



オンラインゲーム安心安全宣言

はじめに

私たち一般社団法人日本オンラインゲーム協会（以下、JOGA）加盟事業者は、青少年を含む利用者の皆さまが安全な環境で安心してオンラインゲームを利用できるよう、従来よりさまざまな対策や工夫をしてまいりました。他方、スマートフォンやソーシャルネットワークゲームの登場によるユーザー数の急拡大や、いわゆるガチャと呼ばれるアイテム販売手法の急拡大等、アイテム課金方式が多種多様化しつつあり、インターネットやオンラインゲームをとりまく環境は大きく変化してきています。こうした中で、利用者の皆さまが安心安全に利用出来る環境を確保することは、オンラインゲーム市場全体が健全に成長していく上でますます重要になってきていると認識しております。

この宣言は、私たち JOGA、および関係する業界として取り組むさまざまな対策について、利用者の皆さまや関係機関の方々に対してお伝えするものです。これにより、皆さまに一層安心してオンラインゲームをご利用いただくとともに、市場の健全な形成と成長を目指すものです。

一般社団法人日本オンラインゲーム協会
会長 植田 修平

オンラインゲーム安心安全宣言

私たち JOGA 加盟のオンラインゲーム安心安全宣言賛同事業者は、青少年を含む利用者の皆さまが、安全な環境で安心してオンラインゲーム（インターネットに接続された端末機器、主にパソコンによってプレイするゲームをいいます）を利用できるよう、日頃から対策や工夫をしております。

JOGA 加盟事業者は、オンラインゲームのシステム及び基幹システムをプラットフォーム等共通のインフラ環境に依存していないため、個別のオンラインゲームサービスにおいて、最大限各種施策を行います。それぞれの対策や工夫の中身については、各社が提供するサービスに応じ、以下のように実施してまいります。

■ 青少年が安心して利用できる、安全な環境を提供しています。

- (1) 青少年が健全に利用できるように対策を実施しています。
 - a. 青少年に対して、安全な利用方法を解説するページを設置しています。
 - b. 利用規約を定めて、利用規約内で違法行為や迷惑行為の禁止を謳っています。
 - c. 青少年に望ましくない表現や、不適切なコメントなどを防ぐため、モニタリングを実施しています。
- (2) 利用には青少年保護の為、未成年者に関しては保護者の明示的な同意を得ることを条件としています。
 - a. 未成年者の利用については、利用の際に利用規約にて保護者の同意を得ることを条件としています。
 - b. 未成年者の利用者登録時または課金利用時に、保護者からの同意を得ることを促すメッセージを掲載します。
- (3) 青少年の利用者については、意図しない過度な課金を未然に防ぐべく、コンテンツ等の特性を鑑み利用料金の上限を設定しています。
- (4) 青少年やその保護者が相談できるよう、専用相談窓口を設けています。

■ 利用者が安心して利用できる、安全な環境を提供しています。

- (1) JOGA 制定の「オンラインゲームガイドライン」（別紙 1 記載）や、各社共通の表示フォーマット（別紙 2 記載）によって、オンラインゲームの安全な利用方法や課金形態（有料アイテムの詳細等）についてわかりやすく解説をします。
- (2) 景品表示法その他の法規を遵守しています。
 - a. 利用者に誤解を招く恐れのある広告・宣伝は行いません。
 - b. アイテム販売について、無料/有料の区別を明確化しています。
 - c. 景品表示法その他、関係法規に関する勉強会を随時行い、従業員教育を徹底しています。
 - d. JOGA 制定の「オンラインゲームにおけるビジネスモデルの企画設計および運用ガイドライン」（別紙 3 記載）に準拠し適切に運用しています。
- (3) 賭博や詐欺行為は行いません。
 - a. 賭博や詐欺行為等不法行為を行うこと、または助長する行為を行いません。
 - b. 利用者が賭博や詐欺行為等不法行為にあわない様、監視等必要な措置を行っています。

- (4) 利用者が意図しない高額な課金取引が生じないように、各種対策を実施しています。
- (5) 利用者からわかりやすい連絡窓口を設け、誠意をもって対応しています。
- (6) ガチャに関する運営を適正に行い、利用者にわかりやすい運営をしています。

■ 皆さまが安心して利用できる仕組みや、不正行為に関するセキュリティ対策を実施しています。

- (1) リアルマネートレード（正規なゲームコンテンツ外において、ゲーム内のアイテム／ポイント等を取引する一切の行為。以下、RMT）を禁止します。
 - a. RMTによってゲーム内アイテムを売買等、何らの方法によらず、現金または有価証券等によって金銭的利益を得ようとする一切の行為を禁止しています。
 - b. 不正行為対策目的以外で、RMTを行う一切の個人・事業者との接触をしません。また RMTに関与し、または関与しようとする者を利用者として認めません。
 - c. RMT等の不正行為の発生状況を常に監視し、該当行為が認知された場合には、速やかに必要なあらゆる措置を行います。
 - d. RMTについて禁止していることを解説するページを設置しています。
- (2) いかなる手段でも、ID、固有識別番号等を不正に利用し、ゲームコンテンツにアクセスすることを禁止しています。
- (3) 十分なセキュリティ対策を実施しています。
 - a. 不正アクセスが起きた場合には、速やかに通報をするとともに、必要な司法的な対応を実施しています。
 - b. 不正アクセスに対抗するために必要なセキュリティ技術を導入しています。
 - c. ID やパスワードが万一漏えいした場合の影響を最小限にするため、暗号化した上で管理しています。
 - d. 不正アクセスについて関係省庁及び事業者間で情報共有を行うなど、効果的なインシデント対策を実施するようにしています。
 - e. JOGA セキュリティワーキンググループ制定の「セキュリティガイドライン」を遵守しています。
- (4) 個人情報保護に関する法令及びガイドラインを遵守しています。
- (5) セキュリティ等の普及啓蒙活動に積極的に参加しています。
- (6) ワンタイムパスワード等、利用者のセキュリティ向上の施策を行っています。

オンラインゲーム安心安全宣言

2012年4月20日 制定

2012年7月26日 改訂

2012年8月31日 施行

オンラインゲームガイドライン

【オンラインゲームとは?】

基本的な概念

オンラインゲームは、インターネットに接続された端末機器(ここでは主にパソコンを指すことにしますが、携帯電話やスマートフォン、テレビゲームでインターネットに接続できるものも多くあります)によってプレイし、インターネットの特性を生かしたゲームの総称です。

「オンライン」というのはインターネット線(ライン)が活性化(オン)している状況を指しています。オンラインゲームは、インターネットゲーム、ネットゲーム、ネトゲ(略称)などと呼ばれることもあります。

オンラインゲームには、サーバー(中央コンピュータ)にアクセスして、そのゲーム世界を複数のプレイヤーで共有、競争、協力する「サーバー・クライアント型」のゲームや、端末同士を直接接続して遊ぶ「P2P 型」のゲーム、プレイ結果がインターネット上でランキング化されるゲームなどがありますが、その形態やジャンルによって様々です。

オンラインゲームの特長は「コミュニケーション」「コミュニティ」

オンラインゲームの大きな特長・醍醐味として、文字チャット、音声チャット、メール、掲示板機能など、何らかの形で「コミュニケーション」が持てることが挙げられます。また、サークル、チーム、グループ、ギルド、クランなど、ゲームによって様々な形で呼ばれる「ゲーム内コミュニティ」に参加することができ、インターネット上で他のプレイヤーと幅広く交流することができます。

多様な価格、料金体系、支払い方法

オンラインゲームをプレイするのに必要な利用料金は、無料～数千円と多岐にわたります。まったくの無料で遊べるものや、パッケージ購入や月額課金、従量課金、アイテム課金などのサービス利用料金を支払うものなどがあります。

支払いは、現金、クレジットカード、プリペイドカード、プロバイダ料金や携帯電話料金との同時引き落とし、コンビニ支払い等から、ご自分に合ったお支払い方法を選択する事ができます。

【生活・健康】

プレイと健康

長時間連続して同じ姿勢でゲームをプレイすると、目や肩、腰などに疲れを感じる場合があります。プレイの際は適度に休憩を取り、また断続的なプレイであっても、生活に影響を及ぼさない範囲で、自己管理のもとプレイするようにしてください。短時間のプレイであっても、具合が悪くなるなどした場合は適度な休憩をとるだけでなく、医師の診察を受けるなどの対処をしてください。

オンラインでゲームを対戦したり、協力プレイに夢中になったりしてしまうと、ついつい相手に悪い気がしてプレイを中断しづらいということがあるかもしれません。逆の立場となり、一緒にプレイしている他のプレイヤーが遠慮してしまい、なかなかゲームを止めづらいということも充分あり得ます。誰もが自分のペースで楽しめるよう、お互いの健康に気を遣うことも大切なコミュニケーションです。

オンラインゲームは、通常のゲームに比べ「相手や仲間が人間」「エンディングがなく、その世界で活動し続けられる

実感」といった奥深さのために、ついついはまり込んでしまうケースも報告されています。社会生活に影響をきたすことのないようご注意ください。現在、海外ではゲームに没頭し過ぎてしまい、食事もろくに摂らないなどということがニュースになっています。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、常にプレイヤーに対しての注意喚起を行っており、タイトルによっては公式サイト(ホームページ)に特設ページを設け、プレイと健康に関する表示を行っております。

今後 JOGA では、アンケートや会員企業における調査結果を通じて、オンラインゲームプレイヤー層のプレイ環境やプレイスタイル、生活のリズムとの関わりを把握し、時流や傾向に合わせて幅広く啓発を行なってまいります。

【コミュニティ・マナー】

他のプレイヤーとのコミュニケーション、マナー

オンラインゲームで相手がいる場合、それが「敵」「味方」「対戦相手」「仲間」などどんな立場であっても、インターネットの向う側には、自分自身と同様「人」がいることを忘れないようにしましょう。ちょっとした気遣いで、ゲームが楽しくなります。プレイヤーが操作するキャラクター/アバターは「プレイヤーの分身」ではありますが、極度に自己を投影してしまうと、そのキャラクターやアバターが攻撃を受けたり、悪口を流されたりすると大変にショックとなります。あくまでキャラクターはキャラクターと割り切って、ナーバスにならないようコミュニケーションに役立てることが重要です。

マナーは重要ですが、身勝手なルールや不文律を押しつけることはマナーとは何の関係もありません。特に初心者ゲームに困っている際は、そのゲームの中で「常識」とされている行動をとれなかったからといって責めないようにしましょう。先輩プレイヤーとして、初心者を導くのもコミュニティ内での役割であり、その良い連鎖がプレイヤー同士の繋がりを深めます。

ゲームプレイの範疇を超えて、極端な嫌がらせや、特定プレイヤーに対する過度のコミュニケーション的な攻撃があった場合、オンラインゲーム提供企業によるペナルティが発生する場合があります。チャット等での発言は常に気をつけましょう。ゲーム内のチャットであっても、利用規約によって、他者の正当な権利(著作権等)を侵害する発言、商品の宣伝や宗教勧誘等が禁止されていることがあります。基本的にチャットはプレイヤー同士の意思疎通の手段として正しく利用するようにしましょう。

悪口を言われたり、いわれのない誹謗中傷を受けたときは

残念なことに、悪口を言うのが趣味の人や、嫌がらせをして他人が困ったり、反応したりすることを嬉しがる人も、ゲームの世界にやってきます。もし、こういった嫌がらせを楽しむプレイヤーと出会ってしまったら、極力、関わらないように、反応しないようにしてください。無視していることを誇示するのも反応するうちにはいつてしまうので、その相手が飽きるまで淡々とプレイすることも一つの手です。

嫌がらせを受けた場合、相手から受けた嫌がらせや会話のスクリーンショットをこまめに撮影し、状況を添えて「お問い合わせ窓口」や「報告フォーム」を通じて運営に連絡してください。悪質なつきまといや嫌がらせについては、各オンラインゲーム提供企業、ゲームタイトルの利用規約・運営ポリシーに応じて、それに応じた措置が行なわれます。(対応は、各オンラインゲーム提供企業、ゲームタイトルによって変わってきますので、利用規約や運営ポリシーをご参照ください)

