

2016年3月24日

第20回インターネット消費者取引連絡会資料

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

〔自主規制活動〕

1. レーティング制度の導入

家庭用ゲームソフトの暴力、性的な表現等の問題についての対応として、表現審査機関構想をまとめ、2002年10月に別団体として「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）」を設立した。

レーティングはA（全年齢）、B（12才以上）、C（15才以上）、D（17才）、とZ（18才以上）の5区分からなり、Z区分については18才未満には販売しないことを強調した。

プラットフォーム（任天堂、SCE、マイクロソフト）および流通業者の全面的な協力により家庭用ゲームソフトについては、レーティングの審査を受けていない商品の流通はなく、また、Z区分商品は販売店での棚区分や年齢確認が徹底され、実効性のある施策となった。過去10年間で10,000件の審査件数を超え、社会的な制度として定着している。

2. 未成年者に対するネットワークゲーム課金における自主規制について

本自主規制は会員規定に基づく会員順守事項。

- ①ユーザーによる自己申告に基づき、「成人（20才以上）」と「未成年（20才未満）」に区分する認証を課金前に実施する。
- ②今後リリースするタイトルについては、「未成年（20才未満）」に対し、各社ごとに課金上限設定等の未成年保護対策を実施する。

3. オンラインゲーム運営ガイドラインの見直し

以下の基本方針に基づきガイドラインの見直しを図っている。

〔基本方針〕

当協会は、ユーザーに安心、安全にゲームを楽しんでもらうことを趣旨として、オンラインゲーム運営ガイドラインの見直し作業を進めています。

所謂ガチャと言われるアイテムの提供割合（確率）については、個別のアイテムの提供割合（確率）がすべて分かる表示を行うよう検討しています。

4月中には改訂したガイドラインを公表する予定にしています。

併せて、ユーザーに提供割合（確率）に関する理解を深めていただく為に、啓発活動を行っていきます。

〔啓発活動〕

1. 「ゲームのちょっといいおはなし」の発刊

2002年7月に書籍「ゲーム脳の恐怖」が発刊されると、メディアを通じて「ゲームをすると認知症の脳の状態になる」との喧伝がセンセーショナルに行われ、それ故「ゲームはけしからん」という非難の論調が強められた。

しかし、その後、「ゲーム脳の恐怖」に対する各方面の専門家、有識者からその仮説に対しての批評も相次いだ。保護者、教育関係者からは何かと「ゲーム脳」を引き合いに出し、ゲームは子供に悪影響をもたらすものとのネガティブなイメージが形成された。

こうした事態に対応する為、専門家による科学的裏付けや有効データを紹介すると共に、「ゲームとの付き合い方」、「ゲームの作り方」などを通じて、広くゲームに対する理解を深めてもらい、楽しく、安心であることを伝える情報発信源として、2004年に「ゲームのちょっといいおはなし」を発刊した。毎年10万部発刊され、既に第9刊を数える。毎年、東京ゲームショウの来場者に配布される他、報道関係者、教育関係者、CESA会員など広く無料で配布し、啓発活動に努めている。

・「学生・生徒向けゲーム業界講座」の開設

小・中学生の課外授業や地方の中・高校生 of 修学旅行で上京する際の企業訪問でゲーム会社を希望するケースが多いが、それを受け入れている会社は少なく、そうした実情に対処する為、2005年にCESAが学生・生徒向けのゲーム講座を開設し、受け入れを行っている。「学校、教育機関とゲーム業界のパイプ作り」、「生徒たちの自主的な学習活動に貢献する」ことを目的に行われている。

毎年、40～50校、300名以上の受入れを行っており、地道な活動を続けている。

以上

一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）との合併について

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）は、一般社団法人ソーシャルゲーム協会（JASGA）と2015年4月1日付で合併致しました。

この合併に至った経緯については以下のとおりです。

CESAは今年の8月で設立20周年となりますが、JASGAは2012年11月に設立された新しい団体です。この団体名ともなった、ソーシャルゲームはソーシャルネットワークサービス（SNS）をプラットフォームとして提供されるゲームのことで、2007年に誕生し、所謂ガラケーと言われるフィーチャーホン、そしてその後のスマートホンの著しい普及と相まって、ソーシャルゲーム市場は急速に拡大してきました。そうした急速な市場拡大に伴い、安心、安全な利用環境を整備する必要が生じ、社会からも強く要請されるようになりました。

