

はじめに

コンピュータゲームが今や文化の一部になって社会に浸透していくのに伴って、これに対する社会的な要請も増してきております。

従来、ゲームソフト業界として（社）コンピュータエンターテインメント協会（CESA）による自主規制が実施されかなりの効果を収めてきました。

しかし一方においてゲームユーザー層の拡がり、ゲーム機の高性能化、ゲーム内容の多様化などの進展によりそれまでの規制の見直しが必要とされるようになり、「年齢別レーティング制度」の採用を求める声が高まるのに対応するため、約1年をかけてCESAが中心となり準備を進めてきた結果、CESAとは別に任意団体を設立すべきとの結論により昨年6月に新しい団体「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）」を設立し、10月より「レーティング制度」を発足いたしました。既に3～4ヶ月経過し、約130タイトルを審査し、年齢表示商品が市場で数を増しつつあります。

このたび、全国中小企業団体中央会における平成14年度中小企業活路開拓事業・実現化調査の助成を受け、新しくスタートした「レーティング制度」の立ち上がり状況を客観的に評価・検証を試みようとして本レポートを作成いたしました。

これまで当協会が構築した日本での年齢区分モデル（案）をもとに、さまざまな運営シミュレーションや検討を重ねCERO設立に至りましたが、CEROにおいて業界外の一般人を訓練し、審査員としてゲームソフトのレーティング審査にあたるという仕組み、またゲームメーカー、一般世論への意識改善として有効であるかどうかを検証する必要があると求められます。

本報告では助成事業の主旨である「CEROレーティングが（CESAが当初企画・立案した計画通り）きちんと機能しているか」「業界的・社会的な理解を得られるレベルに至っているか」という点についての考察を進めております。

各年齢層毎に各ゲームソフトが年齢区分振り分けされることで、消費者（特に子供に買い与える親）への情報開示・理解が進み、購入者の購入後のトラブル回避や販売店の販売責任、メーカー責任等の問題発生が未然に防ぐことを目的とし、同時に業界側の表現の自由が確保されるような世論形成確保を整えることが出来ると期待されます。

この報告を通じて現状に関する理解を深めて頂くとともに、今後の業界発展に向けた更なる追い風となるよう期待いたします。

社団法人コンピュータエンターテインメント協会
会長 辻本憲三

「目次」

はじめに

委員会名簿

第1章 これまでのCESAの取り組みとCERO設立の経緯

- 第1節 「倫理委員会発足～レーティング検討会発足までの道のり」 . . . 2
(執筆担当：横山 秀幸)
- 第2節 「倫理委員会内部検討～レーティング検討会発足前後」 . . . 9
(執筆担当：柏木 章)
- 第3節 「ESRBの運用ケースを元にした日本版モデルケース」 . . . 14
(執筆担当：渡邊 和也)
- 第4節 「レーティング検討会発足」 . . . 15
(執筆担当：山田 政樹)
- 第5節 「レーティングマニュアル作成等、具体論展開について～発表会での
質疑応答を踏まえた事前関心の高さについて」 . . . 20
(執筆担当：鬼沢 秀之)

- 第2章 CERO設立～現在までの歩み . . . 25
(執筆担当：渡邊 和也)

- 第3章 CESAによるCERO業務の客観的考察、今後の展望評価 . . . 75
(執筆担当：渡邊 和也)

- 第4章 専門家委員によるCERO業務の客観的考察、今後の展望評価 . . . 99
- 前編 「レーティングの提案」その後
(執筆担当：月岡 貞夫)
- 後編 「テレビゲーム悪影響論発生のメカニズム
CEROでの経験を踏まえたひとつの試論」
(執筆担当：香山 リカ)

おわりに

第 1 章

これまでのCESAの取り組みとCERO設立の経緯

第1節

「倫理委員会発足～レーティング検討会発足までの道のり」

(執筆担当：横山 秀幸)

CESA倫理委員会と倫理規定は、1997年4月に公布・施行となりました。しかし、それ以前に規定を作る過程として、CESA自身協会発足準備室と同時期の1995年11月から検討が始まりました。その後、CESA自体が任意団体での活動時、その協会活動内容、組織構成などを検討していました。東京ゲームショウ構想や、倫理規定構想が具体的な形で検討され始めたのもこの頃です。

そして本格始動は、それまでJAMMA（日本アミューズメントマシン工業協会）での倫理委員長をやっていた金澤義秋理事を中心に動き出し「倫理規定の作成とその運営について」をテーマに話し合いを繰り返し、倫理委員会を発足させました。

その頃までプラットフォームメーカーは任天堂とセガ等がメインであった訳ですが、SCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）の参入で、それぞれの倫理規定でソフトを判断していくようになりつつありました。

そんな中、CESAでは、ソフトメーカー側の倫理に対する統一的な倫理基準を設け、ソフトメーカー主導による自主規制が必要ではないか、という方針から、CESA倫理委員会で独自の倫理規定を作り自主規制に乗り出したわけです。

当時の記録を見ると、CESA倫理規定はJAMMAの倫理規定を基本とし、各倫理機構（ソフ倫、SCE規定、セガ倫等）の内容を参考に、第1次規定を作り、詳細部分を検討していった経緯があります。かなり時間をかけて検討が行われていたようで、約1年後の1996年12月の理事会にて制定したと記録されています。

そして翌年1997年4月より、倫理委員会はこの規定をもとに、CESA会員のタイトルの審査をスタートしました。当初の対象タイトルの多くは「性表現」の部分の規制にかかる物が多くを占めていました。それらはセガ・サターンソフトに以前存在した「18歳以上推奨タイトル」がほとんどでしたが、その「SS18禁制度」が廃止されたために、その分野のタイトルはほとんど無くなり、そのかわりに、前年に発売された「BIOHAZARD」を代表作とする、暴力表現及びグロテスクな表現が目立ち、倫理審査の対象となり始める訳です。

この頃の倫理規定制度では「合格」か「不合格」かしか存在しませんでした。「不合格」タイトルは、基本的に問題となる部分を修正しないと発売する事ができない為、問題も多く発生していたようです。多くの問題は、委員会の結論に対する苦情や、部分修正が不完全のまま発売をしてしまうケースが多く、委員会では処理できない問題については、メーカー側の事情を踏まえての聴き取りを行なう「聴聞会」を設置し懲戒種別を選定する事になりました。

審査を行い規定に従って自主規制を施行するのであれば、それに違反した者に対する「懲戒システム」は不可欠です。それを判断する「聴聞会」もその当時は、問題発生後、「倫理委員会」「聴聞会」「総務委員会」「常任理事会」「理事会」と5つの機関のチェックを要した為、理事会に審議を提出するまでの迅速性にかけて部分が問題となりましたが、その後、1999年に位置づけを変更し、「聴聞会」の結論が直接「理事会」での審議にかけられるようになり、迅速性の向上が行われました。

懲戒処分段階として(1)口頭注意処分、(2)文書注意処分、(3)2年以上の議決権停止、(4)退会勧告、(5)除名とし基準を定めました。

倫理規定制定後にもプラットフォームメーカーとの審査体制についての話し合いは行われ、他団体であるJAMMAでは、業務用のゲームは日本のみならず、全世界に出荷するという見解から、暴力表現(特に血の色の問題)や宗教、国民性の違いで出荷に支障のきたす表現を、ディップスイッチにて設定できるようにしている例などを聞いて参考にしました。

また1998年10月の議事録によると、(株)セガ・エンタープライゼスはサターン発売当初、当時のハードメーカーであった任天堂・SCE・松下・NEC-HEの5社間で共通のレーティング機構をもつ事を提案しましたが、各メーカーの考え方の相違から、共通のレーティング機構の理解が得られず、セガ内部に倫理審査機構を置き、「テレビゲーム倫理審査機構」として機能させ、契約サードパーティ135社が参加した報告があります。費用はセガ負担で少人数での審査機構であったようですが、全体の同意を得て現在やっと運営し始めたCERO考えると、セガのこの行動力を感心せざるを得ません。ただ問題もあったようで、1995年より「X指定」を含め3段階のレーティングを運用していましたが、メーカー・販売店からレーティングの主旨を理解してもらえず、「X指定」を廃止しました。その後1996年10月に「18歳以上推奨」及び「全年齢」の2つの区分で運用し、1998年3月より各都道府県の条例改正を踏まえ、新たに「暴力表現」を加えた3区分で運用になりました。この経緯からセガ倫とCESA倫理との違いを確認し、お互いの相違点について考える方針を打ち出しました。

