

オンラインゲームガイドライン

安全で楽しくオンラインゲームをプレイするためのガイドと

JOGAに参加するオンラインゲーム提供企業会社の取り組み

2009年8月

一般社団法人日本オンラインゲーム協会

目次

【コンセプト】	P3
【はじめに】	P4
【オンラインゲームとは？】	P5
【生活・健康】	P6
プレイと健康 健康を損なわないために	
【マナー・コミュニティ】	P7
1. 他のプレイヤーとのコミュニケーション、マナー 2. 悪口を言われたり、いわれのない誹謗中傷を受けたときは	
【決済】	P10
1. オンラインゲームをプレイする際のお支払いについて 2. クレジットカードの安全な使用について	
【セキュリティ・犯罪予防】	P12
1. ID・パスワードの使い方 2. コンピューターウィルスの予防について 3. 「チート」「クラッキング」「不正アクセス」について 4. RMT について 保護者のかたへ	

【コンセプト】

オンラインゲームガイドライン「3つのU」

For User

本ガイドラインを、オンラインゲームにすでに触れている人だけでなく、これから触れる人にも読んでいただくことでオンラインゲームの性質を知っていただき、安全に、安心してプレイするための第一歩とします。

For Us

本ガイドラインをオンラインゲーム開発・運営の最大公約数的な指針として、さらにプラスαの活動に積極的に取り組む足がかりとして制定し、オンラインゲームを通じた社会貢献への足がかりとします。

For U (you)

本ガイドラインはプレイヤーである「あなた」にとって最適なレジャーガイドとなります。また将来にわたって時流に合わせた改訂(アップデート)をすることで、プレイヤー&オンラインゲームとともに JOGA も一緒に歩んでまいります。

ガイドラインのポイント

『生活・健康』『コミュニティ・マナー』『決済』『セキュリティ・犯罪予防』と、大きく4つのカテゴリーに分け、ネガティブケアという意味合いからのアプローチ、「ライフスタイルとオンラインゲームの良い距離感」「よりオンラインゲームを楽しむには」というポジティブな視野を心掛けています。

具体的な活動は、JOGA としてだけではなく、オンラインゲーム提供企業各社によっても独自に行なわれておりますが、本ガイドラインによって代表的な活動・最大公約数的な活動を示すことにし、プレイヤーがゲーム自体だけでなく運営活動やゲームのコミュニティも含めて選択できる視野を持てるよういたしております。

カテゴリーごとに、「概略、現況」のほか、「オンラインゲーム提供企業が実際どんなことをしているか」「プレイヤーとして心掛けたほうがいいことは何か」の観点で記載、プレイヤー同士や友達・家族間においてオンラインゲームが身近で共通の話題として取り上げられるよう配慮しています。

『保護者のかたへ』コーナーを設け、お子様がオンラインゲームに触れる時に、どのような事に留意すれば良いか記載しております。

【はじめに】

レジャーの一つとしてのコンピューターゲームが一般的になり、さらにオンライン対応となっ
てから数年が経過しようとしています。この間、人々の生活にインターネットが広く浸透し、高速回線や
携帯電話の普及によって、いつ、どこにいても人々がコミュニケーションをとり、またそのライフスタ
イルに合わせ、従来の「人づきあい」の範疇を超えた関係性・コミュニティを持つようになりました。

オンラインゲームは、ゲームと冠されてはおりますが、インターネットを通じたコミュニケーション
や、ゲーム世界の中でのコミュニティ形成が大きな魅力となっています。プレイヤー同士がともに
楽しみ、価値観を共有しあうという、これまでにない喜びもありますが、些細な人間関係のすれ違
いから悲しみ、傷つけあいかねないという点も当然存在します。従来の「一人遊び」であったコンピ
ューターゲームとは大きく違い、人と人との関わりを意識しないでプレイすることはできません。

さらに、インターネットや技術の進化によって、オンラインゲームをターゲットとした犯罪やコンピ
ューターウイルスも現れております。オンラインゲーム提供企業である私たちの環境整備とともに、
自己防衛の知識も不可欠となってきました。

この「JOGA オンラインゲームガイドライン」は、プレイヤーの皆さま、そしてこれからプレイを始
めようとする多くの方々が、オンラインゲームの魅力を最大限楽しめるように作成されました。また
安全にプレイをし、犯罪やコンピューターウイルス被害などに巻き込まれずに済むよう、オンライン
ゲーム提供企業が取り組んでいる内容についても明示しております。

このガイドラインをご一読いただいた上で、オンラインゲーム提供企業それぞれの利用規約・運
営ポリシー等と併せて、オンラインゲームをお楽しみください。また、本ガイドラインをご理解いた
だくとともに、一つのきっかけとして、プレイヤー同士・友人同士で、ご家族の間で、オンラインゲー
ムとのつき合い方について話題として取り上げていただければ幸いです。

日本オンラインゲーム協会(JOGA)会員企業は、本ガイドラインだけでなく、業界全体としてオ
ンラインゲームのさらなる発展を目指し、個々の企業としても、常に皆さまへの安全で楽しいサー
ビスの向上に取り組んでまいります。

【オンラインゲームとは？】

基本的な概念

オンラインゲームは、インターネットに接続された端末機器(ここでは主にパソコンを指すことにしますが、テレビゲームでインターネットに接続できるものも多くあります)によってプレイし、インターネットの特性を生かしたゲームの総称です。

