

GREE コンプリートガチャ等に関するガイドライン

「コンプリートガチャ等に関するガイドライン」（以下「本ガイドライン」といいます）は、当社が運営するソーシャルネットワークサービス「GREE」（以下「GREE」といいます）におけるコンプリートガチャの禁止の徹底等を図り、利用環境を向上させることを目的とするガイドラインです。本ガイドラインは、GREE デベロッパー規約と不可分一体の関係をなすものとし、なお、本ガイドラインは、今後の法令の改正（告示、運用基準の改正を含みます）、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ります。

1 定義

本ガイドラインにおいて使用される用語は、以下に定める場合を除いて、GREE デベロッパー規約において定めるところと同様の意義を有するものとします。

(1) 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」といいます）を GREE ユーザー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 GREE ユーザーの選択によらず、ランダムに決定されるものをいいます。

(2) ガチャアイテム

GREE ユーザーが、ガチャによって提供を受けるアイテム等をいいます。

(3) 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います。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します。

(4) 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います。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します。

(5) 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います（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方法等）。

(6) 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います。

(7) 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います。

(8) コンブガチャ

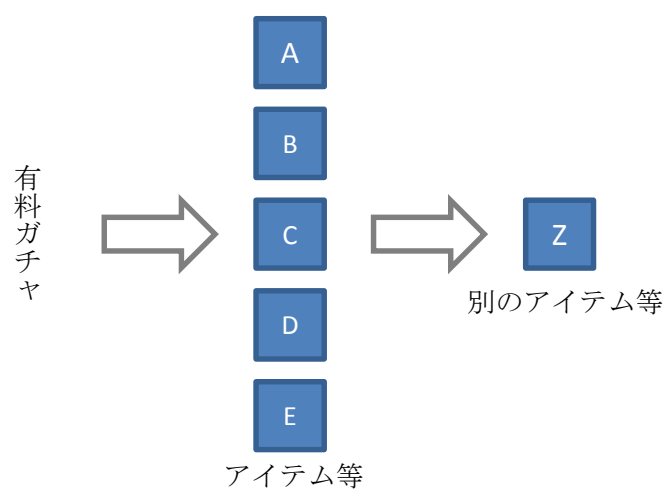
有料ガチャアイテムを含む特定の2つ以上の異なるアイテム等を全部揃えることを条件として、ソーシャルゲーム等で使用することができる景品類たる別のアイテム等をGREEユーザーに提供する方式をいいます。

2 コンブガチャの提供の禁止

デベロッパーは、GREE において、コンブガチャを GREE ユーザーに提供してはならないものとします。コンブガチャの方法に該当するか否かは、以下の事例 1 乃至事例 5 を参考の上、各デベロッパーの責任において判断するものとします。

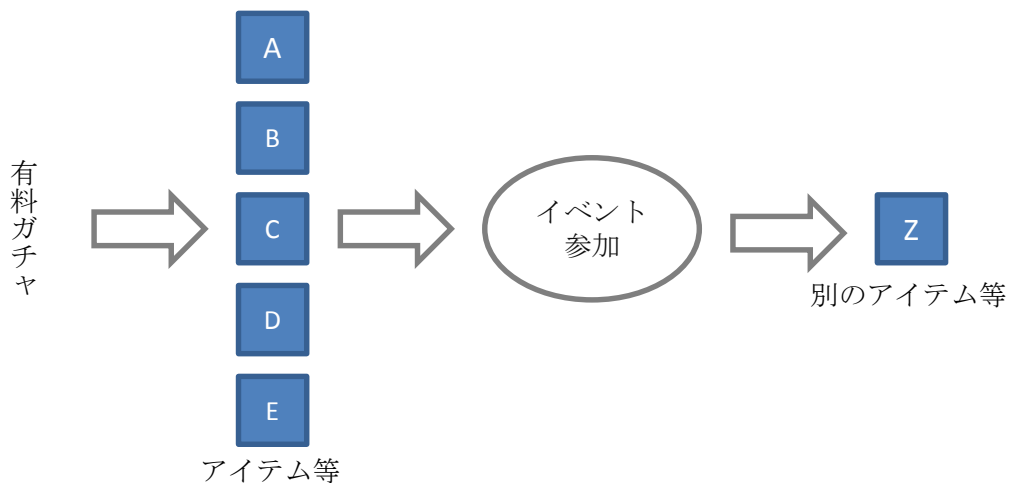
(1) 典型的なコンブガチャに該当する方法（事例 1）

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 GREE ユーザーに対して、別のアイテム等を提供する方法。



