

ゲームソフトのレーティング制度における特徴と問題点 Features and Problems of Rating System in Game Software

小出篤史[†] 星野 豊[‡]
Atsushi KOIDE[†] Yutaka HOSHINO[‡]

[†]新潟経営大学 経営情報学部

[‡]筑波大学 人文社会科学研究所

[†] Faculty of Management & Information Science, Niigata Keiei University

[‡] Graduate School of Humanities & Social Sciences, Tsukuba University

要旨

ゲーム機市場は世界的にみても我が国の基幹産業の一つとなりつつあり、ゲーム機の高性能化、ゲーム利用者における年齢層の広がり、ゲーム内容の多様化などゲームをめぐる環境は大きく多様化しながらも、我が国の文化として現在もなお発展、普及を続けている。

その一方、ゲームソフトをめぐる社会に対する悪影響を懸念する声が大きくなったのを背景に、ゲーム関連事業者等において事前審査により、不適切なソフトウェアを市場に流通させないようにする取り組みがなされている。年齢別の「レーティング制度」、「サイト認定制度」といわれているもので、ゲームソフトの審査を経て年齢区分ないし適合の旨の表示を行っている。

レーティング制度では、ゲーム機用ゲームソフトを中心に行われている「CEROによるレーティング」とPC用ゲームソフトを中心に行われている「ソフ倫によるレーティング」の2つが存在している。サイト認定制度では、携帯電話向けコミュニティサイトやゲームサイトを中心にEMAがサイト審査や認定業務を行っている。

本発表ではゲームソフトのレーティング制度、サイト認定制度をめぐる問題を自由な立場から想定し、現段階におけるいくつかの問題提起を試み、さらなる議論の深耕を図りたい。

キーワード

ゲームソフト、レーティング、青少年、刑法、条例

1. はじめに

ゲーム機市場は、国内だけで年間4,500億円規模といわれており、世界的にみても我が国の基幹産業の一つとなりつつある。ゲームの歴史はゲーム機本体、すなわちハードウェアを構成するコンピュータの歴史と表裏一体であり、ICTの発展がゲームそのものへの影響を与えているといっても過言ではなくなっている。

格闘ゲームを例にとっても、1990年前後においては上下左右の動きだけで奥行きのない2D形式であったところ、ポリゴンによる奥行きのある3D形式への変遷、さらにはレンダリング技術の向上による繊細な3D形式による画像表現が可能となってきた。コンピュータの発展によりゲームの表現や描写は、現実と見まがうほどの現実性を帯びてきている。

ともすると、現実とバーチャル世界の混同を招き、ゲーム世界を模倣した凶悪な犯罪を発生させる引き金となることは、可能性として否定できるものではなくなってきた。

翻って、2006年に経済産業省において「青少年の健全な育成のためのコンテンツ流通研究

会」が開催されている。報告書によると映画、ビデオ・DVD、ゲーム、広告といった各コンテンツ媒体別に個別に審査団体が存在しているところ、多様な分野間における連携を通じた取り組みが提言されている。[1]

しかしながら、分野間における横断的連携には道のりが長く、後述するようにゲーム分野内においても、ゲーム機用ゲームソフトとPC用ゲームソフトでそれぞれ異なる倫理審査団体が存在し、2者間で異なるレーティングになってしまうことも少なくない。加えて近年においては、ゲームは従来のゲーム機や、パソコンだけでなく、携帯電話、スマートフォンにおいてコミュニティサイトと連携した形でゲームサイトが台頭するなど、境目を見出すのが困難になりつつある。

こうした背景を踏まえ、本発表ではゲームソフトのレーティング制度、サイト認定制度をめぐる問題を自由な立場から想定し、現段階におけるいくつかの問題提起を試みた。そのうえで、今後のレーティング制度、サイト認定制度のあり方について議論の深耕を図りたい。

2. 規制の種類

規制の種類として、「法律による規制」、「条例による規制」、そして「事業者等による規制」の3種類に区分した。

2.1. 法律による規制

法律による規制としては、刑法と児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律によるものがある。

刑法による規制では、「わいせつな文書、図画、電磁的記録に係る記録媒体その他の物を頒布し、又は公然と陳列した者は、2年以下の懲役若しくは250万円以下の罰金若しくは科料に処し、又は懲役及び罰金を併科する。」(175条)旨規定している。