「オンライン」というのはインターネット線(ライン)が活性化(オン)している状況を指しています。オンラインゲームは、インターネットゲーム、ネットゲーム、ネトゲ(略称)などと呼ばれることもあります。

オンラインゲームには、サーバー(中央コンピュータ)にアクセスして、そのゲーム世界を複数のプレイヤーで共有、競争、協力する「サーバー・クライアント型」のゲームや、端末同士を直接接続して遊ぶ「P2P 型」のゲーム、プレイ結果がインターネット上でランキング化されるゲームなどがありますが、その形態やジャンルによって様々です。

オンラインゲームの特長は「コミュニケーション」「コミュニティ」

オンラインゲームの大きな特長・醍醐味として、文字チャット、音声チャット、メール、掲示板機能など、何らかの形で「コミュニケーション」が持てることが挙げられます。また、サークル、チーム、グループ、ギルド、クランなど、ゲームによって様々な形で呼ばれる「ゲーム内コミュニティ」に参加することができ、インターネット上で他のプレイヤーと幅広く交流することができます。

多様な価格、料金体系、支払い方法

オンラインゲームをプレイするのに必要な利用料金は、無料～数千円と多岐にわたります。まったくの無料で遊べるものや、パッケージ購入や月額課金、従量課金、アイテム課金などのサービス利用料金を支払うものなどがあります。

支払いは、現金、クレジットカード、プリペイドカード、プロバイダ料金や携帯電話料金との同時引き落とし、コンビニ支払い等から、ご自分に合ったお支払い方法を選択する事ができます。

【生活・健康】

プレイと健康

長時間連続して同じ姿勢でゲームをプレイすると、目や肩、腰などに疲れを感じる場合があります。プレイの際は適度に休憩を取り、また断続的なプレイであっても、生活に影響を及ぼさない範囲で、自己管理のもとプレイするようにしてください。

短時間のプレイであっても、具合が悪くなるなどした場合は適度な休憩をとるだけでなく、医師の診察を受けるなどの対処をしてください。

オンラインでゲームを対戦したり、協力プレイに夢中になったりしてしまうと、ついつい相手に悪い気がしてプレイを中断しづらいということがあるかもしれません。逆の立場となり、一緒にプレイしている他のプレイヤーが遠慮してしまい、なかなかゲームを止めづらいということも充分あります。誰もが自分のペースで楽しめるよう、お互いの健康に気を遣うことも大切なコミュニケーションです。

オンラインゲームは、通常のゲームに比べ「相手や仲間が人間」「エンディングがなく、その世界で活動し続けられる実感」といった奥深さのために、ついついはまり込んでしまうケースも報告されています。社会生活に影響をきたすことのないようご注意ください。

現在、海外ではゲームに没頭し過ぎてしまい、食事もろくに摂らないなどということがニュースになっています。

JOGA／会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、常にプレイヤーに対しての注意喚起を行っており、タイトルによっては公式サイト(ホームページ)に特設ページを設け、プレイと健康に関する表示を行っております。

今後 JOGA では、アンケートや会員企業における調査結果を通じて、オンラインゲームプレイヤー一層のプレイ環境やプレイスタイル、生活のリズムとの関わりを把握し、時流や傾向に合わせて幅広く啓発を行なってまいります。

【コミュニティ・マナー】

他のプレイヤーとのコミュニケーション、マナー

オンラインゲームで相手がいる場合、それが「敵」「味方」「対戦相手」「仲間」などどんな立場であっても、インターネットの向う側には、自分自身と同様「人」がいることを忘れないようにしましょう。ちょっとした気遣いで、ゲームが楽しくなります。

プレイヤーが操作するキャラクター／アバターは「プレイヤーの分身」ではありますが、極度に自己を投影してしまうと、そのキャラクターやアバターが攻撃を受けたり、悪口を流されたりすると大変にショックとなります。あくまでキャラクターはキャラクターと割り切って、ナーバスにならないようコミュニケーションに役立てることが重要です。

マナーは重要ですが、身勝手なルールや不文律を押しつけることはマナーとは何の関係もありません。特に初心者がゲームに困っている際は、そのゲームの中で「常識」とされている行動をとれなかったからといって責めないようにしましょう。先輩プレイヤーとして、初心者を導くのもコミュニティ内での役割であり、その良い連鎖がプレイヤー同士の繋がりを深めます。

ゲームプレイの範疇を超えて、極端な嫌がらせや、特定プレイヤーに対する過度のコミュニケーション的な攻撃があった場合、オンラインゲーム提供企業によるペナルティが発生する場合があります。チャット等での発言は常に気をつけましょう。

ゲーム内のチャットであっても、利用規約によって、他者の正当な権利(著作権等)を侵害する発言、商品の宣伝や宗教勧誘等が禁止されていることがあります。基本的にチャットはプレイヤー同士の意思疎通の手段として正しく利用するようにしましょう。

悪口を言われたり、いわれのない誹謗中傷を受けたときは

残念なことに、悪口を言うのが趣味の人や、嫌がらせをして他人が困ったり、反応したりすることを嬉しがる人も、ゲームの世界にやってきます。もし、こういった嫌がらせを楽しむプレイヤーと出会ってしまったら、極力、関わらないように、反応しないようにしてください。無視していることを誇示するのも反応するうちにはいつてしまうので、その相手が飽きるまで淡々とプレイすることも一つの手です。

