



< CEDECラウンドテーブル >
**テレビゲームのレーティングを開発者は
どう考えるべきか**

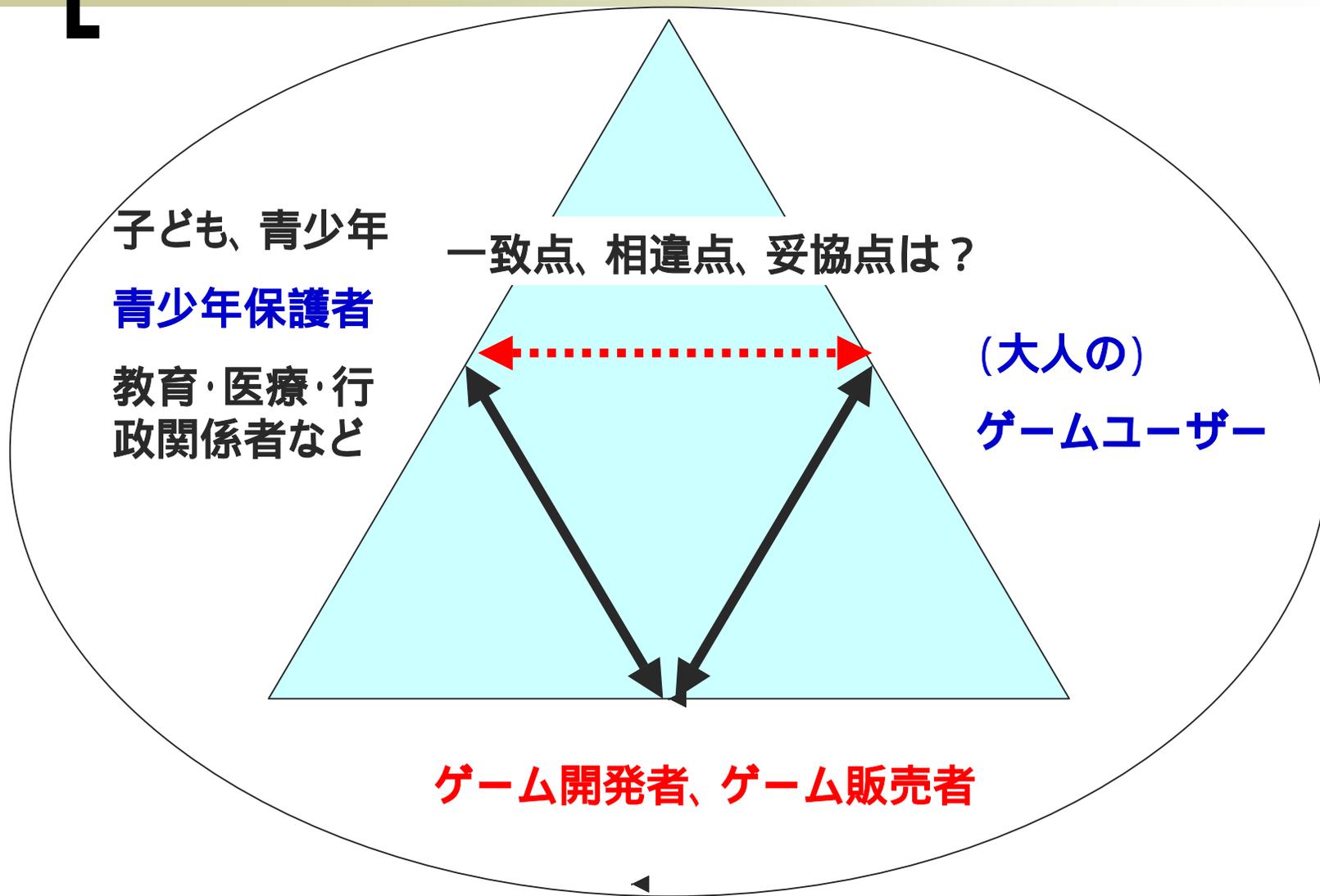
渋谷明子（慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研
究所研究員）

新清士（ゲームジャーナリスト、立命館大学講師）

テレビゲームの社会的受容

- CEROが2002年に設立され、ゲームのレーティングが始まって、5年。テレビゲームのレーティングが社会的にどのように受け入れられているのかを調査。
- (1) 苦情調査 (CERO会員、消費者団体、行政機関、PTA、マスコミなど)
- (2) ゲームユーザーや青少年保護者へのグループインタビュー調査
- (3) 有識者へのインタビュー調査
- ゲームレーティング研究会 佐々木輝美 (国際基督教大学)
猪股富美子 (お茶の水女子大学)
坂元章 (お茶の水女子大学)
渋谷明子 (慶應義塾大学)
新清士 (立命館大学)

