

日本オンラインゲーム協会（JOGA）のスマートフォンゲームアプリ対策

一般社団法人日本オンラインゲーム協会

JOGAは、2006年国内初のネットワーク系ゲームのガイドラインである「オンラインゲームガイドライン」を作成し、会員企業はこれを順守してきた。

その後、国民生活センターとネットワークを構築し、同センターに寄せられるゲーム利用者の相談等を反映させながら、消費者の動向に合わせて内容の改定を行い、2012年8月1日「オンラインゲーム安心安全宣言」公表。

また、「カード合わせ」に関する景品表示法を順守するために、合法で利用者保護を具体的に反映させたゲーム作りおよびゲームサービスのガイドライン「オンラインゲームにおけるビジネスモデルの企画設計および運用ガイドライン」を作成し、2012年8月15日公表。

さらに、2012年からPC同様汎用OSデバイス（スマートフォン、タブレットPC等）のオンラインゲームを多くの会員企業が開発・サービスを行うようになり、また2012年後半からSNS上で提供しないネイティブアプリに関する相談件数が増加したため、2013年初頭から「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」を作成し、4月5日公表。

スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン 実効性の担保

「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」公表後、関係省庁や国民生活センター等からゲームタイトルは、次々とリリースされるので、定期的なガイドライン順守状況の確認についてJOGAに要望があった。

また、関係省庁やJOGA窓口にゲーム利用者から、個々の企業が自らガイドライン順守を対外的にアピールしても、その正当性が担保されていないので信頼性に疑問が残る。JOGAとして何らかのチェック体制を作るべきではないか、という要望があった。

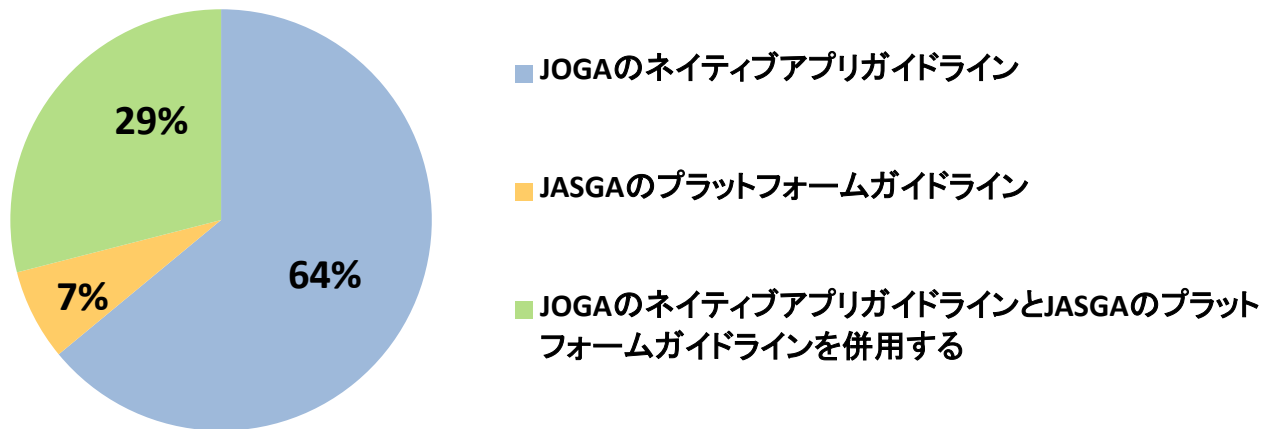
現在消費者やJOGA会員各社等からガイドラインを順守していないのではないか、という指摘のあったゲームタイトルについては直接該当会員会社に注意喚起を行い、会員企業が連携してコンプライアンス体制を構築している。

さらに、「スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドライン」は、新タイトルが次々とリリースされる状況を考慮し、定期的に順守状況を会員各社にアンケート形式で確認するシステムを作り、実施している。