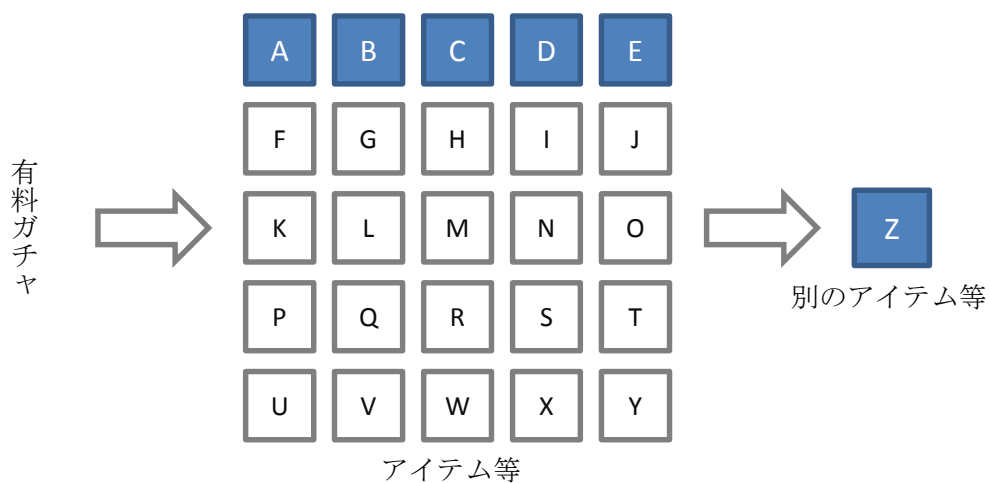
(2) 典型的なコンプガチャに加えてイベント参加を介在させる方法（事例2）

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 GREE ユーザーに対して、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。



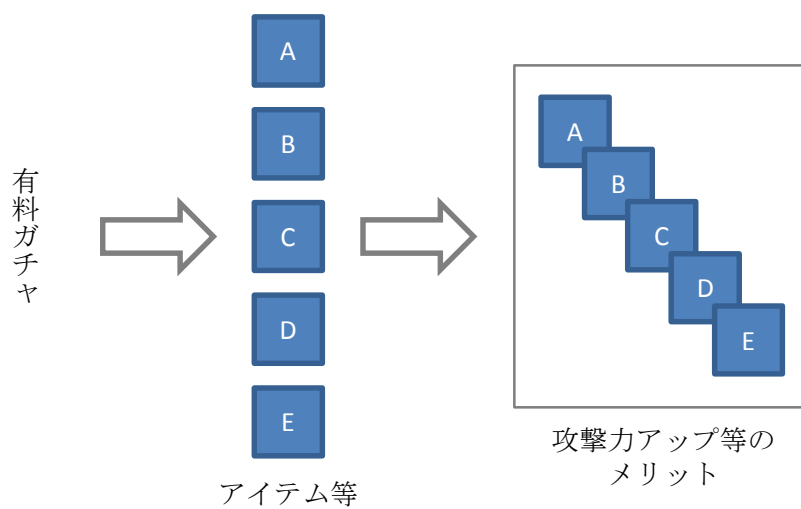
(3) 揃えるべきアイテム等をパターンで特定する方法 (事例3)

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 GREE ユーザーに対して、別のアイテム等を提供する方法。



(4) パラメーターの上昇等のメリットを提供する方法（事例4）

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 GREE ユーザーに対して、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。