また、児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律では、「児童とは、18才に満たない者をいう。」(2条)と定義づけたうえで、「児童ポルノを提供した者は、3年以下の懲役又は300万円以下の罰金に処する。」(7条)旨規定している。

2.2. 条例による規制

地方自治体においては、「青少年の健全な育成に関する条例」という名称により都道府県単位で条例を制定しており、不健全と思われる図書類などについて規制を行っている。

法律による規制で対象となりうる性的感情を刺激するもののほか、残虐性を助長し、又は著しく自殺若しくは犯罪を誘発するおそれのあるものなども不健全指定の対象としている。

不健全図書類と指定された図書類は、青少年への販売などが禁止されるほか、青少年が閲覧しないよう区分して陳列することや包装が義務付けられることがある。

2.3. 事業者等による規制

ゲームソフトにおける事業者等による規制としては、年齢別の「レーティング制度」と、「サイト認定制度」の2種類がある。

「年齢別レーティング制度」とは、ゲームソフトの表現内容により対象年齢等を表示する制度であり、国内で販売されるゲーム機ソフト、PCゲームソフトに年齢区分マークの表示をするものでゲーム機ソフト、PCゲームソフトの分野で行われている。

ゲーム機ソフトでは、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（以下、CERO）[2]が2002年より審査業務を開始している。

PCゲームソフトでは、コンピュータソフトウェア倫理機構（以下、ソフ倫）[3]が1992年より審査業務を行っている。

「サイト認定制度」は、サイトを一定の基準に適合するか否かを審査のうえ認定するもので、モ

バイルコンテンツ審査・運用監視機構（以下、EMA）[4]が2008年より審査業務を行っている。携帯電話向けコミュニティサイトやゲームサイトを中心に携帯電話、スマートフォン分野のモバイルコンテンツのサイト審査や認定を行っている。[5]しかしながら、サイト認定制度では、ゲームのソフト（アプリ）における審査は全ゲームの中でも限定列举として一部分にとどまっており、以降ではレーティング制度の概要について説明したい。

3. レーティング制度の概要

レーティング制度として、ゲーム機用のゲームソフトが中心の「CEROによるレーティング」とPC用ゲームソフトが中心の「ソフ倫によるレーティング」の2つがある。

3.1. CEROによるレーティング

CEROではゲーム機版のゲームソフトを中心に審査業務を行っている。CEROでは、ゲームの内容によって、対象年齢別にA、B、C、D、Zの5つの年齢区分を設けてソフトを分類するレーティングを行っている。[6]

Aは年齢別区別対象となる表現・内容は含まれておらず全年齢対象であることを表示、Bは12才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示、Cは15才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示、Dは17才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示、そしてZは18才以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示している。

しかしながら、レーティングは販売の規制ではなく情報の表示である点の特徴で、商品パッケージに、その年齢以上の表現が含まれることを示すシールを貼付することにより、購入の際の一情報として表示することを通して顧客に対して推奨、提示する点にとどまっている。

レーティング審査の流れとして、まず、ゲームソフト会社はCEROに倫理審査の依頼を行う。次に、依頼された作品について複数の審査員が、表現内容等について審査を行い、CEROはそれぞれの審査結果をもとに、年齢区分を決定し、判定結果をゲームソフト会社通知する。ゲームソフト会社は、判定結果に基づき年齢区分マークを製品に表示し販売する。

審査員はゲーム業界と関連のない人が20才代～60才代までの公募により集められ、性別や年代などの属性に偏りがないように配慮したうえで審査を行っている。また、審査にあたってはガイドラインを準備し、事前研修を行っている。

審査項目は「性表現」、「暴力表現」、「反社会的行為表現」、「言語・思想関連表現」の4分野に区分して審査を行っている。

3.2. ソフ倫によるレーティング

ソフ倫においてはパソコン版のゲームソフトを中心に審査業務を行っている。ソフ倫におけるレーティングでは、4種類が存在する。CEROレーティングとの比較では、18才未満者への販売禁止ソフト作品（18禁作品）がZ、販売対象者を15才以上に限定した一般ソフト作品（15才以上推奨作品）ではC、販売対象者を12才以上に限定した一般ソフト作品（12才以上推奨作品）ではBが、全ての年齢層を販売対象とした一般ソフト作品（一般作品）はAがそれぞれ対応している。