嫌がらせを受けた場合、相手から受けた嫌がらせや会話のスクリーンショットをこまめに撮影し、状況を添えて「お問い合わせ窓口」や「報告フォーム」を通じて運営に連絡してください。悪質なつきまといや嫌がらせについては、各オンラインゲーム提供企業、ゲームタイトルの利用規約・運営ポリシーに応じて、それに応じた措置が行なわれます。(対応は、各オンラインゲーム提供企業、

ゲームタイトルによって変わってきますので、利用規約や運営ポリシーをご参照ください)

こういった嫌がらせをする人は、大抵他の人にも同様のことをしていますし、キャラクターを消したり、アカウントを作り直したりすれば運営にバレない、と思い込んで気軽にやっています。相手のペースに巻き込まれないよう、強い心を持ちましょう。

単なるケンカや、話し合えばなんとかなることは？

オンラインゲーム提供企業は、プレイヤー同士のケンカやゲーム上の競争について、一つ一つどちらが正しいかというようなジャッジをすることはありません。悪質な嫌がらせなどでない限りは、出来る限りプレイヤー同士の話し合いや譲り合いのプレイで解決の道を探ってください。

オンラインゲーム内で仲良くなった人との付き合い

オンラインゲームは、キャラクターを用いてチャットなどを行なうため、コミュニケーション相手と親近感が湧きやすく、またゲーム内で助け合って難関をクリアするなどの経験を重ねれば重ねるほど、相手に友達として好意を抱く場合もあります。

ゲーム内で仲良くなった人と実際に会うことになったり、「オフ会(＝オフラインで開かれる会)」に誘われる機会があったら、下記の点に注意しましょう。

- ・安易に連絡先(メールアドレス、携帯電話番号、住所など)を教えることはやめましょう。
- ・男女の別なく、いきなり1対1で実際に会うことは、ゲームに限らず、Web コミュニケーションサービス上、モバイルコミュニティサービス(SNS など)で様々な問題や犯罪が報告されています。
- ・オンラインゲーム提供企業が主催するイベント(何十人～何千人規模のものがあります)など安全に開催されるイベントに参加してみるところから始めるのもお勧めです。

「連絡先の交換を断ったらゲームの中で仲間はずれにされそう」「メールアドレスを教えないとギルドから外すと言われた」というような場合もあるかと思いますが、しかし、ゲームはゲーム、現実には現実です。ゲーム中の誘いを断ることでキャラクターが疎外されることが予見できても、迂闊に連絡先などを教え、人間であるあなたが傷ついてしまう前に、いくらでも対処方法があるはずです。

「誘いを断ったら、ゲーム内チャットで暴言を吐かれたり、キャラクターがつけ回されたりするようになった」などのことがあったら、各ゲームタイトルで用意されている方法で、問い合わせフォームなどからオンラインゲーム提供企業へ連絡するようにしてください。多くのゲームタイトルで、迷惑行為に対してプレイ停止などの罰則が設けられています。

プレイ日記、プレイブログ、ミニブログなどをネット上に公開している人は、「今日は近所の〇〇へ行った」「毎日〇〇駅前の〇というお店に寄ってから帰っている」「両親は〇〇で仕事をしていて、昼間はいないのでオンラインゲームをよくやっている」など、生活区域、家庭環境を推測されるような記述はできる限り避けましょう。具体的な住所氏名でなくても、あなたの個人情報が何者かによって推定、特定され悪用される恐れがあります。

JOGA／会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、各ゲームタイトルごとの利用規約・運営ポリシーあるいは利用上の注意表示などで、オンラインゲームをプレイする際のマナーについて触れ、多くのプレイヤーが気持ち良くプレイできる環境作りを目指しています。

ゲームタイトルによっては、GM(Game Master の略)と呼ばれる担当者をゲーム内に配置し、運営活動や、プレイヤーのサポートを行なうことで、円滑にプレイができるように配慮しています。

本ガイドラインのほか、別途オンラインゲームにおけるマナー、プレイの手引きなどの作成を企画しており、オンラインゲームに触れる多くの人に対してアピールしていくことを考えております。

コミュニケーションについて、オンラインゲーム業界だけでなく、モバイルコンテンツ業界、Web サービス業界(SNS など)とも今後連携をし、インターネット上のコミュニケーション、コミュニティ運営について、幅広くノウハウの共有や、オンラインゲーム運営へのフィードバックを行なってまいります。

【決済】

オンラインゲームをプレイする際のお支払いについて

ゲームタイトルによって、サービス利用料金の支払い方法が異なりますので、ゲームの公式サイト(ホームページ)をよくご覧いただき、ご理解の上プレイするようにしてください。

- ・パッケージ販売: ゲームのパッケージを購入してプレイする方式です。
- ・月額課金: 月ぎめでプレイ料金の支払いをする方式です。
- ・従量課金: ゲームをプレイ・参加する度に、あるいはゲームを連続プレイする時間毎に、料金の支払いをする方式です。
- ・アイテム課金: ゲームプレイを有利にする機能性アイテム、ゲーム内で使用するキャラクターの姿形を変えるアバターが代表的なデータ販売(特定のゲームやポータルサイトでしか使用できないデータの限定的なサービス利用権の販売)方式です。
- ・その他課金方式: 上記課金方式を複合したものや、広告モデルで運営されているもの、インターネットカフェで代金を支払って利用するものなどがあります。

