

弊社のスマートフォンにおける端末情報取得 について

2012年2月8日

株式会社ディー・エヌ・エー

会長室 樋口

DeNA

株式会社ディー・エヌ・エー

目次

1. 弊社の代表的なサービス
2. Mobageについて
3. ビジネスモデル
4. アカウムの認証
5. 取得情報
6. 取得情報(続き)

1. 弊社の代表的なサービス



2. Mobage(ソーシャルネットワーク)について



携帯版

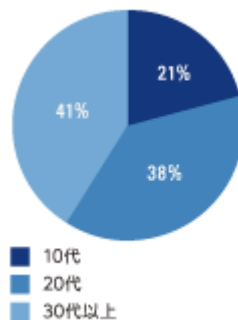


スマートフォン版

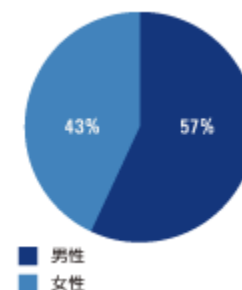
mobage (<http://mbga.jp/>)

「Mobage」は、1,800種類以上の高品質ゲーム、ケータイ小説、占い、有名人ブログなどのエンターテインメントから、日記やサークルなどのコミュニティ機能、さらにはニュース、検索、乗換案内などの便利ツールが楽しめるソーシャルゲームプラットフォームとして、20～30代を中心に幅広い年齢層に利用されている。

利用者の年齢比



利用者の性別比

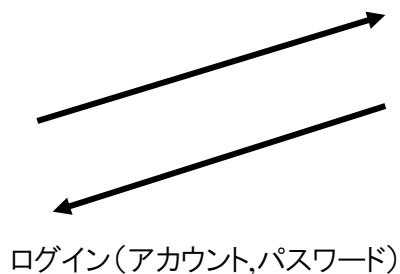


2011年3月末現在

3. ビジネスモデル

- ・弊社のサービスは、EC事業、SNS事業(含むソーシャルゲーム)のいずれにおいても、アカウントでサーバーにアクセスし、情報がサーバー側に蓄積されるモデルとなっている。
- ・アカウント認証のためにFP、SPでも端末固有ID情報を利用することがある。

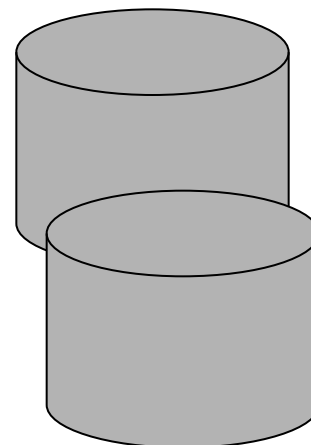
FP,SPでアクセス



ログイン(アカウント,パスワード)



オークションにせよ、ゲームにせよ、やり取りされる情報は、全てDeNAのサーバー側に蓄積される。



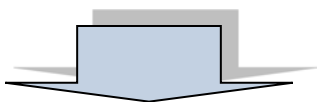
例)

- ・売買履歴
- ・投稿内容
- ・ゲームにおけるプレイヤーのレベル、所持アイテム

4. アカウント認証

・ECサイト、ゲームにおいては、特定のユーザーであること(ユニークであること)を前提として機能させている観点から、携帯端末の固有IDとの紐付けを行う場合がある。

・また、不正利用防止の観点からも、コミュニティ、ゲームでは、複数のアカウントで1つの携帯端末からログインさせないことが望ましい。



・アカウント登録時において、基本情報(性別・年齢・生年月日・地域)をお客様に任意で入力頂くことはあるが、携帯端末情報から取得しているわけではない。

・SP端末情報は、①ゲーム等のサービス利用上に必要な情報、②アカウント認証を行う、ために必要な情報を取得している。

以下、①認証、②自社アプリ、③サード・パーティ・アプリ、④広告モジュール、の局面でSP端末から取得している情報を整理する。

5. 取得情報

1. ログイン時のアカウント認証

SPの場合もFP同様アカウントの認証の場合には、一意性の確認のために端末識別情報(UDID、MAC Address)を利用することがある。他方、SPブラウザ版の場合は、メールアドレス・パスワード認証を行っている。

2. 自社アプリ

- ・基本は、ゲーム等を動かすために必要な情報を取得
- ・認証のために必要なパーミッションを取得。

6. 取得情報(続き)

3. サード・パーティ・アプリ

- ・自社以外のサード・パーティが開発したゲームもMogageではプレイ可能
- ・自社ゲーム同様にゲーム起動と認証に必要な情報を取得
- ・なお、サード・パーティ・アプリの個人情報の取得は、弊社ガイドラインで禁止されている。

【弊社デジタルコンテンツ等提供等ガイドライン(抄)(サードパーティアプリ提供事業者との間の規約)】

個人情報の取得について

Mogageオープンプラットフォーム会員は、モバゲー会員から個人情報を取得してはなりません。

4. 広告モジュール

- ・表示に必要な携帯のOSのバージョン情報、User-Agent情報(ブラウザ情報)、キャリア情報を取得
- ・その他のGPS情報などの情報は携帯端末から取得していない。