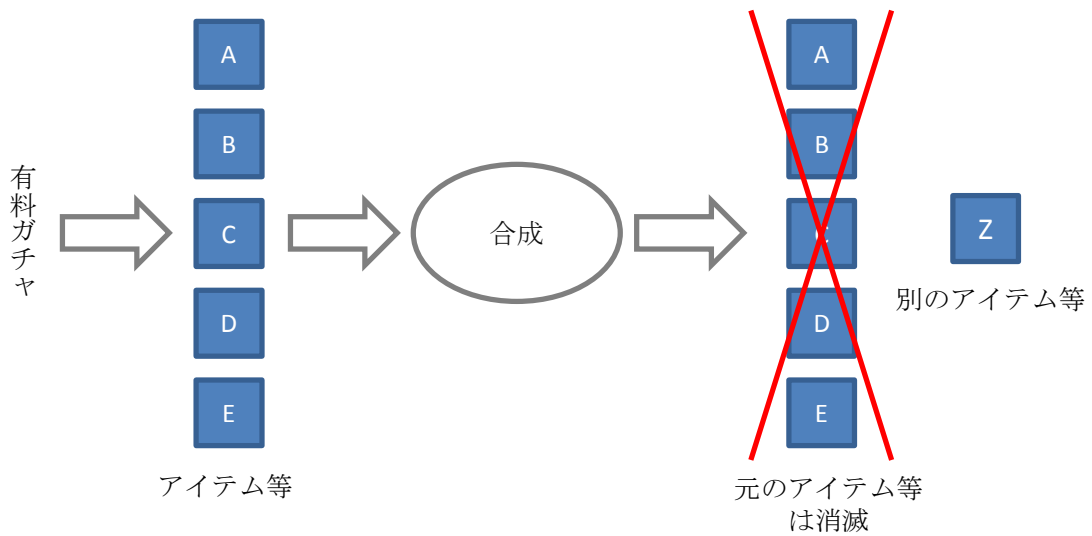


(5) 合成 (事例5)

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 GREE ユーザーに対して、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、GREE ユーザー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】

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、原則としてこの方法には該当しないものとします。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はならないものとします。



3 コンパガチャ以外で禁止される方法

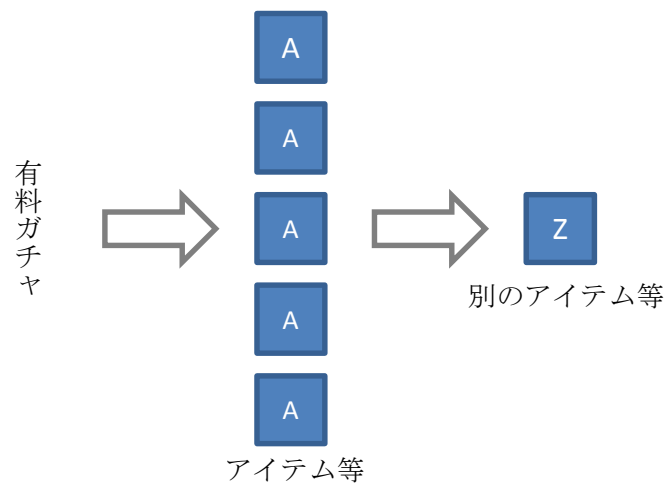
デベロッパーは、以下に掲げる各方法については、GREE ユーザーの自主的かつ合理的な選択を確保する観点から、GREE において実施してはならないものとします。

(1) 特定の同一アイテム等を集める方法（事例6）

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 GREE ユーザーに対して、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）。

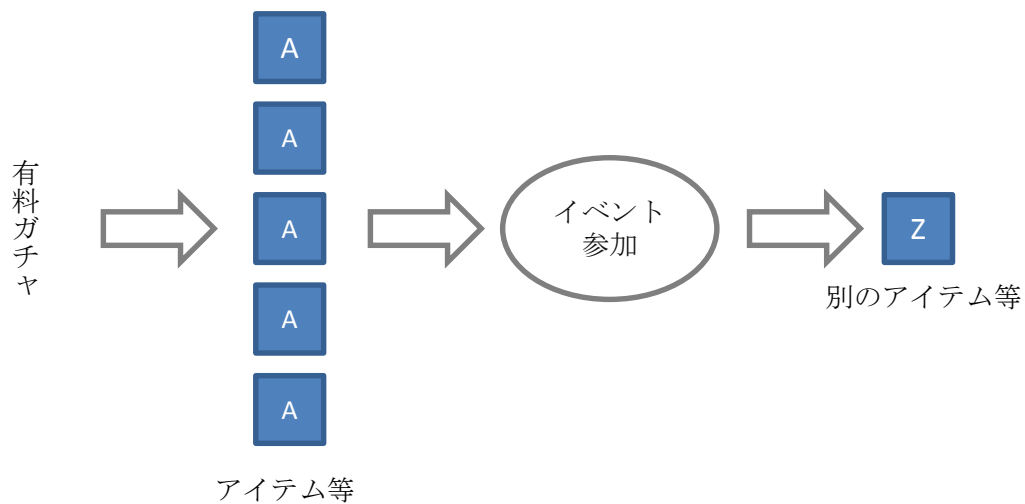
上記の特定のアイテム等の明示については、個々のアイテム等の明示に限られず、アイテム等の種類やアイテム区分等を明示した上で、同一のアイテム等を揃えた GREE ユーザーに対して、別のアイテム等を提供する方法も含むものとします。

