



報道関係者各位
プレスリリース

2016年9月20日

健全なゲーム文化を醸成するための日・韓 MOU 締結
—ランダム型アイテムの自主規制、国際標準化などを推進することに

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(東京都渋谷区、代表理事:泉 博史、千葉 功太郎、以下 MCF)と一般社団法人日本オンラインゲーム協会(略称 JOGA、共同代表 植田修平、越智政人)は、9月16日(金)の午前11時に東京のガンホー・オンラインエンターテインメントにて、(社)韓国インターネットデジタルエンターテインメント協会(略称 K-iDEA、会長 カン・シンチョル)と、健全なゲーム文化を確立するために業務協約(MOU)を締結したと19日に発表した。

日・韓両国を代表するゲーム協会である MCF、JOGA、K-iDEA は、健全なるゲーム文化を醸成するため、今回の協約を通じて相互交流・協力事業の推進・ゲーム産業の発展に貢献できる共同研究及び政策開発などをこれから推進していくことに合意した。

千葉功太郎代表理事は、「今回の業務協約を通じて、日韓間のコミュニケーションが始まったので、これからは交流や協力を続けていきたい」と述べた。

K-iDEA のカンシンチョル会長は「日韓内のゲーム産業を代表する協会・団体間の協力を通じて、健康なゲーム文化の発展に励むことにした」と言い、「特に、産業発展のためには、法律的規制より自主規制の方が適切だという共感があり、今後は日韓で行われる自主規制をより発展させ、国際標準化を推進して行きたい」と述べた。

JOGA の植田修平共同代表は、「日韓のゲーム産業の協会・団体間、業務協約を締結したことはとても有意義であり、今後は積極的な交流を行い、両国のゲーム産業を発展させるために努力したい」と発言して、業務協約への期待感を表した。

◆一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(略称:MCF)

モバイルコンテンツ環境活性化のため、モバイルコンテンツ配信事業に関連する企業が参加する業界団体です。モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築し社会との共存共栄を目指して、業界及び会員の活動をサポートしていくことをミッションとして活動しております。会員数はコンテンツプロバイダーを中心に 132 社(2016 年 3 月現在)。

◆一般社団法人日本オンラインゲーム協会(略称:JOGA)

JOGA は、2004 年首都圏の IT&コンテンツベンチャーを支援するために経済産業省関東経済産業局の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。71 社(2016 年 3 月現在)。

◆(社) 韓国インターネットデジタルエンターテインメント協会(略称 K-iDEA)

K-iDEA は、ゲーム業界の社会・経済的責任や義務を導き、韓国のゲーム産業の位置を高めるため、2004 年 6 月に設立されました。K-iDEA は、ゲーム産業の振興に役立つ政策を考案し、青少年・消費者保護のための自主規制も施行しています。また、ゲーム産業に関わっている国内外の協会・団体とのネットワークを強化し、それを通じて国際交流も行っています。現在、ネオウィズゲームズ(NeoWiz Games)、ネクソン・コリア(Nexon Korea)、ネットマーブルゲームズ(Netmarble Games)、スマイルゲート・エンターテインメント(Smilegate Entertainment)、NC SOFT、NHN エンターテインメント等、66 社が会員社として加入されています。(2016 年 9 月現在)

[本リリースに関するお問い合わせ]

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

担当者:岸原

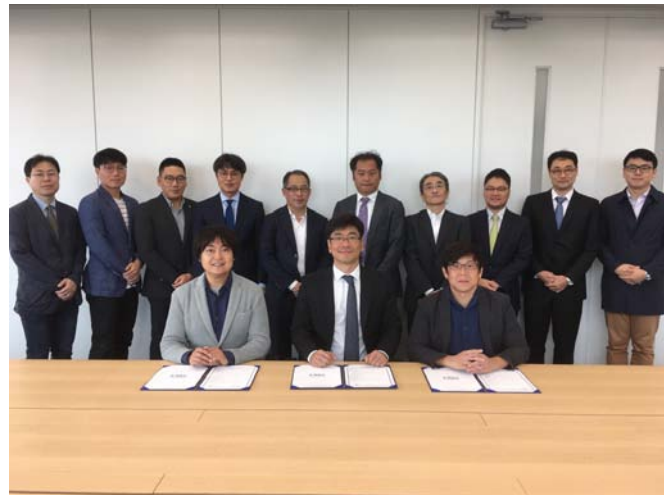
〒150-0011 東京都渋谷区東 3-22-8 サワダビル4F

E-mail: info@mcf.or.jp TEL: 03-5468-5091



3 団体代表者

(左から)MCF 千葉功太郎代表理事、K-iDEA のカンシンチオル会長、JOGA 越智政人共同代表



3 団体調印式参加者