

ゲーム内表示等に関するガイドライン

第1条（目的）

このガイドラインは、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）内のガチャについて、ガチャの条件や内容に関して適切な表示を行うことにより利用者の保護を図るとともに、利用者が自主的かつ合理的な選択の上、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。

第2条（定義）

このガイドラインにおいて、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。

(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、仮想通貨（プラットフォーム若しくはソーシャルゲーム等内において通用する金銭）または商品の有償での購入を直接の対価としてガチャアイテムの提供を受けることができるガチャをいう。

(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) 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。

第3条（ガチャに関する表示）

このガイドラインは、プラットフォーム事業者またはソーシャルゲーム提供事業者が第

4条の趣旨を踏まえた表示を行うこと及び第5条に定める不当表示を行わないことが、利用者による自主的かつ合理的な選択を容易にするうえで重要であることを明らかにするものである。

第4条（表示すべき事項）

- 1 有料ガチャにおいては、以下の各号に示す事項を、利用者が容易に認識できる場所または方法（例えば、当該ガチャのトップ画面上またはトップ画面からのリンクを意味する。以下同じ。）により表示することが望ましい（2号乃至4号は該当する場合に限る。）。
 - (1) 特定の有料ガチャにより取得できる有料ガチャアイテムの一覧
 - (2) 特定の有料ガチャにおいて、一部の有料ガチャアイテムの提供数又は提供期間を限定している場合、当該有料ガチャアイテムのアイテム区分ごとの提供数又は提供期間（これらの事項の変更は、利用者に対し事前に告知の上行うものとする。）
 - (3) 特定の有料ガチャにおいて、重複する有料ガチャアイテムを入手する可能性がある場合、その旨
 - (4) 特定の有料ガチャにおいて、キャンペーン企画等で有料ガチャアイテムの提供割合を変更する場合（増加及び減少の双方を含む）、その旨並びに有料ガチャアイテムの提供割合が変更される条件及び変更の度合い
- 2 有料ガチャにおいては、以下の各号のいずれかに示す事項を利用者が容易に認識できる場所または方法により表示することが望ましい。
 - (1) 特定のアイテム区分に含まれる有料ガチャアイテム1個ごとの提供割合の上限と下限を表示する方法。
 - (2) 特定の有料ガチャに含まれる有料ガチャアイテムのアイテム区分に応じて、その提供割合が分かるような表示をする方法。
 - (3) (1)及び(2)に定める以外の事項の表示により、(1)及び(2)と同程度以上の透明性を確保しうる事が明らかな場合は、これらの事項を表示する方法。
- 3 特定の有料ガチャにおいて、特定少数の有料ガチャアイテムを、当該特定の有料ガチャで得られる他の有料ガチャアイテムと比較して明白に顕著な形でサンプルとして利用者に示す場合には、以下の各号のいずれかに示す事項を利用者が容易に認識できる場所または方法により表示することが望ましい。
 - (1) 当該有料ガチャアイテムの提供割合
 - (2) 上限金額が設定されている場合には当該有料ガチャアイテムを取得するのに必要な上限金額が分かるような表示

第5条（不当表示の禁止）

有料ガチャの利用条件や有料ガチャアイテムの内容に関して、事実と相違する表示、実

際のものよりも著しく優良であり若しくは有利であると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。

第6条（監査）

プラットフォーム事業者は、自らが運営するプラットフォーム上のソーシャルゲーム等において、表示に関する自社の基準に適合しない状況の存否についての監査を実施するよう努めるものとし、ソーシャルゲーム提供事業者をして、自主監査を実施せしめるよう努めるものとする。

第7条（是正）

プラットフォーム事業者は、その運営するプラットフォーム上のソーシャルゲーム等において、表示に関する自社の基準に適合しない状況が存在することを確認した場合、当該状況をすみやかに是正するよう努めるものとする。

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
株式会社ドワンゴ
株式会社ミクシィ