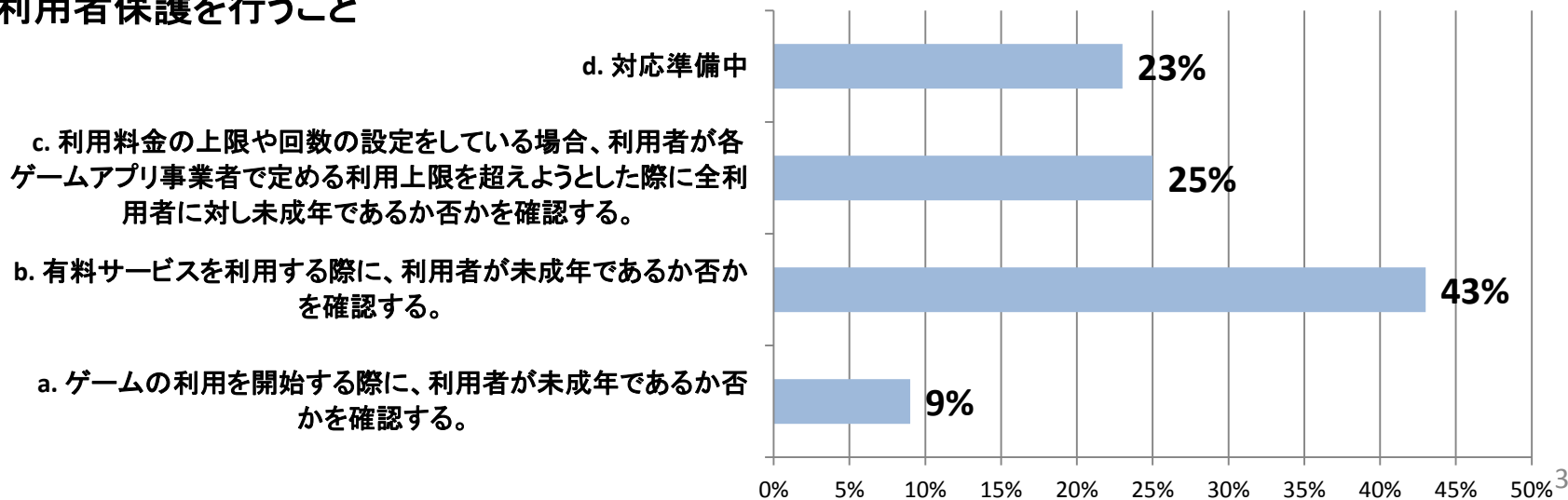
スマートフォンゲームアプリケーション運用ガイドラインの順守状況アンケート調査結果

オンラインゲームサービス事業者35社中25社がスマートフォンネイティブゲームアプリをサービス
25社中20社が回答: 回答率80% 調査期間: 11月11日～25日

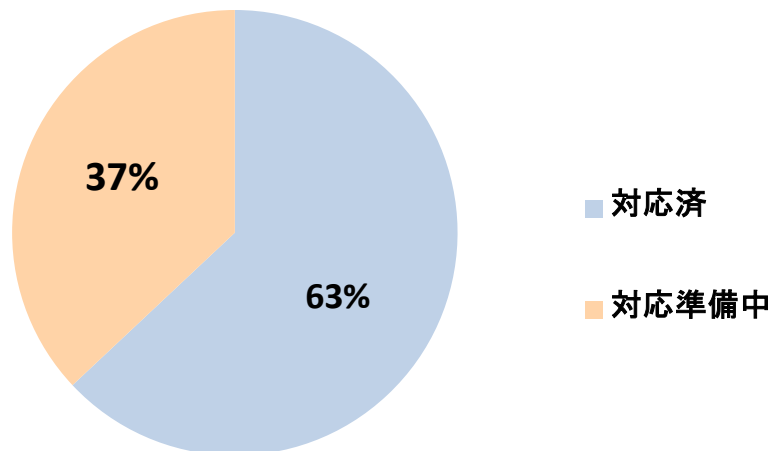
1. 現在サービスを行っている会員が順守するガイドライン



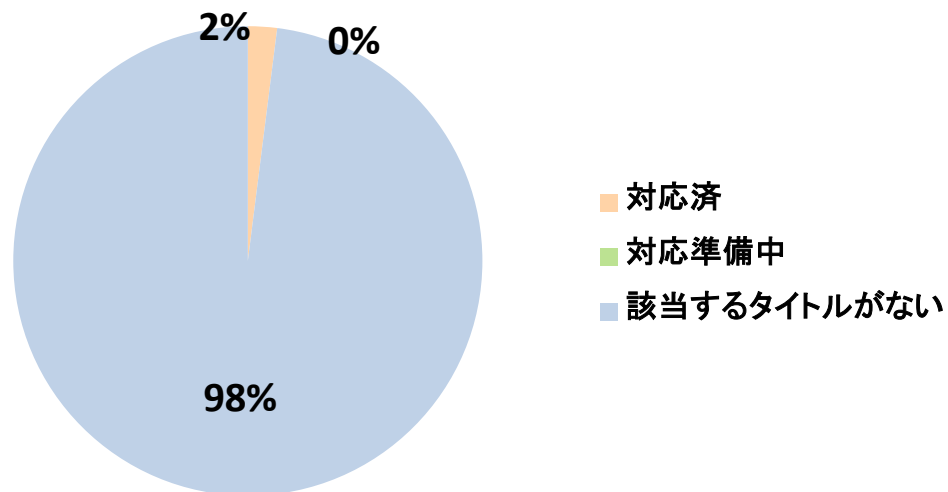
2. 未成年者のゲームの利用には、以下のいずれかの確認を実施し、未成年者の場合は適切な利用者保護を行うこと