「暴力表現」の規制を見てゆく中で、規定そのものには具体的な例やその度合いが示されていない為に、出血量や敵を倒す時の方法等で「合格」「不合格」の基準が人によって異なっていたものが、事例ができると共にボーダーラインが見え始めてきました。

そのころ暴力的要素ではない事例としては、「性表現」のほかに、犯罪を誘発する恐れのある物、肯定はしていないものの犯人の視点から物語を進行していくゲームについての問題が割合長時間論議をした事例がありました。

1998年頃から暴力表現の規制について、条例改正や世論批判の声が高くなるきっかけが、1997年7月に起きた神戸・酒鬼薔薇事件です。それはCESA倫理規定が公布された3ヵ月後にあたりますが、当時、その事件の影響を受けてCESAが倫理に乗り出したようにも見られました。しかし前述のように委員会準備と倫理規定の作成を始めたのは事件の起こる1年半前からの事です。

ちょうどその頃の「不合格」タイトルでよく見られたのが、「首の切断」や「手首の切断」と言った身体分離欠損の表現です。問題は表現の誇張がエスカレートしたこのみならず、セガ・サターンやプレイステーション等の32ビットゲーム機以降のリアルな表現の向上にもありました。当時の審査結果から不合格理由を見ていくと、「身体分離欠損表現」のほかに「拷問表現」「圧縮死表現」「殺し方の残酷さ」「赤ん坊の死体表現」「吊るし上げられた死体表現」「出血量の多さ」などがあげられますが、その中で敵が人間でなく、腐敗系のゾンビである事での反論もあったようです。しかし人間に類似しているものを人間同等と判断し審査対象には入れていました。この「ゾンビは人間にあらず」問題は、その後も長い間メーカーとの見解の違いをめぐる話し合いが行われてきましたが、両者が納得のいく結論には達していないのが現状です。

こういった中で、会員のメーカーに対する倫理基準に対する理解と、差別用語、差別表現に対する理解を得るために、「倫理審査事例集」や「差別用語事例集」の配布などを行い、業界内での自主規制のコンセンサスを取る努力をしてきました。

また、会員会社のPCタイトルについて、ソフ倫での審査結果「合格」であるのに対し、CESA倫理規定での「不合格」という対象年齢などの違いからの倫理規定の相違の問題もありました。

発売ソフトを自主規制するという観点から、当然ゲームショウ展示作品のチェックについて、出展事前審査も行いました。しかし、当時のメーカー側の認識は高いとは言えず、事前チェックに間に合わず、申し入れのあったタイトルについての設営日における事前審査に、責任者が不在によるトラブルなどの例が報告されています。

そんな1998年の「東京ゲームショウ'98秋」内で行なわれた「国際ナショナル・ミーティング」ではIDSA（[米国ゲーム業界団体・Interactive Digital Software Association](#)）、ELSPA（[英国ゲーム業界団体・European Leisure Software Publishers Association](#)）との共同声明の一環として「倫理」についてお互いに強調していく方針を出し、CESA内での倫理規定改定の際にIDSAの外部倫理審査機構であるESRB（[Entertainment Software Rating Board](#)）からの協力意向の申し出があり、現在のレーティング機構発足のきっかけにもなりました。

この頃から倫理的問題を解決すべく倫理問題小委員会が発足され、その頃の表現では白（誰がやっても問題の無い作品）とグレー（年齢制限など一部の低年齢層を保護する必要のある作品）の2種類に分けることを検討し、プラットフォームメーカーとのコンセンサスの問題と、白とグレーと黒の明確な仕切り規定案の制定、等を倫理委員会も参加し本格的に検討となりました。

一方倫理規定の改定が急がれる中で、当初倫理委員会でも検討課題にあがっていた「倫理全般に関するアンケート」の実施の際、「レーティングの必要性について」の回収結果の報告がありました。会員会社の約50%の103社の回答ではレーティング必要意見が54社、不必要意見が49社とほぼ半数ずつの意見に分かれました。

1999年より新倫理規定検討会が9回（約9ヶ月）にわたり行われ、倫理規定改正の具体的な方法として、「A」区分、「B」区分、「C」区分とし、「C」区分は発売不可、「B」区分作品に対しては、「この作品には暴力、出血・ホラー表現などが含まれています。」という内容が表記された「注意喚起マーク」をつけて発売する事に決定しました。

また、東京ゲームショウ出展の際にもこの「注意喚起マーク」パネルを展示し、年少者への試遊を制限するよう配慮の徹底をしてもらうよう呼びかけるよう決定しました。規定文章は以下のように決定しました。

<「A」区分>：ユーザーに対する注意喚起が必要ないもの

<「B」区分>：ユーザーに対する注意喚起が必要なもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪表現や、これらの手口を示唆する表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりするとは認められないもの。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態の表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりすると認められないもの。

麻薬、シンナー等の規制薬物の吸引、結婚や家庭生活を損なう不倫、不純異性交遊、売春等不健全な性風俗を誘発助長する表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりすると認められないもの。

動物を虐待する行為や自然環境を破壊する行為はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりすると認められないもの。

その他粗暴性、残虐性を含む表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりすると認められないもの。

<「C」区分>：発売を禁止するもの

殺人、傷害、暴力等の犯罪表現や、これらの手口を示唆する表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

人間または動物などの肢体を分離した状態や、それらが欠損した状態の表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

麻薬、シンナー等の規制薬物の吸引、結婚や家庭生活を損なう不倫、不純異性交遊、

売春等不健全な性風俗を誘発助長する表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

動物を虐待する行為や自然環境を破壊する行為はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

その他粗暴性、残虐性を含む表現はあるが、それらが犯罪を誘発したり、人格形成を阻害したりする恐れが認められるもの。

新規定の公布・施行開始日は、1999年9月17日と決定。基本的にはこの日以降に審査提出のあった作品から新規定の適用がはじまりました。

この新倫理規定の注意喚起マーク導入は、以前までの「合格」「不合格」での問題からの脱却ではなく、レーティングのような年令別制限や推奨にはならないまでも、青少年の育成に影響を及ぼす可能性がある内容についての告知を付けることによる、消費者側への責任意識の向上をうたうものであります。特にその対象になりうる低年令層の場合、購入時の親の認識を高めることが大きな目的でありました。その目的を果たすのに必要なのは、現在の CERO レーティング機構の現状とも重なる問題になるところの、啓蒙活動、プロモーションであります。それらは、広く CESA 倫理規定の目的を理解していただき、次の目標（レーティング審査機構の実施）に向かう為でもありました。そして作り手の表現内容を最小限の規制で、消費者に楽しんでもらえるようにすることが究極の目的でありました。そのために流通経路：メーカー、流通業者、販売業者、消費者、すべてが理解し協力的でなければなりません。その為、この頃の委員会では PR 実施について「CESA 倫理委員会の認知度向上」「倫理規定の浸透推進」をテーマに話し合いが繰り返されました。

結果 CESA では「ホームページでの B 区分作品の紹介」や理解していない会員会社や一般向けに「質問のコーナー」を設けたりしアピールを始めました。

それから現在の CERO でのレーティング審査が始まる 2002 年 9 月末まで、3 年間この方法で、消費者に注意喚起を促してきたのですが、審査を重ねていくぶん経験地があがり、審査基準も具体的になってきましたが、矛盾点も多くあがりました。

< 矛盾点 >

対象ソフトを家庭用ゲームと PC ゲームで分けるべきかどうか

倫理規定違反の処罰対象が開発元 / 販売元と別会社で重複する場合の対処

全数審査プランに関して、審査形態について、会員会社の賛同の有無

注意喚起マークの大きさの変更 = ゲームボーイ用ソフト等小型パッケージへの配慮

デザイン上、注意喚起マークをして以外に印刷する者に対する対処

移殖作品に関しての対処

ネットワークゲームに対しての対処

流通・小売店での「B」区分タイトルに対する配慮について

それらは全て、レーティングを検討する場面で重要になった項目でした。一つ一つ委員会で検討し回答を出していきました。

そして審査にかかる内容も、暴力表現問題のほかに、飲酒、喫煙、非常にわかりづらい差別用語、など具体例の無いものも多く審議検討にも時間を要すものもありました。

その3年の活動の中、2000年に総務庁が「青少年とテレビ、ゲーム等に係る暴力性に関する調査報告書」を公表し、「暴力的なテレビ、ゲームを良く好むほど、非行行為が発生する率が高く、両者に関連性があると思われる」という主旨の内容に、それらは調査がアンケートをまとめた結果であり、科学的根拠に基づいていない事やCESAへの聴き取りが皆無だった点について、行政の考え方との差異の埋める事や、世論全般の動き等を協会会員にも理解してもらおう事を推進するよう倫理委員会で意見を提出しました。