課金方式を問わず、ゲームプレイでのデータ(キャラクターやアイテム、セーブデータ等)はオンラインゲーム提供企業の所有するサーバー上にあります。前述の課金方式によりゲームのサービス利用料金、あるいはデータの限定的なサービス利用権を販売しており、データ自体の所有権につきましてはお客様にはございません。

データにつきましては、ご利用状況如何に関わらず、いつでも変更の可能性がありますし、オンラインゲーム提供企業によって、追加や削除、複製、仕様の変更などが行なわれることがあります。ゲームプレイによる各種データが不変であることを保証するものではありません。

これらの解釈につきまして、各オンラインゲーム提供企業の利用規約や運営ポリシーに表記されておりますので、こちらをよくお読みいただいた上で、各ゲームタイトルをご利用いただけますようお願い申し上げます。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)はそれぞれ、サービス利用料金のお支払いについての利便性を高めるほか、わかりやすい決済の説明や、支払いやすい決済手段の導入などを進めております。

オンラインゲーム提供企業やゲームタイトル、あるいは決済手段提供企業によって、過度のお支払いを防ぐため、月あたり／ID あたり／プレイヤーあたりでの上限金額の設定や、連続入金
の制限などを行なっていることがあります。

JOGA では決済手段提供企業とオンラインゲーム提供企業との情報・意見交換の場を積極的に
に設け、プレイにおける支払いトラブルを極力減らすとともに、決済の利便性を高められるよう努
めております。

クレジットカードの安全な使用、注意点について

料金決済に伴う個人情報の入力につきましては、正確にお願い致します。

決済時にそのサイトが正しいサイトかどうか(ブラウザに表示されているアドレスを確認します)、
SSL が使われているか(ブラウザに「錠」のマークが表示されます)のチェックも、安全な利用には
欠かせません。

インターネット決済専用パスワード(3D セキュアなどの名称でカード会社が本人認証サービス
一連の仕組みを提供しております)の管理は厳重にお願いします。ゲーム用のパスワード、生年月
日、電話番号などとは違うランダムな文字列を使うようにお願いします。万一、カード番号の盗用
とともにゲーム用のパスワードが知られるようなことがあっても、決済専用パスワードを別にしてお
くことで、カード会社への連絡・停止するための時間を稼ぐことができます。

オンラインゲームだけでなく、通常のショッピングサイトなどを使う時も、安全な使用を心掛けて
ください。

JOGA／会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、クレジットカード決済について、「3D セキュ
ア」に代表される「インターネット決済専用パスワード」など、クレジットカード企業が提供する安全
策を積極的に導入し、不正クレジットカードの使用を未然に防止するよう努めております。実際
JOGA 会員企業は、クレジットカード会社と連携して、他のインターネット通販や各種インターネット
サービスのサイトよりもよりレベルの高い安全策を講じていますので、安心してゲームをプレイす
ることができます。

また、JOGA とクレジットカード会社の取り組みとして、「オンラインゲーム不正防止ベストプラク
ティス」を策定。JOGA 会員企業がクレジットカードに関連する不正を防止するためのモデルとして、
セキュリティの向上やシステム構築に役立てています。

【セキュリティ・犯罪予防】

ID・パスワードの役割とは？

テレビゲームではデータをメモリーカードや本体内にセーブ(保存)することができますが、オンラインゲームのほとんどは、仕組み上、パソコンの中にはなく、インターネットを通じてアクセスする、オンラインゲーム提供企業のサーバーコンピューターにデータをセーブします。

この方式を用いているため、自分のパソコンでなくても、インターネットカフェのパソコンや友達の家パソコンで、さらには万が一パソコンが壊れても、パソコンを買い替えてしまっても続きを楽しむことができます。

けれども、ゲームをするときには、数多くの方が同じサーバーコンピューターにアクセスしてゲームを遊みますので、あなた(ID= Identification の略。)のセーブデータを正しくサーバーの格納場所から引っ張ってくる必要があります。その時の合い言葉が「パスワード」というわけです。これが「ID・パスワード」のゲームプレイにおける主な役割です。

「ID・パスワード」はゲームプレイのためだけではなく、「あなたしか ID とパスワードの組み合わせを知らない」=「この ID・パスワードを知っている人はあなた」という利点を活用して、個人を特定するのにも使用されます。これを「認証」と呼びます。

ゲームをプレイするときは「あなたのセーブデータ」を特定するために「ID・パスワード」を使用しましたが、今度はオンラインゲーム提供企業のサーバーコンピューターが「あなた」を特定するために使うのです。

「認証」によって、ゲーム以外にも、料金の支払いをしたり、ゲームのランキングに参加できたり、といったオンラインゲーム提供企業が提供する様々なサービスを利用することが可能です。

もし、あなたが「ID・パスワード」を他の人に教えてしまうと、サーバーコンピューターが「あなたではない人」を「あなた」だと解釈して、いろいろな機能を開放してしまいます。もし「あなたではない人」が「あなた」のフリをして勝手気ままなことをしたら……それは「あなた」がやったことになってしまいます。だからこそ、ID やパスワードは他の人に教えてはいけません。

