

## コンプリートガチャ等に関する事例集

### 1 目的

この事例集は、ソーシャルゲームプラットフォーム事業者が、その運営する日本国内のプラットフォームにおいて、ソーシャルゲーム等のアプリケーション（以下「ソーシャルゲーム等」という）内において、いわゆるコンプリートガチャ（以下「コンプガチャ」という）の禁止の徹底を図り、さらにコンプガチャに該当しない仕組みについても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、留意すべき事例を示して事業者の注意を促すこととし、利用者が安心してソーシャルゲーム等を楽しむことができる環境を整えることを目的とする。

なお、この事例集に記載された事例は、不当景品類及び不当表示防止法において禁止される、いわゆる「カード合わせ」に該当する事例を網羅したものではなく、また、この事例集は「カード合わせ」の該当・非該当を規定するものではなく、なんら法的な見解、解釈を示すものでもないため、個別の事例については関係省庁や弁護士等の専門家に確認の上、ソーシャルゲーム等の企画、開発、提供等を行うことを推奨する。

この事例集は、今後の法令改正（告示、運用基準の改正を含む）、関係省庁の見解の変更、その他事情変更等によって適宜追加・変更される場合がある。

### 2 用語の定義

この事例集において、次の各号に掲げる用語の定義は、当該各号に定めるところによる。この事例集に明示されていない用語については、「コンプリートガチャガイドライン」の定めるところによる。

(1) プラットフォーム事業者

自社またはソーシャルゲーム提供事業者が開発・運営するソーシャルゲーム等を利用者に対して提供するプラットフォームを運営する事業者をいう。

(2) ソーシャルゲーム提供事業者

プラットフォームを通じてソーシャルゲーム等を提供する事業者をいう。

(3) ガチャ

文字、絵、符号等を電磁的に表示した、ゲーム中で用いるキャラクターやアイテム等（以下「アイテム等」という）を利用者に提供する仕組みであって、提供されるアイテム等の種類等が利用者の選択によらず、ランダムに決定されるものをいう。

(4) ガチャアイテム

利用者が、ガチャによって提供を受けるアイテム等をいう。

(5) 有料ガチャ

金銭、金銭のみで購入できる仮想通貨（プラットフォームまたはソーシャルゲーム等内において流通するもの）、または商品の有償での購入をガチャアイテムの提供を受

けるための直接の対価として行うことができるガチャをいう。なお、有料ガチャのおまけとなるガチャ券で回せるガチャは有料ガチャとする。

(6) 有料ガチャアイテム

有料ガチャによってのみ提供するガチャアイテムをいう。ただし、有料ガチャにより提供するものと有料ガチャ以外の方法により提供するものが混在する場合は、当該ガチャアイテムは有料ガチャアイテムとみなす。

(7) ランダムアイテム課金

有料ガチャと同等の偶然性を利用した仕組みにより、有料でアイテム等を提供する方法をいう（例えば、有料で販売されている鍵を使用してゲーム進行中に取得した宝箱を開けることによりアイテム等をランダムに提供する等方法）。

(8) アイテム区分

アイテム等の希少性を表すためにソーシャルゲーム等内で使われる区分をいう。

(9) 有料アイテム

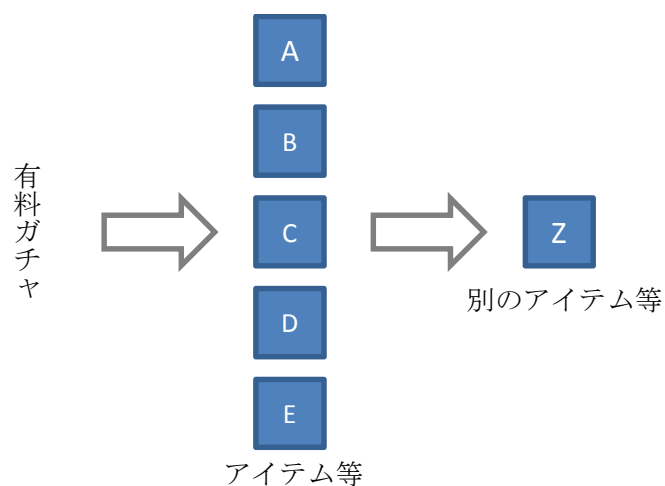
偶然性がない方法によって有料で提供するアイテム等をいう。

### 3 いわゆるコンプガチャ等の方法

以下に掲げる各事例については、コンプガチャにあたると考えられる。

#### (1) 事例1 (典型的なコンプガチャに該当する方法)

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の異なる種類のアイテム等を含む特定の組合せを事前に明示した上で、当該組合せを揃えた利用者に対して、別のアイテム等を提供する方法。