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 GREE ユーザーに対して、別のアイテム等を提供することは、この方法には該当しないものとします。



(2) 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（事例7）

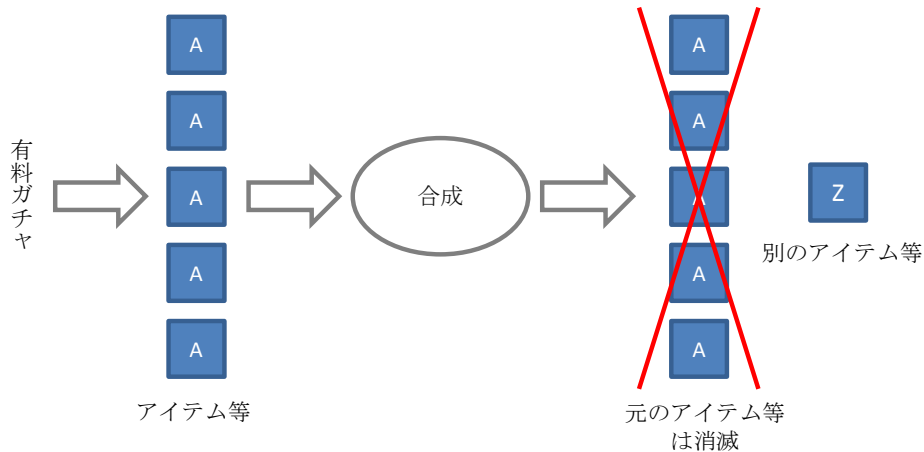
有料ガチャ等のランダムアイテム課金によって提供される2つ以上の揃えるべき特定の同一アイテム等を事前に明示した上で、当該同一のアイテム等を揃えた GREE ユーザーに対して、ゲーム内イベントに参加する等の機会を付与し、当該イベントをクリアする等の一定条件を満たした場合に、別のアイテム等を提供する方法。



