

ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会が「ゲーム内表示等に関するガイドライン」等を策定し、利用者がより安心・安全に楽しめる環境の向上を図るための自主的な取り組みを強化

NHN Japan株式会社

グリー株式会社

株式会社サイバーエージェント

株式会社ディー・エヌ・エー

株式会社ドワンゴ

株式会社ミクシィ

NHN Japan株式会社（本社：東京都品川区、代表取締役社長：森川亮）、グリー株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：田中良和）、株式会社サイバーエージェント（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長CEO：藤田晋）、株式会社ディー・エヌ・エー（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：守安功）、株式会社ドワンゴ（本社：東京都中央区、代表取締役社長：小林宏）および株式会社ミクシィ（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：笠原健治）のプラットフォーム事業者6社（以下「6社」）は、本日ソーシャルゲームプラットフォーム連絡協議会（以下「連絡協議会」）として、「ゲーム内表示等に関するガイドライン」、「リアルマネートレード（※1）対策ガイドライン」及び「コンプリートガチャ等に関する事例集」を策定しましたのでお知らせいたします。

6社は、従来、利用規約違反ないし利用規約上の禁止行為について厳しく対処するとともに、利用者やゲーム提供会社等に対する啓発活動や提供サービス内のパトロールの取り組み等を通じ、利用環境の整備を図ってまいりました。また、2012年3月には、ソーシャルゲームを含むネットワークゲーム市場の急速な拡大、利用者の増加を受け、社会的責任を担う企業として、事業者全体が協力してより安心・安全な利用環境の向上を図るために、連絡協議会を発足いたしました。

連絡協議会では、リアルマネートレード（以下「RMT」）に関連する行為の是正のための施策をはじめ、月額利用上限額の設定、注意喚起の強化など、青少年利用者等の保護の充実・強化に向けた施策の導入を推進してまいりました。また、各方面からのご意見も参考にしながら、2012年5月には「コンプリートガチャガイドライン」を策定し、自主的に運用を開始しております。

今回、自主的な取り組みをさらに進め、「ゲーム内表示等に関するガイドライン」「リアルマネートレード対策ガイドライン」を策定し、さらには、「コンプリートガチャ等に関する事例集」を、作成・運用することで、さらなる利用環境の向上を図ります。

1. ゲーム内表示等に関するガイドライン（別紙1参照）

利用者が、ゲームをはじめとしたコンテンツのルール、内容について自主的かつ合理的な選択をすることを妨げる要因を排除し、事業者が安心・安全な環境を維持、向上する目的で策定したガイドラインです。本ガイドラインでは、ガチャにおけるアイテムの提供割合の表示等、サービスの透明性向上を図っています。それぞれのプラットフォームにおいて本ガイドラインに基づく自社の基準を運用することで、プラットフォーム上のゲームの利用環境が向上し、これにより、利用者にとって分かりやすい利用条件の明示を実現することができます。本ガイドラインに基づく運用は、9月1日より開始します。

2. リアルマネートレード対策ガイドライン（別紙2参照）

RMTは、不正アクセス、利用者間のトラブルなど利用環境に対して悪影響をおよぼします。また、チート（※2）やBOT（※3）などの不正、詐欺などの犯罪行為を助長する可能性があるものであり、6社は、それぞれのサービス特性に応じて直接あるいは間接に禁止しています。今回、新たに策定したガイドラインは、純粋にゲームをお楽しみいただいている利用者の利用環境を損なうような行為を防止し、広く多くの方々に、安心してご利用いただける環境のさらなる整備を目的としています。RMT事業者及び個人の転売利益を目的とするような行為の減少を目指し、RMTを排除するにあたって効果のあった施策について例を示し、今後も互いに有益なものを取入れることを可能にすることにより、業界全体として、健全性を向上していきます。本ガイドラインに基づく運用は、本日より開始します。

3. コンプリートガチャ等に関する事例集（別紙3参照）

消費者庁が5月18日に公表した考え方に基づきコンプリートガチャの範囲を具体的に説明し、コンプリートガチャ以外の事例についても、ゲーム提供会社が留意すべき点について解説しました。利用者に自主的かつ合理的な選択をしていただくために、どのような点に留意しながら、サービスを開発・運営すべきかについての基準をゲーム提供会社等に対しても明確に示し、利用者がゲームをより安心して楽しめる環境を整えることを目的として策定いたしました。本事例集に基づく運用は、7月1日より開始します。

※1 リアルマネートレード（RMT）とは、ゲーム上のキャラクター、アイテム、カード、ゲーム内仮想通貨等を現実の通貨で売買する行為を指します。

※2 チートとは、ゲーム内で扱われているデータを書き換えたり、バグを利用してシステムを破壊する行為等を指します。

※3 BOTとは、ゲーム内で経験値や、ゲーム内仮想通貨、アイテム等を得るため、ゲームキャラクターを自動で操作したり人と同様の作業を自動で実行するプログラムの総称です。

▼別紙1,2,3

http://www.nhncorp.jp/press/files/PRESS_20120622182201.pdf