

家庭用ゲームソフトの 「年齢別レーティング制度」について —子どもの心の成長に応じた ゲームソフトを選択するために—

渡辺 和也

家庭用ゲームを楽しむ人は今や国内で3千万人を超え、文化として定着しつつある。この分野では青少年の健全な育成を期すため「年齢別レーティング制度」が各国で採用され普及している。この制度はゲームの内容により対象年齢などを表示しユーザーに購入情報として提供するものである。本稿では日本における「年齢別レーティング制度」の概要を説明するとともに、その制度の中核的役割を果たす「審査基準」の構造についてやや詳しく述べる。

キーワード：レーティング制度，家庭用ゲームソフト，審査基準

1. はじめに

家庭用ゲームは近年では若者や特定の人達だけのものではなく文化として深く社会に根を下ろしている。これに伴いゲームに対する社会の関心，要請も高まっている。その代表的なものが「青少年に対する影響」であろう。

ゲームが人間とりわけ青少年に与える影響については、これまで我が国はもとより諸外国においても盛んに研究が行われているもののその因果関係についてはまだ明確になっていないというのが専門家に共通した見解と見られる。

しかし、ゲームの内容や表現が青少年の健全な育成に悪影響を与えないような配慮をすることは必要でありかつ大変重要なことであることは論を待たない。

青少年に対するガイドラインや販売規制などは過去において各国で業界などが中心となって検討・実施されてきた。その結果現在では「年齢別レーティング制度」が多くの地域や国で採用され世界的に主流となっている。

2. 年齢別レーティング制度

この制度はゲームソフトの内容により対象年齢などを表示する制度で我が国では2002年10月から実施し、国内で販売される家庭用ゲームソフトのすべてを対象としている。

この制度で運用や審査に当たっているのがNPO法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）である。

各家庭用ゲームソフトメーカー（パブリッシャー）は新製品の発売に先立ちレーティング審査団体（CERO）に審査を依頼し、審査の結果決まった対象年齢区分を製品にマークで表示するのである。

CEROは2002年6月任意団体として発足し、翌年11月NPO法人として認証を受けた。同機構は公正を期すため特定の会社、団体などに依存することなく独立した運営を行っている中立機関である。

3. 年齢区分と年齢区分マーク

年齢区分とそれを示すマークを図1に示す。年齢区分はA（全年齢対象）、B（12歳以上対象）、C（15歳以上対象）、D（17歳以上対象）、Z（18歳以上のみ対象）の5区分からなり、その中でZ区分だけは他の4区分と異なり「18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分」で、2006年3月より新設された。これらの年齢区分はユーザーに対