安全なパスワードのすすめ

ID と同じパスワードの設定はやめましょう。名字や名前、誕生日など「ちょっと仲良くなれば聞き出せる」ものを参考にしたパスワードにするのも避けてください。

面倒だから、覚えていられないからと「1111」「1234」「qwerty」「asdfgh」(キーボードの左から順番に押してみたときに出る文字の並び)などにしていませんか？ ID やパスワードを悪いことに使おうとする人は、それくらいすぐに推理します。

アルファベットや数字をアランダムに並べたものなどを使いましょう。

一週間に一回、一ヶ月に一回など、自分でルールを決めて、定期的にパスワードを変えてしまうことも良い方法です。

他の人には決して教えてはいけません(よくある手口)

「オレ、キャラを最大にパワーアップする方法知ってるぜ。でもその方法はちょっと難しいから、ID とパスワードを教えてくれたら、やっといてやるよ！」

「毎日学校や仕事でゲームする時間が少ないんでしょう？ 丁度その時間ヒマだから、代わりに進めておいてもいいよ。ID とパスワード、教えてくれないかな？」

「知り合いがこのゲームの運営会社にいてさ、新作のアイテムをテストするんで ID を教えてくれたら、そのアイテムを入れておいてくれるって！」

「友達だろ？ID くらい教えろよ。パスワードを教えろって言うてるわけじゃないんだから、いいじゃん、教えてよ。教えないと明日から一緒に遊ばないよ」(パスワードは推理するつもりでわざと聞いてこない。推理に失敗したらあとで聞いてくるかも)

「あの敵がどうしても倒せなくてさ、2つパソコンを同時に使ってやってみたいんだよね、だからキャラ、貸してくんない？」

「ゲームやってない時でも連絡とりたいんだけど、メッセージって使ってる？その ID って何？へー、これってゲームと同じにしてんの？」(違うサービスの ID を聞くフリをして、あなたのゲーム ID を探ろうとしています)

「なあ、裏技サイト、知ってる？アドレスは http://～～～なんだけども、そこにゲームの ID とパスワードを入力すると、最強装備がもらえるんだぜ」(オンラインゲーム提供企業のサイトや攻略サイトのニセモノを作成し、そこに ID やパスワードを入力するウソの入力欄を作っておくという巧妙な手口)

JOGA／会員企業の取り組み

JOGA 会員企業は、サーバーコンピューターからの「ID・パスワード」の流出、漏洩が起こらないよう細心の注意を払い、運用しております。

プレイヤーが ID・パスワード取得時などに入力した氏名や住所等の個人を特定する情報につきましても、個人情報取り扱いポリシーを定めて明示、データ保護や安全な利用に努めております。

「ID・パスワード」が他人に知られてしまった場合や、他人が使用している疑いがあるという場合、これらによる不正アクセスの被害に遭われた場合は、各オンラインゲーム提供企業にご連絡ください。状況について調査確認するだけでなく、場合によっては警察への相談、法的措置を含む対応についてご案内させていただくこともございます。

JOGA では「不正アクセス分科会」を設け、事例や対策ノウハウの共有に努めているだけでなく、定期的に JOGA 会員企業と関連行政機関との情報交換機会を設け、セキュリティポリシーの向上やインターネット犯罪動向の熟知をするとともに、これらの具体的対策を運営会社にて実施できるよう努めております。

コンピューターウィルスを予防しましょう

アンチウィルスソフトは最新版を使っていますか？

パソコンを購入した当時のアンチウィルスソフト(インターネットセキュリティソフト)の更新期限が切れたまま、使用していませんか？

アンチウィルスソフトは常に最新版を使用し、自動更新機能などで新しいウィルスに対応できるようにしましょう。

オンラインゲーム提供企業によって、ゲームタイトルに応じた最適なアンチウィルスソフトを、キャンペーンとして紹介している場合もありますので、そういった機会を積極的に利用してパソコンの安全性を保ちましょう。アンチウィルスソフトとゲームの相性もあるので、そういった情報は公式ホームページで確認してください。

オンラインゲーム自体を介して広がるコンピューターウイルスは今のところ確認されていませんが、ゲームの攻略サイトなどが感染していたり、ゲーム用の「チート」「裏技ソフト」(後述)などと偽ったコンピューターウイルスが配付されたりしている等の危険性があります。

ウィンドウズアップデートなど OS についての知識を深めましょう。

パソコンの OS(基本ソフト)として一般的となっているウィンドウズも、オンラインゲームと同じように「アップデート」が繰り返されています。常に最新の状態にしておくことで、コンピューターウイルスなどに狙われやすい部分が補修されていきますので、ウィンドウズのアップデートが自動的に行なわれるように設定してください。(設定についての詳しくは、パソコンの説明書やウィンドウズのヘルプファイルをご覧ください。)

もしウイルスに感染したことがわかったら、速やかにアンチウイルスソフトを使用して、コンピューターウイルスを除去しましょう。ウイルスによってどのような事態が発生するかはわかりませんが、最悪の場合パソコン内のデータを破壊したり、不要なメールをバラ撒いたりすることも考えられます。インターネット経由で被害が広がらないように、インターネットの線を抜いてしまうのも緊急時の対策の一つとして覚えておいても良いかと思われます。