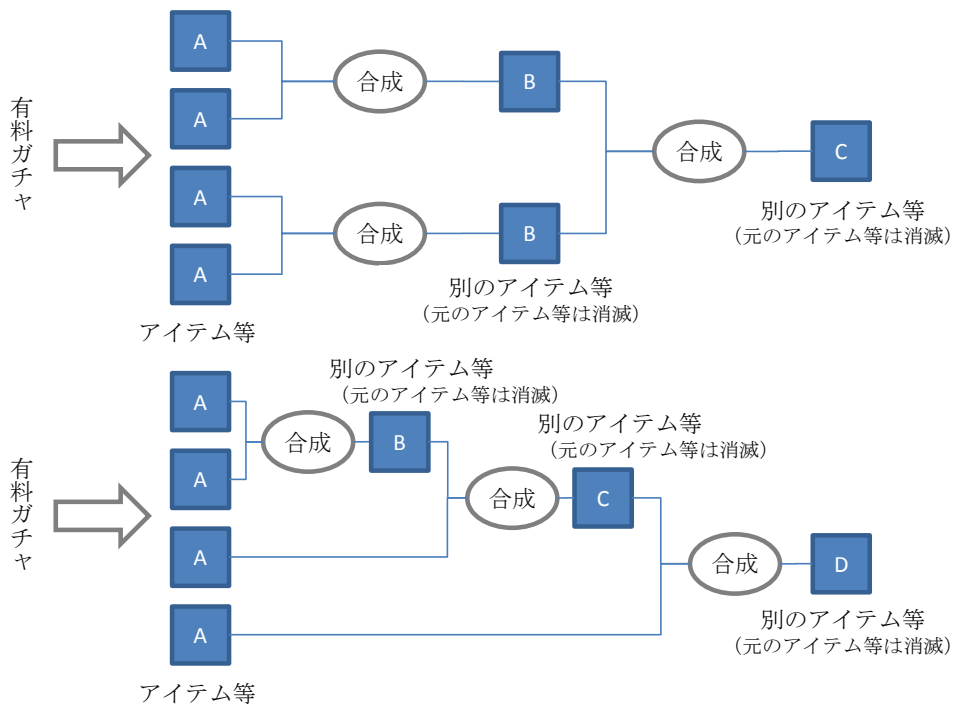
(3) 特定の同一アイテム等を集めて合成する方法（事例8）

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GREEユーザーに対して、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ものとします。

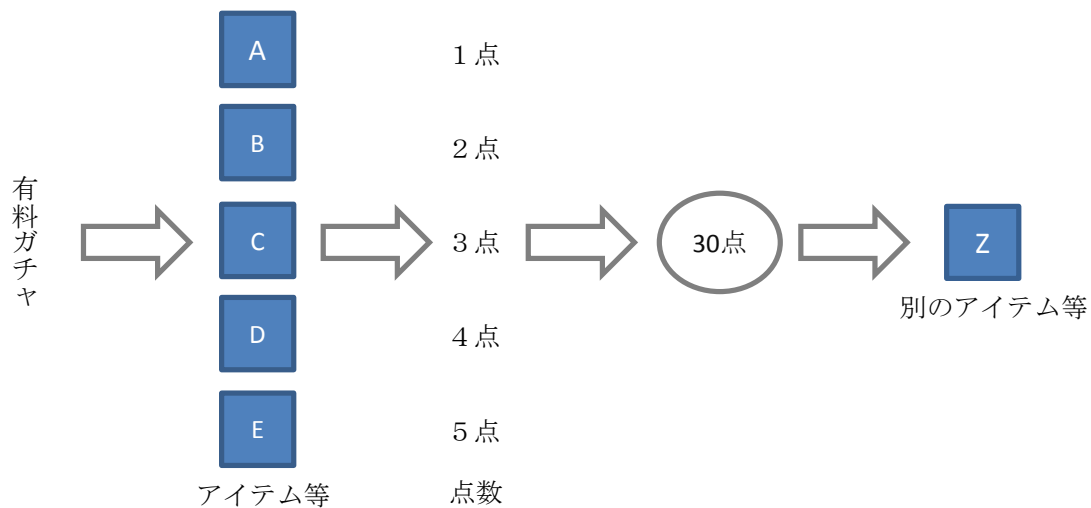


以下のような複数段階の合成を行う場合も、特定の同一アイテム等に限定している場合には、この方法に該当する。ただし、その場合でも、不特定のガチャアイテムを対象として合成が可能な場合は、特定の同一のアイテム等を揃える必要がないため、原則としてこの方法に該当しないものとします。



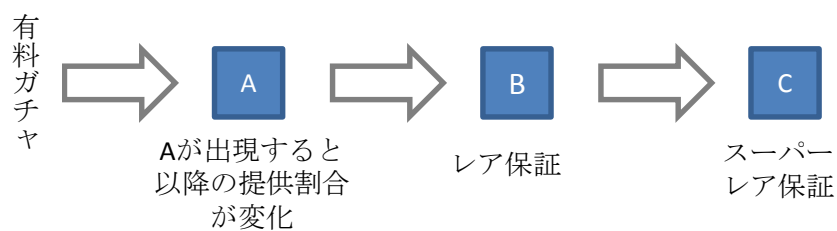
(4) 異なる点数を付与する方法（事例9）

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（いわゆるスゴログ等の形式も含まれます）。ただし、上記方法であっても、同一のガチャ等において設定されている最低の点数と最高の点数の格差が20倍以下である場合には、実施可能とします。



(5) 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 (事例10)

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GREEユーザーに対して、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まれます）。



以上