

知財法務の勘所Q & A（第64回）

eスポーツと知的財産権



アンダーソン・毛利・友常法律事務所 外国法共同事業
弁護士 宮本 康平

Q1 最近eスポーツというものが盛り上がっていると聞きました。そもそもeスポーツの世界というのはどのようなものなのでしょうか。また、私もゲームを使ってeスポーツの大会を開いてみたいのですが、知的財産法の観点からどのような点に留意したらよいでしょうか。

A1 「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称です¹。eスポーツの世界に関与する主体には、主にeスポーツの競技シーンで他の選手と競うことを生業としているeスポーツ選手、eスポーツ選手をマネジメントすることなどを目的としたeスポーツチーム及びそのスポンサー、並びにeスポーツ大会の主催・運営者や大会スポンサーなどが存在します。eスポーツの大会が野球やサッカーあるいは囲碁・将棋などの通常の競技と大きく異なるのは、競技の対象となるゲームタイトルに関し、ゲームパブリッシャー等が著作権等の権利を有している点です。そのため、eスポーツの主催・運営者として大会を開く場合やその二次利用を行う場合には、原則として競技種目となるゲームタイトルのゲームパブリッシャー等からの許諾が必要となるため、注意が必要です。

第1 eスポーツチーム

1 eスポーツチームとは

eスポーツチームは、古くはゲームファンの間にて自然発生的に組成されてきたもので、近年数々のeスポーツチームが誕生していますが、チームごとに組成や発展の歴史が異なるため、その形態を一定のものとして定義することは困難です。

一方で、著名な、あるいは歴史のあるeスポーツチームなどでは、ある程度似通った組織体制をとるものも多くなってきた印象です。

そこで、典型的と思われるeスポーツチームの構成要素を俯瞰します。

¹ JeSU「eスポーツとは」https://jesu.or.jp/contents/about_esports/