この年の7月大阪・天王寺で発生した、少年グループによるホームレス男性への暴行・殺害事件に関する新聞記事で、少年らが対戦格闘好きで、その頃はやっていたゲームソフトに熱中していたことを取り上げていたことから、マスコミからの取材に備え、協会としての見解を「それらの犯罪はヴァーチャルを飛び越えたものであり、ゲームが悪いものではない」としました。この頃「米国の高校生によるピストル乱射事件の犯人もグロテスクな表現の含まれるビデオゲームが好きであった」という記事や、17歳の犯罪が続いた事が世論に「青少年犯罪とゲームとの関連性」はかなり重要視される話題となって行きました。その中でも、「与党女性議員政策提言協議会の青少年保護育成に関するプロジェクトチームの会合」では、CESAでの倫理活動の説明に対し、「法規制、レーティングの問題」「非会員者に対するアプローチ」「女性委員の参加の必要性」「外部有識者に消費者団体等を追加すべき」等の提言を受けました。また総務省管轄の社団法人である<(社)青少年育成国民会議>が主催する「青少年と社会環境に関する中央大会」では、以下のような質問がありました。

「テレビゲームで仮想現実を体験できる事で、生死を軽んずるようになることを業界はもっと認識すべき」

CESA 回答：(ゲーム全ての否定発言に及んだ為)「ゲーム性にも係る部分であり、斜め見方発言をしないでほしい」

「テレビゲームの野放しで子供が人間嫌いになる。」

CESA 回答：ゲーム漬けとの表現を偏見と意見した後に「CESA キッズ調査報告書を送付するので、そのデータに基づききちんと再度検証してほしい」

「B区分作品の市場占有率」

CESA 回答：2000年の出荷状況の整理がされていないので口頭では説明できない。後日、検証資料を作成し、送付すると約束

このような世論の動きを見た無責任な誤った認識を正式な場で論議されることは、非常

に重大な課題であり、考えさせられる問題と認識しました。

それに対し東京ゲームショウ内での「倫理パネルディスカッション」では「テレビゲームの影響を考える」というテーマで行われ、その中でも犯罪を起こす子供はビデオゲームが原因であるような意見や、登校拒否や引きこもり等の問題も、テレビゲームに熱中し、友達とのコミュニケーションが取れなくなった為との推測意見に対し、精神医学的な観点からもそのような事実関係が実証できないことと、これだけゲームは一般に普及していれば、任意で選択された青少年がテレビゲームが好きである可能性はかなり高いものであるはず。という見解と、引きこもりを起こすような人間とのコミュニケーションをとるのがうまく行かない子供でさえテレビゲームであれば、心を開きコミュニケーションが取れるという見解を討論しました。いずれにしても、犯罪や非行は全てはゲームが悪影響を与えているという誤解を解き、また消費者には暴力表現の含まれるゲームソフトを外側から内容を告知する事で認識を深めるという目的を再認識しました。

これら行政、世論の動きに我々倫理委員会として、レーティング機構が必要不可欠との見解を理事会にも強く問いかけを始めました。そして再度会員へのアンケートを行い、レーティング機構への意識調査をした結果、前回調査時点では、賛成派、反対派で意見が二分していたのに対し、今回はこうした社会情勢変化もあってかレーティング賛成派が大きく上回る結果になりました。

倫理委員会での方向性検討としてレーティング制度導入に当たっては「全数審査」体制を前提とし、実務シミュレーションを行なった際、倫理委員会はもとより、CESA 内部では審査することが困難であり、候補として次の選択が候補に上がりました。

CESA から倫理審査機能を分離・独立化、専門職員に基づき審査が行なわれる形式。

メリット：業界機関としてではなく、第三者機関としての信頼性を得る

デメリット：専門職員常駐の費用負担の問題

CESA でレーティング規定を制定し、各ハードメーカーと審査業務を分担する。

メリット：費用負担の減少、非会員会社もカバーできる。

デメリット：ハードメーカーとの規定の内容の一致を見ないと実現不可。

結論的に言えば の独立化の方向性に決定し、CERO が出来ることにはなりますが、この時点では、経済的な側面で問題がありました。

いずれにしても早期具体案を出すために、「ゲームの倫理審査」の先行事例把握の為に、米国 ESRB の資料の入手を急ぎ、ホームページの翻訳、運営体制の情報入手など調査することになりました。

このようにして2001年10月、プラットホームメーカー5社と倫理委員会で構成する「レーティング検討会」が発足し、約1年に渡るレーティング機構始動準備に取りかかりました。

第2節

「倫理委員会内部検討～レーティング検討会発足前後」

(執筆担当：柏木 章)

レーティングシステムの必要性が感じられはじめたのは、プレイステーション2などに代表される第四世代ゲームマシンの登場する2000年からです。

第四世代マシンの登場以前は、ゲームにおける凄惨なシーンなども、その倫理的判断が、出血量の程度などによって、比較的単純かつ容易に判断できていましたが、第四世代マシンの登場以降、その表示能力が大幅に向上し、記録媒体がDVDへ大容量化されることにより、その表現が非常に精緻になり、また、表現の幅も大きく広がることとなりました。そこにおいては、それまでのゲーム機とは比較にならない現実的な出血描写、また「うめき声」などにあげられる、音声表現による具体的な状況表現などが、きわめてリアルに再現されるようになってきておりました。また、それまでと比べ物にならないほどゲームタイトルは様々な表現を有することとなってきておりました。

ゲームを開発発売するメーカーからも、開発をする立場からは、表現の自由を求める声が強くなるとともに、販売をする立場からは、消費者の立場を尊重し、商品の選択肢の幅を確保したいとの声も聞かれるようになってきておりました。それにより、きめこまやかかつ柔軟な対応がCESAおよびその倫理規定に求められるようになってきておりました。

具体的には、翌年2001年1月12日の倫理委員会から、CESAの倫理規定からレーティングへとその審査の仕組みを移行発展させていこうとの議論が開始されています。また、2002年2月8日より、倫理委員と同じメンバーにて、レーティング検討の時間を倫理委員会開催日と同日に別に時間を設け、検討していく運びとなりました。

検討の初期段階では、まず、米国のESRBをはじめ先行する海外のレーティング機構を調査検討することから入っております。その調査と議論を約半年繰り返し、ひとまずの意見と調査のまとめするに至ったのが、2001年6月29日の倫理委員会になります。具体的には、以下の通りです。

「18禁」は(ソフ倫等に代表されるポルノ系のイメージもあり)印象的にもよくない。できたら高校生(15歳くらい)の区分での運営としたい。

各国ともにだいたい3層～5層のレーティングに分かれて実施している。

(「欧州調査」「ESRB調査」等世界のレーティング実施状況より)

一番軸となるのが「MATURE (ESRBの区分、下記図 参照)」「(17+)」を代表とする最上級のレーティングの存在。(欧州では18才以上もしくは19才以上OK)。販売する際の年齢認証も、この部分が非常に重要視される。

その他のレーティングレベルに関しては、年齢認証を行った上での販売がされているというわけではなく、どちらかという「購入指標」に近い。「3+」「13+」等。)

従って我々も採用するに当たっては、17～19歳の部分を切り口とした設定が必要と考えられる。

またレーティング導入に当たっては、各国の社会環境も考慮する必要があり、必ずしも他国同種のレーティングが的確であるとは断定できない。独自の文化のもとで、社会に対し説得できるような論理を持つ必要がある。