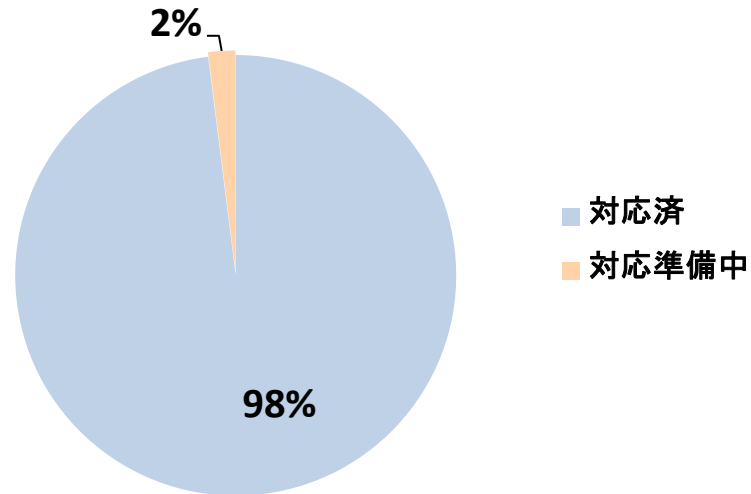
3.未成年者に対しては適切な利用料金の上限や回数の設定、課金履歴の表示など、利用者が意図しない高額課金取引の抑止となるようサービス形態に応じゲームアプリ上での何らかの仕組みを導入すること



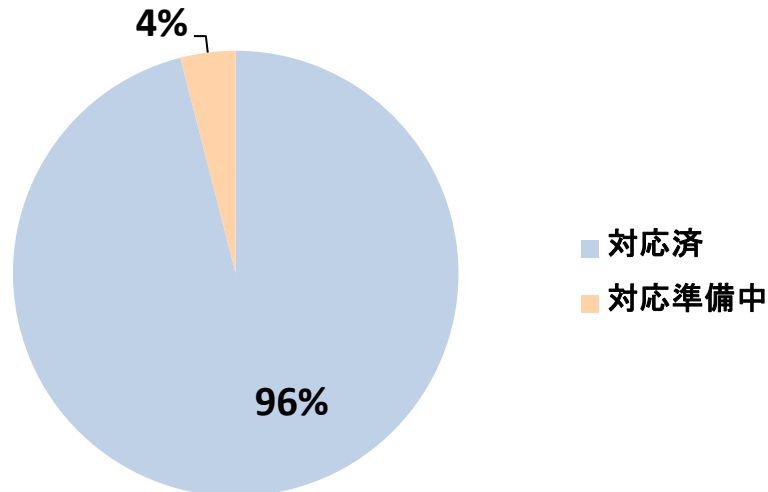
4.ゲーム内に未成年者にとって好ましくないと思われる表現を含む場合は、その旨表示すること



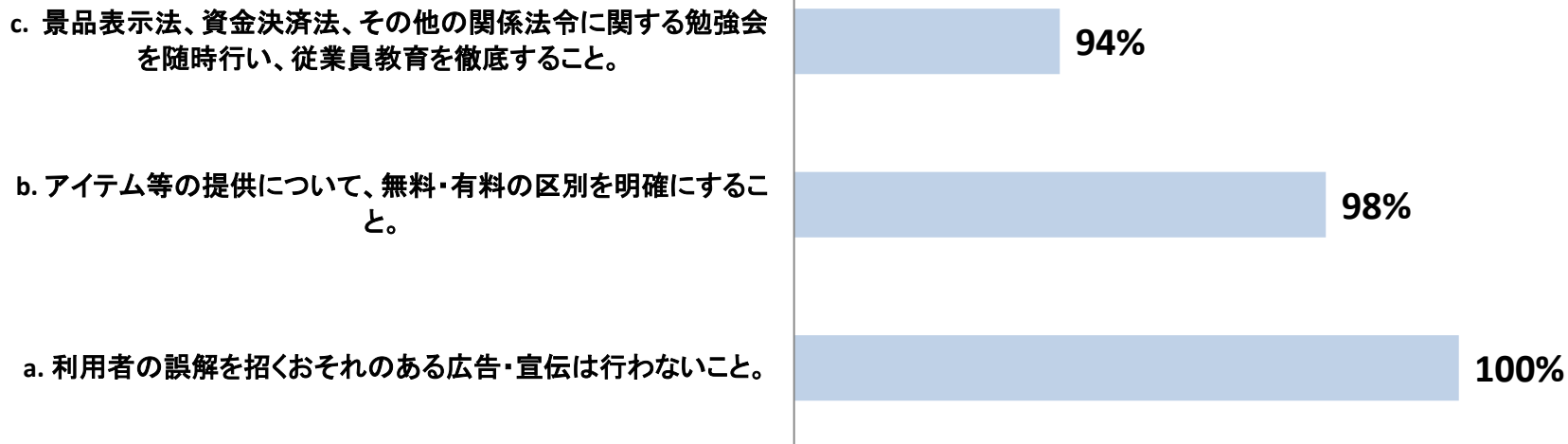
5.問い合わせ窓口や利用規約等を利用者にわかりやすく表記すること



6.未成年者やその保護が安心して相談できるメールまたは電話等の受付窓口を容易にアクセスできるように設置し誠意を持って対応すること



7.景品表示法その他関係法令を遵守すること



8.個人情報保護に関する法令およびガイドランを遵守し、総務省が規定する「スマートフォンプライバシーイニシアティブ」のプライバシーポリシーに準拠する形で、プライバシーポリシーを作成し、利用者が容易に参照できる場所に掲示またはリンクを貼ることで明示する