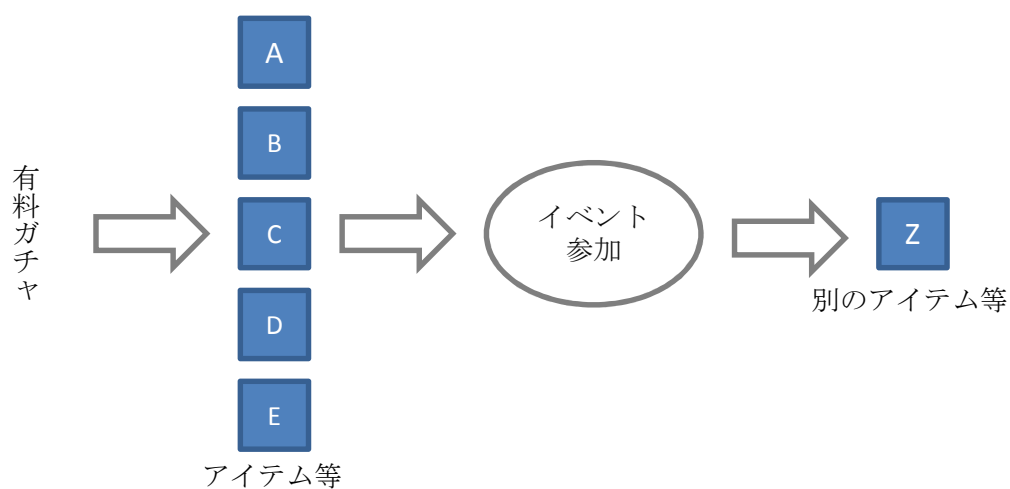


## (2) 事例2 (典型的なコンプガチャに加えてイベント参加を介在させる方法)

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の異なる種類のアイテム等を含む特定の組合せを事前に明示した上で、当該組合せを揃えた利用者に対して、ゲーム内イベントに参加する等の機会を付与し、当該イベントをクリアする等の一定条件を満たした場合に、別のアイテム等を提供する方法。

### 【コンプガチャに該当すると考えられる理由】

イベント等を介在させたとしても、事例1と実質的には同様と考えられるため。

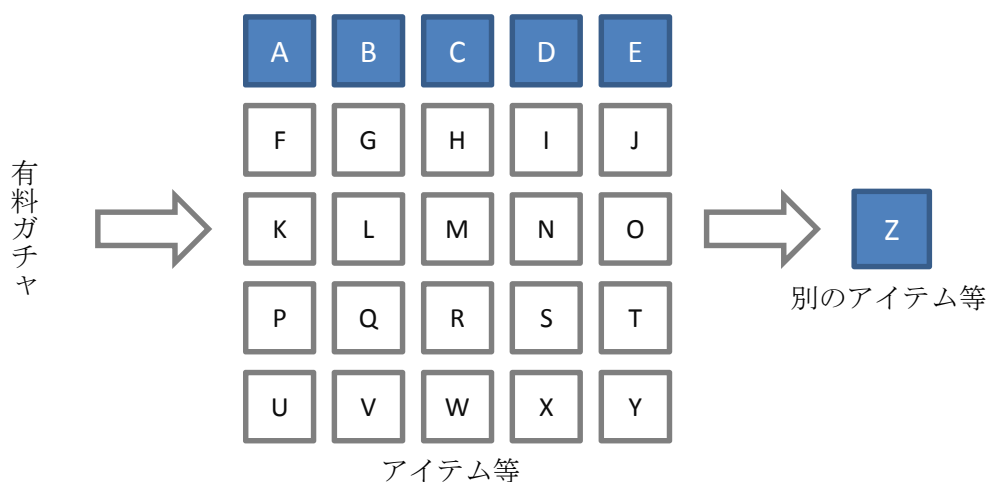


**(3) 事例3 (揃えるべきアイテム等をパターンで特定する方法 (いわゆるビンゴガチャ等))**

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって得られる2つ以上の異なる種類のアイテム等を一定のパターン (例えば、ビンゴゲームのような仕組みにおいて一列以上揃える等) で特定し事前に明示した上で、当該組合せを揃えた利用者に対して、別のアイテム等を提供する方法。