ゲーム・レーティングの「社会」的受容



グループインタビュー調査

- 2007年7-2008年2月に、6回のグループインタビュー調査(計39名)
 - ・ゲームユーザー(2回)
 - ・ゲームに詳しい保護者(PTA関係団体、消費者団体より紹介)
 - ・10歳以下 / 10歳以上の子どもがいるゲームに詳しい保護者
 - ・子どもがいるゲームユーザー
6-8名で、2時間程度

質問の内容

1. テレビゲームの内容面でよい点、悪い点は？
2. レーティング制度について
3. レーティング区分について
4. 禁止表現について
5. テレビゲームの暴力シーンの影響と対応策
6. テレビゲームの表現活動の委縮への懸念
7. テレビゲーム業界、CEROへの要望

調査で聞かれた声：内容について

よい点：

- ・携帯ゲーム機などを中心に、ゲームソフトが多様になった。
- ・教育的な内容のゲームが増えた。
- ・体を動かすゲーム、コミュニケーションが図れるゲームが増えた。
- ・短時間で遊べるゲームが増えた。

気になる点：

- ・ゲーム時間が長時間になってしまい、時間管理が難しい。いつでもセーブができ、途中で区切りやすい工夫を
- ・長時間プレイによる視力低下、コミュニケーション不足、外遊びの減少が気になる。
- ・暴力表現や性表現が気になる

例：戦いでの出血表現が気になる。初期設定ではなしにできないか。出会ったら即叩くことを教えてしまうのはどうか、格闘ゲームの仕返しにケンカが起こった話を聞いた。タッチペンでのお触り系ソフトの増加が気になる、など

調査で聞かれた声：レーティング制度について

レーティング制度の必要性や存在意義は理解されている

- ・強制ではないという点で、よく考えられている制度である
- ・レーティングがあれば、他の母親とも話をしやすい
- ・子どもに買うときに参考にできる、ダメな理由を説明しやすい

CEROは「自主規制団体」との誤解

- ・「CEROの自主規制」という声が何度も聞かれた…

ゲーム諸団体から独立した**審査機関**、販売規制は、地方自治体、ゲーム諸団体、販売店などが行っている

- ・映画、テレビ、漫画などで過激な表現があるのに、ゲームだけが規制対象となっていることへの疑問

透明性、信頼性、強制力を

- ・審査の透明性、信頼性、販売に強制力も持たせてほしい

調査で聞かれた声：表示方法と認知度

マークが目立たない、もっと宣伝が必要

- ・年齢別表示のマークが小さく目立たない(PSの三角マークは目立つ)
- ・12歳以上、15歳以上と文字が書かれた前のマークのほうがわかりやすい(年齢部分の文字が小さい)
- ・コンテンツアイコンはいいが、位置が目立たない、意味がわかりにくい
- ・販売店でも区分してほしい、販売店でパネル説明がほしい、CMでも知らせてほしい
- ・小学校でCEROのレーティングの教育を

年齢区分の分け方があいまい、幼児向け区分の必要性

- ・A(全年齢)、Z(18才以上のみ)はわかるが、BCDはよくわからない、区分分けが曖昧
- ・A(全年齢)への誤解：小さい子でもできる、内容がやさしく、操作も簡単なゲームとの誤解、Aでも、難しい漢字にふりがながないとの指摘

小学生未満の子供でも大丈夫、幼児でも遊べることをアピールした区分がほしい、ひらがな表現がある、タッチペンでできる(幼稚園児でも遊べる)、祖父母が孫にゲームをプレゼントするときに選択しやすい表示があるといい

〔 調査で聞かれた声：審査項目や内容 〕

レーティングの判定理由が詳しくわかれば参考になる

- ・何が問題なのかイメージがわからない、暴力も犯罪もさまざま
- ・何を基準にしているのか保護者がわからないと意味がない

暴力や戦いの表現への懸念(保護者)