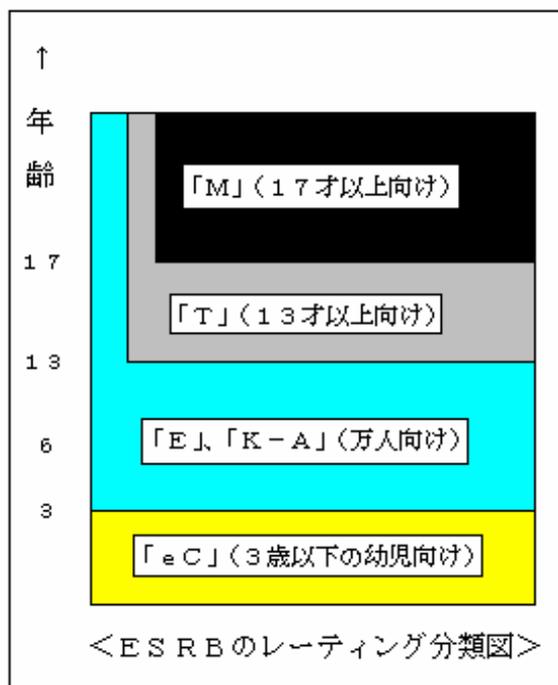
各国とも、社会情勢を反映して自然とレーティングが出来る風土にあるが、日本の場合過去の事例（サターンや3DO）をとってみても（店員が恥ずかしくていちいち確認できない、お客様を不愉快にさせたくない等）店頭での認証体制が十分とは言えず、各国のようなレーティング遵守の風土にあるとは言い難い。

「調査研究」の視点では、坂元章教授をはじめとする研究論文から解釈した際、これまでは「人格形成が未熟な若年者を保護すべき～」的な考えが適切かと思われたが、「表現のリアル化に伴う、成人に対する影響発生の懸念」も示唆するようになってきている。

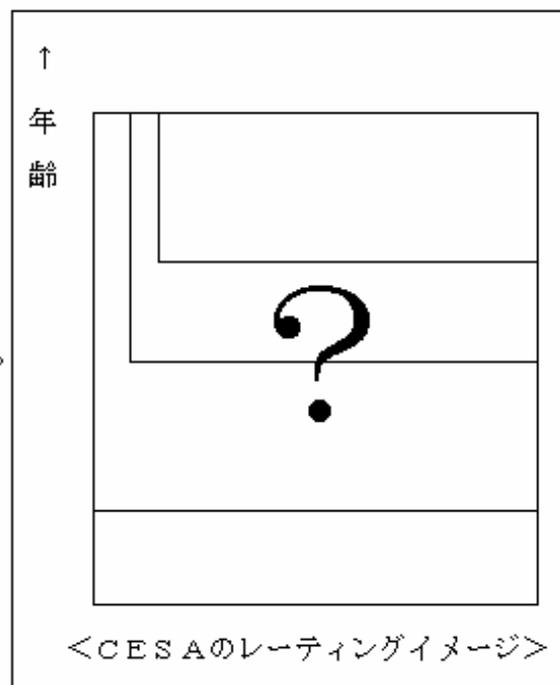
上記のまとめより、少なくとも2層以上のレーティング区分の必要性があること（当時は「注意喚起」を軸とした2層＜「A区分」「B区分」＞）、その層を区分する年齢の理由付け、日本人の風土・文化にあった合理的なレーティングシステムが求められていることがわかります。

ESRBを代表とする各国でとらえられているレーティング形態は、図のように4～5層に分かれています。日本でこのままの形を当てはめるのは困難な状況にありました。

図



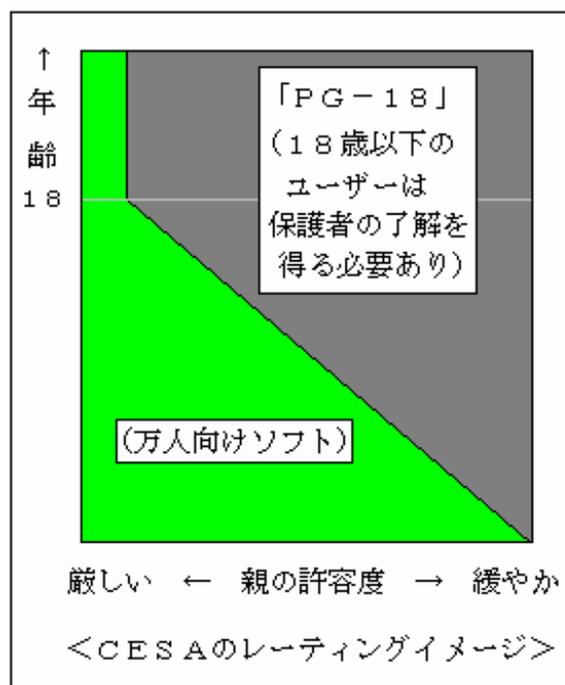
図



そこで、上記経緯を踏まえ、委員会事務局より最初に出された叩き台が下記の図 < P

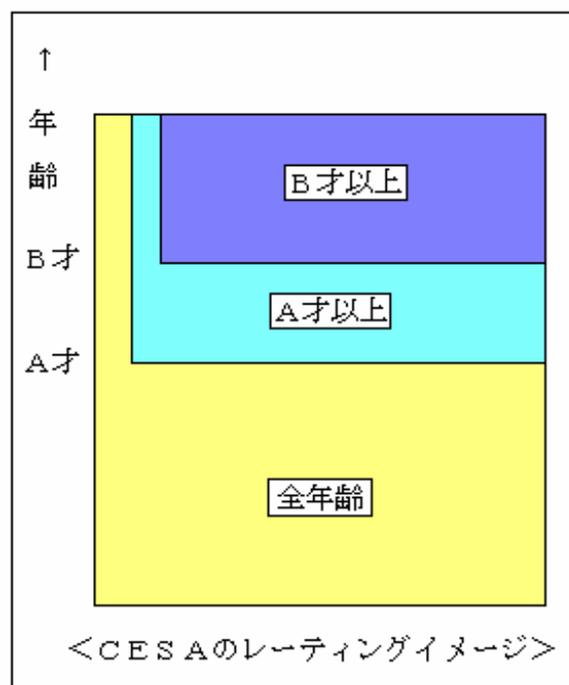
G - 18案>で、この案につき検討を行いました。

図 <PG-18案>



この案では、適正年齢を定めるものではなく、あくまで購入者側の責任を問うものとして設定されていました。また、識別を「万人向けソフト」と17歳以下のユーザーが購入する際、親の承諾を必要とする「PG-18」の2区分から設定され、年齢確認に「クレジットカード」を使用する方法で運用される案でした。

議論を行ったところ、「クレジットカード」では年齢の証明に不安が残ること、年齢確認について過去は消極的であった反面、現在では少年犯罪等の社会的批判回避等の点もあり積極的姿勢にあることをコメントした上で、最終的に叩き台は見直すべきとの判断から、今後の方向性として、従来通り一定年齢で区切る手法で案を決めていき、可能であれば「万人向け」も含めた3層程度からなるレーティング案を構築してはどうかという見解が導きだされてきました。そのイメージは、下記の図の通りとなります。



図

この段階での議論としましては、「具体的に何歳」という設定ができなかったことから、「+二層」の部分で「A才以上」「B才以上」($A < B$)と仮定し、「作品の性質側から見た分類方法」という切り口で議論を進めていく案を提示し、代表作品の分類シミュレーションを試みましたが、分類しようと試みる一方で、やはりある程度指標となる年齢が設定できないと分類し難いことが改めてわかり、このレーティング検討の当初予定に立ち返った上で、「他の審査団体の規制実態把握」に着手することでまとまりました。

また同時に「各ハードメーカーとの見解すりあわせ」も早い段階で必要となることから、CESAの年齢方針を一旦固めた上で、ハードメーカーとの意見調整のスケジュールを組むことになりました。

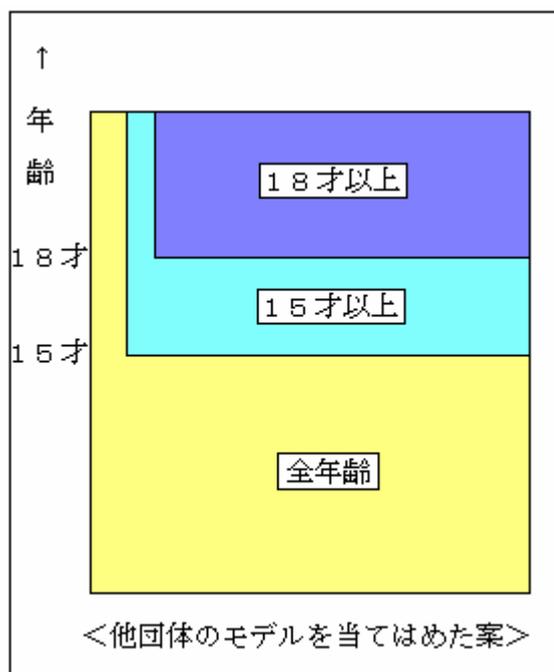
2001年8月23日の倫理委員会では、さらに、委員会前に既に各委員に配布している「他の倫理審査団体の活動状況比較について」をもとに、レーティングモデルのイメージを検討しました。