CEROのように審査プロセスは開示されていない。審査方法として完成品を元に審査する「事前有料審査」と、作品の一部分のみを審査し残りはメーカーの自主規制に任せる「自主審査」の2通りあるが、自主審査での審査が多いといわれている。[7]

審査体制、審査基準は公開されておらず、「コンピュータソフトウェア倫理機構加盟会社のソフトウェア作品は、厳正なる審査の基に対象年齢別に区分され、審査済みとして統一シールが貼付されています。」「[3]と言及するにとどまっている。

年度ごとの累積審査本数[8]は公開されており、当該データから平成4年度からの各年度における審査本数の推移状況に修正し、図1の通り示した。

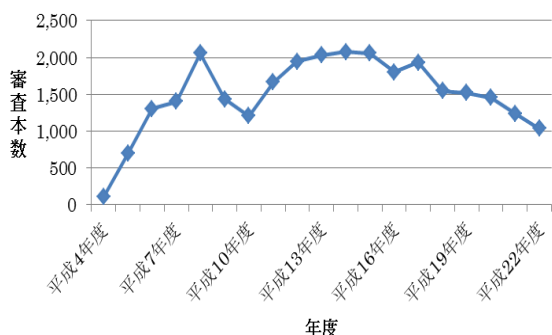


図1 ソフ倫の年度別審査本数推移

ソフ倫によるレーティングも「対象年齢別に区分され、審査済みとして統一シールが貼付されています」[3]という、一情報としての表示にとどまっている。

4. レーティング制度の問題点

4.1. 審査結果の乖離

同一内容のゲームソフトであったとしてもPC版か家庭用ゲーム機版かによって、審査団体が異なることをうけ、レーティングに乖離が発生してしまうことがある。

ある恋愛アドベンチャーゲームではCEROによるレーティングではC（15才以上対象）に区分されているのに対し、PC版はソフ倫のレーテ

ィング審査ではCEROレーティングでA相当（全年齢対象）とされている。

また、別の恋愛シミュレーションゲームのゲーム機版ではCEROによるレーティングではD（17才以上対象）に区分されているのに対し、PC版はソフ倫のレーティング審査によりCEROレーティングでB相当（12才以上対象）とされている。

一般に恋愛ゲームはCEROによりレーティング相当でC（15才以上対象）であると思われるが、携帯電話向けゲームサイトにおける恋愛ゲーム型ソーシャルゲームのような位置づけになるのかといった問題がある。携帯電話向けゲームサイトでは、EMAがサイト認定制度を行っているのみであるので、14才未満も当該ゲームが利用できてしまうことになる。

CEROとソフ倫の間ではレーティングにおいては近似しているものの、EMAも含め、審査制度の歩み寄りはないのか、関連団体間での審査方法・基準のすり合わせなどがあってもよいのではと思われる。

4.2. 審査結果の流動性

大手ゲーム会社の発売しているサバイバルホラーゲームシリーズに対して、暴力的な表現が大きいというのではという批判と同時に、大手のゲーム会社に対して審査基準が緩くなっているのではないかという疑問が根強い。シリーズ中の新作ではCEROによるレーティングではD（17才以上対象）に区分されているが、同様の作品と比較して、Z（18才以上対象）になるのではという指摘もある。[9]

ソフ倫では審査員に関する情報は公開されていないため詳細は不明であるが、CEROにおいては審査員がゲームソフト毎に変わると考えられる。ガイドラインや事前研修が存在する反面、各審査項目の評定は審査員である評価者の主観に依存せざるをえないことになるので、審査結果に一定の安定性が確保できないのではという懸念が存在する。

4.3. 審査対象の対象物

審査の対象は「ゲームソフトの本編だけでなく、隠しコマンドや裏技等、収録する全ての表現」[6]とされている。

初回限定版と称して発売前に予約した店舗で独自の特典として、店舗独自のイラスト集やノベルティーなどが追加で頒布されることが少なくない。しかしながら、CERO倫理規定[10]2条4項但書によると、このようなおまけといふべき店舗独自の各種特典には販促物とみなされ審査が及んでいないと思われる。18才未満に閲覧させるかどうかさえ判断に迷うと思われる内容も含まれていることもあるのではないかとと思われる。