例：リアルな血しぶきは気になる、お化け相手はよいが、人間相手の戦いは気になる、ロボット同士でも相手を殺して喜んでいるのは気になる

他のレーティング制度との相違

- ・映画の18歳以上は、ほぼ性表現だが、なぜ暴力、飲酒、喫煙が禁止対象になるのか
- ・誰でも遊べるゲームセンターの対戦格闘ゲームなのに、C区分になっていた

調査で聞かれた声：禁止表現

禁止表現の緩和を求めるゲームユーザー

- ・大人向けユーザーは多い、法律違反にならない限り、Z区分(18歳以上のみ)の禁止表現は**撤廃**してほしい
- ・テレビ、映画、コミック、小説などでは可能な表現がテレビゲームでだけ許されないのはおかしい、インターネットの動画で何でも見られる時代、ゲームだけ厳しくしても無意味
- ・海外ゲームの日本版では、禁止表現があるために、ゲーム全体のバランスや操作性が悪く、面白みのないゲームになりがち

禁止表現の存続を求める保護者

- ・大人でも嫌だと思える表現がある、禁止表現があると安心できる
- ・米国などの過激な表現に追従せず、日本らしいゲームを作してほしい
- ・日本は表現の自由が尊重されすぎる、野放しで、好き放題やっている印象
- ・**差別、いじめ、反社会的行為**への懸念
(例) 実在する団体や集団などのへの差別的表現、人種差別、いじめにつながる表現、反社会的行為(麻薬、大量殺戮、違法なギャンブルなど)
- ・免許証の提示など、**販売規制**が徹底されるなら、大人向けゲームの表現に幅を持たせてもいい

調査で聞かれた声：暴力シーン

子どもへの悪影響はない／弱い(ゲームユーザー)

- ・暴力シーンの影響はない、事件が起きると、ゲームを持っていたというだけで、ゲームのせいになる、マスコミの問題
- ・テレビの戦隊シリーズなども影響はある
- ・プレイヤーがどう思うかが大事、暴力の痛みを感じるゲームもある

子どもへの悪影響はある、対応策を(保護者)

- ・子どもは何でも真似るので影響がある、こんなふうに殴る、こんなときは殴っていいと学習する、暴力シーンに慣れる、バーチャル世界での暴力が快感になる、リアルであるほど影響はある、など。
- ・販売規制、区分販売をしてほしい
- ・やられたほうが痛いとわかるような表現を入れてほしい、暴力を推奨するような内容はなるべく避けてほしい、**命の大切さ**をゲームのなかでも教えたほうがいい
- ・親のしつけの問題、ゲームを買う前に十分検討すべき、悪い言葉を真似たら注意する、学校でも教育してほしい

調査で聞かれた声：表現の委縮

表現の委縮が生じている(ゲームユーザー)

- ・特定のレーティングにおさめたくて、表現方法を変えることはあると思う
- ・市場に出なかったゲームが面白いゲームだったら損失
- ・18禁のパソコンゲームをそのまま出したいメーカーもあると思う
- ・物語のなかで必要や性表現、暴力表現もある
- ・大人向けビデオで性的シーンがまったくなかったら文句が来るだろうが、それに近い状態がゲームでは起こっている

制限のなかで工夫して、いいゲームを作してほしい(保護者)

- ・リアルな表現では想像力が働かない、ある程度制限がある中で切磋琢磨するのがゲーム制作者の勝負どころ、など
- ・人間が影響を受ける大きさに視点をおき、作る側も消費者側もモラルとして受け止めるべき、委縮ではない