こういった嫌がらせをする人は、大抵他の人にも同様のことをしていますし、キャラクターを消したり、アカウントを作り直したりすれば運営にバレない、と思いついで気軽にやっています。相手のペースに巻き込まれないよう、強い心を持ちましょう。

単なるケンカや、話し合えばなんとかなることは？

オンラインゲーム提供企業は、プレイヤー同士のケンカやゲーム上の競争について、一つ一つどちらが正しいかというようなジャッジをすることはありません。悪質な嫌がらせなどでない限りは、出来る限りプレイヤー同士の話し合いや譲り合いのプレイで解決の道を探ってください。

オンラインゲーム内で仲良くなった人との付き合い

オンラインゲームは、キャラクターを用いてチャットなどを行なうため、コミュニケーション相手と親近感が湧きやすく、またゲーム内で助け合って難関をクリアするなどの経験を重ねれば重ねるほど、相手に友達として好意を抱く場合もあります。

ゲーム内で仲良くなった人と実際に会うことになったり、「オフ会(＝オフラインで開かれる会)」に誘われる機会があったら、下記の点に注意しましょう。

- ・ 安易に連絡先(メールアドレス、携帯電話番号、住所など)を教えることはやめましょう。
- ・ 男女の別なく、いきなり1対1で実際に会うことは、ゲームに限らず、Web コミュニケーションサービス上、モバイルコミュニティサービス(SNS など)で様々な問題や犯罪が報告されています。
- ・ オンラインゲーム提供企業が主催するイベント(何十人～何千人規模のものがあります)など安全に開催されるイベントに参加してみるところから始めるのもお勧めです。

「連絡先の交換を断ったらゲームの中で仲間はずれにされそう」「メールアドレスを教えないとギルドから外すと言われた」というような場合もあるかと思えます。しかし、ゲームはゲーム、現実が現実です。ゲーム中の誘いを断ることでキャラクターが疎外されることが予想できても、迂闊に連絡先などを教え、人間であるあなたが傷ついてしまう前に、いくらでも対処方法があるはずで。

「誘いを断ったら、ゲーム内チャットで暴言を吐かれたり、キャラクターがつけ回されたりするようになった」などのことがあったら、各ゲームタイトルで用意されている方法で、問い合わせフォームなどからオンラインゲーム提供企業へ連絡するようにしてください。多くのゲームタイトルで、迷惑行為に対してプレイ停止などの罰則が設けられています。

プレイ日記、プレイブログ、ミニブログなどをネット上に公開している人は、「今日は近所の〇〇へ行った」「毎日〇〇駅前の〇というお店に寄ってから帰っている」「両親は〇〇で仕事をしていて、昼間はいないのでオンラインゲームをよくやっている」など、生活区域、家庭環境を推測されるような記述はできる限り避けましょう。具体的な住所氏名でなくても、あなたの個人情報は何者かによって推定、特定され悪用される恐れがあります。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、各ゲームタイトルごとの利用規約・運営ポリシーあるいは利用上の注意表示などで、オンラインゲームをプレイする際のマナーについて触れ、多くのプレイヤーが気持ち良くプレイできる環境作りを目指しています。

ゲームタイトルによっては、GM(Game Master の略)と呼ばれる担当者をゲーム内に配置し、運営活動や、プレイヤ

一のサポートを行なうことで、円滑にプレイができるように配慮しています。

本ガイドラインのほか、別途オンラインゲームにおけるマナー、プレイの手引きなどの作成を企画しており、オンラインゲームに触れる多くの人に対してアピールしていくことを考えております。

コミュニケーションについて、オンラインゲーム業界だけでなく、モバイルコンテンツ業界、Web サービス業界(SNS など)とも今後連携をし、インターネット上のコミュニケーション、コミュニティ運営について、幅広くノウハウの共有や、オンラインゲーム運営へのフィードバックを行なってまいります。

【決済】

オンラインゲームをプレイする際のお支払いについて

ゲームタイトルによって、サービス利用料金の支払い方法が異なりますので、ゲームの公式サイト(ホームページ)をよくご覧いただき、ご理解の上プレイするようにしてください。

- ・ パッケージ販売:ゲームのパッケージを購入してプレイする方式です。
- ・ 月額課金:月ごめでプレイ料金の支払いをする方式です。
- ・ 従量課金:ゲームをプレイ・参加する度に、あるいはゲームを連続プレイする時間毎に、料金の支払いをする方式です。
- ・ アイテム課金:ゲームプレイを有利にする機能性アイテム、ゲーム内で使用するキャラクターの姿形を変えるアバターが代表的なデータ販売(特定のゲームやポータルサイトでしか使用できないデータの限定的なサービス利用権の販売)方式です。
- ・ その他課金方式:上記課金方式を複合したものや、広告モデルで運営されているもの、インターネットカフェで代金を支払って利用するものなどがあります。

課金方式を問わず、ゲームプレイでのデータ(キャラクターやアイテム、セーブデータ等)はオンラインゲーム提供企業の所有するサーバー上にあります。前述の課金方式によりゲームのサービス利用料金、あるいはデータの限定的なサービス利用権を販売しており、データ自体の所有権につきましてはお客様にはございません。

データにつきましては、ご利用状況如何に関わらず、いつでも変更の可能性がありますし、オンラインゲーム提供企業によって、追加や削除、複製、仕様の変更などが行なわれることがあります。ゲームプレイによる各種データが不変であることを保証するものではありません。

これらの解釈につきまして、各オンラインゲーム提供企業の利用規約や運営ポリシーに記載されておりますので、こちらをよくお読みいただいた上で、各ゲームタイトルをご利用いただけますようお願い申し上げます。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)はそれぞれ、サービス利用料金のお支払いについての利便性を高めるほか、わかりやすい決済の説明や、支払いやすい決済手段の導入などを進めております。

オンラインゲーム提供企業やゲームタイトル、あるいは決済手段提供企業によって、過度のお支払いを防ぐため、月あたり/IDあたり/プレイヤーあたりでの上限金額の設定や、連続入金の制限などを行なっていることがあります。

JOGA では決済手段提供企業とオンラインゲーム提供企業との情報・意見交換の場を積極的に設け、プレイにおけ

る支払いトラブルを極力減らすとともに、決済の利便性を高められるよう努めております。

クレジットカードの安全な使用、注意点について

料金決済に伴う個人情報の入力につきましては、正確にお願い致します。

決済時にそのサイトが正しいサイトかどうか(ブラウザに表示されているアドレスを確認します)、SSL が使われているか(ブラウザに「錠」のマークが表示されます)のチェックも、安全な利用には欠かせません。

インターネット決済専用パスワード(3D セキュアなどの名称でカード会社が本人認証サービス一連の仕組みを提供しております)の管理は厳重にお願いします。ゲーム用のパスワード、生年月日、電話番号などとは違うランダムな文字列を使うようにお願いします。万一、カード番号の盗用とともにゲーム用のパスワードが知られるようなことがあっても、決済専用パスワードを別にしておくことで、カード会社への連絡・停止するための時間を稼ぐことができます。

オンラインゲームだけでなく、通常のショッピングサイトなどを使う時も、安全な使用を心掛けてください。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、クレジットカード決済について、「3D セキュア」に代表される「インターネット決済専用パスワード」など、クレジットカード企業が提供する安全策を積極的に導入し、不正クレジットカードの使用を未然に防止するよう努めております。実際 JOGA 会員企業は、クレジットカード会社と連携して、他のインターネット通販や各種インターネットサービスのサイトよりもよりレベルの高い安全策を講じていますので、安心してゲームをプレイすることができます。

また、JOGA とクレジットカード会社の取り組みとして、「オンラインゲーム不正防止ベストプラクティス」を策定。JOGA 会員企業がクレジットカードに関連する不正を防止するためのモデルとして、セキュリティの向上やシステム構築に役立てています。

【セキュリティ・犯罪予防】

ID・パスワードの役割とは？

テレビゲームではデータをメモリーカードや本体内にセーブ(保存)することができますが、オンラインゲームのほとんどは、仕組み上、パソコンの中ではなく、インターネットを通じてアクセスする、オンラインゲーム提供企業のサーバーコンピュータにデータをセーブします。

この方式を用いているため、自分のパソコンでなくても、インターネットカフェのパソコンや友達の家パソコンで、さらには万一パソコンが壊れても、パソコンを買い替えてしまっても続きを楽しむことができます。

けれども、ゲームをするときには、数多くの人が同じサーバーコンピュータにアクセスしてゲームを遊みますので、あなた(ID= Identification の略。)のセーブデータを正しくサーバーの格納場所から引っ張ってくる必要があります。その時の合い言葉が「パスワード」というわけです。これが「ID・パスワード」のゲームプレイにおける主な役割です。

「ID・パスワード」はゲームプレイのためだけではなく、「あなたしか ID とパスワードの組み合わせを知らない」=「このID・パスワードを知っている人はあなた」という利点を活用して、個人を特定するのにも使用されます。これを「認証」と呼びます。

ゲームをプレイするときは「あなたのセーブデータ」を特定するために「ID・パスワード」を使用しましたが、今度はオンラインゲーム提供企業のサーバーコンピューターが「あなた」を特定するために使うのです。

「認証」によって、ゲーム以外にも、料金の支払いをしたり、ゲームのランキングに参加できたり、といったオンラインゲーム提供企業が提供する様々なサービスを利用することが可能です。

もし、あなたが「ID・パスワード」を他の人に教えてしまうと、サーバーコンピューターが「あなたではない人」を「あなた」と解釈して、いろいろな機能を開放してしまいます。もし「あなたではない人」が「あなた」のフリをして勝手気ままなことをしだしたら……それは「あなた」がやったことになってしまいます。だからこそ、ID やパスワードは他の人に教えてはいけません。

安全なパスワードのすすめ

ID と同じパスワードの設定はやめましょう。名字や名前、誕生日など「ちょっと仲良くなれば聞き出せる」ものを参考にしたパスワードにするのも避けてください。面倒だから、覚えていられないからと「1111」「1234」「qwerty」「asdfgh」（キーボードの左から順番に押してみたときに出る文字の並び）などにしていませんか？ ID やパスワードを悪いことに使うとする人は、それくらいすぐに推理します。

アルファベットや数字をアランダムに並べたものなどを使いましょう。

1週間に1回、1ヶ月に1回など、自分でルールを決めて、定期的にパスワードを変えてしまうことも良い方法です。

他の人には決して教えてはいけません(よくある手口)

「オレ、キャラを最大にパワーアップする方法知ってるぜ。でもその方法はちょっと難しいから、ID とパスワードを教えてくださいたら、やっというてやるよ！」

「毎日学校や仕事でゲームする時間が少ないんでしょう？ 丁度その時間ヒマだから、代わりに進めておいてもいいよ。ID とパスワード、教えてくれないかな？」

「知り合いがこのゲームの運営会社にいるし、新作のアイテムをテストするんで ID を教えてくれたら、そのアイテムを入れておいてくれるって！」

「友達だろ？ID くらい教えろよ。パスワードを教えろって言うてるわけじゃないんだから、いいじゃん、教えてよ。教えないと明日から一緒に遊ばないよ」(パスワードは推理するつもりでわざと聞いてこない。推理に失敗したらあとで聞いてくるかも)

「あの敵がどうしても倒せなくてさ、2つパソコンを同時に使ってやってみたいんだよね、だからキャラ、貸してくれない？」

「ゲームやってない時でも連絡とりたいんだけど、メッセージャーって使ってる？その ID って何？へー、これってゲームと同じにしてんの？」(違うサービスの ID を聞くフリをして、あなたのゲーム ID を探ろうとしています)

「なあ、裏技サイト、知ってる？アドレスは <http:///~/> なんだけどさ、そこにゲームの ID とパスワードを入力すると、最強装備がもらえるんだぜ」(オンラインゲーム提供企業のサイトや攻略サイトのニセモノを作成し、そこに ID やパスワードを入力するウソの入力欄を作っておくという巧妙な手口)



JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業は、サーバーコンピューターからの「ID・パスワード」の流出、漏洩が起らないよう細心の注意を払い、運用をしております。

プレイヤーが ID・パスワード取得時などに入力した氏名や住所等の個人を特定する情報につきましても、個人情報取り扱いポリシーを定めて明示、データ保護や安全な利用に努めております。「ID・パスワード」が他人に知られてしまった場合や、他人が使用している疑いがあるという場合、これらによる不正アクセスの被害に遭われた場合は、各オンラインゲーム提供企業にご連絡ください。状況について調査確認するだけでなく、場合によっては警察への相談、法的措置を含む対応についてご案内させていただくこともございます。

JOGA では「不正アクセス分科会」を設け、事例や対策ノウハウの共有に努めているだけでなく、定期的に JOGA 会員企業と関連行政機関との情報交換機会を設け、セキュリティポリシーの向上やインターネット犯罪動向の熟知をするとともに、これらの具体的対策を運営会社にて実施できるよう努めております。

コンピューターウイルスを予防しましょう

アンチウイルスソフトは最新版を使っていますか？

パソコンを購入した当時のアンチウイルスソフト(インターネットセキュリティソフト)の更新期限が切れたまま、使用していませんか？

アンチウイルスソフトは常に最新版を使用し、自動更新機能などで新しいウイルスに対応できるようにしましょう。

オンラインゲーム提供企業によって、ゲームタイトルに応じた最適なアンチウイルスソフトを、キャンペーンとして紹介している場合もありますので、そういった機会を積極的に利用してパソコンの安全性を保ちましょう。アンチウイルスソフトとゲームの相性もあるので、そういった情報は公式ホームページで確認してください。

オンラインゲーム自体を介して広がるコンピューターウイルスは今のところ確認されていませんが、ゲームの攻略サイトなどが感染していたり、ゲーム用の「チート」「裏技ソフト」(後述)などと偽ったコンピューターウイルスが配付されたりしている等の危険性があります。

ウィンドウズアップデートなど OS についての知識を深めましょう。

パソコンの OS(基本ソフト)として一般的となっているウィンドウズも、オンラインゲームと同じように「アップデート」が繰り返されています。常に最新の状態にしておくことで、コンピューターウイルスなどに狙われやすい部分が補修されていきますので、ウィンドウズのアップデートが自動的に行なわれるように設定してください。(設定についての詳しくは、パソコンの説明書やウィンドウズのヘルプファイルをご覧ください。)

もしウイルスに感染したことがわかったら、速やかにアンチウイルスソフトを使用して、コンピューターウイルスを除去しましょう。ウイルスによってどのような事態が発生するかはわかりませんが、最悪の場合パソコン内のデータを破壊したり、不要なメールをバラ撒いたりすることも考えられます。インターネット経由で被害が広がらないように、インターネットの線を抜いてしまうのも緊急時の対策の一つとして覚えておいても良いかと思われま

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA には、オンラインゲーム提供企業だけでなく、コンピュータセキュリティやクラッキング防護ソリューション開発企業も参加しております。JOGA 会員企業内で、最新のコンピュータウィルス情報や、どういったウィルスがオンラインゲームとプレイヤーに被害を与えるかといった内容を常に情報交換しております。

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、必要に応じてクラッキング防護ソリューションをゲームソフトや、サーバーコンピュータに導入し、できる限り被害がゲームソフトから発生しないよう努めています。

「チート」「クラッキング」「不正アクセス」について

「チート(cheat)」とは基本的には「ズルをする」という意味です。

オンラインゲームでは、通常のゲームプレイを逸脱して、特殊なソフトウェアを用いたり、パソコンとサーバー間の通信に細工をして誤動作を起こさせることで、ゲームを有利に運んだり、想定されていない状況を発生させることを指します。ゲームによっては、何者かによってこの「チート」行為のためのソフトが作られることがあり、ゲームがつまらなくなってしまうだけでなく、このソフトのコピーが蔓延することで、オンラインゲームに被害が発生します。

大多数のプレイヤーがゲームのルールやコミュニケーションのマナーを守ってプレイしている中で、「チート」行為は調和を乱し、回りのプレイヤーから煙たがられたり、疎まれる原因となります。

「チート」用のソフトは、クラッキングや不正アクセス的な振る舞いをする 경우가あり、場合によってはオンラインゲーム全体に被害を及ぼし、オンラインゲーム提供企業に損害を与えることで「電子計算機毀損等業務妨害罪」が適用されることもあります。

隠れてしているつもりでもチート行為はすぐに発見されます。

オンラインゲーム提供企業は常にゲームの状態を管理ツールなどによって監視しており、データの流れをサーバーに蓄積、記録しております(ログといいます)。

バレないようにやっているつもりでも、最終的にはオンラインゲーム提供企業に発見され、追跡されてしまいます。これらにより、大抵のゲームタイトルでは、利用規約によって、アカウント停止やアクセス禁止などの措置がとられることになっています。

JOGA/会員企業の取り組み

「チート」「クラッキング」「不正アクセス」などの情報を JOGA 会員企業で共有し、各ゲームタイトルに合わせた対策、運用を進めております。

また、JOGA では、チート・クラッキング防護ソリューションをゲーム会社オンラインゲーム提供企業が導入検討しやすいよう、ソリューション開発企業による説明会を開催しております。

RMT について

RMT とは、オンラインゲームにおけるゲーム内通貨、アイテム、キャラクター、ID・パスワード等をプレイヤー間で有償取引(あるいはプレイヤーと仲介業者間での有償取引)することです。RMT は Real Money Trading の略称です。

RMT にはゲームやゲーム会社オンラインゲーム提供企業が一切関与していません。オンラインゲーム提供企業は、プレイヤーの RMT 利用を前提とした運用はいたしておりません。また、ゲーム内のあらゆるデータは、特定のゲームや



ゲームポータルでのみ利用できるサービスの一環であり、それ自体はゲーム会社オンラインゲーム提供企業のサーバー上であって、どのような課金方式を用いたゲームであっても、お支払いの有無に関わらずお客様にデータ自体の所有権はございません。このため、ゲームに使用する ID・パスワード、ゲーム内通貨、アイテム等を売買することは利用規約にて禁止していることがほとんどです。ご利用になるゲームタイトルの利用規約をよくお読みください。プレイヤーによる RMT 利用が発覚した場合、ゲームプレイ停止などのペナルティが課せられることがあります。

RMT は個人間だけでなく、仲介業者を通じて行なわれることがあります。仲介業者はオンラインゲーム提供企業とは全く関係がない業者であり、これらを利用して金銭トラブルや各種データのだまし取りが発生した場合でも、オンラインゲーム提供企業は一切責任を負えません。

ゲーム内通貨、アイテムはオンラインゲーム提供企業が提供するコンテンツにおいて有効なサービスです。「勝手に売らない」「勝手に売っている人や業者から買わない」ことを徹底しましょう。ゲームに夢中になりすぎるあまり「早く先に進みたい」「良いアイテムやデータが欲しい」という欲望にかられて RMT を利用し、金銭トラブルに巻き込まれないようご注意ください。

RMT が横行するとゲームが大変な事態になります

金銭授受を目的とした、マナーの悪いプレイヤーが増えることに繋がります。ゲーム内が殺伐とし、前述のチートを始め、不正アクセス、アカウント盗難といった犯罪行為に至るまで、安心してプレイしづらい感覚と背中合わせになります。

RMT での金銭トラブル発生や、プレイヤー同士の僻みややっかみなどを発端とし、ゲーム内コミュニティが破綻します。RMT をしてしまったばかりに、正しくプレイしているプレイヤーに負い目を感じながらプレイする羽目になります。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、RMT に関してのスタンスを各利用規約や運営ポリシーにて定め、それに従ってゲーム運用しております。また、プレイヤーからの情報を幅広く集めるよう努め、ゲーム内の秩序が RMT の影響を極力受けまいよう運営いたしております。

JOGA では、「RMT ワーキンググループ」を設置し、RMT に伴うトラブルの実態調査、ヒアリング、公的関係機関との情報交換会を開催しており、今後定期的にこれらを行なうことで、抜本的対策を検討してまいります。また、ワーキンググループでの活動の一環として、RMT を利用したことに関連するトラブルに巻き込まれることのないよう、人に迷惑をかけるないゲームプレイヤーを育てる啓蒙活動をしてまいります。

保護者のかたへ

【生活・健康】

ゲームをプレイするお子様が適度に休憩をとっているか、エアコンの風が直接当たるなど周辺環境に問題がないか、水分を摂取しているかを始め、特に、発育段階のお子様をお持ちの家庭では、モニターの設置位置やモニターの明るさ、目との距離、プレイ中の姿勢などに気を遣ってあげてください。

ゲームタイトルの公式サイト(ホームページ)に健康についての注意書きがある場合は、お子様と一緒に読みいただき、お子様にも健康管理の重要性をお話しいただければ幸いです。

保護者の方でコンピューターのことがわからないからお子様任せにする方も見受けられますが、少なくともお子様が何に興味をもって実際にどうしているのかということは把握していただきたいと思います。

【マナー・コミュニティ】

オンラインゲームは画面上で色々なことが進行しますが、インターネットの向こう側には、お子様と同じようにプレイしている人がいます。つい、ゲーム内の「相手」「敵」などの意識だけで触れあいますと、意図せず相手を傷つけたり、またお子様が傷つくようなことがあるかもしれません。

ゲームですから、勝ったり負けたり、自分より相手が優れていたり劣っていたり、気持ち良く感じたり、気分を悪くしたり、いろいろなことが発生します。しかし、その感情をそのまま相手にぶつけていたのでは、せっかくのオンラインゲームの特長である「コミュニケーション」が崩れてしまいます。ゲーム内では「敵」であれ「味方」であれ、操作をしている相手のことを思い遣ってプレイできるよう、お子様を導いていただければ幸いです。

オンラインゲームはコミュニケーションやコミュニティを中核としているため、ゲームにおける競技的な部分ではなく、会話や行動がいさかいの火種になることは充分有り得ます。もし、お子様がそういった事態に直面し、悩んでいるようでしたら、まず客観的に状況を聞いてあげてください。一緒になって怒ったり、悲しんだりするだけでは感情の増幅こそすれ、問題解決にはなりません。

コミュニケーショントラブルなどの際、お子様と一緒にゲーム画面をごらんになり、直前の会話を参照するなどして、画面上で何が起きているのかを把握してください。これが双方のケンカなどの「わかり合えば落ち着く」問題ではなく、前述の愉快犯的な嫌がらせの類でしたら、それぞれのゲームタイトルに用意されています「お問い合わせ窓口」や「報告フォーム」にお寄せください。

お子様がゲーム内で仲良くなった人と会うことになったりし、そのような連絡を取り合っていることを知ったら、必ずどのような状況で、どのような場所で会うのか、危険性のあるものではないか「未成年が含まれるのに無頓着に飲み会に誘う」などの非常識な集団でないかなどを判断してあげてください。

【決済】

オンラインゲームをプレイする際のお支払いについて

オンラインゲーム提供企業やゲームタイトルの利用規約によって、お子様のプレイ時における入金を制限、あるいは禁止している場合があります。保護者のかたが決済するおつもりであっても、まず利用規約をお読みいただいた上で、対象年齢や、お子様がプレイされる場合の制限、支払い可否をご確認ください。

上記によりお子様がプレイする際のお支払いに何ら問題がない場合でも、支払い過程、入金などは必ず保護者のかたが行なうようにしてください。また、クレジットカード支払いにおける番号、暗証、パスワードの管理を徹底し、お子様が

一人で決済をすることのないようご注意ください。

ゲームタイトルの公式サイト(ホームページ上)に「決済履歴」「お支払い記録」などの名称で、お支払いの履歴を確認することができます。こちらの機能をお支払いの計画立てや確認にお役立てください。