JOGA/会員企業の取り組み

JOGA には、オンラインゲーム提供企業だけでなく、コンピュータセキュリティやクラッキング防護ソリューション開発企業も参加しております。JOGA 会員企業内で、最新のコンピューターウイルス情報や、どういったウイルスがオンラインゲームとプレイヤーに被害を与えるかといった内容を常に情報交換しております。

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、必要に応じてクラッキング防護ソリューションをゲームソフトや、サーバーコンピューターに導入し、できる限り被害がゲームソフトから発生しないよう努めています。

「チート」「クラッキング」「不正アクセス」について

「チート(cheat)」とは基本的には「ズルをする」という意味です。

オンラインゲームでは、通常のゲームプレイを逸脱して、特殊なソフトウェアを用いたり、パソコンとサーバー間の通信に細工をして誤動作を起こさせることで、ゲームを有利に運んだり、想定されていない状況が発生させることを指します。

ゲームによっては、何者かによってこの「チート」行為のためのソフトが作られることがあり、ゲームがつまらなくなってしまうだけでなく、このソフトのコピーが蔓延することで、オンラインゲーム

に被害が発生します。

大多数のプレイヤーがゲームのルールやコミュニケーションのマナーを守ってプレイしている中で、「チート」行為は調和を乱し、回りのプレイヤーから煙たがられたり、疎まれる原因となります。「チート」用のソフトは、クラッキングや不正アクセス的な振る舞いをすることがあり、場合によってはオンラインゲーム全体に被害を及ぼし、オンラインゲーム提供企業に損害を与えることで「電子計算機毀損等業務妨害罪」が適用されることもありえます。

隠れているつもりでもチート行為はすぐに発見されます。

オンラインゲーム提供企業は常にゲームの状態を管理ツールなどによって監視しており、データの流れをサーバーに蓄積、記録しております(ログといいます)。

バレないようにやっているつもりでも、最終的にはオンラインゲーム提供企業に発見され、追跡されてしまいます。これらにより、大抵のゲームタイトルでは、利用規約によって、アカウント停止やアクセス禁止などの措置がとられることになっています。

JOGA／会員企業の取り組み

「チート」「クラッキング」「不正アクセス」などの情報を JOGA 会員企業で共有し、各ゲームタイトルに合わせた対策、運用を進めております。

また、JOGA では、チート・クラッキング防護ソリューションをゲーム会社オンラインゲーム提供企業が導入検討しやすいよう、ソリューション開発企業による説明会を開催しております。

RMT について

RMT とは、オンラインゲームにおけるゲーム内通貨、アイテム、キャラクター、ID・パスワード等をプレイヤー間で有償取引(あるいはプレイヤーと仲介業者間での有償取引)することです。RMT は Real Money Trading の略称です。

RMT にはゲームやゲーム会社オンラインゲーム提供企業が一切関与していません。

オンラインゲーム提供企業は、プレイヤーの RMT 利用を前提とした運用はいたしておりません。(例外もあります。これについては後述するものとし、基本的には大多数を占める「RMT」を違反行為とする立場で記述いたします)。また、ゲーム内のあらゆるデータは、特定のゲームやゲームポータルでのみ利用できるサービスの一環であり、それ自体はゲーム会社オンラインゲーム提供企業のサーバー上にあつて、どのような課金方式を用いたゲームであっても、お支払いの有無に関

わらずお客様にデータ自体の所有権はございません。

このため、ゲームに使用する ID・パスワード、ゲーム内通貨、アイテム等を売買することは利用規約にて禁止していることがほとんどです。ご利用になるゲームタイトルの利用規約をよくお読みください。プレイヤーによる RMT 利用が発覚した場合、ゲームプレイ停止などのペナルティが課せられることがあります。

RMT は個人間だけでなく、仲介業者を通じて行なわれることがあります。仲介業者はオンラインゲーム提供企業とは全く関係がない業者であり、これらを利用して金銭トラブルや各種データのだまし取りが発生した場合でも、オンラインゲーム提供企業は一切責任を負えません。

ゲーム内通貨、アイテムはオンラインゲーム提供企業が提供するコンテンツにおいて有効なサービスです。「勝手に売らない」「勝手に売っている人や業者から買わない」ことを徹底しましょう。

ゲームに夢中になりすぎるあまり「早く先に進みたい」「良いアイテムやデータが欲しい」という欲望にかられて RMT を利用し、金銭トラブルに巻き込まれないようご注意ください。

RMT が横行するとゲームが大変な事態になります

金銭授受を目的とした、マナーの悪いプレイヤーが増えることに繋がります。

ゲーム内が殺伐とし、前述のチートを始め、不正アクセス、アカウント盗難といった犯罪行為に至るまで、安心してプレイしづらい感覚と背中合わせになります。

RMT での金銭トラブル発生や、プレイヤー同士の僻みややっかみなどを発端とし、ゲーム内コミュニティが破綻します。

RMT をしてしまったばかりに、正しくプレイしているプレイヤーに負い目を感じながらプレイする羽目になります。

例外

オンラインゲーム提供企業、ゲームタイトルによっては、サービスとして独自にオンラインゲーム提供企業の管理のもと、ゲーム内通貨、アイテムなどの有償取引機能を設けていたり、不関与を前提として外部の有償取引サイトなどの存在を認めていたりする場合があります。

