

「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」を制定いたしました

一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会（CESA）、一般社団法人 日本オンラインゲーム協会（JOGA）および一般社団法人 モバイル・コンテンツ・フォーラム（MCF）は（以下、「3 団体」という）、「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」を制定いたしました。

昨今、ブロックチェーン技術を応用してゲーム内アイテムを管理することができるゲームが登場し、これらのゲームはゲーム内コンテンツを他のユーザーとの現金やイーサリアム等の暗号資産と交換することができる機能や、1つのゲームだけではなく複数のゲームでアイテムを管理するための識別子（トークン）を共用する機能など、従来のオンラインゲームとは大きく機能が異なり、新たな遊び方の可能性を有しています。このようなゲームに対して、従来のオンラインゲームを前提として定めてきた既存の各ガイドラインはそのまま適切に適用できない部分も生じており、また新たな機能や遊び方を踏まえて、ユーザーが安心・安全に遊ぶことができるために新たに必要となる観点についての指針が求められています。

このような情勢を踏まえ、3団体は一般財団法人情報法制研究所が主催、ブロックチェーン技術や関連法令に詳しい有識者によって構成された「ブロックチェーンゲームの運用に関する検討会」¹にオブザーバーとして参加して情報収集・論点整理に努めるとともに、関連省庁と意見交換を実施してブロックチェーンゲームを適正に運営・提供するための要件について検討を重ね、本ガイドラインの制定に至りました。本ガイドラインの適用範囲は、「ゲームにおけるアイテム等のデジタルデータにブロックチェーン技術を用いるとともに、そのデジタルデータの交換が可能なゲーム」ですが、3団体が定める本ガイドライン以外のガイドラインも、当該ガイドラインに定める適用範囲に含まれる限り、ブロックチェーンゲームにも適用いたします。また、ブロックチェーンゲームの提供者による具体的な実装方法や注意点を明らかにするために、本ガイドラインの細則（事例集）²を定めることを検討いたします。

3団体は、引き続きユーザーに安心、安全にゲームを楽しんでもらうための環境整備に努め、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まいります。

▼ブロックチェーンゲームに関するガイドライン

¹ 当該検討会で行われた議論の内容は、近日中に書籍として刊行される予定と伺っております。

² 細則（事例集）を定めるにあたっては、上記「ブロックチェーンゲームの運用に関する検討会」での議論を参考とし、3団体の会員企業にとって分かりやすい実践的な内容とするよう努めます。