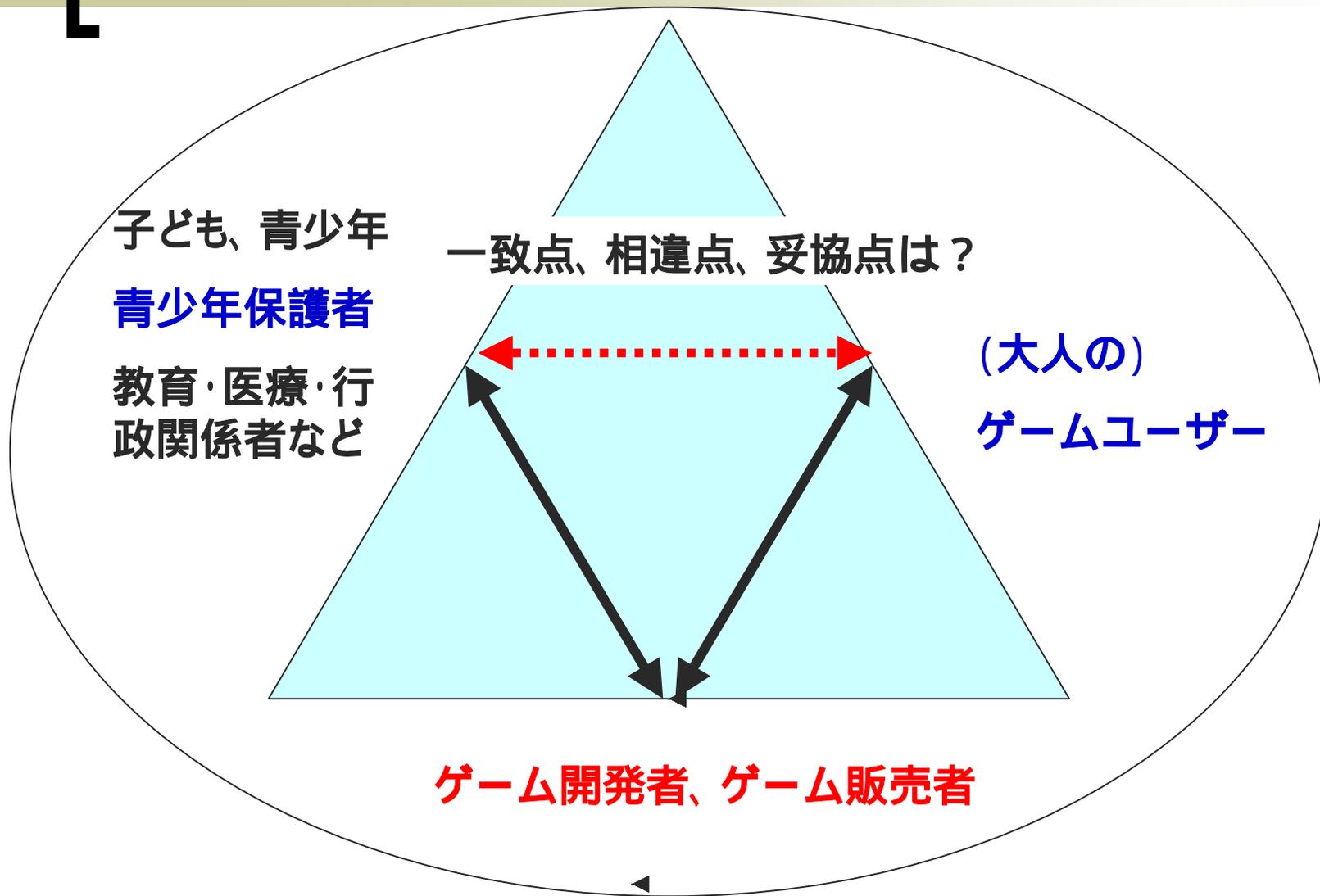
調査で聞かれた声：ゲーム業界や CEROへの要望

- ・CEROのレーティングはよい、浸透していないのはもったいない
- ・ゲームをしない子どもはいない、せっかくの情報提供が末端まで知られていないのはもったいない
- ・小冊子を小学校で配る、ゲームとの向き合い方を勉強できる場がほしい
- ・ゲーム雑誌で、Z区分のゲームソフトの内容が容易にみられる状態になっているのは気になる、B区分のゲームのCMも子どもが見る時間に流れている、明確に分けてほしい
- ・ゲーム脳、脳内汚染など、今時の偽科学に対して、問題がないことを、テレビ番組を一つ作るぐらいの勢いで、ゲーム業界として、強くアピールしてほしい
- ・携帯電話のゲーム、ダウンロードして遊ぶゲームについても、レーティングを行ってほしい
- ・テレビゲームはすごく進化して、世界が広がった。安心して遊べるような、人にやさしいゲームを作っていただきたい

【まとめ】

- ゲームユーザー、保護者との間に大きな隔たりがみられたが、大人向けのゲームソフトを、小学生や低年齢の子どもたちが自由にも買えるような状況はよくないとの共通認識がみられた。
- CEROのレーティング制度の必要性や意義は理解されていた。ただし、審査機関としてよりも、「自主規制団体」と誤解されやすい
- レーティングマークの認知度は十分とは言えない。認知度を高める工夫が求められる。
- レーティング判定理由について一層の情報提供を
- 小学校就学前の幼児、低年齢の児童などが安心して遊べるようなレーティング表記の必要性
- 禁止表現については、ゲームユーザーと保護者で意見が大きく分かれたが、大人向けゲームを未成年に販売しないことが徹底されるなら、表現に幅を持たせてもよいとの声も聞かれた。

ゲーム・レーティングの「社会」的受容



【テレビゲームのレーティングを開発者はどう考えるべきか】

- テレビゲームの内容について、社会とのコミュニケーションを図るための情報提供
- テレビゲームにおける表現の自由を守るための“盾”（隠れ蓑？）

…………… ???

評価点、改善点は？

- プロセスが面倒…
- ゲーム開発者にとっての表現の自由を奪う“足かせ”