

「オンラインゲームフォーラム」について

首都圏情報ベンチャーフォーラム

<http://itvf.jp>

<http://www.onlinegameforum.org/>

1. オンラインゲーム研究会／フォーラムとは

オンラインゲーム業界における総論を取り扱う「オンラインゲーム研究会」に加え、オンラインゲームパブリッシャー独自の課題解決を目指した分科会としての任意組織「オンラインゲームフォーラム」を2004年度に新たに設置。

※首都圏情報ベンチャーフォーラムとは、首都圏における産学ネットワーク構築を目指す経済産業省関東経済産業局の推進するプロジェクトの任意団体

2003～

オンラインゲーム研究会

オンラインゲーム業界における総論的な課題の解決、最新情報の共有、関係者間での交流が目的。資金調達スキームや課金決済方法等に関するテーマについてディスカッションすると共に交流会を開催しており、ベンチャー企業とVCのマッチングや台湾・韓国企業との交流の実現、新たな課金決済サービスが発表されるなど、業界の最新情報を発信し、関係者がネットワーキングする場として機能。これまでに5回開催。

2004～

オンラインゲームフォーラム

オンラインゲームパブリッシャー独自の課題解決を目的とした任意組織。研究会の分科会として設置。
オンラインゲームサービスを行っていく上で各パブリッシャー間で共同作業が必要であるテーマを中心に議論していく。
年間必要に応じて適宜開催（2004年12月15日現在6回開催）

2. オンラインゲーム・フォーラム参加企業

オンラインゲーム専業パブリッシャーを中心に発足し、現段階で13社が参加。今後はより広くオンラインゲーム・パブリッシャーに対して参加を要請していく。

NHN Japan(株)
(株)ガイアックス
(株)ガマニアデジタルエンターテインメント
ガンホー・オンライン・エンターテイメント(株)
(株)ゲームオン
(株)ゲームポット
元気(株)
(株)ジークレスト
(株)シグナルトーク
(株)アートディンク
(株)デックスエンタテインメント
(株)ブロードゲーム
ボーステック(株)

(50音順)

オンラインゲームフォーラムWEBサイト掲載一覧
<http://www.onlinegameforum.org/>

3. 活動内容

パブリッシャー各社へのアンケート、ヒアリングの結果を踏まえ、各社共同で取り組むべき事項として以下を活動の柱に設定。具体的なアクションを実行する。

オンラインゲームの認知向上

ユーザーはもとより、社会に対してオンラインゲームの正しい認識を広める事を目的とする。イベントへの共同出展、メディアを活用した認知向上等。

倫理問題への取組

オンライン上の倫理教育・マナー問題について、業界全体で足並みの揃った取組を行っていくことを目的とする。ガイドラインの策定等。

市場統計の整備

オンラインゲームにおける市場規模について、精度の高い数字を調査・作成及び公表する。デジタルコンテンツ白書等へも反映。

その他

その他、必要に応じて適宜。RMT事業者との意見交換 等。

参考: アンケート結果

2004年7月23日の第3回オンラインゲームフォーラム資料として配布した「参加各社の問題意識に関するアンケート」における結果は以下のとおり。数社からヒアリングを行った結果、「業界全体で取り組むべき内容」「各社の企業努力により取り組むべき内容」を区別、課金手法以下を今後の課題として整理。

1位: 認知向上 2位: 倫理問題 3位: 市場統計、課金手法 4位: マーケティング手法、ユーザー意識 5位: トラブル共有、マナー教育