

リアルマネートレード対策ガイドライン

一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会

1. 基本理念・目的

- 本ガイドラインは、当協会に加盟するネットワークゲームサービス提供会社（以下、「サービス提供会社」という。）が、インターネットを介して提供するゲーム全般（以下、「ネットワークゲーム」という。）を適正かつ円滑に運営することにより、ユーザーに安心、安全にゲームを楽しんでもらい、健全な市場成長や充実したユーザープレイ環境構築のベースとなることを目的とする。
- 本ガイドラインは、ネットワークゲームでのゲームをプレイするためのアカウント、ゲーム上のキャラクター、アイテム、カード、ゲーム内マネー等を、ユーザー同士で現金や電子マネーを介して売買、売買に関連する行為及びそれらの行為を仲介する行為（以下、「リアルマネートレード」という。）をサービス提供会社が禁止し、リアルマネートレードの抑制に向けた対策を講じることによって、不正アクセス、ユーザー間のトラブルなどプレイ環境を阻害する行為を防止し、ネットワークゲームを楽しむことができるプレイ環境を整えることを目的とする。当協会は必要に応じて、随時の見直しと更新をしていく。
- 当協会及びサービス提供会社は、本ガイドラインの業界内外の理解を深めるための啓発活動を積極的に行っていく。

2. 本ガイドラインの適用範囲

本ガイドラインの適用範囲は、国内における、スマートフォン、PC、タブレット、家庭用ゲーム機からインターネットを介してサービス提供会社が提供するネットワークゲームとする。本ガイドライン制定前に既にサービス提供が開始されているネットワークゲームについては、サービス提供会社の個別の判断により対応する。

3. リアルマネートレードの禁止規定の設置

サービス提供会社は、その運営するネットワークゲームの利用規約等において、リアルマネートレードを禁止する旨を規定する。

4. ユーザーへの啓発活動の実施

サービス提供会社は、自己のネットワークゲームのユーザーに対し、リアルマネートレードの禁止徹底を目的とする啓発活動を行うものとする。

5. 監視体制

サービス提供会社は、自己のネットワークゲーム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ユーザーを確認した場合には、適切な対応を講じるよう努めるものとする。

6. リアルマネートレードを抑制する手法の実装

サービス提供会社は、リアルマネートレードの抑制のため、各ネットワークゲームの特性に応じ、以下の手法例等を実装するよう努めるものとする。なお、サービス提供会社は、以下の手法例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するよう検討する。

リアルマネートレードの制限のための手法例

(1) ゲーム内トレードの相手の制限

ゲーム内トレードができる相手方を、ネットワークゲームにおいて友人（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

ネットワークゲームで使用されるアイテムのゲーム内トレードが、ゲーム内トレードする相手方を特定することなくゲーム内トレードするアイテムを特定することにより行われる仕組み

(3) 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ユーザーのサーバー上の行動履歴を分析して検知する仕組み

7. リアルマネートレードを行う者への対応

サービス提供会社は、自己のネットワークゲームに関するリアルマネートレードを取り扱う者に対して、リアルマネートレードの中止の要請または適切な措置を講じるよう努めるものとする。

8. ユーザーからの問い合わせに関する事項

(1) サービス提供会社は、ユーザーから問い合わせを受け付ける窓口を設置する。

(2) 当協会は、サービス提供会社が運営するネットワークゲームに関し、ユーザー又は消費者センター等からの問い合わせを受け付ける窓口を設置する。

(3) 当協会に対するユーザー又は消費者センター等からの問い合わせがある等の場合、当協会において必要と判断したときは、当協会はサービス提供会社に対し当該問い合わせに関する情報を提供する。

以上

2017年4月26日制定

2017年4月26日施行