**コンプリートガチャ等に関する事例について**

平成27年5月29日

1. はじめに

ソーシャルアプリケーションプロバイダーが提供する有償コンテンツで、ユーザーの選択によらずランダムで決定される販売方式（以下「ランダム型販売」といいます）を提供する場合、コンプリートガチャ（以下「コンプガチャ」といいます）に該当する仕組みや、コンプガチャに該当はしないが、ユーザーを過度に誘引させるようなコンプガチャに類似する仕組み等を提供することは「ランダム型販売有償コンテンツのルール」で禁止しています。

本資料では、コンプガチャに該当する事例、及び、コンプガチャに該当はしないが、ユーザー保護の観点から提供を禁止する事例について、ソーシャルアプリケーションプロバイダーの参考となるように記載します。

なお、この資料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、「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します。

本資料は、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ものとします。

1. 用語の定義

本資料において、各用語の定義は、以下のように定めます。

・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コンテンツ（以下「コンテンツ」といいます）を利用者に提供する仕組みであって、提供されるコンテンツ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います。

・ガチャコンテンツ

利用者が、ガチャによって提供を受けるコンテンツをいいます。

・有償ガチャ

金銭、金銭のみで購入できる仮想通貨（mixiポイント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コンテンツ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います。なお、有償ガチャのおまけとなるガチャ券で回せるガチャは有償ガチャとします。

・有償ガチャコンテンツ

有償ガチャによってのみ提供するガチャコンテンツをいいます。

なお、有償ガチャにより提供するものと有償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、当該ガチャコンテンツは有償ガチャコンテンツとみなします。

1. 禁止する事例

別紙に掲げる各事例について、提供を禁止します。なお、各事例については一例であり、禁止する事例をすべて網羅しているものではありません。

1. 禁止する事例に該当しない仕組みについて

　禁止する事例に該当しない仕組みを提供する場合は、関係省庁や弁護士等の専門家に確認の上、ソーシャルアプリケーションプロバイダーの責任のもと、企画、開発、提供等を行うこととします。

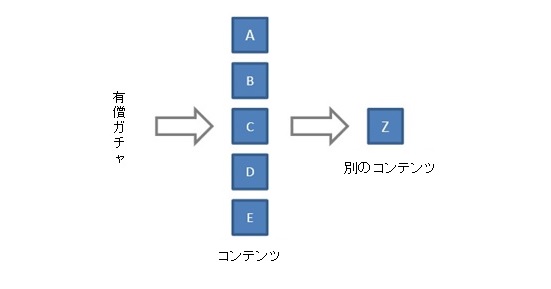
　なお、利用者等から問い合わせがあった場合や、株式会社ミクシィ（以下「弊社」といいます）から連絡を行った場合には、該当する仕組みの提供停止を含む適切な対応を、速やかに行うこととします。

　禁止する事例に該当しない仕組みであっても、弊社が不適切と判断した場合は、禁止させていただく場合がありますので、ご了承ください。

別紙

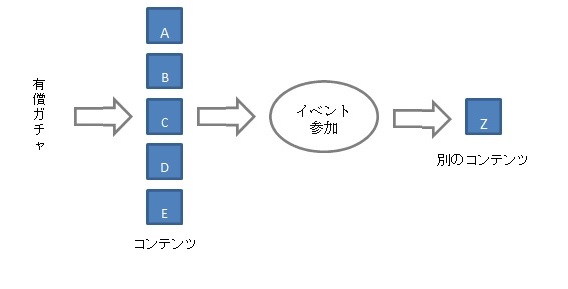
1. 事例１（典型的なコンプガチャに該当する方法）

有償ガチャ等のランダム型販売によって提供される２つ以上の異なる種類のコンテンツ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、別のコンテンツを提供する方法。

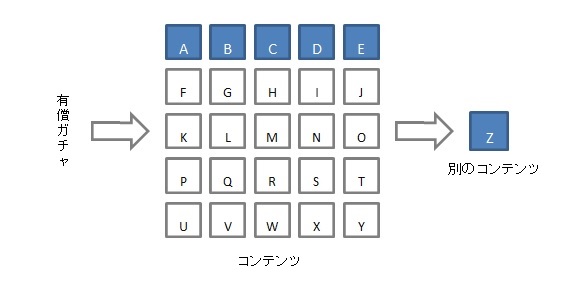


1. 事例２（典型的なコンプガチャに加えてイベント参加を介在させる方法）

有償ガチャ等のランダム型販売によって提供される２つ以上の異なる種類のコンテンツ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、別のコンテンツを提供する方法。

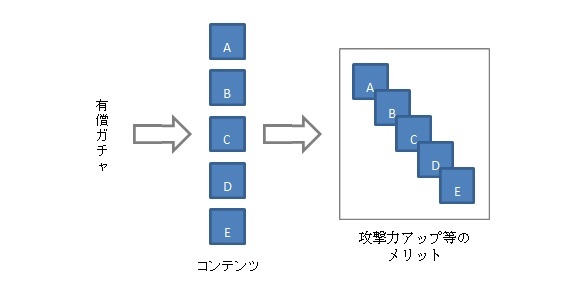


1. 事例３（揃えるべきコンテンツをパターンで特定する方法（いわゆるビンゴガチャ等））有償ガチャ等のランダム型販売によって得られる２つ以上の異なる種類のコンテンツを一定のパターン（例えば、ビンゴゲームのような仕組みにおいて一列以上揃える等）で特定し事前に明示した上で、当該組合せを揃えた利用者に対して、別のコンテンツを提供する方法。



1. 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）

有償ガチャ等のランダム型販売によって提供される２つ以上の異なる種類のコンテンツ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。



1. 事例５（合成等により元のアイテムが消滅する方法）

有償ガチャ等のランダム型販売によって提供される２つ以上の異なる種類のコンテンツ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、揃えたコンテンツの合成（揃えたコンテンツ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」といいます）によって別のコンテンツを提供する方法。

なお、合成がゲームの基本機能として組み込まれており、不特定のガチャコンテンツ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、有償ガチャコンテンツを３つ以上でなければ合成できない仕様は推奨しない。