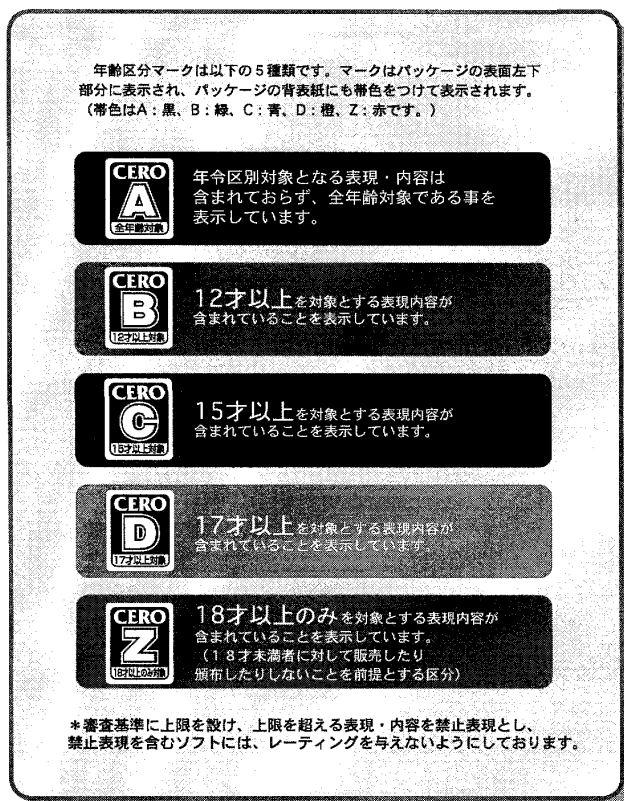


図1 レーティングマークの種類

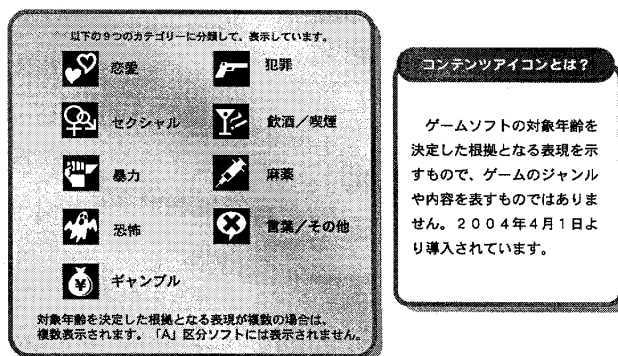


図2 コンテンツアイコンの種類

コンテンツアイコンとは？

ゲームソフトの対象年齢を決定した根拠となる表現を示すもので、ゲームのジャンルや内容を表すものではありません。2004年4月1日より導入されています。

表1 レーティングの対象となる表現項目

- 【暴力表現系】**
出血描写、身体の分離・欠損描写、死体描写、殺傷、恐怖、対戦格闘・ケンカ描写
- 【性表現系】**
キス、抱擁、下着の露出、性行為、裸体、性的なものを想起させる表現、不倫、排泄、性風俗業、水着・コスチューム
- 【反社会的行為表現系】**
犯罪描写、麻薬等薬物、虐待、非合法的な飲酒および喫煙、非合法的なギャンブル、近親姦・性犯罪等、売春・買春、自殺・自傷、人身売買等
- 【言語・思想関連表現】**
言語・思想関連の不適切な描写

上記の表現項目について、表現の度合いが、「間接的」・「直接的」か、「肯定的」・「否定的」か、「必然的」・「自然的」か、テーマとの関連で「主題的」・「背景的」か、一般人の観点から見て極端に嫌悪感を与えないか、反社会的でないか、感情的でないか等が考慮されます。

しての情報提供を目的とするものである。

さらにZ区分の表現に上限を設け、それを超えるものは「禁止表現」とし、禁止表現を含むソフトにはレーティングを与えないことにしている。この禁止表現は法に抵触するものはもちろん、法の枠内にあっても「社会の倫理水準に照らして適正と認められない表現」につきCERO倫理規定として定め公開している¹。

この禁止表現の存在によりいわゆるアダルトソフトなどは家庭用ゲームソフト領域には存在せずこの辺が家庭用ゲームソフト産業の大きな特徴といえよう。

また、コンテンツアイコンは年齢区分を決めた根拠となる表現を9種類のアイコンで示すもので、例えばC(15歳以上)とレーティングされたソフトに暴力マークがついている場合は暴力表現でCと決められたことを示している。したがって複数のマークが表示されることもある。またA区分のものにはこのマークは付かない。図2にコンテンツアイコンの種類を示す。

4. 審査と審査基準

周知の通りゲームは映画などと違いプレイヤーの操

作により進んでゆくものであり、プレイ能力次第で進行の度合いが大きく異なる。ものによってはベテランプレイヤーでもラストまでクリアするには何十時間も必要とするものまであり、審査のために実際にゲームを最後までプレイしてみるのは非現実的といわざるを得ない。そこであらかじめ審査を依頼するメーカーから審査用資料を提出してもらっている。資料には表1に示す「レーティングの対象となる表現項目」について過激な表現をDVDなどに収録したメディアとそのゲームのストーリー、コンセプト、世界観などの簡単な説明を加えたものとしている。

審査は審査員がこの審査資料をモニターし、別に用意された審査基準と照合して、審査基準のどの部分に該当するかをチェックするという作業が主となる。このことが、審査員による判断のバラツキを抑え安定したレーティングの実現に大きく貢献しているものと認

¹ CERO ホームページ上「倫理規定」別表3で公開されている。http://www.cero.gr.jp

識できる。したがってこの審査基準がレーティングシステムの中核であるといえよう。

審査員は広く一般から募集した様々な経歴・職業を持つ20歳台から60歳台までの男女で、必要なトレーニングを受けた適任者を充て、かつ審査内容についての守秘義務を持っている。またゲーム業界に利害関係のある人は応募をお断りしている。