他団体の倫理規定設定経緯・審査結果などの傾向を踏まえると、「映倫」「ビデ倫」「ソフ倫」などではポルノ系が多いことから「18才」でまず一区切りしていることがわかり、また、ソフ倫のコメントでは、地方自治体の条例等法規上の絡みで「18才で区切るのは必須」との助言がありました。

他団体との比較の観点から、前回委員会で検討したレーティングモデルの年齢区分に「A才」「B才」の代わりに「15才」「18才」を当てはめると以下のとおりの結論が導

かれてくることになりました。

図



このイメージをもとに委員会にて、検討したところ、「18禁=ポルノのイメージが強い
ため、一緒にするのはまずいのではないか」という意見が出される一方で、「18禁になれば、
開発サイドでもそれまで制約されていた表現を描写できる期待があるのではないか」
との意見が出されるなど賛否両論が出てまいりました。

軸とする年齢を変え、「15才」「12才」の組み合わせや「18才」「12才」の組み
合わせ、また「18才以上推奨」という区分を設定の上、複合シミュレーションを行って
みたものの、見解の一致に至りませんでした。

また、倫理委員会だけで検討したところでハードメーカーの同意が得られないのであれ
ば、実際に効果が期待できないことから、最終的には「ハードメーカーも合わせた議論
が必要」との見解にまとまりました。そのため、この場では具体的な年齢設定を行わず、
後ほどハードメーカーと議論を重ねていく上で適正な年齢を当てはめる方針となりました。

上記のことより、10月以降の委員会からその議論を二部構成で運用していくこととな
り、第一部を倫理委員会、第二部をハードメーカーも交えた「レーティング検討会」とし
て委員会と並行し作業を進めることを確定しています。当初目標は「共通レーティング構
築に対するハードメーカーの総論賛成を得る」ことに専念し、次いで具体論に踏み込む方
法を取ることとし、「倫理審査四団体との会合」「流通との折衝」については問題が派生し
た際随時対応していくことで今後の方向性を確認しました。

以上が倫理委員会でのレーティングシステムの内部検討期間から、レーティング検討会
発足までの経緯となります。

第3節

「米国ESRBの運用モデルを元とした、日本版レーティング審査機構設置時の
運営シミュレーション」

(執筆担当：渡邊 和也)

ここでは米国での運用例を元に、日本版レーティング審査機構が実際に運用可能か、
最低限の人員・費用をもとに検証・シミュレーションを行ってみました。

組織構成：(役員構成は未定) + 事務局

事務局職員数：常勤役員1名、一般職員2名、経理職員1名、パートタイマー3名

審査員登録者数：50名(非常勤、審査時のみ来室。将来的には増員予定)

顧問弁護士(非常勤)：2名

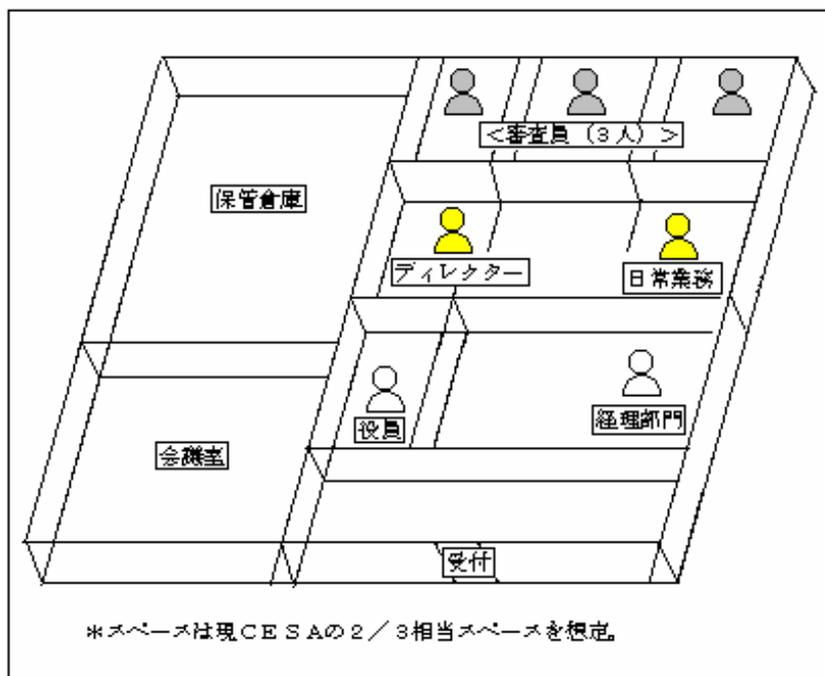
設置場所：最初の3ヶ月はCESA内に準備室として設置、独立後は都内近郊地に移転。
(40坪程度)

就業時間：週5日、午前9時～午後5時

(審査員は日中の参加が難しいため、夜間シフト午後3時～を中心に運用する。)

*将来的にはシフト制を導入予定、「週7日、15時間体制(午前8時～午後11時)」

(「午前8時～午後4時」(早番) + 「午後3時～午後11時」(遅番)の二交代制)。



第4節

「レーティング検討会発足」

(担当：山田 政樹)

CESA では業界団体として倫理に関する自主規制を実施しており、周知度も徐々に上がってきておりました。

一方社会一般におきましては青少年育成面などを中心にした倫理面への関心も高まってきており、国会での質疑に取り上げられたり、与党女性議員政策研究会のテーマとなったり、立法化が話題となったりしておりました。

また内閣府での「青少年を取り巻く環境の整備に関する指針」にも盛り込まれ、更に「東京都青少年課」「(社)青少年育成国民会議」などにおきましても大きな関心事となっておりました。

このような情勢下のもと、当協会におきましては我が国においても「レーティング」の採用につき具体的検討に入るべきことを理事会で決定いたしました。「レーティング」採用につきましては米国の例のように各社協力の下に一本化することが望ましいと考え本検討会を持つことになりました。

レーティングに関する課題について

レーティングシステムを検討するにあたり、基本的な審査基準のほか、既存のCESA倫理規定の適用範囲、ハードメーカーによる審査との関係、全数審査の実現性、流通・他の関係機関との強調についてなど、様々な課題が挙げられました。

第1回のレーティング検討会では、これまでのCESA倫理委員会による倫理審査の経緯、また、米国での倫理審査機関であるESRBに代表される諸外国における各国独自の自主規制に関する調査報告がなされ、それらをふまえ、日本におけるレーティングシステムの確立に向けた様々な検討課題、問題点、意見、提案等が各参加メンバーにより出されました。

その後、今後の方向性として「業界全体として、年齢区分によるレーティングを採用する方向で検討していく」ことが確認され、今後は月一回～二回のペースで当検討会を開催し、2002年3月を目標として審査機関モデル等の原案を作成することが合意されました。

今後の検討すべき重要項目として、「年齢区分」「審査体制」「費用負担」「(流通・指導官庁等との)販売協働」「(協会外部の要請などを反映した)レーティングの在り方」「現システムとの関係について」の6項目が出されました。このうち、「(協会外部の要請などを反映した)レーティングの在り方」については、調査研究委員会でも調査チームを設置した上で進める予定であることがあわせて報告されました。

今後基本的にはこの6項目を中心に進めることとし、議論を進めていくことで発生する問題についてそのつど追加検討することになりました。

「現在のシステム」と「今後のレーティングシステム」との関係確認

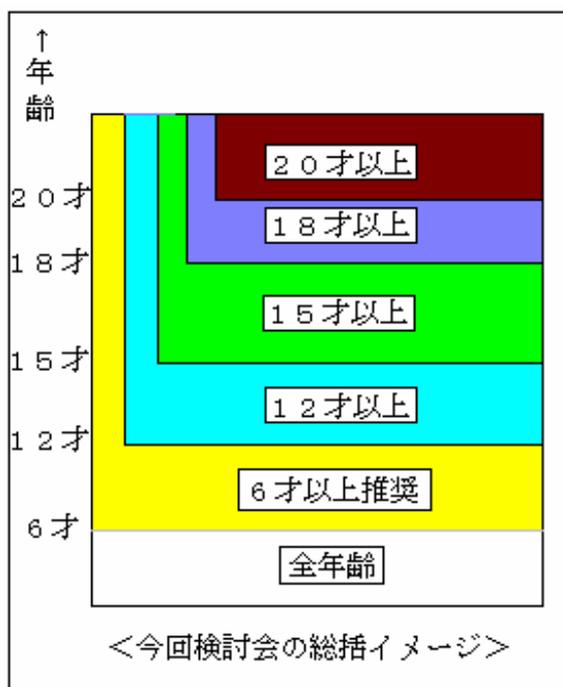
今後、レーティングを採用するに当たり、将来採用するレーティングシステムは現状と比較しどのようなものになるべきか、方針に関する検討を行いました。