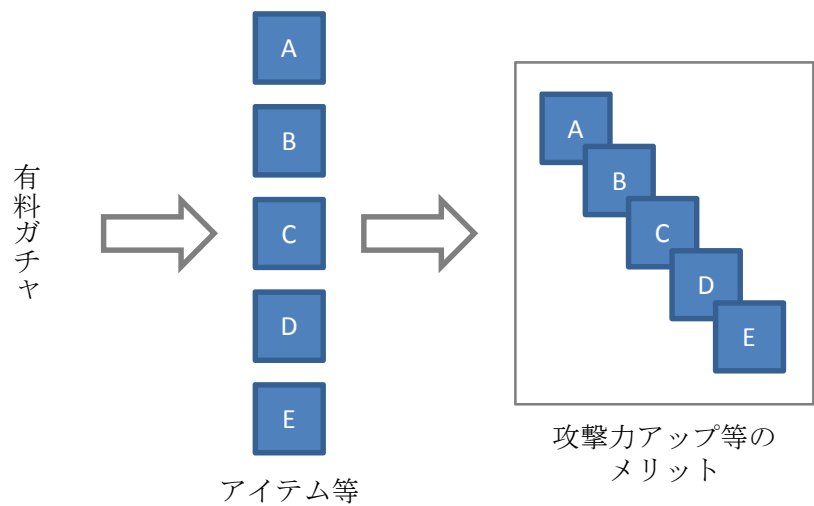
**【コンプガチャに該当すると考えられる理由】**

揃えるべきアイテム等を個別に特定し、明示していなくても、一定のパターンで特定し、当該パターンを揃えること等が条件となっている場合は、個別に明示されている場合と同様に考えられるため。



**(4) 事例4 (パラメーターの上昇等のメリットを提供する方法)**

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の異なる種類のアイテム等を含む特定の組合せを事前に明示した上で、当該組合せを揃えた利用者に対して、希少価値のあるパラメーター上昇等のメリットを提供する方法。

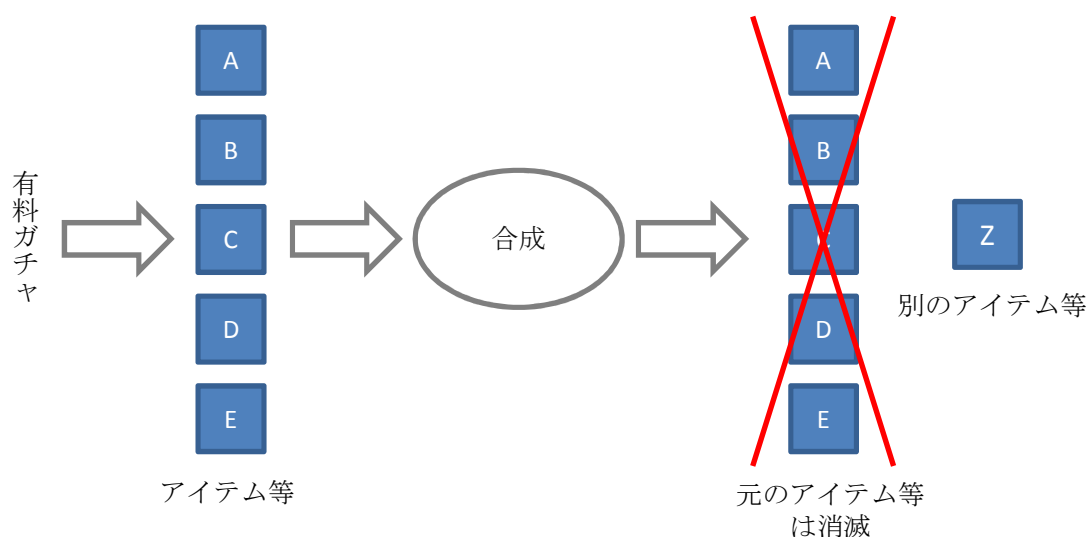


### (5) 事例5 (合成等により元のアイテムが消滅する方法)

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の異なる種類のアイテム等を含む特定の組合せを事前に明示した上で、当該組合せを揃えた利用者に対して、揃えたアイテム等の合成（揃えたアイテム等の全部または一部が消滅する方法を意味し、利用者の選択によるか否か問わない。以下かかる仕組みを「合成」という）によって別のアイテム等を提供する方法。