審査作業はCERO事務所の審査ブースで他人の干渉を避けた環境で行っている。審査用資料は1組だけなので通常1ゲームに3人の審査員がそれぞれ時間をずらして審査に当たり、その結果により年齢区分を決めることになる。

5. 審査基準「年齢区分表」について

ここで審査の中核となる審査基準につき少し詳しく説明させていただく。

審査基準は暴力やセクシャルなどのアナログ表現をデジタルな年齢区分にするために用いるもので具体的には「年齢区分表」により行っている。年齢区分表は表1の「レーティングの対象となる表現項目」を列として横に約30項目を並べてそれぞれの項目につき行として年齢区分A, B, C, D, Z, 禁止表現の6つの枠を縦に並べた大きなマトリクス表である。そしてそれぞれの枠の中に該当する表現を簡単な文言で割り付けている。すなわち、「レーティングの対象となる表現項目」それぞれにつきその程度を6段階に分けてそれぞれの程度を簡単な文言で表したものである。

年齢区分表は公開していないので説明のための引用は差し控えたいが、ここでは同じようにゲームの表現の程度を数値的な尺度で判断するために採った方法を説明することにより理解を深めていただけることを期待したい。

2008年度CEROが行った「CEROの禁止表現およびZ区分表現の妥当性に関する調査」²では社会の要請する倫理水準に合致したレーティング基準を明らかにする一助としてアンケート調査を行った。本調査では禁止表現および5つの年齢区分のうち基本的かつ社

² 「CEROの禁止表現およびZ区分表現の妥当性に関する調査」ゲームレーティング研究会（代表 国際基督教大学教授 佐々木輝美）2009年CD-R版。入手希望者には実費頒布を行っている。問い合わせ先：ゲームレーティング研究会事務局 株式会社マイクロハウス内（TEL：03-3555-3474）

会の注目度が高いと考えられる「禁止表現」と「18歳以上のみ対象」の表現を中心に調査した。

調査項目はCERO倫理規定による禁止表現および会員会社向けに作られた禁止表現の解説から選び、「18歳以上のみ」についてはCERO審査基準から選ぶとともに禁止表現を一段緩やかにしたものを新たに作成した。そのほか新たな項目も作成し調査に加えた。例えば性表現では未成年の性表現、性医学の表現、暴力については内臓の描写、私刑・拷問の表現、反社会的表現に関しては未成年に対する虐待や犯罪の描写、射幸心をそそる表現などである。表2に質問内容と項目数を示した。このように選ばれた100項目の質問に対し回答者がどのように判断するかを調べたのである。

回答としては「18歳以上でも禁止すべき」「18歳以上なら良い」「15歳以上なら良い」「12歳以上なら良い」「何歳でも良い」の中なら1つを選んでもらうこととした。調査対象者としては青少年の育成に関心を持つと考えられる層として1) 中学生の保護者、高校生の保護者、中学・高校の教員、およびユーザーとしてヘビーユーザー、ミドルユーザー、ライトユーザーと6つのグループをさらに男女別に分けて全部で12のグループで構成した。表3に調査対象者と人数を示した。調査方法としてはインターネットによるアンケート調査とした。

表2 質問内容と項目数

項目数	質問内容
37	(1)性表現
16	(2)暴力表現
33	(3)反社会的行為の表現
2	(4)禁止用語・不快用語・差別用語などの言語表現
6	(5)誹謗・中傷・差別表現
1	(6)射幸心をそそる表現
3	(7)教育的・思想的・芸術的意味がある場合の性や暴力表現の例外扱いについて
2	(8)性や暴力描写の量に応じて年齢制限を設けるべきかについて
合計 100	

表3 調査対象者と人数

調査対象者	平均年齢	人数
中学生保護者(男性)	45.1	100
中学生保護者(女性)	42	100
高校生保護者(男性)	48.5	100
高校生保護者(女性)	44.6	100
中高教員(男性)	41	100
中高教員(女性)	35.9	100
ヘビーユーザー(男性)	38.1	100
ミドルユーザー(男性)	38.6	100
ライトユーザー(男性)	37.7	100
ヘビーユーザー(女性)	36.2	100
ミドルユーザー(女性)	36	100
ライトユーザー(女性)	36.7	100
		合計 1200