主に「基本無料」「基本プレイ無料」と謳っているオンラインゲームであっても、アイテムの販売や、何らかの機能サービスを利用される際は有料となっているものがあります。

アイテム販売に代表される、便利なデータや機能サービスを利用するものにつきましては、使い過ぎ、ゲームへのめり込み過ぎ等にご注意ください。

インターネット上で決済を行なう場合、個人情報の入力や決済用 ID、パスワードの管理には細心の注意を払うようにしてください。本ガイドラインの別項目「クレジットカードを安全に使いましょう」にて、安全な支払いについての記載をいたしております。こちらも併せてご覧ください。

クレジットカードを安全に使いましょう

お子様が利用料金の支払いを保護者のかたにお願いした場合は、特に各運営会社の用意する決済手段についての説明をお読みいただき、ご利用に合わせた最適な決済手段をご選択ください。またお子様が一人で決済を進めるなどしないようご注意ください。

別項目にて「ID・パスワード」の盗用を防ぐ内容を記載しておりますが、万一不審な料金引き落としなどがある場合、まず速やかにカード会社に連絡し、ゲーム運営会社に連絡してください。(「ID・パスワード」がすでに盗用されている場合、氏名や住所などが書き換えられてしまいますと、ゲーム運営会社だけでは個人を特定することが困難となります。このため、カード会社に先に連絡していただくことで被害を最小限に食い止め、カード会社と運営会社の連携により両方にある決済データを照合する道筋ができます)

月額料金の支払いにおいて「自動継続」が設定される場合があります。この場合はお子様のゲーム利用の有無にかかわらず料金が発生する場合がありますので、プレイするゲームタイトルの料金体系を必ずご確認ください。

【セキュリティ・犯罪予防】

ID・パスワードの使い方

お子様がオンラインゲームをプレイする際は、そのゲームの ID やパスワードがどのような場面で使われるかを確認してあげてください。

ゲームの「ID・パスワード」は、家の鍵と同じくらい大切なものです。他人に知られてしまい悪用されることで、お子様にとって、ゲームのデータが消されたりする被害のほか、「なりすまし」による問題などを想像することはなかなか難しいかもしれませんが、その場合は「ID・パスワード」は保護者のかたが設定・入力して管理するようにし、定期的に変更するなどの中で、お子様にとって安心してプレイできる環境づくりをしていくことをお勧めいたします。

コンピューターウイルスを予防しましょう

パソコンのコンピューターウイルス対策は、常に最新の状態になっていることが肝要です。お子様のパソコン知識・セキュリティ意識向上のためにも、是非アンチウイルスソフト(インターネットセキュリティソフト)の設定を確認し、パソコンやインターネットを利用する上で防御していくことの重要性をお話いただければと思います。

「チート」「クラッキング」「不正アクセス」について

「チート」や「クラッキング」は、いわゆるテレビゲームにおける「裏技」と違って、不正利用、あるいは不正アクセスなどの犯罪に繋がるものだということをご理解いただいた上で、各ゲームタイトル、ゲーム会社オンラインゲーム提供企業の利用規約や運営ポリシーに照らして、お子様が手を伸ばさぬよう注意してあげてください。

上記を実行する方法は、プレイヤーが利用する掲示板で情報が伝えられたり、お子様がどこかから情報を聞いてきて、その方法や悪質なソフトウェアを検索で探し当てたりしてしまう場合があります。

実際に「チート」や「クラッキング」をするためのソフトウェアを動作させることにより、オンラインゲームのサーバーに意図しない信号が送り込まれるなどして、ゲーム世界全体に影響するような損傷を与え他のユーザーの方に迷惑をかけることも充分考えられます。

こうなると、お子様や、ゲームをプレイしている他のプレイヤーが困るだけでなく、オンラインゲーム提供企業に損害が発生した場合に法的責任を問われる等、最悪の事態を招くことになります。

「チートを実行するソフト」と偽って、コンピューターウィルスや、ID・パスワードを盗み出すソフトウェアを掴まされるケースが相次いでいます。安易な気持ちで「チート」に触れないよう注意してあげてください。

チート行為は基本的にオンラインゲーム提供企業によって監視されています。「見つからなければいい、バレないからやる」という意識は、ゲーム内外関係なく問題行動を起こす原因となりますので、ぜひやめさせてください。

また、お子様の友人やオンラインゲーム仲間などで、プレイしているゲームの「チート」や「クラッキング」をしている人がいる場合や、そのゲーム用の「チート」用のソフトを配付しているサイト(ホームページ)を見つけた場合は、大変お手数ですが、オンラインゲーム提供企業が用意している「問い合わせ窓口」や「報告フォーム」などを利用してオンラインゲーム提供企業に情報提供していただければ幸いです。

RMT について

お子様が「RMT」に興味を持ったら、まず RMT で遣り取りされている「ゲーム内通貨」「アイテム」「キャラクター」等が、(どんなに時間をかけてゲーム内で入手したとしても)お子様の所有物ではなく、ゲームの利用規約上勝手に売買してはならないものだということをお話してください。

「早く先に進みたい」「良いアイテムやデータが欲しい」という気持ちがあっても、毎日プレイできる範囲で少しずつ先に進めるなど健全なプレイを推奨してください。

RMT を利用しなくても、アイテム課金方式のゲームタイトルであれば、オンラインゲーム提供企業の提供するアイテムで充分機能を果たしております。オンラインゲーム提供企業と全く関係のない業者から購入するのではなく、公式のアイテム販売サービスをご利用ください。

オンラインゲームガイドライン

2009年6月 作成

2009年8月 公表

オンラインゲームにおけるビジネスモデルの企画設計および運用ガイドライン

日本オンラインゲーム協会 自主規制ワーキンググループ

<オンラインゲームを楽しんでいただくために>

本ガイドラインは、一般社団法人 日本オンラインゲーム協会（以下、JOGA）加盟事業者が「オンラインゲーム安心安全宣言」に立脚したオンラインゲームの企画・開発および運営・運用を実施するにあたり、各種法令の遵守および消費者保護の観点から、ビジネスモデルを基盤としたゲームシステムの設計をし、楽しいゲームサービスを提供するために策定されたものである。

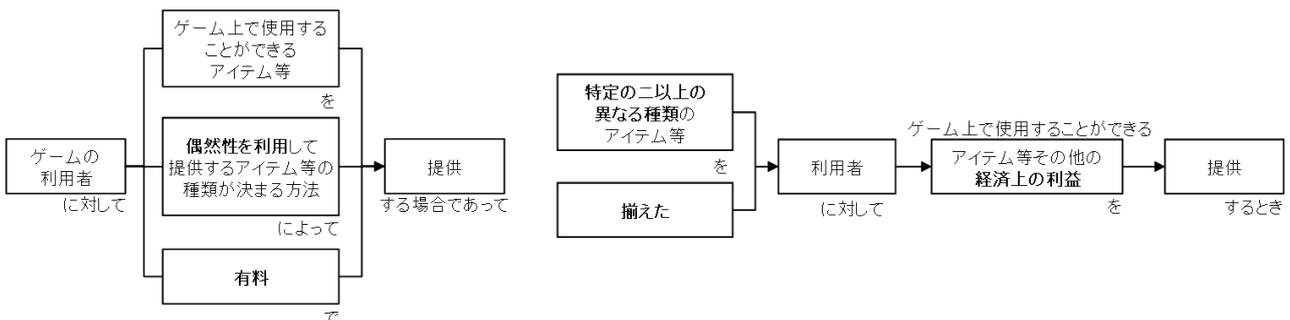
本ガイドライン中の事例は、利用者のみなさまが安心して、継続してオンラインゲームを利用できるよう、JOGA 内に設置したワーキンググループにて適時の検討を行い、変化に富んだオンラインゲームをとりまく環境を踏まえ随時更新することにより、具体的な事例をわかりやすい形で示すものとする。

<消費者庁運用基準について>

本ガイドラインにおいては、平成 24 年 6 月 28 日に消費者庁から『「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」の運用基準 4 告示第五項（カード合わせ）について』（以下、消費者庁運用基準）が公表されたことに鑑み、消費者庁運用基準の示す「カード合わせ」に直接該当するもの、該当するおそれのあるもの、原則として問題のないものについて、それぞれ、次ページよりゲームシステムおよびビジネスモデルの類例とその検討を示し、JOGA 加盟事業者に対し注意喚起する。

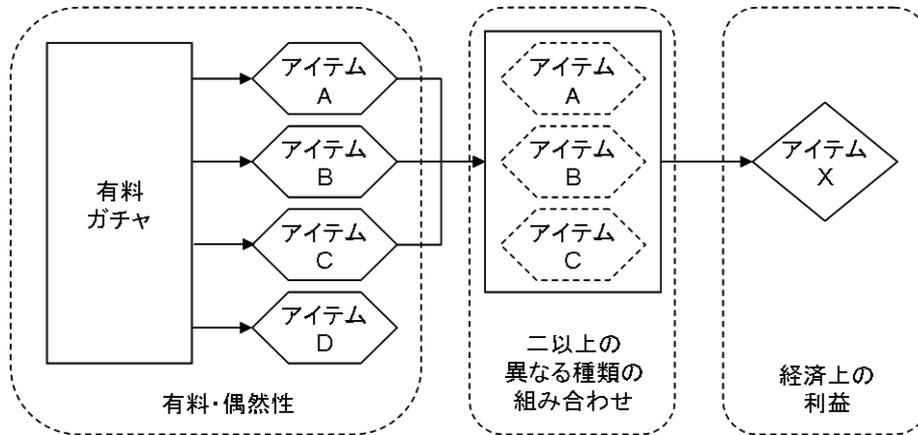
消費者庁運用基準は、いわゆる「有料ガチャ」によりアイテム等が提供される場合を、「ゲームの利用者に対し、ゲーム上で使用することができるアイテム等を、偶然性を利用して提供するアイテム等の種類が決まる方法によって有料で提供する場合」とし、この提供されたアイテム等を揃えたときに別のアイテム等が獲得できるもののうち規制対象となる場合を、「特定の二以上の異なる種類のアイテム等を揃えた利用者に対し、・・・ゲーム上で使用することができるアイテム等その他の経済上の利益を提供するとき」とするものである。

本ガイドラインにおいては、ここに示された文言のうち、有料ガチャに関する「偶然性」「有料」、および別アイテム等の付与に関する「二以上の異なる種類」「経済上の利益」という 4 つの文言を重要なものとして捉え、各文言への該当性を念頭に置きながら、インターネットに接続された端末機器（ここでは主にパソコンをさすこととする）によってプレイされるオンラインゲームと関連する各類例を検討する。



【類例 1】コンプリートガチャ/コンプガチャ方式の販売

下図に示す内容の販売方式は、消費者庁運用基準の示す「カード合わせ」に該当する典型的な例と考えられるため、これをしない。



これは、有料ガチャから得られる「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」「アイテム D」のうち、「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」を組み合わせると、「アイテム X」が獲得できる場合である。

これが問題となる理由は、「アイテム X」を獲得するための必須条件である、「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」を有料かつ偶然性を利用した方法（有料ガチャ）で揃えさせる点が、典型的な「カード合わせ」に該当するためである。

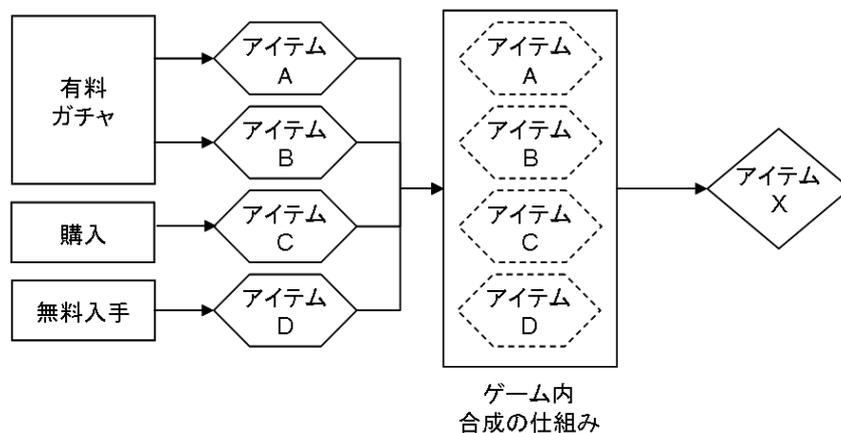
なお、特定の二以上の異なる種類のアイテムを揃えることについて、事前にその特定の組み合わせを明示していない場合は、原則として問題ないと考えられる。