まず、今回のレーティングシステムは、1)「年齢区分のみからなるシステムに一新すべきか」、あるいは2)「年齢区分+別途基本条項は設けるレーティングシステムにすべきか」、どちらを選択すべきかにつき議論を行った結果、**2)「年齢区分+別途守るべき基本条項付きのレーティングシステム」**方式で採用することとなりました。

続いて「年齢の分け方」につき、どのような手順で年齢分けをしていくか検討した結果**「先に年齢分けをした上で、それぞれの年齢に適した表現を当てはめる」**方式で進めることになりました。

年齢区分の検討について

具体的な年齢区分の検討については、まず全部で何層に分けるか議論したところ「未成年/成人のハードルを設置すべき」「レーティングという規制イメージの反面、購入指標を設定するような推奨年齢を設定してはどうか」等様々な意見が出され議論されましたが、その場の議論では具体的な結論に至らず、今後の展開次第で層の数・種類が明確になっていくであろうことを期待し、最終的には全体意見を全て反映した年齢分けイメージを残しておき、後日改めて検討していくこととなった。



運用体制について

これまで倫理委員会で検討してきた「審査体制モデル」をもとに、運用体制をどうするか、また運用を維持するための維持費をどこから徴収するかという点について、検討しました。

運営体制については、常駐職員の人材の質をどうするか、審査員別の判定だと認識にズレが発生するため整合性を取るマニュアルが必要、審査員の確保・教育等、完全な審査体制を確立するためには細かい部分で解決すべき問題が多く存在するため、実際にシミュレーションをする等して問題を整理していくことになりました。

続いて審査費用については、ESRBやJAMMA等が採用している「審査料金による運用費確保」と、ピデ倫やソフ倫が採用している「シール販売による間接収入制」の2種類があり、それぞれの利点・欠点について議論したところ、「シール販売による間接収入制」では「シール貼付け工賃・手間がかかる」等負荷が大きくなることから避けたいとする意見が多く、「**審査料金による運用費確保**」の方法を進めていくこととなりました。

CESA 会員アンケートの件

検討項目については、CESA 会員に対するアンケートを行い、今後の検討に際しての参考としました。アンケート項目は以下のとおりです。

レーティングの年齢区分、区分分けの理由

今後希望する審査システムについて

審査料金について

流通体制に見る「メーカー」側の対策、「流通」側の対策について

その後、以下の点についても協議を行いました。

流通との販売協働について

「小売店に対する対面販売や陳列販売、要望やフォロー」に対する意見を求めたところ、「年齢分けが何層になるかは別として、今回のレーティング提案が「購入指標型（＝年齢確認不要）」なのか「購入規制型（＝年齢認証必要）」なのかを明確にしてからでないと思意見が出せない」との見解が多く寄せられました。この結果、最終的には一旦原案を作成した上で、レーティングタイプを決め、再度今回の議論に移ることとなりました。

ソフ倫と当協会との関係について

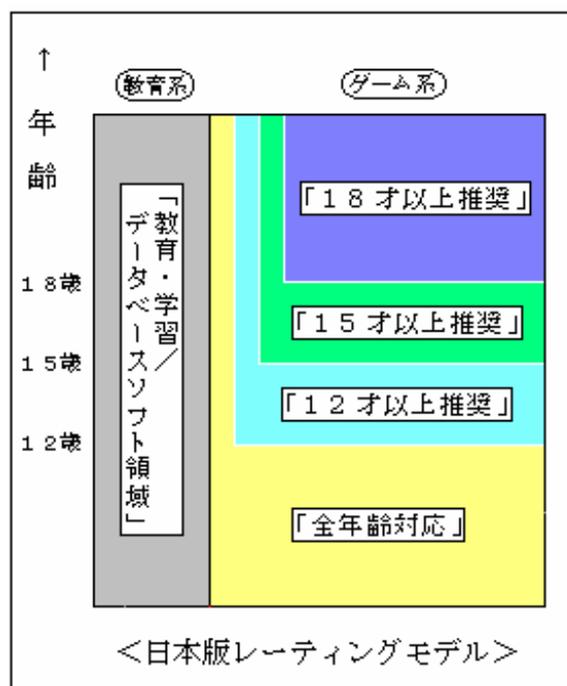
「CESAの考えるレーティング議論に関し、ソフ倫との関係は念頭に置かず進める」方向でまとめました。

ESRB 活動実態調査の概要報告

レーティングシステム構築にあたり、手本とすべき米国 ESRB の訪問、調査を行いました。2001年12月10日（月）＜現地時間＞に米国 ESRB へ訪問・調査した内容についての報告を受け、ESRB 事例を踏まえたモデル案の作成を行いました。

以上のような様々な方向から、或いは項目について検討を重ねた結果をもとに、「日本版レーティングモデル」の方向性を確定いたしました。

レーティング分類については、米国には無い学習ソフトやデータベースソフト等も含め、「教育・学習/データベースソフト領域」として独立した層を設置し、また、「ゲーム系」の年齢区分については、「現行の審査経験」「各学校の卒業年齢」「責任年齢」等を加味し、「全年齢」「12才以上推奨」「15才以上推奨」「18才以上推奨」の全四層にすることにしました。



運用体制モデルについては、これまでのESRBに準拠したモデルを一旦整理し、常駐職員を4名から2名に、足りない分はパートタイマーで補うこととし、導入当初は審査員を50名程度と想定し募集をかけることに、また、営業時間も週5日の日中業務（午前9時～午後5時）をメインとし、シフト制は将来的に導入を検討していくこととしました。

収支バランスでの大きな変更点は、「審査料収入体制 審査料+年会費(+入会金)体制にしたこと」支出項目に「初年度の保証金関連、設備投資費を追加したこと」等があげられました。

検討会メンバーにそれぞれ審査依頼側の立場としての意見を求めたところ、「最低限の出費はやむを得ないが、無駄の無い可能な限り最低限の金額で運用できる収支分岐点を目指して欲しい」との意見が多く寄せられました。

金額面については、さらに運営のシミュレーションを精査する等、今後も検討、見直しを継続していくことと致しました。

また、「倫理審査機構の概要」「レーティング区分と判断基準」「表現構成要素の中間検討案」「収支予測」「審査機構立ち上げのためのスケジュール案」等につき再確認を行った結

果、「移植審査に関する審査料収入の扱いの再検討」「数本しかゲームを発売していないメーカーの扱いを再考すべき」「女性だけの採用は不適切」等の意見が出され、今後改善策を反映することを前提に全体としての最終確認となりました。

審査機構の名称決定

これまでに検討されていたこととして「日本は付けない」ことが確認されており、「ゲームソフト」部分の呼び方、「機構の役割」部分の呼び方が未定であったこと、また略称で呼ばれること等を想定し議論を行った結果、最終的に以下の名称にまとめました。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構

(C E R O)

第5節

「レーティングマニュアル作成等、具体論展開について～発表会での質疑応答を踏まえた事前関心の高さについて」

(執筆担当：鬼沢 秀之)

レーティングマニュアルの作成にあたっては、これまで審査経験の豊富なハードメーカー各社からメンバーを募りレーティングワーキンググループを設置して作成を行うことにしました。

表現構成要素として、「性表現」「暴力表現系」「反社会的な行為」に分けて検討を行い、性表現の方向性確定に至る経緯については、次のような議論が行われました。これまでの背景の中で、「(既存のPC18禁相当の)性表現18禁作品が各ハードメーカーの製造承認を得られない」「現時点では各ハードメーカーともSS18推奨レベルの性表現を許可していない」「特殊な描写(対戦格闘ゲームの女性の下着、象徴としての裸体)」については必然性を考慮し判定者の裁量により認められるケースがある」「性表現に関する何らかの段階指針が必要と感じている」等があげられております。こうした背景を踏まえ、「これまでの経緯にはこだわらず、今後性表現の扱いについてどう考えるのか?」「18才以上推奨を設定した場合、各ハードメーカーの基準に変化をもたらすことが可能か?」「性表現系の上限をどこに設定するか?」等について検討を行いました。その結果、以下のような方針に決定することとなりました。