このようにして得られた結果の1例を表4に示す。設問に対する回答者の意識にはかなり大きな幅があることがわかる。しかし、全体の60%余りが「18歳以上なら良い」と回答していることからキスの表現として「舌が絡み合いかつリアルなキス音や喘ぎ声がある」表現のあるゲームは「18歳以上のみ」とするのが適当だとする理由となり得るものと考えられる。

同様に「顔をそむけたくくなるような極端に残酷な印象を与える死体表現」については表5に示すとおりで、約70%の回答者が禁止表現として表現を禁止すべきとしている。このように映像表現を細分化しそれぞれを簡単な文言として表現することにより年齢区分をしているのである。

欧米等におけるレーティング審査方法は様々であるが、審査員の判断基準に多くを依存する方式が多く、審査員の人選や判断基準、公平性、安定性の維持などに努力を払っていることが報告されていて、基準の文章化や映像化をもくろんでいる団体もある模様である。

CEROの現行方式はこれらの点において諸外国に先行しているといえよう。

表4 舌が絡み合い、かつ、リアルなキス音や喘ぎ声がある

	禁止	18+	15+	12+	全年齢	n(人)
全体	28.2%	60.5%	8.0%	1.8%	1.5%	1200
中学生保護者(男性)	30.0%	60.0%	9.0%	-	1.0%	100
中学生保護者(女性)	42.0%	50.0%	6.0%	-	2.0%	100
高校生保護者(男性)	38.0%	54.0%	7.0%	-	1.0%	100
高校生保護者(女性)	53.0%	46.0%	1.0%	-	-	100
中高教員(男性)	20.3%	72.3%	6.1%	1.4%	-	100
中高教員(女性)	42.3%	53.8%	3.8%	-	-	100
ヘビーユーザー(男性)	9.0%	65.0%	16.0%	5.0%	5.0%	100
ミドルユーザー(男性)	8.0%	73.0%	9.0%	6.0%	4.0%	100
ライトユーザー(男性)	14.0%	71.0%	10.0%	4.0%	1.0%	100
ヘビーユーザー(女性)	21.0%	65.0%	10.0%	2.0%	2.0%	100
ミドルユーザー(女性)	24.0%	61.0%	11.0%	2.0%	2.0%	100
ライトユーザー(女性)	37.0%	55.0%	7.0%	1.0%	-	100

表5 顔をそむけたくくなるような、極端に残酷な印象を与える死体表現

	禁止	18+	15+	12+	全年齢	n(人)
全体	69.6%	24.4%	4.7%	0.7%	0.7%	1200
中学生保護者(男性)	68.0%	25.0%	6.0%	1.0%	-	100
中学生保護者(女性)	88.0%	11.0%	1.0%	-	-	100
高校生保護者(男性)	75.0%	18.0%	3.0%	2.0%	2.0%	100
高校生保護者(女性)	87.0%	11.0%	2.0%	-	-	100
中高教員(男性)	79.1%	18.9%	2.0%	-	-	100
中高教員(女性)	80.8%	15.4%	3.8%	-	-	100
ヘビーユーザー(男性)	47.0%	38.0%	11.0%	3.0%	1.0%	100
ミドルユーザー(男性)	48.0%	37.0%	12.0%	1.0%	2.0%	100
ライトユーザー(男性)	52.0%	42.0%	6.0%	-	-	100
ヘビーユーザー(女性)	70.0%	28.0%	2.0%	-	-	100
ミドルユーザー(女性)	64.0%	29.0%	5.0%	-	2.0%	100
ライトユーザー(女性)	76.0%	19.0%	3.0%	1.0%	1.0%	100

6. これまでの実績と制度を支える産業構造

2010年4月までにレーティングしたゲームタイトルの累計は約8,200であった。図3には各年齢区分の比率を示す。図中「判定不可」は禁止表現を含んでいいためレーティングを与えることができなかったものを示す。それらの多くは依頼メーカーに戻し削除・修正などを施して再審査しレーティングを取得している。