注意点：

1. 「経済上の利益」には、アイテム（図形、画像のあるもの）だけでなく、ゲーム内で使用されるパラメータ（数値）の上昇およびエフェクト効果等の「通常、経済的対価を支払って取得すると認められるもの」も含む。
2. 次に挙げるものは「経済上の利益」に当たらない。但し、これらに、ゲーム内で使用されるパラメータ（数値）の上昇およびエフェクト効果等の「通常、経済的対価を支払って取得すると認められるもの」が含まれている場合は、「経済上の利益」に当たる。
 (ア) 表彰状、表彰盾、表彰バッジ、トロフィー、称号、実績表示等のように名誉を表すもの。
 (イ) 一定の成果を達成したことを示すメッセージ表示（例：「おめでとう！」等）等、単に努力を称えるもの。
3. 「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」が消滅する方式（いわゆる合成方式、または交換方式）であっても「カード合わせ」に該当する。

【類例 2-1】 有料ガチャから得られるアイテムを含んだ合成や交換の仕組み 1

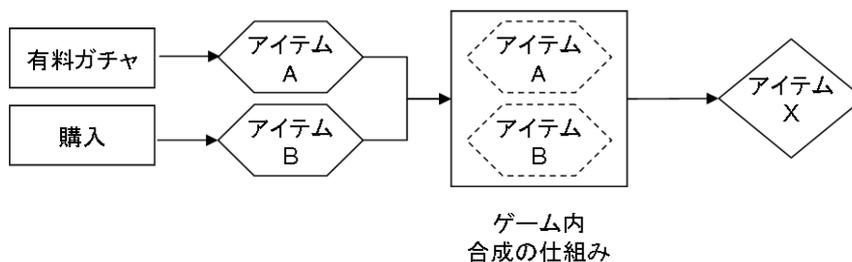
下図に示す内容は、適切ではないと考えられるため、これをしない。



これは、有料ガチャから得られる二以上の「アイテム A」「アイテム B」と、有料ガチャではない（有料でないか、偶然性を利用して提供していない）方法で得られる「アイテム C」「アイテム D」をゲーム内で組み合わせるときに「アイテム X」が獲得できる場合である。

【類例 2-2】 有料ガチャから得られるアイテムを含んだ合成や交換の仕組み 2

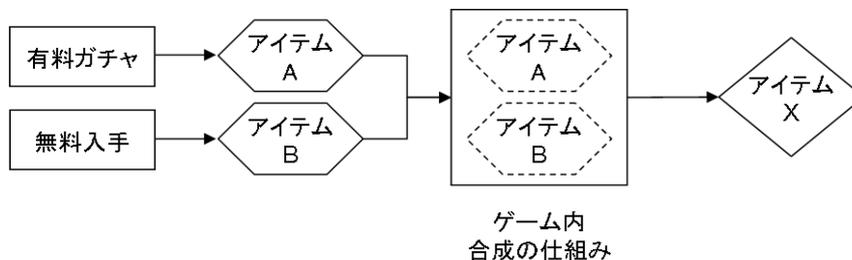
下図に示す内容は、問題ないと考えられる。



これは、有料ガチャから得られる「アイテム A」と、利用者が選択して購入することのできる「アイテム B」をゲーム内で組み合わせるときに「アイテム X」が獲得できる場合である。

【類例 2-3】 有料ガチャから得られるアイテムを含んだ合成や交換の仕組み 3

下図に示す内容は、問題ないと考えられる。



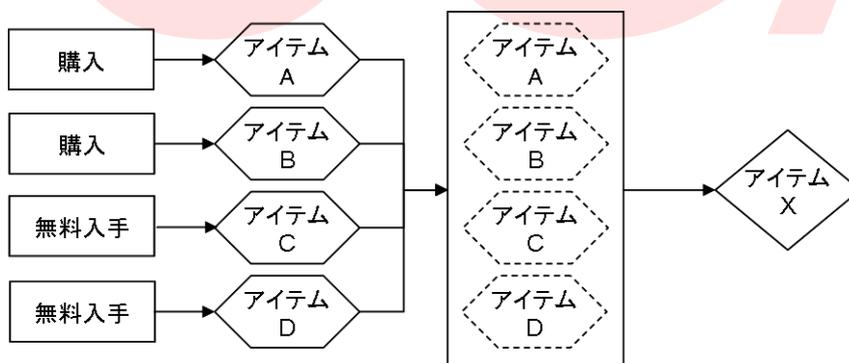
これは、有料ガチャから得られる「アイテム A」と、有料ガチャではない方法で得られる「アイテム B」をゲーム内で組み合わせたときに「アイテム X」が獲得できる場合である。

注意点

1. 「アイテム B」が有料ガチャから得られる場合は適切ではないため、これをしない。

【類例 2-4】 有料ガチャから得られるアイテムを含まない合成や交換の仕組み

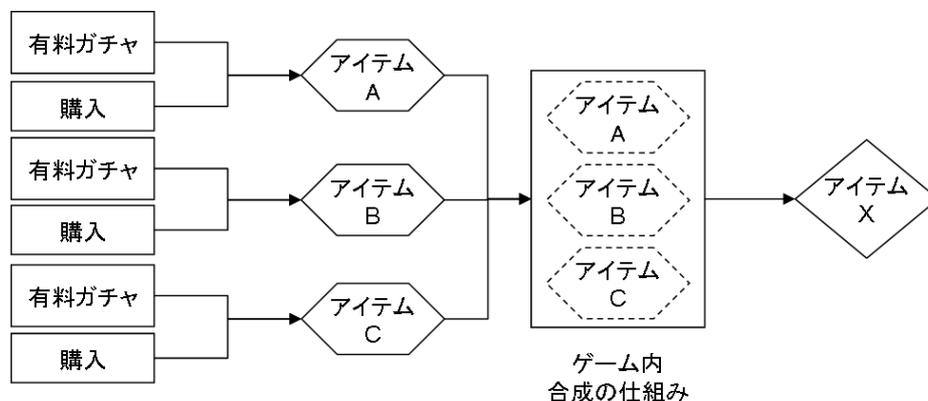
下図に示す内容は、問題ないと考えられる。



これは、有料ガチャではない（有料でないか、偶然性を利用して提供していない）方法で得られる「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」「アイテム D」を組み合わせることで「アイテム X」を獲得できる場合である。

【類例 2-5】複数の入手手段を持つアイテムを組み合わせる仕組み

下図に示す内容は、原則として問題ないと考えられる。



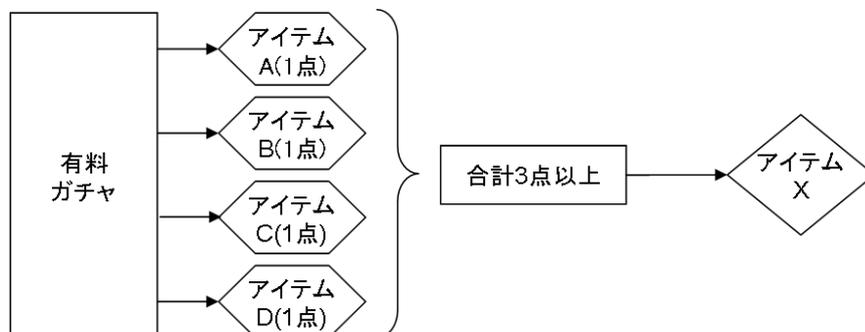
これは、有料ガチャのみならず、利用者が選択して購入することができる「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」を組み合わせたときに「アイテム X」が獲得できる場合である。

注意点

1. 「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」が得られる有料ガチャの課金額が、「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」の販売価格をいずれも下回るような場合は、「アイテム X」の提供を通して、有料ガチャの課金取引への誘引が生じる場合があるため、これをしない。

【類例 3】 点数による引換の場合

下図に示す内容は、原則として問題ないと考えられる。



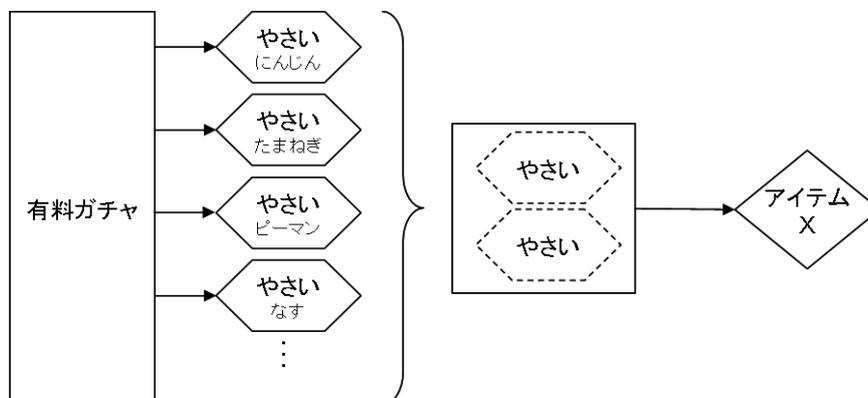
これは、特定のものを組み合わせるのではなく、各アイテムに割り振られた点数の合計が一定の点数に達するときに、「アイテム X」が獲得できる場合である。

注意点

1. 組み合わせる各アイテムに点数を明示する。もっとも、対象となるアイテムの個数だけを問題とするのであれば、全てのアイテムが1点相当である場合と同様であるから、点数の明示をしなくともよい。
2. 各アイテムに明示される点数は必ずしも同じでなくても構わないが、この場合に「アイテム X」を獲得するために必要な点数を特定することによって組み合わせるアイテムを暗に特定すること（例：上図で「アイテム A」が1点、「アイテム B」が10点、「アイテム C」が100点である場合に「111点」を条件とすると、 $A \cdot B \cdot C$ を1個ずつ揃えるべきことが暗に特定される）は適切ではないと考えられる。

【類例 4】同種のもの組み合わせの場合

下図に示す内容は、原則として問題ないと考えられる。



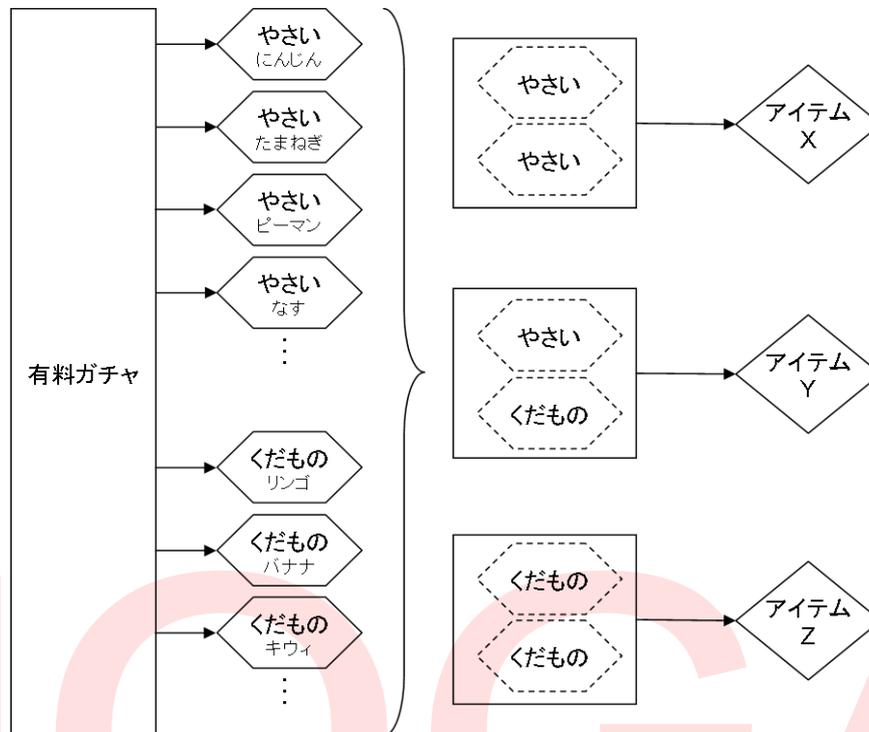
これは、有料ガチャから出るアイテムのうち「やさい」と「やさい」1 つずつを組み合わせたときに、「アイテム X」が獲得できる場合である。なお、上図では省略しているが、「やさい」にはこのほか「ごぼう」や「はくさい」など数多くの種類が存在するものとする。