それに対応するため、ソーシャルゲームのプラットフォーマー6社が連絡協議会を設置し、ガイドラインの策定などに努めました。

その後、2012年11月に連絡協議会を発展する形でソーシャルゲームの業界団体としてJASGAが発足した訳であります。

JASGAでは、ソーシャルゲームに対する自主規制活動、青少年等に対する啓発活動、カスタマーサポートの品質向上活動を協会活動の三本柱として実施していました。

JASGAがこのような活動を続け一応の成果は得られたこと、また、この間、業界を取り巻く環境も大きく変化したこと、つまり、インターネットに接続されるゲーム、ネットワークゲームはさらに進化・発展を続け、ネイティブアプリと言われるゲームが大きく市場を伸ばし、また、家庭用ゲーム機もブラウザー機能を搭載し、それを利用したゲームの配信も行われるようになりました。家庭用ゲームのサプライヤーもソーシャルゲーム市場、ネイティブアプリ市場に多数参入し、産業としては一体をなす様相となってきました。

市場からの要請、社会からの要請に応えるために設立されたJASGAであります。ネットワークゲーム分野の進化・発展に素早く対応し、ユーザーの皆様に安心、安全なコンテンツ、サービスを提供するためには、多くのコンテンツサプライヤーと一緒に活動して行く必要性を感じ、主要コンテンツサプライヤーから成るCESAとの合併は自然な流れとして考えました。

JASGA活動については、啓発、カスタマーサポート品質向上活動はCESAが引き継ぐものとし、自主規制の骨格をなすガイドラインについては、ソーシャルゲームに限定したガイドラインでもあり、現状を考えるとJASGA個社の対応とし、合併後はCESAのガイドラインに新しい事業領域の部分を付加するという形で全面的に見直すこととなりました。

以上



目的と事業

〈目的〉

本会は、コンピュータエンターテインメント産業（主として家庭において、コンピュータ等で人々が遊び楽しむソフトウェア及び関連商品、サービスの供給。以下同じ）に関する調査及び研究、普及及び啓発等を行うことにより、コンピュータエンターテインメント産業の振興を図り、もって我が国産業の健全な発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とする。

〈事業〉

- [1] コンピュータエンターテインメント産業に関する調査及び研究
- [2] コンピュータエンターテインメント産業に関する普及及び啓発
- [3] コンピュータエンターテインメント産業に関する展示会、研修会、研究会等の開催
- [4] コンピュータエンターテインメント産業に関する内外関係機関との交流及び協力
- [5] 前各号に掲げるものの他、本会の目的を達成するために必要な事業

〈会員〉

正会員：コンピュータエンターテインメントソフトウェアの開発もしくは制作販売又はコンピュータエンターテインメントソフトウェアを利用するために必要なオンライン環境の提供もしくはそれに伴うサービスの供給に関する事業を営む法人及び個人並びにこれらの者を構成員とする団体とする。

賛助会員：本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとするものにする。



各委員会の活動

◆ イベント委員会

世界的にも最大規模のコンピュータエンターテインメントショーである『東京ゲームショウ』につき、出展社ならびに来場者に満足していただけるよう企画・運営を行っています。そして、『東京ゲームショウ』を通じて我が国のエンターテインメント産業の活性化を図るとともに、広く国内外に周知できるよう活動しています。

毎年、その年の優れた作品を決定し、表彰する『日本ゲーム大賞』の企画・運営も行っています。同制度は、コンピュータエンターテインメントソフトウェアをひとつの文化として捉え、その振興を図るとともに、同賞を広く公開することにより、当産業の発展と社会的認知度の向上に努めてまいります。

◆ 技術委員会

ゲーム開発に関する最新の技術・ノウハウ・ツールに関する技術情報総合カンファレンス「CEDEC」(コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス)を開催し、当産業の成長を担うデベロッパー向けの技術情報の開示及び交流の促進を図っています。また、携帯電話向けコンテンツ等ゲーム開発に関する課題で会員共通のテーマとなるものについては、部会、検討会を速やかに組織し、解決に向けての検討をしています。

◆ CS品質向上委員会

各メーカーのカスタマーサポートに寄せられた課題・取組事例といったノウハウ情報の共有、関係各所等との連携強化による消費者トラブル等の把握を通じ、消費者問題を未然に防ぐことを目的に活動しています。

◆ 調査広報委員会

調査広報委員会ではゲームや当業界に対する社会的要請・話題などについて検討し、専門家や有識者の意見を踏まえながら必要により外部に対し協会としての見解などをまとめて配信することをはじめ、外部との折衝窓口としての機能を果たすことを目的としております。

[▶ Top of Page](#)