

■ 1-6 ゲーム業界の団体

ゲーム業界には様々な団体があり、ゲーム産業の発展のために活動している。それらの団体について解説する。

(1) 家庭用ゲーム、スマートフォンゲームに関する団体

団体名	主な活動
CERO (セロ) コンピュータエンターテインメント レーティング機構	家庭用ゲームソフトの審査を行い、CEROが 定めた倫理規定によるソフトの対象年齢を決 める。
CESA (セサ) コンピュータエンターテインメント協会	ゲーム産業の発展を目的としている。 東京ゲームショウを開催している。

(2) 業務用ゲームに関する団体

JAMMA (ジャマ) 日本アミューズメントマシン協会	アミューズメント産業の発展を目的としてい る。アミューズメントマシンショー (AMショ ー) を開催していた(※)
AOU (エーオーユー) 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会	ゲームセンターなど遊戯施設の健全化を推進 している。AOUアミューズメントエキスポ (AOUショー) を開催していた(※)

(※) JAMMAとAOUはそれぞれがゲーム機関連の展示会を開催していたが、2013年から二つのショーを統合した「ジャパン アミューズメント エキスポ (JAEPO)」を開催している

(3) オンラインゲームに関する団体

JOGA 日本オンラインゲーム協会	パソコン、スマートフォンを中心としたオンラ インゲームをユーザーが安全にプレイできる ようガイドラインを定めている。
-----------------------------	--

CEROは家庭用ゲーム機のゲームソフトを発売している会社が所属している団体だ。CEROは発売前のゲームを審査し、その内容によって対象年齢を定める「レーティング」を行っている。ゲームのパッケージに印刷してある推奨年齢の描かれたマークをご存知の方も多いと思うが、そのマークを規定しているのがこの団体だ。CEROはゲームが青少年に悪影響を及ぼさないよう監視を行っている。

CESAは家庭用ゲーム産業の発展を目的とする団体で、こちらも多くのゲームメーカーが加入しているが、ソニーコンピュータエンタテインメントのハードにゲームを提供するメーカーが中心となってきた経緯があり、任天堂は正会員としては加入していない(特別賛助会員として参加)。新作ゲームの発表の場である「東京ゲームショウ」を主催している。

JAMMAはゲームセンターを中心としたアミューズメント産業の発展を目標に掲げた団体で、業務

用ゲーム機関連のメーカーや、ゲームセンターなどの遊園施設を運営する会社が加入している。AOUはゲームセンターの健全娯楽化を目標とする団体で、業務用ゲーム機や関連機械を製造するメーカー、ゲームセンターを運営する会社が加入している。

JOGAはこれらの中で一番新しくできた団体だ。この団体が設立された2007年当初はオンラインゲームといえばパソコンゲームが中心であり、加入している法人はパソコンのオンラインゲームを開発、運営する会社であった。その後スマートフォンのオンラインゲームが大きなシェアを占めるようになり、JOGAの活動もスマートフォンの比重が増え、スマホのソーシャルゲームを含めたオンラインゲームの啓発活動や市場調査などを行っている。

コラム「かつて存在した団体JASGA（ジャスガ）」

JASGA（ソーシャルゲーム協会）という団体があったが、2015年にCESAに吸収される形で消滅した。JASGAはスマートフォンのゲーム市場が急成長した時期にソーシャルゲームを運営する会社を中心となって設立し、一時は多くのゲームメーカーが加入賛同したが、正しく機能したとは言い難い状況で消滅した。ソーシャルゲームが急速に広がる中、未成年者がゲームに高額のお金をつぎ込んでしまう射幸心を煽り過ぎるゲームが問題となり、そういったことが起きないようにガイドラインを定めたのがJASGAである。しかしJASGAが設立されてからも著しく射幸心を煽るガチャという仕様が度々問題となる。現在はこの団体の活動を引き継いだCESAがガチャなどに関するガイドラインを作り、ゲームメーカー、ユーザー双方に啓発活動を行っている。