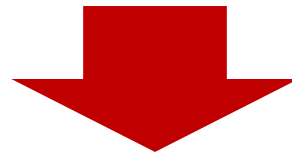


# 日本オンラインゲーム協会のガイドライン改訂 とコンプライアンスに関する活動について

2016年3月24日  
一般社団法人日本オンラインゲーム協会

# 日本オンラインゲーム協会(JOGA) ガイドライン改訂に至る経緯

各種JOGAガイドライン公表から4年弱が経過し、その間にスマートフォンゲームの隆盛による利用者数の増加、オンラインゲーム自体の多様化などによって、デバイスを想定して作られたガイドラインでは対応が困難になりつつある。また平成28年4月1日には、改正景品表示法が施行される。



**時代と社会の要請に合わせて、  
ガイドライン4種を改訂対象として再検討**

**2015年5月より改訂作業開始  
2016年1月消費者庁、国民生活センター等に内容の説明  
2016年2月公表**

# これまでのJOGAガイドライン作成、公表の流れ

日付	ガイドライン	対象
2012/4/20	「オンラインゲーム安心安全宣言（以下「安心安全宣言）」を公表	主にパソコンによってプレイするゲーム
2012/8/15	「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営ガイドライン（以下「コンプガチャガイドライン）」を公表	全てのオンラインゲーム
2012/8/15	「ランダム型アイテム提供方式における表示および運営ガイドライン（以下「ガチャガイドライン）」を公表	主にパソコンによってプレイするゲーム
2013/4/5	「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（以下「スマホガイドライン）」を公表	スマートフォン向けゲーム アプリケーション

# ガイドライン4種の改訂方針

ガイドライン	対象	改訂方針
安心安全宣言	主にパソコンによってプレイするゲーム	スマホガイドラインと統合
コンプガチャガイドライン	全てのオンラインゲーム	類例追加
ガチャガイドライン	主にパソコンによってプレイするゲーム	スマホガイドラインと統合
スマホガイドライン	スマートフォン向けゲームアプリケーション	廃止

※上記に加え、各ガイドライン文言統一を図る

# コンプライアンスに関する活動

## JOGAガイドラインの順守状況調査

年に数回ガイドラインの順守状況を調査し、消費者庁、国民生活センター等消費者関連省庁・機関に結果報告

## オンラインゲームに係る法律に関するJOGAセミナー

毎年景品表示法、資金決済法等オンラインゲームに関わる法律のセミナーを各省庁の担当者、弁護士により開催

※3月28日消費者庁ご担当者様にご協力いただき改正景品表示法セミナーを開催予定

## コンプライアンスのための相談対応

毎月複数社からリリース前タイトルにおけるガチャ等コンプライアンスに関する相談が寄せられる。ガイドラインワーキンググループメンバーで随時対応

# 一般社団法人 日本オンラインゲーム協会 (JOGA)

共同代表理事 植田 修平  
理事 越智 政人(ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社 取締役)  
高野 健一(株式会社ケイブ 代表取締役社長)  
浅井 清(株式会社エイジ 代表取締役社長)  
泉 忠宏(NHN comico株式会社 代表取締役社長)  
國光 宏尚(株式会社gumi 代表取締役社長)  
佐藤 昌平(株式会社エクストリーム代表取締役社長CEO)

正会員41社2016年03月18日現在 正会員41社、準会員25社、賛助会員5社

2004年首都圏のIT&コンテンツベンチャーを支援する経済産業省関東経済産業局産業クラスター計画の一環として作られた、オンラインゲームフォーラムを母体として、2007年に設立されました。

JOGAは、会員企業であるオンラインゲーム会社の支援とオンラインゲーム産業の振興を目的として、オンラインゲームに係る様々なガイドラインの制作、会員間の情報共有のためのセミナー開催、国内外企業とのマッチング等の活動を行っています。

# JOGA会員企業一覧（正会員企業41社）

株式会社アカツキ、アソビモ株式会社、株式会社アピリッツ、  
株式会社アメーzing、株式会社ウィローエンターテイメント、株式会社エイジ、  
株式会社エイティング、株式会社エクストリーム、株式会社S&P、  
株式会社エスペロ、NHN comico株式会社、  
X-LEGEND ENTERTAINMENT JAPAN株式会社、  
エヌ・シー・ジャパン株式会社、株式会社ミクシィ、  
ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社、King Japan株式会社、  
KLab株式会社、株式会社gumi、株式会社gloops、株式会社ケイブ、  
株式会社ゲームオン、崑崙日本株式会社、株式会社サイバード、  
株式会社サクセス、株式会社さくらソフト、株式会社Xio、  
株式会社シーアンドシーメディア、GMOゲームポット株式会社、  
株式会社ジークレスト、Tencent Japan、株式会社ネクソン、  
株式会社ハンビットユビキタスエンターテインメント、株式会社ブリブサー、  
プレイネクストジャパン株式会社、株式会社ベクター、株式会社ポケラボ、  
株式会社マーベラス、株式会社モノビット、uCool,Inc.、  
ライオンズフィルム株式会社、株式会社レッド・エンタテインメント