注意点

1. 上図で組み合わせるものは、「やさい」であれば何でもよい、という場合である。すべての「やさい」が 1 点であると数えれば、類例 3 と同様である。
2. 特定の二以上の異なる種類の組み合わせ、例えば「にんじん」と「たまねぎ」を組み合わせることで「アイテム Y」ができるという特例を設ける場合は、当該特例が典型的な「カード合わせ」に該当することから、これをしない。
3. 組み合わせることができない場合（例：「にんじん」と「にんじん」を組み合わせることはできない）を設けることは、適切ではない場合があるため、これをしない。

【類例 5】 特定しない形での組み合わせの場合

下図に示す内容は、原則として問題ないと考えられる。



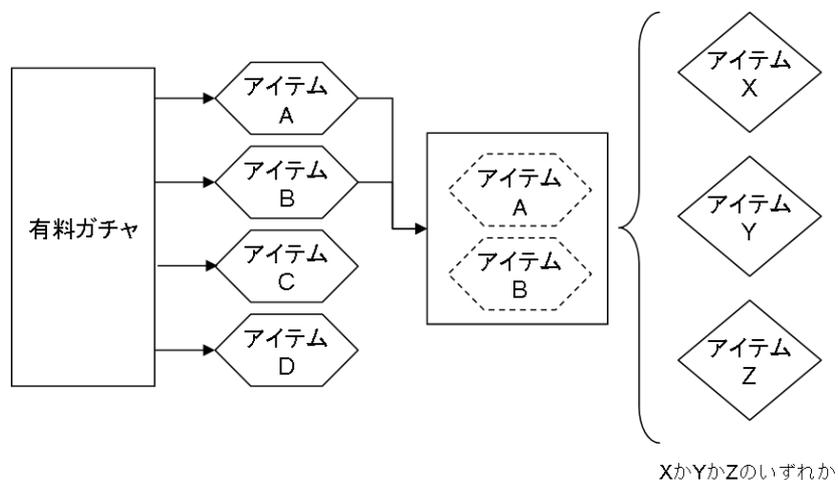
これは、獲得したアイテムのうち「やさい」と「やさい」1つずつを組み合わせたときに「アイテム X」が獲得でき、「やさい」と「くだもの」1つずつを組み合わせたときに「アイテム Y」を獲得でき、「くだもの」と「くだもの」1つずつを組み合わせた場合に「アイテム Z」を獲得できる場合である。なお、上図では省略しているが、「やさい」には、このほか「ごぼう」や「はくさい」など数多くの種類が存在し、同様に「くだもの」には、「グレープフルーツ」や「オレンジ」など数多くの種類が存在するものとする。

注意点

1. 上図で組み合わせるものは、「やさい」であれば何でもよく、同様に「くだもの」であれば何でもよい、という場合である。このうち「アイテム X」と「アイテム Z」については、類例 4 と同様である。
2. 特定の二以上の異なる種類の組み合わせ、例えば「なす」と「リンゴ」を組み合わせることで「アイテム Q」が獲得できるという特例を設ける場合は、当該特例が典型的な「カード合わせ」に当たることから、これをしない。
3. 組み合わせることができない場合（例：「リンゴ」と「リンゴ」を組み合わせることはできない。「にんじん」と「にんじん」を組み合わせることはできない）を設けることは、適切ではない場合があるため、これをしない。
4. 「やさい」の範疇のものが極端に少なく（例：2種類）、同様に「くだもの」の範疇のものが極端に少ない（例：2種類）場合は、組合せの数が限定される（例：2種類×2種類＝4通りの組み合わせしか存在しない）ことになるため、これをしない。

【類例 6】 組み合わせた結果を特定しない場合

下図に示す内容は、適切ではないと考えられるため、これをしない。

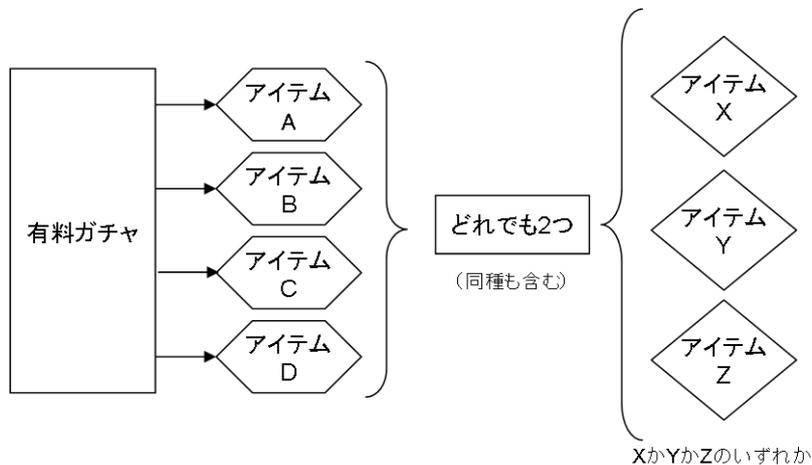


これは、有料ガチャから得られる「アイテム A」「アイテム B」「アイテム C」「アイテム D」のうち「アイテム A」と「アイテム B」を組み合わせたときに、偶然性を利用して「アイテム X」「アイテム Y」「アイテム Z」のいずれかが獲得できる場合である。

JOGA

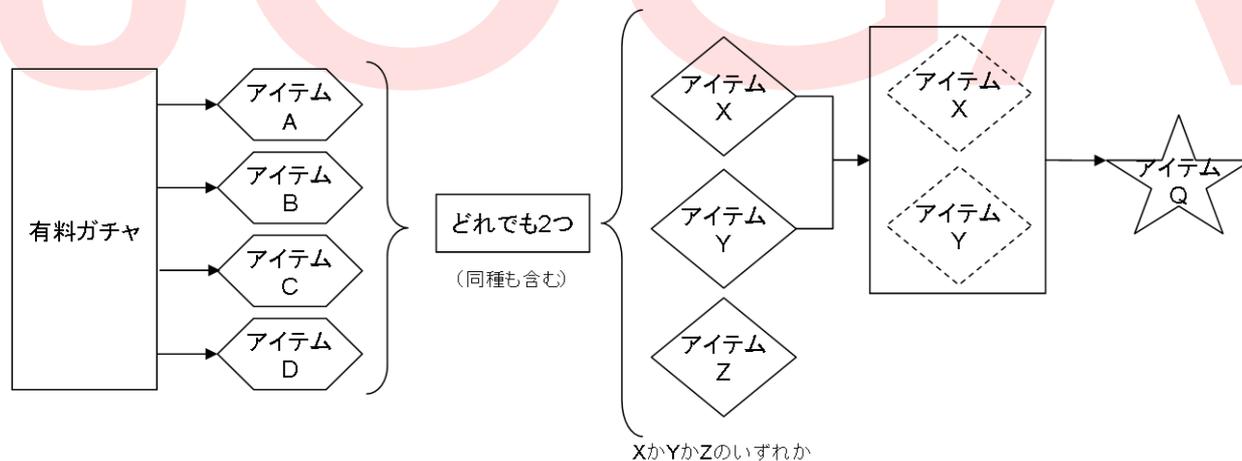
【類例 7】 特定の組み合わせを揃えさせず、結果も特定しない場合

下図に示す内容は、類例 4 と同じく、原則として問題ないと考えられる。



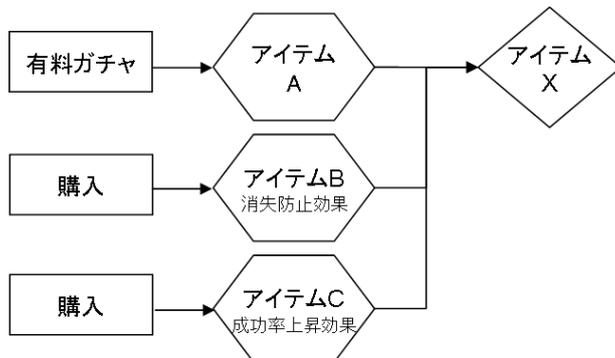
注意点

1. 下図のように、「アイテム X」「アイテム Y」「アイテム Z」のいずれかを獲得した後、さらに、そのうちの特定の二以上の種類（図では「アイテム X」「アイテム Y」）を組み合わせると、「アイテム Q」が獲得できる場合は、適切ではないため、これをしない。



【類例 8】 アイテムの強化の場合

下図に示す内容は、類例 2-2 と同じく、原則として問題ないと考えられる。

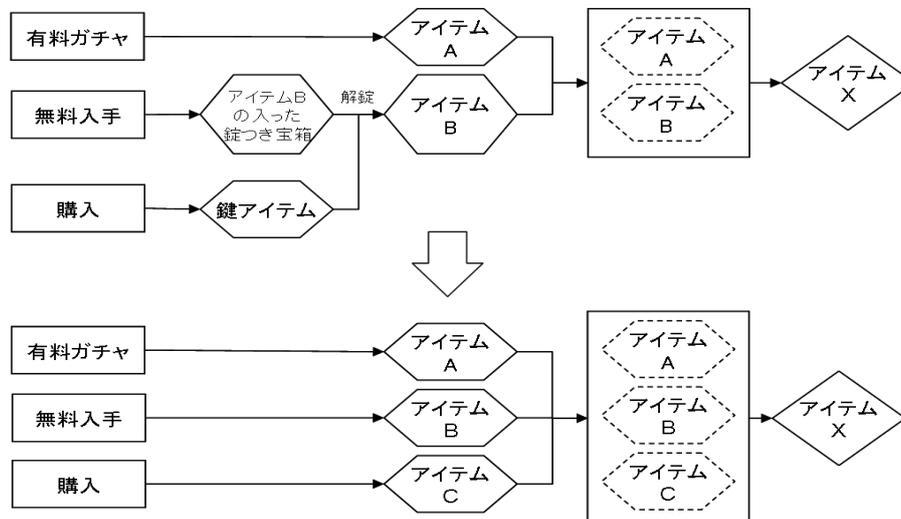


これは、有料ガチャから得られる「アイテム A」と利用者が選択して購入した「消失防止効果」を有するアイテム（アイテム B）と「成功率上昇効果」を有するアイテム（アイテム C）とを組み合わせるときに、アイテム X が獲得できる場合である。

JOGA

【類例 9】有料ガチャと無料ガチャの複雑な合成の場合

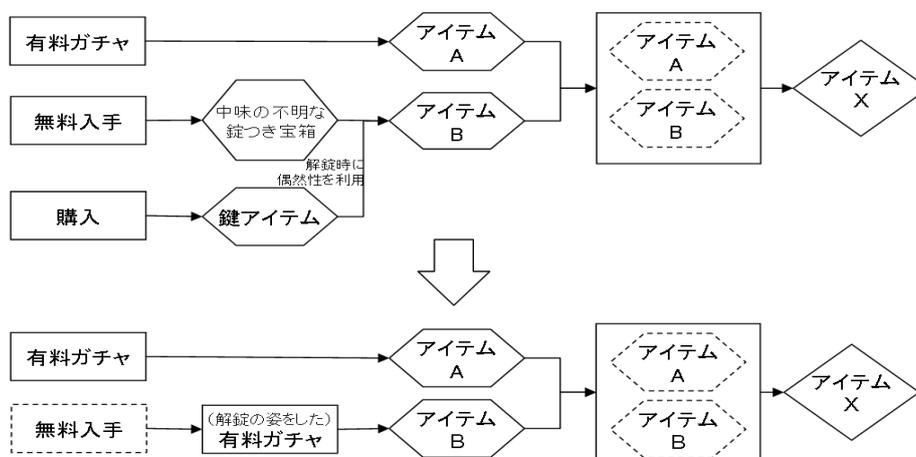
下記の上側の図に示す内容は、下側の図と同視できるため、類例 2-2 と同じく、原則として問題ないと考えられる。