表 1 規制対象項目のまとめ

		性表現	暴力	飲酒喫煙	自殺	犯罪	誹謗中傷
法律	刑法	○	×	×	×	×	×
	児童ポ	○	×	×	×	×	×
条例	青少年条例	○	○	○	○	○	—
団体	CERO	○	○	○	○	○	○
	ソフ倫	○	—	—	—	—	—
	EMA	○	○	○	○	○	○

4.4. 審査対象の描写

1990年代の湾岸戦争を契機に、侵略戦争を題材とするいわゆる戦争ゲームの青少年への影響が問題となった。しかしながら、当時発売された戦争ゲームは今日では、一部をのぞき CERO レーティングが A (全年齢対象) となっている。審査対象の描写方法に審査が偏っているのではないかと思われる。

確かに、直接的な暴力や殺傷描写はないものの、これを 18 才未満の者、特に小学生世代を対象とする 12 才未満の者に行わせることによる影響はないのかといった問題がある。

飲酒に対しても同様の点を指摘することができる。未成年者に対する飲酒は法律で禁じられているが、日本酒におけるきき酒や、ワインのソムリエを題材としたものが、CERO レーティング A (全年齢対象) であった場合がみられた。

未成年者がそのゲームを行ったからといって、未成年者に対して飲酒を扇動する行為、描写がなければ、当該行為が直ちに飲酒に結びつくとは考えにくい、少なくとも CERO レーティング B (12 才以上対象) や C (15 才以上対象) にすることも含め、後述する遊技機と同様に慎重な検討が必要なのではないかと思われる。

4.5. 審査対象の媒体

ゲームソフトを題材に PC 版か家庭用ゲーム機版のほかぱちんこ遊技機や回胴式遊技機などに移植することが少なくなってきた。前述したそもそも遊技場へは 18 才未満が入店できないことから、18 才以上対象相当の内容になっていることが期待されるが、当該遊技機がゲームセンター等でメダルゲームとして転用された場合、18 才未満の者が利用する可能性も否定できなくなっている。

また、媒体が遊技機に移植されたとしても、CERO では「遊技機」版は審査の対象外として関知しないというのも疑問である。ゲームソフト原作を審査したならば、遊技機版も関連審査団体に審査情報のフィードバックなどの連携体制をとることができないのではないかと思わ

れる。

また、前述の恋愛シミュレーションゲームが、回胴式遊技機へ移植され、さらに回胴式遊技機がシミュレータとしてゲーム機へと再移植されるというケースも発生している。原作が CERO によるレーティングでは D (17 才以上対象) になっているのに対し、回胴式遊技機シミュレータ版の CERO レーティングでは C (15 才以上対象) となっており、シリーズものであるという位置づけであるならば、原作と比較してレーティングを緩和するのはレーティング中間層である 15 才、16 才の者に対して原作の購入を扇動することになりかねないのではと思われる。

遊技場へは 18 才未満が入店できないことから、例えシミュレータといえども実在するぱちんこ遊技機や回胴式遊技機を題材としたゲームに対しては、レーティング審査に対して慎重になるべきではないかと思われる。

ぱちんこ遊技機に対する例としては、児童向け特撮テレビ番組のぱちんこ遊技機のシミュレータが CERO レーティング A (全年齢対象) であったり、また、海外テレビドラマのぱちんこ遊技機のシミュレータが CERO レーティング B (12 才以上対象) であるケース、時代劇ドラマのぱちんこ遊技機のシミュレータが C (15 才以上対象) であるなどが見受けられた。

前述の恋愛シミュレーションゲームの回胴式遊技機のシミュレータの例やアニメ系の回胴式遊技機のシミュレータが A (全年齢対象) でよいのかといった問題がある。

5. 規制の現状

事業者等による規制としてレーティング制度の概要と問題点について取り上げたが、法律上の規制と条例上の規制を含めて、規制対象となる項目を表 1 の通り比較して示した。

表中の「児童ポ」は児童買春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律、「青少年条例」は青少年の健全な育成に関する条例を示している。「—」は公開されている資料からは何うことができなかつたが、程