上記のような場合でも、現金取引に及ぶ場合は慎重にお願いいたします。

JOGA／会員企業の取り組み

JOGA 会員企業(オンラインゲーム提供企業)では、RMT に関してのスタンスを各利用規約や運営ポリシーにて定め、それに従ってゲーム運用しております。また、プレイヤーからの情報を幅広く集めるよう努め、ゲーム内の秩序が RMT の影響を極力受けないよう運営いたしております。

JOGA では、「RMT ワーキンググループ」を設置し、RMT に伴うトラブルの実態調査、ヒアリング、公的関係機関との情報交換会を開催しており、今後定期的にこれらを行なうことで、抜本的対策を検討してまいります。また、ワーキンググループでの活動の一環として、RMT を利用したことに関連するトラブルに巻き込まれることのないよう、人に迷惑をかけないゲームプレイヤーを育てる啓蒙活動をしてまいります。

保護者のかたへ

【生活・健康】

ゲームをプレイするお子様が適度に休憩をとっているか、エアコンの風が直接当たるなど周辺環境に問題がないか、水分を摂取しているかを始め、特に、発育段階のお子様をお持ちの家庭では、モニターの設置位置やモニターの明るさ、目との距離、プレイ中の姿勢などに気を遣ってあげてください。

ゲームタイトルの公式サイト(ホームページ)に健康についての注意書きがある場合は、お子様と一緒に読みいただき、お子様にも健康管理の重要性をお話しいただければ幸いです。

保護者の方でコンピューターのことがわからないからお子様任せにする方も見受けられますが、少なくともお子様が何に興味をもって実際にどうしているのかということは把握していただきたいと思います。

【マナー・コミュニティ】

オンラインゲームは画面上で色々なことが進行しますが、インターネットの向こう側には、お子様と同じようにプレイをしている人がいます。つい、ゲーム内の「相手」「敵」などの意識だけで触れあいますと、意図せず相手を傷つけたり、またお子様が傷つくようなことがあるかもしれません。

ゲームですから、勝ったり負けたり、自分より相手が優れていたり劣っていたり、気持ち良く感じたり、気分を悪くしたり、いろいろなことが発生します。しかし、その感情をそのまま相手にぶつけていたのでは、せっかくのオンラインゲームの特長である「コミュニケーション」が崩れてしまいます。ゲーム内では「敵」であれ「味方」であれ、操作をしている相手のことを思い遣ってプレイできるよう、お子様を導いていただければ幸いです。

オンラインゲームはコミュニケーションやコミュニティを中核としているため、ゲームにおける競技的な部分ではなく、会話や行動がいさかいの火種になることは充分有り得ます。もし、お子様がそういった事態に直面し、悩んでいるようでしたら、まず客観的に状況を聞いてあげてください。一緒になって怒ったり、悲しんだりするだけでは感情の増幅こそすれ、問題解決にはなりません。

コミュニケーショントラブルなどの際、お子様と一緒にゲーム画面をごらんになり、直前の会話を参照するなどして、画面上で何が起きているのかを把握してください。これが双方のケンカなどの「わかり合えば落ち着く」問題ではなく、前述の愉快犯的な嫌がらせの類でしたら、それぞれのゲームタイトルに用意されています「お問い合わせ窓口」や「報告フォーム」にお寄せください。

お子様がゲーム内で仲良くなった人と会うことになったりし、そのような連絡を取り合っていることを知ったら、必ずどのような状況で、どのような場所で会うのか、危険性のあるものではないか「未成年が含まれるのに無頓着に飲み会に誘う」などの非常識な集団でないかなどを判断してあげてください。

【決済】

オンラインゲームをプレイする際のお支払いについて

オンラインゲーム提供企業やゲームタイトルの利用規約によって、お子様のプレイ時における入金を制限、あるいは禁止している場合があります。保護者のかたが決済するおつもりであっても、まず利用規約をお読みいただいた上で、対象年齢や、お子様がプレイされる場合の制限、支払い可否をご確認ください。

上記によりお子様がプレイする際のお支払いに何ら問題がない場合でも、支払い過程、入金などは必ず保護者のかたが行なうようにしてください。また、クレジットカード支払いにおける番号、暗証、パスワードの管理を徹底し、お子様が一人で決済をすることのないようご注意ください。

ゲームタイトルの公式サイト(ホームページ上)に「決済履歴」「お支払い記録」などの名称で、お支払いの履歴を確認することができます。こちらの機能を、お支払いの計画立てや確認にお役立てください。

主に「基本無料」「基本プレイ無料」と謳っているオンラインゲームであっても、アイテムの販売や、何らかの機能サービスを利用される際は有料となっているものがあります。

アイテム販売に代表される、便利なデータや機能サービスを利用するものにつきましては、使い過ぎ、ゲームへののめり込み過ぎ等にご注意ください。

インターネット上で決済を行なう場合、個人情報を入力や決済用 ID、パスワードの管理には細心の注意を払うようにしてください。本ガイドラインの別項目「クレジットカードを安全に使いましょ

クレジットカードを安全に使いましょ

お子様が利用料金の支払いを保護者のかたにお願いした場合は、特に各運営会社の用意する決済手段についての説明をお読みいただき、ご利用に合わせた最適な決済手段をご選択ください。またお子様が一人で決済を進めるなどしないようご注意ください。