この制度の普及度を示す数字として市場で発売される家庭用ゲームソフトの中レーティングを取得したものの比率を表示率として図4に示した。

注目したいのは高い表示率であるが、この数字を実現しているのは家庭用ゲームソフトの産業構造による所が大きい。家庭用ゲームソフトは特定のゲーム機(ハードウェア)上でのみ動作するように作られていて、通常は他の機種との互換性がない。各ハードメーカーは自社機用に作られるゲームソフトについて発売に先立ちチェックして承認を与えている。このチェックの際には倫理面のチェックも行われ、各社それぞれの方針が倫理規制としての役割を果たしてきた。レーティング制度が実施されてからは各社とも積極的に協力してレーティング制度を支える大きな力となっている。

また、家庭用ゲームの業界団体「社団法人コンピュータエンターテインメント協会」(CESA)は流通団体との協力により自主規制として販売店各社に対しZ区分商品の18歳未満の青少年への販売を禁止している。さらに地方自治体が青少年健全育成策としてZ区分商品の18歳未満者への販売、頒布などを条例で禁止する動きも広がり、すでに15以上の自治体で実施されている。

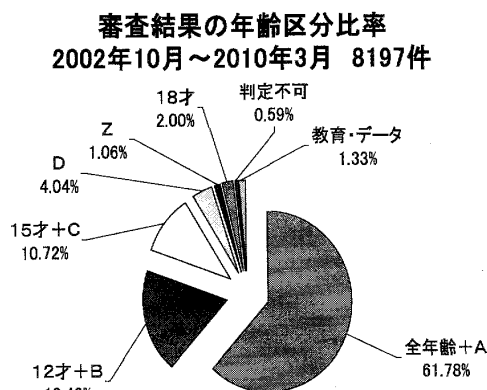
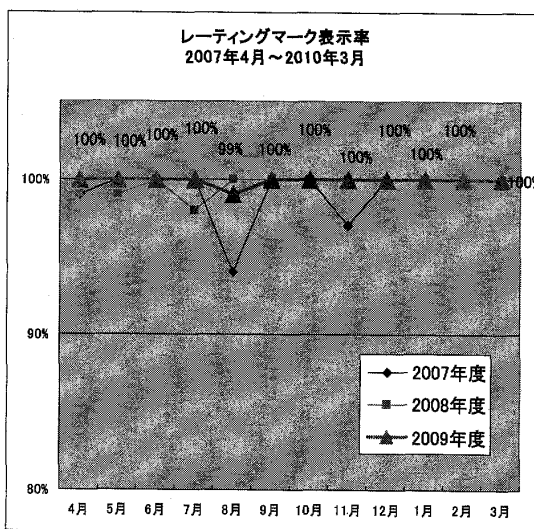


図3 審査結果の年齢区分比率

レーティングマーク表示率

	2005年度	2006年度	2007年度	2008年度	2009年度
4月	93%	99%	99%	99%	100%
5月	96%	98%	100%	99%	100%
6月	99%	100%	100%	100%	100%
7月	97%	100%	100%	98%	100%
8月	96%	100%	94%	100%	99%
9月	100%	100%	100%	100%	100%
10月	100%	99%	100%	100%	100%
11月	99%	98%	97%	100%	100%
12月	98%	98%	100%	100%	100%
1月	100%	100%	100%	100%	100%
2月	99%	99%	100%	100%	100%
3月	99%	100%	100%	100%	100%



※ コンシューマゲーム機でのパッケージのみの表示率

図4 レーティングマーク表示率

このようにレーティング制度はハードメーカー、業界団体、流通業界、など関係分野の協力のもとに実施されているのが大きな特徴で、スムーズな運用を可能にしている根源となっている。

また、ゲームの表現に上限を設けてそれ以上を禁止とする規制もメーカー側、業界団体側の同意を得て、上限についての攻防などはこれまで全く経験しなかった。この分野に関係の薄い方々には信じ難いことかもしれないが、家庭用ゲームソフトの健全さを象徴する好例として紹介しておきたい。

7. おわりに

制度を実施してから約8年が経過し社会から一定の評価を得て定着してきている。しかし、レーティング制度に関する一般の認知度はいまだ決して高くない。認知度の向上は今後の課題の一つである。また、審査基準は時代の変化、社会の受容度などに応じて変えてゆくべきであろう。しかし現状ではこの分野についてのデータや資料はごく限られていて今後の調査・研究の活発化を望むのと同時に、この分野でも調査・研究などにOR手法を用いることはできないものかと素人の筆者は期待してしまうのである。