#### 【留意事項】

合成がゲームの基本機能として組み込まれており、不特定のガチャアイテムを対象として合成が可能な場合は、特定の組合せを揃える必要がないため、原則としてこの事例には該当しない。その場合においても、有料ガチャアイテム等を3つ以上でなければ合成できない仕様にするのは推奨しない。



#### 4 留意すべき事例

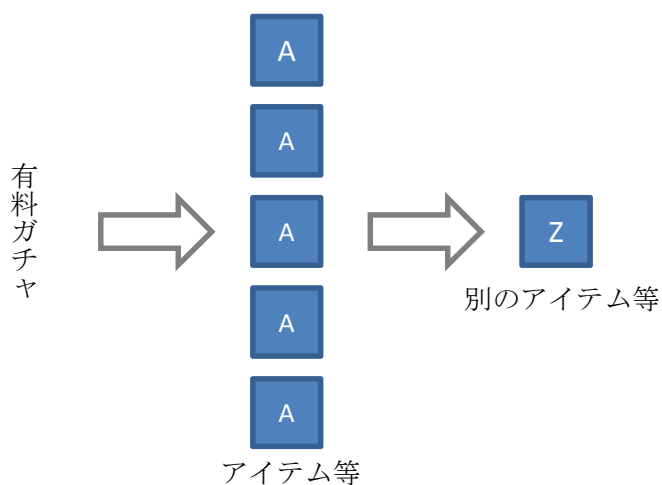
プラットフォーム事業者は、以下に掲げる各事例については、利用者の自主的かつ合理的な選択を確保する観点から、プラットフォームにおいて実施することの適否および実施する場合はその内容について検討するものとする。

##### (1) 事例6（特定の同一アイテム等を集める方法）

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の揃えるべき特定の同一アイテム等を事前に明示した上で、当該同一のアイテム等を揃えた利用者に対して、別のアイテム等を提供する方法（例えば、有料ガチャアイテムAを複数揃えさせること）。

上記の特定のアイテム等の明示については、個々のアイテム等の明示に限られず、アイテム等の種類やアイテム区分等を明示した上で、同一のアイテム等を揃えた利用者に対して、別のアイテム等を提供する方法も含むものとする。

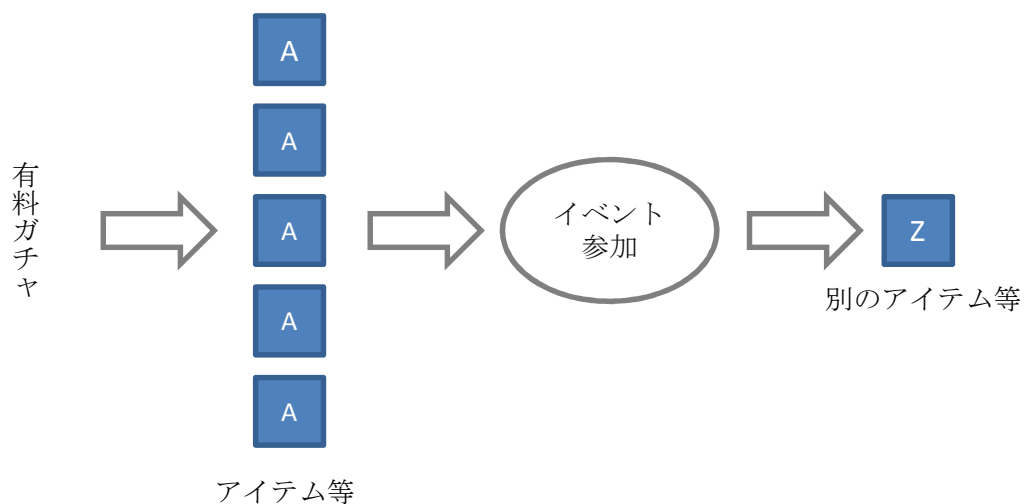
なお、揃えるべき同一のアイテム等やアイテム区分を特定せずに同一のアイテム等を複数揃えた利用者に対して、別のアイテム等を提供することは、この事例には該当しない。