度の差はあるにせよ当該項目に対して一定の考慮はなされていると思われる。

6. 事業者による規制

ゲームソフトの規制については、法律や条例により規制する方向と、現状のレーティング制度、サイト認定制度による自主的な規制を中心とする方法の2つの方向性が考えられる。レーティング制度、サイト認定制度による自主的な規制で考えた場合、どのような点が今後検討すべき課題になりうるのか、事業者規制の現状の位置づけとともに以下の通り検討した。

6.1. 事業者規制の現状の位置づけ

そもそもレーティング制度やサイト認定が規制になりうるのかといった疑問がある。CEROやソフ倫によるレーティングはあくまで、対象年齢以外の顧客に販売することを規制するものではなく、その年齢層への推奨にとどまっている。

しかしながら、CEROやソフ倫によるレーティングを得ることができなければ、通常の販売店を通じた流通過程に乗せることができないといわれており、実質的には店頭で販売できないことを意味する。よって、レーティングは事実上の規制として作用している。

サイト認定が事実上の規制としてはたらくのも、サイト認定を受けなければ、携帯電話事業者が提供しているフィルタリングサービスにおいてアクセス制限の対象となる場合が考えられるからである。

以上を要するに、事業者による規制は、レーティングやサイト認定が得られない場合、流通の段階で抑止することを通して、間接的に規制と同様の効果をもたらすものと思われる。

6.2. 事業者規制の今後

今後検討すべき課題として、審査情報の公開や利用者層の審査参画を促進することで、審査基準の透明性を確保できるのではないかとと思われる。

《審査情報の公開》

CERO、ソフ倫、EMAとも各団体は、独自のホームページを開設し、一定の情報公開を図っているように見えるが、審査の内容における情報公開はいずれも不透明な部分が多いと思われる。3団体のうち最も情報公開がなされていると思われるCEROでも審査制度の定性面のみで、定量的側面からの情報公開が期待される。

全団体とも今後公開が期待される項目としては、年間の審査数とレーティング結果や、審査員の人数と属性（性別・年代）、各審査項目における評点の平均と分散くらいは開示を検討してもよいのではないかとと思われる。

《利用者層の審査参画》

実際にゲームを利用する利用者層というべきものは、青少年を中心とする年齢層が厚いはずであり、レーティング制度に対してゲームを知らない世代を中心に審査がなされているとするならば、ゲーム制作にあたって本来の顧客である利用者層が外されていないかという問題提起を行うことができる。

CEROではゲーム関連業界に従事する人は審査員になることができないとされているが、逆に、ゲーム利用者のうち一定割合を審査員として参画してもらうことで、審査に対する透明性を確保できないであろうかと思われる。

7. 法律・条令による規制

ゲームソフトの規制を法律や条例により規制する方向で検討した場合において、法律や条例による規制の実例のなかで、ゲームソフトに関連するものを取りあげたい。

7.1. 条例による規制とその今後

近年の条例による規制の実例として、2006年に「残虐ゲーム」事件がある。

ある県の児童福祉審議会はあるゲーム機のクライムアクションゲームにおいて、残虐なシーンが多く、設定や描写が現実的であるという理由により、有害図書類に指定した。後の県知事の告示により、県内では18歳未満への販売が禁止となり、近県を含め同様の動きが起こったという事件である。

当該ゲームはCEROによるレーティングZ(18才以上対象)の表示がなされているにもかかわらず、現実に条例により規制された実例からも、今後の動向が注目される。

7.2. 法律による規制とその今後

法律上の規制として、刑法175条についてチャタレイ事件の判例(最高裁大法廷昭和32年3月13日判決・最高裁判所刑事判例集11巻3号997頁)を再考してみたい。

《事件の概要》

ローレンスの作品「チャタレイ夫人の恋人」には露骨な性的描写があったが、出版社社長Xはそれを知りつつ翻訳し出版した。Xと翻訳者Yとは当該作品にはわいせつな描写があることを知りながら共謀して販売した。

《争点》

- ・わいせつ文書に対する規制(刑法175条)は、表現の自由に反しないか。
- ・表現の自由は、公共の福祉によって制限できるか。

チャタレイ事件では、表現の自由とわいせつ

性について争われた事件であるが、わいせつの判断基準となる項目の1つに「社会通念」がキーワードになっている。

「所謂春本が刑法第七十五条に該当する猥褻文書とせられることは異論のないところであるが、かゝる文書が猥褻文書として排除せられるのは、これによつて人の性慾を刺戟し、興奮せしめ、理性による性衝動の制御を否定又は動揺せしめて、社会的共同生活を混乱に陥れ、延いては人類の滅亡を招来するに至る危険があるからである。」

