

## リアルマネートレード対策ガイドライン

### 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）でのリアルマネートレードを禁止し、リアルマネートレードの削減に向けた対策を講じることによって、不正アクセス、利用者間のトラブルなど利用環境を阻害する行為を防止し、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) リアルマネートレード

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いう。

### 第3条（リアルマネートレードの禁止規定の設置）

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及びソーシャルゲーム等の利用規約において、リアルマネートレードを禁止する旨を規定することが望ましい。

### 第4条（リアルマネートレード削減に向けた措置）

プラットフォーム事業者は、自己のソーシャルゲーム等でのリアルマネートレードを削減するために、本ガイドラインに則り、適切な対策を講じ、また、サービス内での継続的な情報提供によるリアルマネートレードの制限を目的とする利用者向けの啓発活動を行うことが望ましい。

### 第5条（監視体制）

プラットフォーム事業者は、自己のソーシャルゲーム等におけるアイテム等がリアルマネートレードの対象とされていないか監視し、リアルマネートレードを行った利用者を確認した場合には、当該利用者に対して、適切な対応を講じることが望ましい。

## 第6条（推奨する手法）

プラットフォーム事業者は、リアルマネートレードの制限のための以下の手法を、各ソーシャルゲーム等の特性に応じて実装し、ソーシャルゲーム提供事業者に対して推奨することが望ましい。

### (1) トレードの相手の制限

トレードができる相手方を、ソーシャルゲーム等において友人（一方が友人申請を出し他方に承認された）状態となってから一定の時間が経過した者に限定し、不特定多数との取引を防止する仕組み

### (2) 匿名トレード方式

ソーシャルゲーム等で使用されるアイテムの交換が、交換する相手方を特定することなく交換するアイテムを特定することにより行われる仕組み

### (3) アイテム・トレーサビリティ・システム

ソーシャルゲーム等で使用されるアイテムにIDを付与してリアルマネートレードの疑いのあるトレード履歴の調査を効率的に行えるようにする仕組み

### (4) リアルマネートレード実行者の行動分析

リアルマネートレードの実行者またはその可能性が高い利用者のサーバー上の行動履歴を分析して検知することによるリアルマネートレードの制限

### (5) BOT及びチートツールの検知システム

ソーシャルゲーム等において利用されるBOT及びチートツールを検知するシステム

### (6) ユーザー認証を強化するシステム

不正アクセス、アカウントハッキングを防止するために、ワンタイムパスワードの発行や、音声自動応答システム等のユーザー認証を強化するシステム

## 第7条（リアルマネートレード事業者への対応）

プラットフォーム事業者は、自己のプラットフォームまたはソーシャルゲーム等で提供されるアイテム等をリアルマネートレードの対象として取り扱う事業者に対して、リアルマネートレードの中止または適切な措置を講じるように要請することが望ましい。

## 第8条（ソーシャルゲーム提供事業者への推奨）

プラットフォーム事業者は、自己のプラットフォームにソーシャルゲーム等を提供するソーシャルゲーム提供事業者に対して、第3条乃至第7条と同様の取り組みを検討することを推奨するとともに、当該ソーシャルゲーム提供事業者がリアルマネートレードを削減するために必要な助言、協力を行うことが望ましい。

#### 第9条（効果的な手法の導入）

プラットフォーム事業者は、本ガイドラインに定める手法に限定することなく、効果的な手法があるときにはその手法を導入し、また、ソーシャルゲーム提供事業者に対しても本ガイドラインに定める手法以外の効果的な手法があるときはその手法の導入を検討することを推奨することが望ましい。

#### 第10条（体制の構築）

プラットフォーム事業者は、本ガイドラインに基づくリアルマネートレードの削減に向けた対策を講じるために必要な体制を構築し、また、ソーシャルゲーム提供事業者がリアルマネートレードの削減を実行するために必要な助言、協力を行うことが望ましい。

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