機構としての性表現の考え方については各ハードメーカーの考え方はともかくとして、業界として標準的な指針を打ち出すべきなので、特にハードメーカーの性表現の考え方に依存する必要はない。

各ハードメーカーの内部規定に対する影響について現時点では「機構による性表現18推は一部ハードメーカーでは認めない」等の指針を出すことが予想されます。今後については審査機構が公式ルール、各ハードメーカーはローカルルールとして設定し運用すると予想される。

性表現系の天井設定(18禁に届くギリギリの表現を天井としてしまうと)運用の際に審査員が誤って有害指定相当の作品を発売許可してしまう恐れがあることから、18禁ギリギリの領域を と仮定し、「18禁+ = 発売禁止」という考え方を前提とし議論を進る。

なお上記方向性を踏まえ性表現における各項目(「キス描写」「裸体描写」等)を洗い出し、各項目毎に年齢分けをし適切な表現を当てはめていく方法が提案されました。

また、暴力表現についても各項目毎に分類・年齢分けをした上でそれぞれ適切な表現を当てはめていく方針に変更することとしました。以下、各表現の項目について列挙します。

A) 性表現:「キス」「男女の抱擁」「(男女以外の)その他抱擁」「下着の露出」「性行為」「裸体」「性的な物を強く想起させる言語」「不倫・近親相姦・強姦」「排泄」

「風俗」「セクハラ・性的嫌がらせ」「覗き行為」「水着」

B) 暴力表現系：「身体分離」「出血・流血」「殺傷・損傷」「拷問・リンチ行為」

「死体の扱い」「苦痛描写(けいれん等)」「虐待行為」「ホラー・ショック」

「言葉による暴力(粗暴な言語)」「自殺・自傷」

C) 反社会的な行為：「テロ行為」「差別用語・表現(性別・職業含む)」「援助交際」

「宗教・民族」「いじめ」「身体障害」「犯罪助長描写」

「未成年の飲酒・喫煙」「麻薬」「ギャンブル」

以上については、マトリクス表を作成して、調整を進めていくことにしました。

これまでの議論で提案されなかった「教育・データベース系」につき、「ゲーム系」との仕切り方については、検討の結果、以下の案で進められることが決定しました。

「データベース系」は「VFポートレート」(SS)のような

インタラクティブ性をなさないもの、もしくは「家庭の医学」(PS)の
ような実用書代わりとなるもの。

「教育系」は「キッズステーション」等の知育玩具類、「しかくいアタマを～」
等の受験対策参考書類の代用品となり得るもの。

また、「年齢別マトリクス表」に「言語関連、思想問題」について事前にフィックスしたデータをもとに検討を行い、過去にCESAで使用していた「事例集」などに準拠する形で構成をまとめました。

なお、「暴力表現系」については新たに「格闘技・ケンカ」項目を設置する方向でまとめ、「年齢別マトリクス表」の最終形としました。

その後、CERO理事会にてマトリクス表を審議した結果、「性表現の禁止項目を少なくする」「暴力表現に禁止表現を設けるべき」との意見が出されたため、改めて検討を行いました。

また、今回決定した各項目の具体的な審査判定基準については原則「非公開」とすることになりました。但し、会員も含め対外的なガイドライン提示が必要なことから、別途広義での文章からなる「倫理規定」を作成する必要があると判断しました。

「CERO倫理規定」について、検討会ではまず規定内容の方向性を確認することになりましたが、その結果、以下の部分につき変更を加えることとなりました。

- a) 「禁止表現」については規定文章中に明示せず、別途「禁止規定」として定め参照させることとする。
- b) 「差別表現」については規定として明示する一方、「差別用語マニュアル」等を内規として作成、事前に審査員に教育した上で差別用語のチェックに当たらせることができるよう訓練を行うこととする。
- c) レーティング分類のうち「区分未定(保留)」について、初期段階では設置せず、時期を見て必要に応じ新設する。
- d) 「表現の度合」についても規定文章中に明示せず、別途「度合規定」として定め参照させることとする。

上記修正点を加えCERO顧問弁護士のチェックを踏まえたうえで最終案として確定しました。

レーティングに伴うゲーム広告の扱いについて(テレビCM、雑誌広告等)は、今後ゲームソフトがレーティングされるに伴い、「18才以上推奨」に適合となったゲームソフトの広告表現についてルール化する必要があると考え、ESRBの「Mレーティングソフトの広告制限」なども考慮して議論し、「我々の方で規制をかけるのではなく、テレビ局側と話をした上で調整することとし、基本的には媒体側の判断に任せた方が良い」との結論に至りました。

年齢区分マークの作成については、「マークは多色を使用せず、一色展開にした方が良い」「マークの大きさの最少サイズを確定させる必要あり」「(～才以上推奨)については、語句を明示するのではなく“+”等の記号の方が良い」等の意見を反映した「年齢マーク」を作成しデザインについての確認を行いました。イメージ図を先行して確認していたこともあり異論は出されませんでした。サイズに関し、「携帯型ゲーム機パッケージとCDパッケージに対し同サイズの年齢マークを使用するのは困難」との意見が出され、その後、改善・検討の後に指針を確定するに至りました。

また同時に新たな提案として「審査番号を年齢マーク中に記載してはどうか」という点についても議論を行いました。番号を掲載することについての有効性については、有効性より各社における準備負担が大きくなることが予想されたため、番号掲載は見送る事となりました。「製品」のほか、「体験版」「雑誌+CD-ROM(ムック形式)」等の個人消費対象物についても議論が及びましたが、こちらは製品審査が軌道に乗ってから別途考えるべきとの判断から今回は見合わせる事となりました。

発表会に向け、回答方針の統一を図るために以下のような回答例を準備しました。

- a) 「CEROができることによるこれまでとの違い」
年齢別レーティング方式を採用、家庭用ゲームソフト全数審査、及び審査判定者が業界内部から一般人に移った点です。
- b) 「審査料金の高さに対する不満」
最低限レベルを逆算し審査料を算出した結果、この7万円となりました。
- c) 「全年齢対応ソフトの審査の意味」
全数審査することに対し意味があります。
- d) 「～才未満購入禁止、ではなく～才以上推奨とした理由」
諸外国で既に導入されているような、ユーザーの選択に任せる形式であったためです。
購入を制限するものではないため、区分陳列を求めるものではありません。
- e) 「表現の自由の幅について」
従来より拡大するものと思われず。
- f) 「性表現の18才以上推奨の可否について」
各表現毎に表現度合により分類するわけで、当然ある。但し、18禁相当の描写については許可しません。
- g) 「海外で先行発売しているゲームの、日本へのローカライズの可能性について」
「発売禁止」と指定される表現を含まなければ、基本的に発売は可能となります。
- h) 「教育系/データベース系ソフトの分類経緯について」
こうしたソフトはゲームとしてレーティング分類することが必ずしも適切ではなく、ターゲットを明確に定めてソフトを提案していくことが妥当との判断によります。
- i) 「タイピング練習ソフトが教育系/データベース系ソフトに分類されるか否か」
内容を確認した上で個別に判断します。
- j) 「審査のペナルティーについて」
罰則規定を設けて対応していきます。
- k) 「審査員の選出方法について」
広く公募の上、面接の結果採用する方式をとります。また審査に携わる前に数時間の訓練期間を設け、トレーニングを行います。
- l) 「今後の予定について」
10月1日審査開始を目途に、各種準備を進めております。9月のゲームショウで啓蒙活動を進めていきたいと考えております。

第 2 章

C E R O 設立～現在までの歩み

第1章では「年令別レーティング設置、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）設立に至る経緯」が報告されたので、第2章では「CERO 設立から審査開始3ヶ月までの状況について」をまとめて報告する。

まず第1節を「定款及び諸規定類」、第2節を「審査」、第3節を「活動の現況」、そして最後に第4節を「今後の課題」として取り扱うこととした。

第1節 定款及び諸規定類

この節では設立直後から使用した「定款及び諸規定類」を取り上げ、規定関係を紹介していく。

1. 「設立趣意書」

2002年6月5日、次に掲げる設立趣意書によりコンピュータエンターテインメントレーティング機構が設立された。これにともないコンピュータエンターテインメント協会（CESA）による自主規制に代わり、CERO がレーティング審査を行うことが公式になった。