## (2) 事例7 (特定の同一アイテム等を集めてイベントに参加する方法)

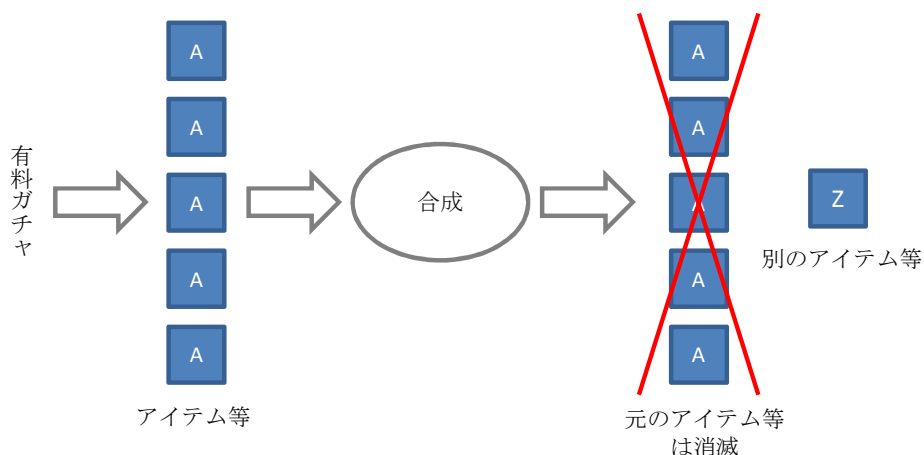
有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の揃えるべき特定の同一アイテム等を事前に明示した上で、当該同一のアイテム等を揃えた利用者に対して、ゲーム内イベントに参加する等の機会を付与し、当該イベントをクリアする等の一定条件を満たした場合に、別のアイテム等を提供する方法。



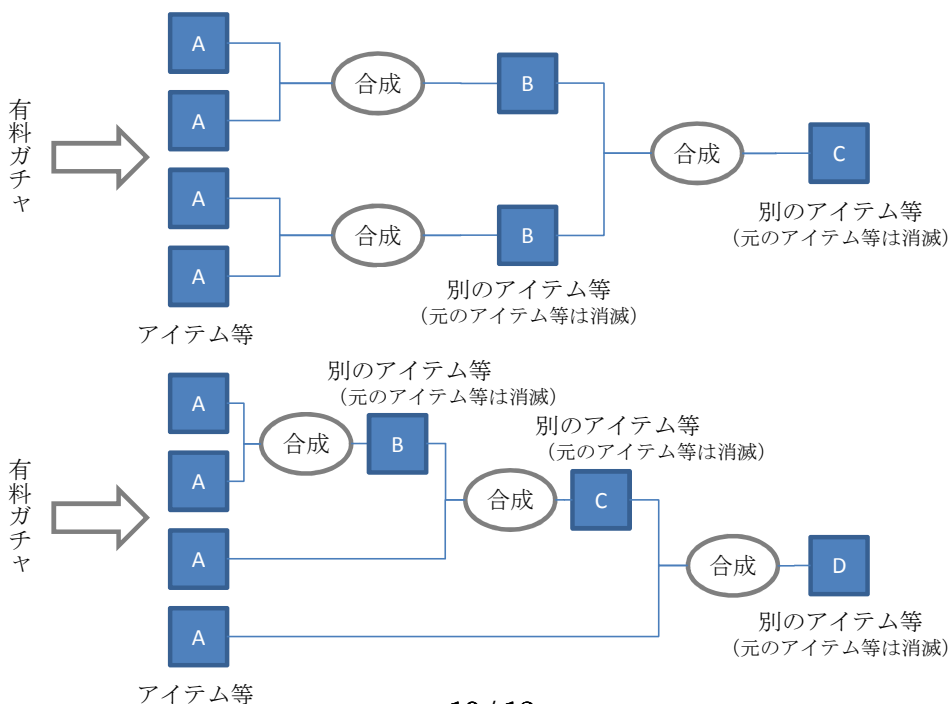
### (3) 事例8 (特定の同一アイテム等を集めて合成する方法)