わいせつの判断は、「この著作が一般読者に与える興奮、刺戟や読者のいさかき羞恥感情の程度といえども、裁判所が判断すべきものである。そして裁判所が右の判断をなす場合の規準は、一般社会において行われている良識すなわち社会通念である。」(略)「社会通念も、不動のものでなく、時代による変遷、社会による相違はあり得べく、性的行為の秘密性を極めて厳格に維持しようとする社会と、正しい性の理解のためにする性教育の必要性を認め、その必要に応じて、性的行為の秘密性の緩和を図ろうとする社会とでは、自らその内容に変化があるのである。近代社会においては、政治、経済、文化の進歩に伴い、性に関する一般社会人の良識又は社会通念は、盲目的無批判的な性的行為の秘密性の厳守から漸次意識的批判的な正しい性の解放に向つて進んで行くような傾向にあるものと解し得られ、その限度において、次第に「猥褻文書」を認める範囲を減縮して行く結果を招来することは窺われ」(略)「かような社会通念が如何なるものであるかの判断は、現制度の下においては裁判官に委ねられているのである。」

事件発生当時における社会通念においては、「延いては人類の滅亡を招来するに至る危険がある」ものも、「性の解放」を経て「猥褻文書」を認める範囲を減縮して行く結果を招来すること」になるのだろうか。

8. おわりに

法律が行うことができる規制は、性表現のみで、自主規制がなければ、他の項目については条例にゆだねられている。現状では事業者等による自主規制である「レーティング制度」と、「サイト認定制度」であるが、それでも社会的に思わしくない場合、地方自治体が条例による規制を行うことになっているのが現状である。

ゲームソフトをめぐる規制は本来は事業者主導で行うべきか、自治体主導で規制を行うべきか、是非を含め議論が期待される。

翻って、テレビゲームが青少年に与える影響と関連すると思われる社会問題について、因果関係について全容が解明されたと断言するには根拠が必ずしも十分とはいえない状況であ

る。そもそも暴力や残虐行為の表現を含むゲームが、青少年に対し悪い影響を与えるか否かは定かではなく、また、社会一般の反映である社会通念が日々変化している。このような社会通念の変化のなかでも、より一層柔軟な思考、判断が求められるといえよう。

参考文献

- [1] 経済産業省、「青少年の健全な育成のためのコンテンツ流通研究会報告書」、2006年
- [2] コンピュータエンターテイメントレーティング機構、機構の概要、
<<http://www.cero.gr.jp/outline.html>>、2013年5月6日アクセス
- [3] コンピュータソフトウェア倫理機構、レーティングの紹介、
<<http://www.sofurin.org/htm/about/rating.htm>>、2013年5月6日アクセス
- [4] モバイルコンテンツ審査・運用監視機構、トップページ、
<<http://www.ema.or.jp/ema.html>>、2013年5月6日アクセス
- [5] モバイルコンテンツ審査・運用監視機構、コミュニティサイト運用管理体制認定基準、
<<http://www.ema.or.jp/dl/communitykijun.pdf>>、2013年5月6日アクセス
- [6] コンピュータエンターテイメントレーティング機構、年齢別レーティング制度とは、
<<http://www.cero.gr.jp/rating.html>>、2013年5月6日アクセス
- [7] Wikipedia、コンピュータソフトウェア倫理機構、
<<http://ja.wikipedia.org/wiki/>>、2013年5月6日アクセス
- [8] コンピュータソフトウェア倫理機構、審査実績、
<<http://www.sofurin.org/htm/about/results.htm>>、2013年5月6日アクセス
- [9] FC2 ブログ、「バイオハザード5が18禁指定じゃなくてD指定な件について」、
<<http://graffito.blog14.fc2.com/blog-entry-791.html>>、2013年5月6日アクセス
- [10] コンピュータエンターテイメントレーティング機構、CERO倫理規定(2012年12月20日改訂版)、
<<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>>、2013年5月6日アクセス