

ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン

日本オンラインゲーム協会 ガイドラインワーキンググループ

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（インターネットに接続された端末機器、主にパソコン、スマートフォン、携帯電話、その他ウェアラブル端末等でプレイするゲームをいいます）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、利用者の皆様が安心して楽しめる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。

本ガイドラインは、JOGA 内に設置したワーキンググループにて継続して適宜検討し、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、随時更新するものとする。

JOGA 加盟の本ガイドライン賛同事業者は、提供するゲームサービスにおいて、以下の各項目の要件を遵守するものとする。

1. 本ガイドラインの各種用語の定義

（1）本ガイドラインにおいては、各種用語の定義は以下に掲げるとおりとする。

- a. ランダム型アイテム提供方式
一般的には「ガチャ」と呼ばれる、文字、絵、符号等を電磁的に表示した、オンラインゲーム上で使用できるキャラクター、アイテム等（以下、アイテム等）を、偶然性を利用してアイテム等の種類が決まる方法によって提供する方式をいう。
- b. 有料ガチャ
利用者が有料で利用するランダム型アイテム提供方式をいう。
- c. ガチャアイテム
ランダム型アイテム提供方式により利用者に提供されるアイテム等をいう。
- d. ガチャレアアイテム
有料ガチャにより提供されるガチャアイテムであって、同一の有料ガチャにより提供される他のガチャアイテムと比較して、顕著な特徴を有するもの、提供割合が低いもの、または提供数や期間が限定されたもの等、顧客を誘引する目的で提供されるものをいう。

2. 有料ガチャの表示に関する事項

（1）有料ガチャに関する、以下に掲げる各情報を、各オンラインゲームタイトルの公式サイトトップページもしくは有料ガチャを提供する各種画面またはこれらのページからリンクされたページ（以下、総称してガチャページ）に掲載し、利用者が容易にこれを閲覧できるようにする。

- a. 有料ガチャにより提供されるガチャアイテムについて、名称、イラストまたは種別等を用いて、利用者が獲得できる全てのガチャアイテムを予め確認できるように表示する。
- b. 有料ガチャにおいてガチャレアアイテムを提供している場合、当該ガチャレアアイテムを表示する。
- c. 有料ガチャにより提供数または提供期間が限定されているガチャアイテムを提供している場合、その提供数または提供期間等の内容を表示する。

- d. 有料ガチャにおいてキャンペーン企画等により販売中のガチャアイテムの提供割合を変更する場合、当該変更の条件および変更の度合い（増加または減少のいずれか一方）を事前に表示するものとする。なお、当該表示は、キャンペーン企画等が開始される日の前日までにを行うことが望ましい。
- e. 有料ガチャにおいて、特定のガチャアイテムの提供割合を上げる場合などで比較対象表示を行う場合、比較対象となる有料ガチャの名前や販売期間等を明らかにする。
- f. 有料ガチャにおいて重複して同一のガチャアイテムを入手する可能性の有無およびその条件等を表示する。
- g. 有料ガチャにおいて不具合が発生した場合、速やかにその事実を表示し、適切な対応を行う。

3. 有料ガチャの設定に関する事項

(1) 有料ガチャにおいてガチャレアアイテムを提供する場合、以下のいずれかを遵守するものとする。

- a. いずれかのガチャレアアイテムを取得するまでの推定金額（その設定された提供割合から期待値として算定される金額をいう）の上限は、有料ガチャ1回あたりの課金額の100倍以内とし、当該上限を超える場合、ガチャページにその推定金額または倍率を表示する。
- b. いずれかのガチャレアアイテムを取得するまでの推定金額の上限は50,000円以内とし、当該上限を超える場合、ガチャページにその推定金額を表示する。
- c. ガチャレアアイテムの提供割合の上限と下限を表示する。
- d. ガチャアイテムの種別毎に、その提供割合を表示する。

(2) 有料ガチャについては、以下のいずれかを遵守するものとします。なお、有料ガチャにより提供されるガチャアイテムの価値について、その価額が明記されていない場合、可能な限りにおいて、その類似または同類のアイテム等の価額を参照するものとする。

- a. 有料ガチャ1回利用時に提供されるガチャアイテムの価値は、有料ガチャ1回の価額と同等またはそれ以上とする。
- b. 有料ガチャ10回利用時に提供されるガチャアイテムの提供割合の期待値上の価値は、有料ガチャ10回の価額と同等またはそれ以上とする。
- c. 有料ガチャの利用金額の総計が5,000円の場合、有料ガチャから提供されるガチャアイテムの提供割合の期待値上の価値は、5,000円と同等またはそれ以上とする。

(3) 何らのガチャアイテムが提供されない可能性がある有料ガチャの提供は行わない。

4. 有料ガチャの運用に関する事項

(1) ガチャアイテムの提供割合は、事前の告知無くこれを変更しない。ただし、緊急を要する場合はこの限りではないが、変更の可能性が生じた時点から可及的速やかにその旨を告知するよう努めるものとする。

(2) 有料ガチャの運用については、運用責任者を定めることとする。

- a. 運用責任者は、有料ガチャの提供の前に、当該有料ガチャにおけるガチャアイテムの提供割合を承認するものとし、当該承認の事実を書面等により記録する仕組みを社内に構築するものとする。
- b. 運用責任者は、有料ガチャが設定された通り適切に稼働することを確認し、書面等により確認の結果等を記録する仕組みを社内に構築するものとする。

(3) 有料ガチャにおけるガチャアイテムの提供割合を安易に変更できないよう、システムの設計に留意するものとする。

5. 禁止事項

- (1) 有料ガチャの利用条件やガチャアイテムの内容に関して、事実に相違する表示、実際のものよりも著しく優良、有利、その他利用者に誤認されるおそれのある表示をしてはならない。
- (2) 有料ガチャについて、不当景品類及び不当表示防止法で許容される範囲を超える景品類の提供、および懸賞による景品類の提供に関する事項の制限で禁止されるカード合わせ規制に違反する景品類の提供をしてはならない。

6. 内部監査に関する事項

- (1) 本ガイドラインが適切に運用されるよう、監査を行うものとする。
- (2) 監査は、有料ガチャの運用を担当する部門から独立した他の部門がこれを実施するものとする。
- (3) 監査の結果、何らかの不適切な事実が発見された場合、各事業者の責任において、速やかにその改善を図るとともに、再発の防止策を整備するものとする。

ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン

2012 年 8 月 2 日 制定

2012 年 9 月 1 日 施行

2016 年 1 月 28 日 改訂

2016 年 4 月 1 日 施行

2024 年 6 月 7 日 改訂

2024 年 6 月 27 日 施行