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の揃えるべき特定の同一アイテム等を事前に明示した上で、当該同一のアイテム等を揃えた利用者に対して、揃えたアイテム等の合成により元のアイテム等は消滅して別のアイテム等が提供される方法。

なお、合成がゲームの基本機能として組み込まれており、不特定のガチャアイテムを対象として合成が可能な場合は、特定の同一のアイテム等を揃える必要がないため、原則としてこの事例に該当しない。

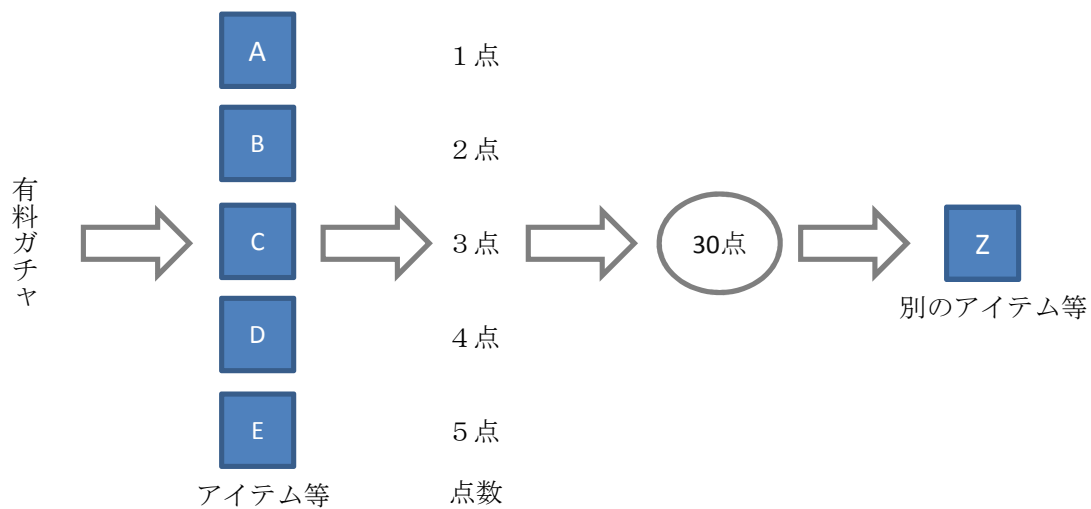


以下のような複数段階の合成を行う場合も、特定の同一アイテム等に限定している場合には、この事例に該当する。ただし、その場合でも、合成がゲームの基本機能として組み込まれており、不特定のガチャアイテムを対象として合成が可能な場合は、特定の同一のアイテム等を揃える必要がないため、原則としてこの事例に該当しない。



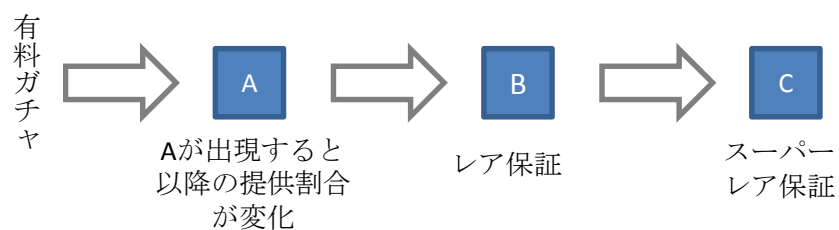
### 事例9（異なる点数を付与する方法）

有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供されるアイテム等に異なる点数を設定し、合計が一定の点数に達した場合に、点数に応じて別のアイテム等を提供する方法（いわゆるスゴロク等の形式も含む）。



#### (4) 事例10 (偶然の事象を条件としてレアアイテムの提供の保証等をする方法)

有料ガチャ等のランダムアイテム課金において、特定のアイテム等または特定のアイテム区分のアイテム等が出ることを条件として事前に明示し、当該アイテム等を取得した利用者に対して、さらに希少性の高いアイテム等が出ることを保証する方法または希少性の高いアイテム等の提供割合を上昇させる方法（特定のアイテム等を取得してから一定の期間かかるメリットを享受できる状態が継続し、一定期間の経過によって当該メリットが消滅するような場合も含む）。



以上

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  
株式会社ダウンゴ  
株式会社ミクシィ