これは、無料で入手する「アイテム B の入った鍵つき宝箱」と利用者が選択して購入した「鍵アイテム」を組み合わせることにより獲得した「アイテム B」と有料ガチャから得られる「アイテム A」を組み合わせるときに、「アイテム X」が獲得できる場合である。なお、「アイテム B の入った鍵つき宝箱」と「鍵アイテム」を組み合わせることにより「アイテム B」を獲得するときに偶然性は利用されていない。

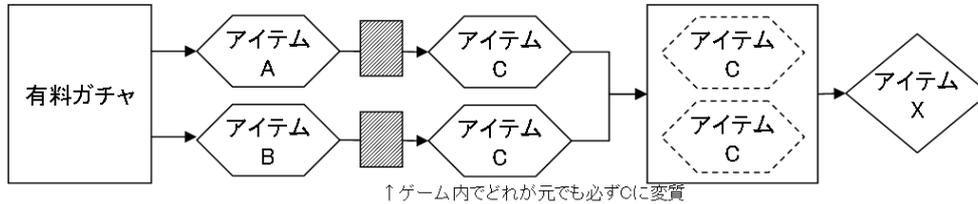
注意点

1. 上図に関連して、次のように「アイテムの入った宝箱」の中に入っているアイテムがそもそも「アイテム B」と明示されず、有料で購入した「鍵アイテム」と組み合わせることにより偶然性を利用して「アイテム B」が獲得できる場合は、下図のように、「アイテム B」を有料ガチャから得る場合と同視でき、適切ではないため、これをしない。



【類例 10】 有料ガチャから出たものが同じものに変質する場合

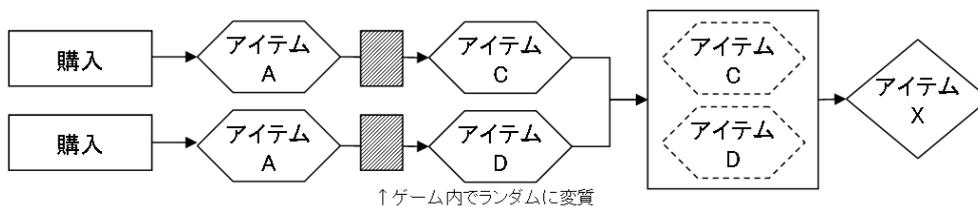
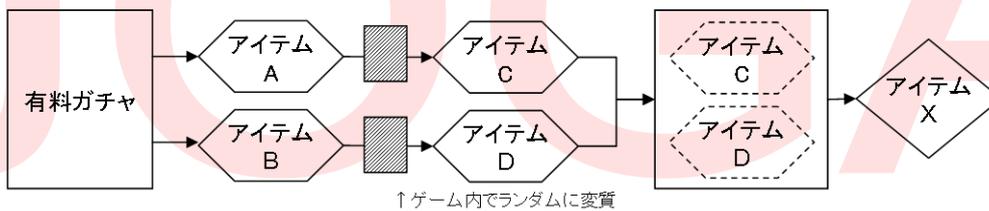
下図に示す内容は、問題ないと考えられる。



これは、有料ガチャから出たアイテムが、何であっても「アイテム C」へ変質し、「アイテム C」を組み合わせるときに、「アイテム X」が獲得できる場合である。この場合、「アイテム C」の出所（それが「アイテム A」であったか「アイテム B」であったか）を問わず、必ず「アイテム X」が獲得できる。

【類例 11】 有料ガチャから出たものを変質させて組み合わせる場合

下図に示す内容は、適切ではないと考えられるため、これをしない。

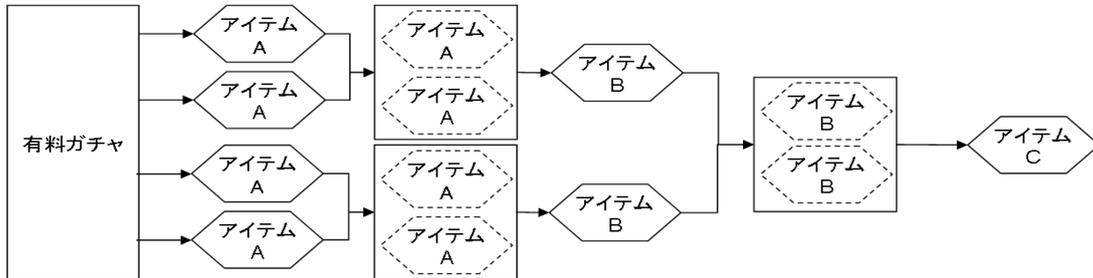


上記の上側の図は、有料ガチャから出たアイテムが、さらにゲーム内で偶然性を利用して別のアイテムに変質する場合であり、下側の図は、選択により購入したアイテムがゲーム内で偶然性を利用して別のアイテムに変質する場合である。

いずれも、さらにそれらアイテムを二以上の種類組み合わせるとき、「アイテム X」が獲得できるため、適切ではないと考えられる。

【類例 12-1】 同じ種類のアイテムを何度も組み合わせに使用する場合 1

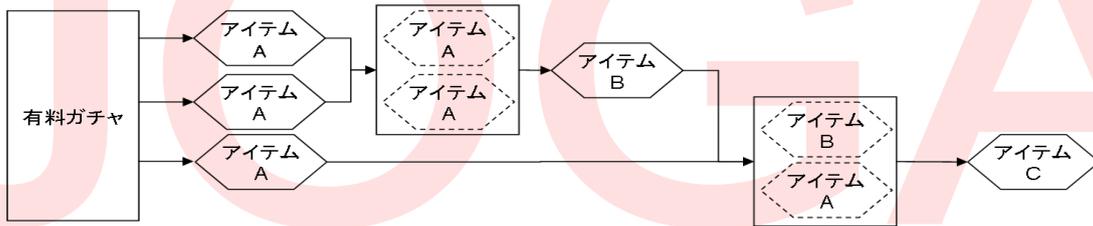
下図に示す内容は、問題ないと考えられる。



これは、「アイテム A」を 2 つ組み合わせたときに獲得できる「アイテム B」を 2 つ組み合わせたときに、「アイテム C」が獲得できる場合である。この場合、実質的に見て「アイテム A」のみを組み合わせの対象としていることになる。

【類例 12-2】 同じ種類のアイテムを何度も組み合わせに使用する場合 2

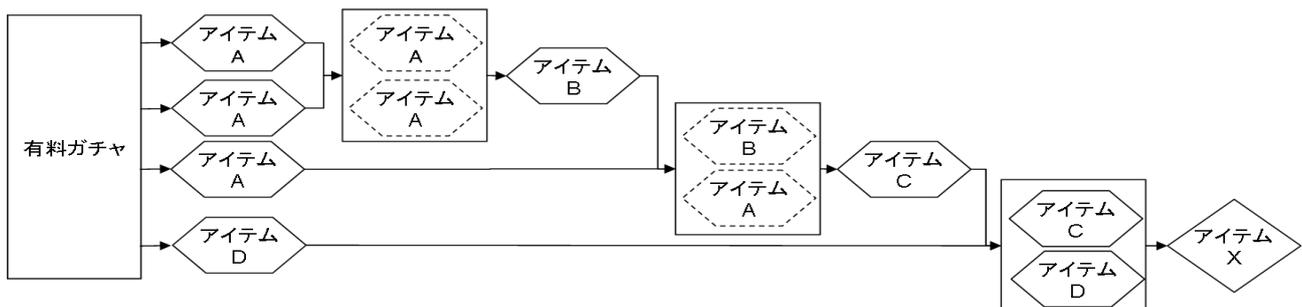
下図に示す内容は、原則として問題ないと考えられる。



「アイテム A」2 つを組み合わせたときに「アイテム B」が獲得でき、この「アイテム B」と「アイテム A」を組み合わせたときに「アイテム C」が獲得できる場合である。この場合、実質的に見て「アイテム A」のみを組み合わせの対象としていることになる。

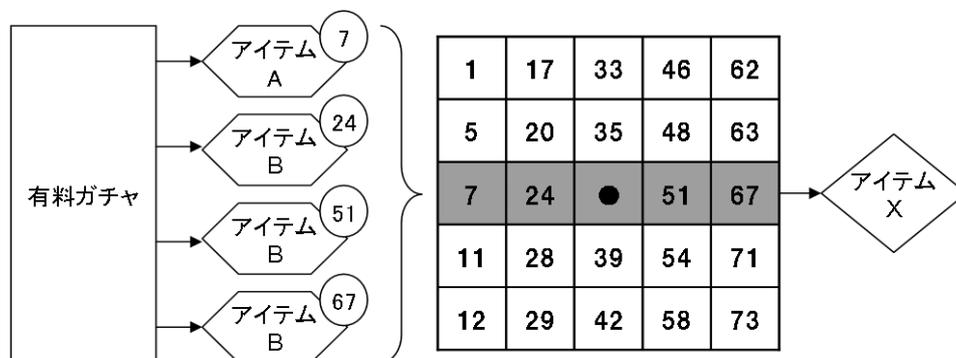
注意点

1. 上記の「アイテム A」のみを組み合わせていった結果として獲得した「アイテム C」と、有料ガチャから出る「アイテム D」を組み合わせたときに「アイテム X」が獲得できる場合は、適切ではないと考えられるため、これをしない。



【類例 13】 有料ガチャから得られたものに別途つけられた番号で「ビンゴ」形式によるアイテムを獲得する場合

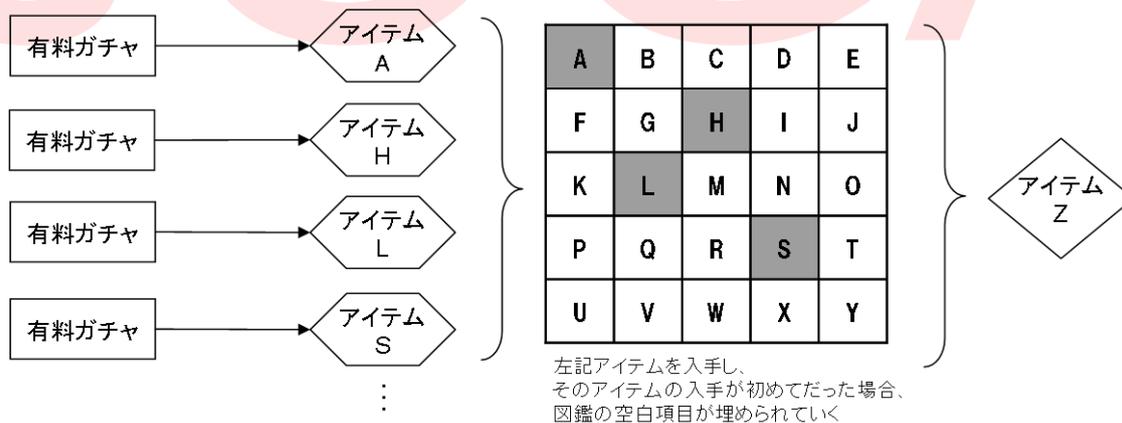
下図に示す内容は、適切ではないと考えられるため、これをしない。



これは、有料ガチャから出たアイテムに、アイテムの種類とは関係なく「番号」がふられており、その「番号」を組み合わせるビンゴ形式で「アイテム X」を獲得する場合である。

