

ベンチャー企業の支援を続けて20年

我々は、経済産業省関東経済産業局が推進していた首都圏のIT&コンテンツベンチャー企業支援活動の一環として、2004年から活動していたオンラインゲームフォーラムが前身です。

この任意組織では、関東経済産業局とベンチャー企業経営者が、当時国内にはなかったインターネットを介した新しいゲーム市場を創出するために、課題や問題を共有しながら様々な対策を検討しました。

このメンバーの5社が中心となって、日本オンラインゲーム協会（JOGA）が2007年6月に設立されました。その後数多くの会員企業が上場し、各企業の規模拡大とともに市場は拡大し、2015年以降オンラインゲームは1兆円産業になっています。JOGAは、以下のような会員企業支援活動を行っています。

①事業活動支援

JOGAは、会員相互の連携を推進しています。また、事業活動上の様々な相談に対応しています。「JOGAスタートアップベンチャー支援プログラム」では設立3年以内のアーリーステージのベンチャー企業を対象とした支援活動を行っています。

②海外進出支援

JOGAは、韓国、台湾、ベトナム、シンガポール、インド、カナダ、サウジアラビア、アイルランド等様々な国のゲーム団体と提携しています。また、JETRO（日本貿易振興機構）と2007年設立以来協力関係にあります。こうしたネットワークを通して、会員の海外進出を支援しています。

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

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 常勤監査役)

理事

浅井 清(株式会社マギシステム 代表取締役社長)

川本 寛之(株式会社gumi 代表取締役社長)

村瀬 龍馬(株式会社MIXI 取締役)

五十嵐 洋介(KLab株式会社 代表取締役副社長)

戸塚 佑貴(株式会社アカツキ 取締役)

会員企業数：67社（2024年5月現在）

③ビジネスの環境整備

JOGAは、会員企業が安心してビジネス活動ができるように、ビジネスの環境整備を積極的に行っています。ビジネス上支障となるオンラインゲーム関連の法律や規制に関して業界者団体としての方針や考え方を関係省庁と協議し、その結果を反映したガイドラインやベストプラクティスを作成し会員と共有しています。

●公開ガイドライン

「オンラインゲーム安心安全宣言」

ゲームユーザーに対して安心・安全なオンラインゲームを提供するためのガイドライン

「ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン」

オンラインゲームの有料ガチャに関する設定や表示などの遵守事項を記載

「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」

消費者庁が禁止している『カード合わせ』を防ぐためのゲーム設計と運営を解説

「ブロックチェーンゲームに関するガイドライン」

ブロックチェーンゲームを適正に運営・提供するためのCESA・MCFと共同のガイドライン

●非公開ガイドライン

「オンラインゲームにおける前払式支払手段に関するガイドライン」(事例集あり)

資金決済法等を遵守してオンラインゲームを運営するために重要な情報を記載

●ベストプラクティス(すべて非公開)

「JOGA資金決済法対応解説書」

資金決済法に関連する事項を具体的な参考例を交え解説

「オンラインゲーム提供におけるトラブル発生時のベスト・プラクティス」

誤操作、誤表示、サービスの停止などトラブル前の事前準備と発生後の対応を解説

「特定申込みを受ける際の表示に関するベストプラクティス」

改正特商法における特定事項の表示に対する模範例を掲載

「未成年取消について」および「未成年者取消キット」

未成年ゲームユーザーの返金対応に関する参考例等をまとめて掲載

「有料ガチャ類例集」(表示事例集あり)

関係法規の遵守および消費者保護の観点から有料ガチャの注意事項を解説

「利用者保護情報提供記載要領」

資金決済法における利用者保護に関する情報提供の事例を記載

「RMTベストプラクティス」

RMT(リアルマネートレード)の対策方法を解説