別項目にて「ID・パスワード」の盗用を防ぐ内容を記載しておりますが、万一不審な料金引き落としなどがある場合、まず速やかにカード会社に連絡し、ゲーム運営会社に連絡してください。（「ID・パスワード」がすでに盗用されてしまっている場合、氏名や住所などが書き換えられていますと、ゲーム運営会社だけでは個人を特定することが困難となります。このため、カード会社に先に連絡していただくことで被害を最小限に食い止め、カード会社と運営会社の連携により両方にある決済データを照合する道筋ができます）

月額料金の支払いにおいて「自動継続」が設定される場合があります。この場合はお子様のゲーム利用の有無にかかわらず料金が発生する場合がありますので、プレイするゲームタイトルの料金体系を必ずご確認ください。

【セキュリティ・犯罪予防】

ID・パスワードの使い方

お子様がオンラインゲームをプレイする際は、そのゲームの ID やパスワードがどのような場面で使われるかを確認してあげてください。

ゲームの「ID・パスワード」は、家の鍵と同じくらい大切なものです。他人に知られてしまい悪用されることで、お子様にとって、ゲームのデータが消されたりする被害のほか、「なりすまし」による問題などを想像することはなかなか難しいかもしれませんが、その場合は「ID・パスワード」は保護者のかたが設定・入力して管理するようにし、定期的に変更するなどの中で、お子様にとって安心してプレイできる環境づくりをしていくことをお勧めいたします。

コンピューターウィルスを予防しましょう

パソコンのコンピューターウィルス対策は、常に最新の状態になっていることが肝要です。お子様のパソコン知識・セキュリティ意識向上のためにも、是非アンチウィルスソフト（インターネットセキュリティソフト）の設定を確認し、パソコンやインターネットを利用する上で防御していくことの重要性をお話しいただければと思います。

「チート」「クラッキング」「不正アクセス」について

「チート」や「クラッキング」は、いわゆるテレビゲームにおける「裏技」と違って、不正利用、あるいは不正アクセスなどの犯罪に繋がるものだということをご理解いただいた上で、各ゲームタイトル、ゲーム会社オンラインゲーム提供企業の利用規約や運営ポリシーに照らして、お子様が手を伸ばさぬよう注意してあげてください。

上記を実行する方法は、プレイヤーが利用する掲示板で情報が伝えられたり、お子様がどこから情報を聞いてきて、その方法や悪質なソフトウェアを検索で探し当てたりしてしまう場合があります。

ます。

実際に「チート」や「クラッキング」をするためのソフトウェアを動作させることにより、オンラインゲームのサーバーに意図しない信号が送り込まれるなどして、ゲーム世界全体に影響するような損傷を与え他のユーザーの方に迷惑をかけることも充分考えられます。

こうなると、お子様や、ゲームをプレイしている他のプレイヤーが困るだけでなく、オンラインゲーム提供企業に損害が発生した場合に法的責任を問われる等、最悪の事態を招くこととなります。

「チートを実行するソフト」と偽って、コンピューターウイルスや、ID・パスワードを盗み出すソフトウェアを掴まされるケースが相次いでいます。安易な気持ちで「チート」に触れないよう注意してあげてください。

チート行為は基本的にオンラインゲーム提供企業によって監視されています。「見つからなければいい、バレないからやる」という意識は、ゲーム内外関係なく問題行動を起こす原因となりますので、ぜひやめさせてください。

また、お子様の友人やオンラインゲーム仲間などで、プレイしているゲームの「チート」や「クラッキング」をしている人がいる場合や、そのゲーム用の「チート」用のソフトを配付しているサイト(ホームページ)を見つけた場合は、大変お手数ですが、オンラインゲーム提供企業が用意している「問い合わせ窓口」や「報告フォーム」などを利用してオンラインゲーム提供企業に情報提供していただければ幸いです。

RMT について

お子様が「RMT」に興味を持ったら、まず RMT で遣り取りされている「ゲーム内通貨」「アイテム」「キャラクター」等が、(どんなに時間をかけてゲーム内で入手したとしても)お子様の所有物ではなく、ゲームの利用規約上勝手に売買してはならないものだということをお話してください。

「早く先に進みたい」「良いアイテムやデータが欲しい」という気持ちがあっても、毎日プレイできる範囲で少しずつ先に進めるなど健全なプレイを推奨してください。

RMT を利用しなくても、アイテム課金方式のゲームタイトルであれば、オンラインゲーム提供企業の提供するアイテムで充分機能を果たしております。オンラインゲーム提供企業と全く関係のない業者から購入するのではなく、公式のアイテム販売サービスをご利用ください。

参加企業一覧（五十音順）

CJ インターネットジャパン株式会社
株式会社 GP コアエッジ
NHN Japan 株式会社
USERJOY JAPAN 株式会社
エヌ・シー・ジャパン株式会社
エレクトロニック・アーツ株式会社
株式会社ガマニアデジタルエンターテインメント
キューエンタテインメント株式会社
株式会社ゲームオン
株式会社ゲームポット
ゲームヤロウ株式会社
株式会社ケイブ
株式会社ゴンゾロッソ
株式会社ジークレスト
株式会社ネクソン
株式会社ハイファイブ・エンターテインメント
株式会社ハンビットユビキタスエンターテインメント