【類例 14】 空白の「図鑑」を埋めていく場合

下図に示す内容は、適切ではないと考えられるため、これをしない。

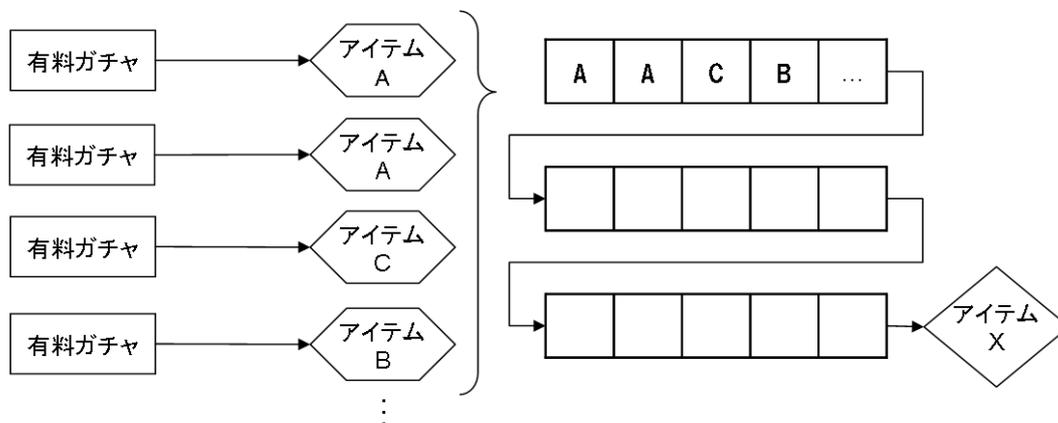


これは、様々な方法で入手できるアイテムについて、アイテムを入手するたびに「图鉴」の形式をとったリストに掲載されていき、图鉴の空白項目が全て埋まったとき（图鉴の項目とされているアイテムに、有料ガチャから得られるアイテムが 2 つ以上含まれていることを前提とする）に、「アイテム Z」が獲得できる場合である。

图鉴の性質上、图鉴には同一のアイテムを 2 つ以上掲載させることができない（例えば、「アイテム A」を入手し、图鉴の A の欄が埋まった後、「アイテム A」を再度獲得したとしても、图鉴の別の欄は埋まらない）。

【類例 15】 スタンプカード方式

下図に示す内容は、問題ないと考えられる。

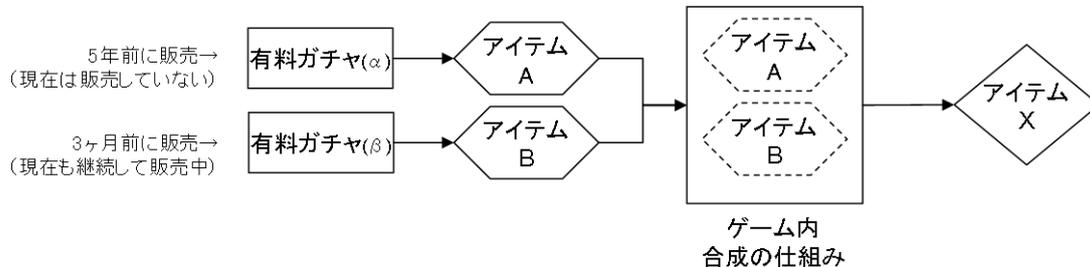


これは、有料ガチャからアイテムを入手する度に、(商店でもらえるスタンプカードやラジオ体操の出席カードのように) 欄が埋まっていき、欄が全て埋まったときに「アイテム X」が獲得できる場合である。アイテムの種類は問わず、同一のアイテムを複数入れること (いわゆるダブリ) もできる。

JOGA

【類例 16】過去に販売したものが結果として組み合わせられてしまう場合

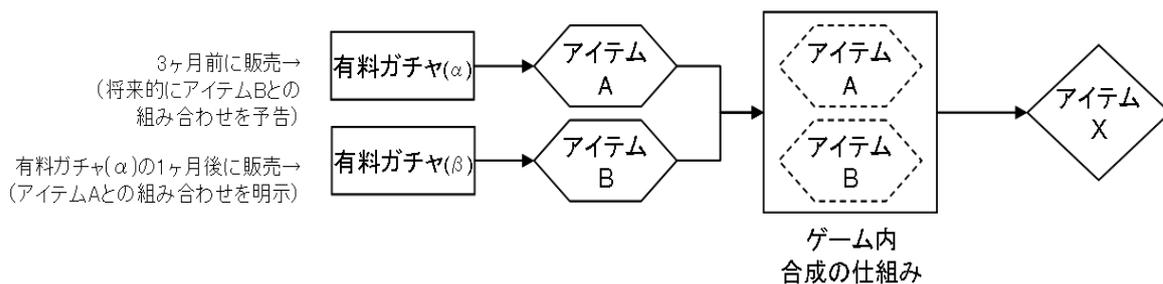
下図に示す内容は、過去に販売していたアイテムについて、それが将来的に他のアイテムと組み合わせられることを示唆して販売していない限り、原則として問題ないと考えられる。



これは、「有料ガチャ(α)」から得られる「アイテム A」と「有料ガチャ(β)」から得られる「アイテム B」を組み合わせるときに「アイテム X」が獲得できる場合であり、かつ、「有料ガチャ(β)」を実施している時点において「有料ガチャ(α)」を実施していない場合である。

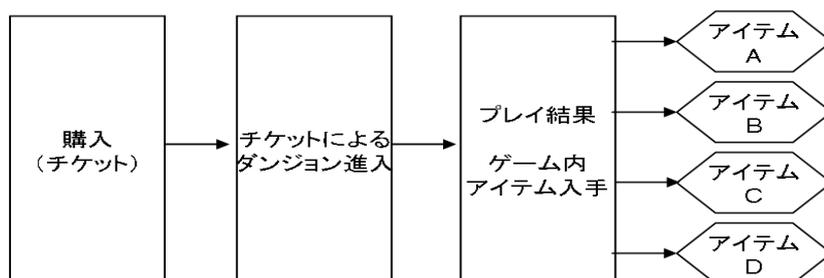
注意点

1. 「アイテム A」を含む「有料ガチャ(α)」は再度実施しないものとする。但し、「有料ガチャ(α)」から得られる「アイテム A」と「有料ガチャ(β)」から得られる「アイテム B」を組み合わせるときに「アイテム X」が獲得できるというゲームシステム自体を廃止したときは、この限りでない。
2. 「アイテム A」を任意に購入できるようにすることは、原則として問題ないと考えられる。
3. 下図のように、「有料ガチャ(α)」を販売する際に、将来的に何らかのアイテムと組み合わせることにより何らかのアイテムの獲得が可能であることを予告したり明示したりすることは適切ではないため、これをしない。



【類例 17】 有料チケットによるプレイ結果を利用する場合

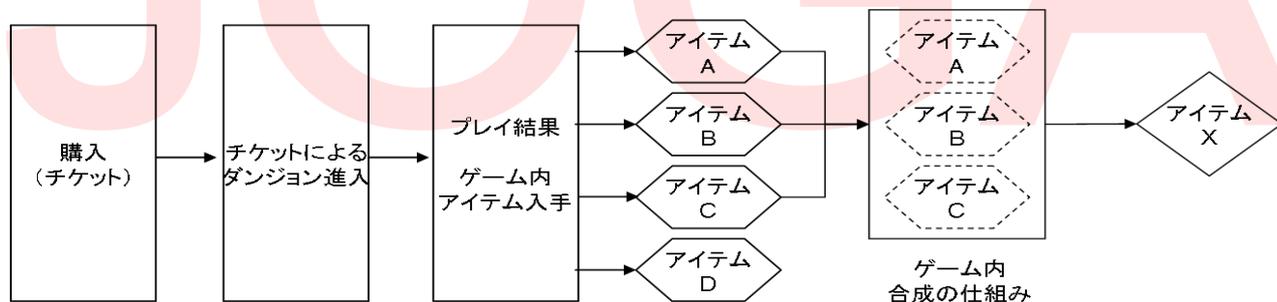
下図に示す内容は原則として問題ないと考えられる。



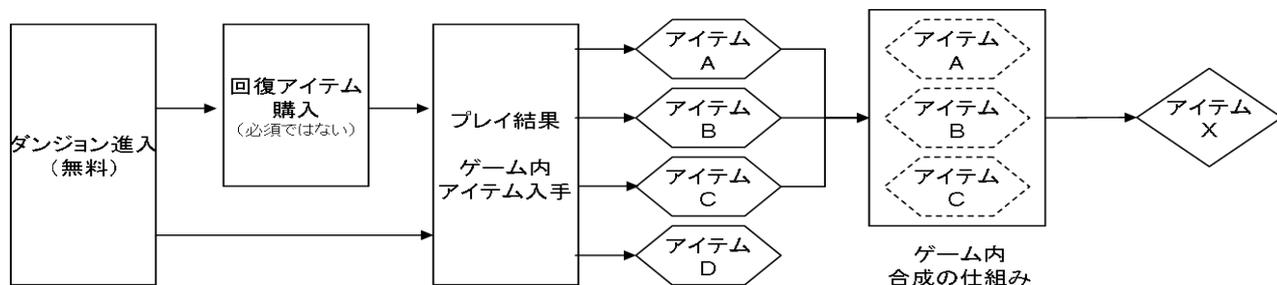
これは、有料で購入したチケット等により、ダンジョン（ゲーム内の遊戯場の形態の一種）でプレイをし、結果としてアイテムを入手できることがあるが、チケット購入の目的がもっぱらダンジョンでのゲームのプレイ自体にある場合である。

注意点

1. 下図のように、ゲーム内の「合成」の仕組みを利用して、ダンジョン内でのプレイにより獲得したアイテムを複数組み合わせることにより「アイテム X」が獲得できる仕組みがある場合は、ダンジョン内でのプレイがもっぱら「アイテム X」の獲得を目的とするかのようにユーザーを誘導することのないように留意する。

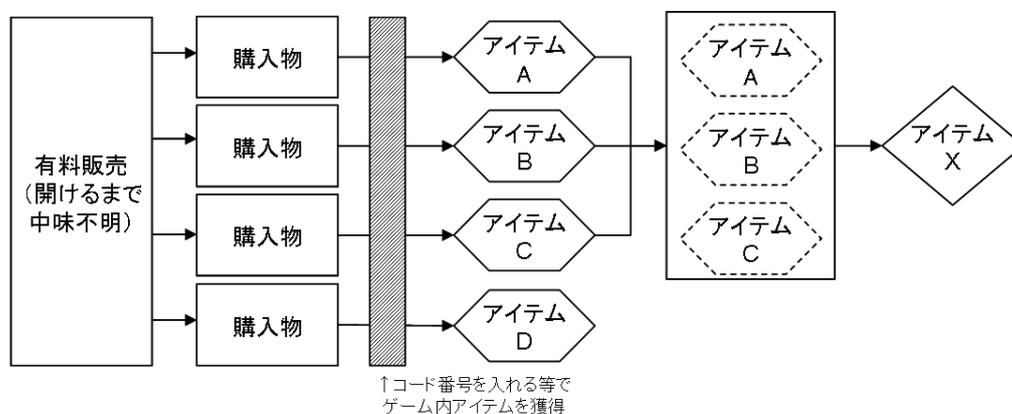


2. 下図の内容は、原則として問題ないと考えられる。



上図のように、ダンジョンにおいてプレイする過程で「回復アイテム」などの有料アイテムを利用できる場合であっても、ダンジョンへの進入が無料であれば、当該有料アイテムの購入が事実上必須となる場合を除き、原則として問題ないと考えられる。

【類例 18】 オフライン販売（店舗やイベント会場でのグッズ直売等を想定）での組み合わせの場合
 下図に示す内容は、適切ではないと考えられるため、これをしない。



これは、有料で販売されたグッズ等に付随しているコード番号等をゲーム内にて入力することでアイテムを手し、それらアイテムを二以上の種類組み合わせたときに「アイテム X」が獲得できる場合である。