設 立 趣 意 書

コンピュータエンターテインメントゲームが社会に深く浸透し、文化の一部になってゆくのに伴い、これに対する社会的要請も増して来ている。代表的なものとして内容表現の主として青少年に与える影響がある。

これまで社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称CESA）による自主規制が約4年前より実施され、それなりの効果を収めて来たが、ゲームユーザー層の広がり、ゲーム機の高性能化、ゲーム内容の多様化などの進展によりこれまでの規制の見直しが必要とされるようになった。

このような背景からゲームソフトに「年齢別レーティング制度」の採用を求める声が高まり、今年秋からの採用を目指してCESAで検討を進めて来た結果、このたびCESAより分離した独立機構で運用すべきとの結論に基づき「コンピュータエンターテインメントレーティング機構」を設立することとなった。

本機構は、コンピュータエンターテインメント文化の健全な発展のため、表現の自由を最大限に尊重し、且つ、社会の倫理水準を適正に維持するため、ゲームソフトに関し社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正と判断されたものについて「年齢別レーティング区分」を設け、各ゲームソフトを該当区分に区分けすることを主たる目的とする。ここで決められた年齢区分は製品に表示することにより購入者は選択する際に情報として利用

することができるため、自己の責任においての購入選択を可能とし、また事後の販売店やメーカーとのトラブルを未然に防ぐことにも役立てることができる。

本機構は特定の会社、団体などに依存すること無く、一般人による民意主導型で臨むことを旨とし、必要な経費は主として審査料、会費をもってまかなうこととする。

本機構はレーティング運用を通してユーザー及びメーカーの理解と支持を得ることによりゲーム文化の健全な発展に貢献することを目的とする。

平成14年6月5日

発起人 武藤 春光
辻本 憲三
渡邊 和也

2. 「定款」

コンピュータエンターテインメントレーティング機構の設立に当り、全7章からなる次の定款が制定された。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構定款

第1章 総 則

(名 称)

第1条 本機構は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構
(英文名 COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION。
略称「CERO」と称する。

(事 務 所)

第2条 本機構は、主たる事務所を東京都港区に置く。
2 本機構は、理事会の議決を得て、必要な地に支部を置くことができる。

(目 的)

第3条 本機構は、コンピュータエンターテインメント文化の健全な発展のため、表現の自由を最大限に尊重し、且つ、社会の倫理水準を適正に維持するため、ゲームソフトに関し社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正と判断されたものについて「年齢別レーティング区分」を設け、各ゲームソフトを該当区分に区分けすることを主たる目的とする。

(事業)

第4条 本機構は、前条の目的を達成するため、次の事業を行う。

- (1) コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関し社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正レベルにあると認めたものにつきレーティング区分を行う。
- (2) コンピュータエンターテインメントレーティング制度に関する改善、普及及び啓発
- (3) コンピュータエンターテインメントレーティング制度に関する内外関係機関等との交流及び協力
- (4) 前各号に掲げるもののほか、本機構の目的を達成するために必要な事業

第2章 会 員

(種別)

第5条 本機構の会員は、正会員及び名誉会員からなる。

- 2 正会員は、本機構の趣旨に賛同し、かつ、その事業に協力しようとするもので、別に定められた入会金並びに会費等を納めた法人及び個人並びにこれらの者を構成員とする団体とする。
- 3 前項の正会員の他、理事会の議決を得た者は名誉会員となることができる。

(入会)

第6条 本機構の会員になろうとするものは、別に定める入会申込書を理事長に提出し、理事会の承認を得なければならない。

- 2 法人又は団体たる会員にあっては、法人又は団体の代表者として本機構に対してその権利を行使する1人の者(以下「会員代表者」という。)を定め、理事長に届け出なければならない。
- 3 会員代表者を変更した場合は、速やかに別に定める変更届を理事長に提出しなければならない。

(入会金及び会費)

第7条 正会員は、総会において別に定める入会金及び会費を納入しなければならない。

(退会)

第8条 会員が本機構を退会しようとするときは、別に定める退会届を理事長に提出しなければならない。

- 2 会員が次の各号の一に該当するときは、退会したものとみなす。

- (1) 後見開始又は補佐開始の審判を受けたとき。
- (2) 死亡し、又は失踪宣告を受けたとき。
- (3) 法人又は団体が解散し、又は破産したとき。
- (4) 会費を当該年度内に納入せず、且つその後の催促にも応じなかったとき。

(除 名)

第9条 会員が次の各号の一に該当するときは、総会において正会員総数の3分の2以上の議決を得て、これを除名することができる。

- (1) 本機構の定款又は規則に違反したとき。
 - (2) 本機構の名誉をき損し、又は本機構の目的に反する行為をしたとき。
- 2 前項の規定により会員を除名する場合は、当該会員にあらかじめ通知するとともに、除名の議決を行う総会において、当該会員に弁明の機会を与えなければならない。

(会員資格の喪失に伴う権利及び義務)

第10条 会員が第8条又は前条の規定によりその資格を喪失したときは、本機構に対する権利を失い義務を免れる。ただし、未履行の義務は、これを免れることはできない。

- 2 本機構は、会員がその資格を喪失しても、既に納入した会費その他の拠出金品は返還しない。

第3章 役員

(種類及び定数)

第11条 本機構に、次の役員を置く。

- (1) 理事 5～10名以内
 - (2) 監事 3名以内
- 2 理事のうち、1名を理事長とする。

(選 任)

第12条 理事及び監事は、総会において選任する。

- 2 総会が招集されるまでの間において、補欠又は増員のため理事又は監事を緊急に選任する必要があるときは、前項の規定にかかわらず、理事会の議決を得て、これを行うことができる。この場合においては、当該理事会開催後最初に開催する総会において承認を受けなければならない。
- 3 理事長は、理事会において理事の互選により定める。
- 4 理事及び監事は、相互に兼ねることができない。

(職 務)

第13条 理事は、理事会を構成し、業務の執行を決定する。

- 2 理事長は、本機構を代表し、業務を統轄する。
- 3 監事は、民法第59条の職務を行う。

(任 期)

第14条 役員任期は、2年とする。ただし、再任を妨げない。

- 2 補欠又は増員により選任された役員任期は、前項の規定にかかわらず、前任者又は他の現任者の残任期間とする。
- 3 役員は、辞任又は任期満了の後においても、後任者が就任するまでは、その職務を行わなければならない。

(解 任)

第15条 役員が次の各号の一に該当するときは、総会において正会員総数の3分の2以上の議決を得て、当該役員を解任することができる。

- (1) 心身の故障のため職務の執行に堪えないと認められるとき。
 - (2) 職務上の義務違反その他役員たるにふさわしくない行為があると認められるとき。
- 2 前項第2号の規定により解任する場合は、当該役員にあらかじめ通知するとともに、解任の議決を行う総会において、当該役員に弁明の機会を与えなければならない。

(報 酬)

第16条 役員は、原則として無報酬とする。ただし、理事会の同意を得て報酬を支給することができる。

第4章 会 議

(種 別)

第17条 本機構の会議は、総会並びに理事会とし、総会は、通常総会及び臨時総会とする。

(構 成)

第18条 総会は、正会員をもって構成する。

- 2 理事会は、理事をもって構成する。
- 3 監事は、理事会に出席して意見を述べるができる。

(権能)

第19条 総会は、この定款に別に定めるもののほか、本会の運営に関する重要事項を議決する。

2 理事会は、この定款に別に定めるもののほか、次の事項を議決する。

- (1) 総会の議決した事項の執行に関すること。
- (2) 総会に付議すべき事項。
- (3) その他総会の議決を要しない業務の執行に関する事項。

(開催)

第20条 通常総会は、毎年1回以上開催する。

2 臨時総会は、次の各号の一に該当する場合に開催する。

- (1) 理事会が必要と認めるとき。
- (2) 正会員総数の5分の1以上から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。
- (3) 監事の全員から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

3 理事会は、次の各号の一に該当する場合に開催する。

- (1) 理事長が必要と認めるとき。
- (2) 理事現在数の3分の1以上から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

(招集)

第21条 総会及び理事会は、理事長が招集する。

2 総会を招集する場合は、日時及び場所並びに会議の目的たる事項及びその内容を示した書面をもって、開会の日の7日前までに通知しなければならない。

3 前項の規定は、理事会について準用する。ただし、議事が緊急を要する場合において、あらかじめ理事会において定めた方法により招集するときは、この限りでない。

4 前条第2項第2号若しくは第3号又は第3項第2号の規定により請求があったときは、理事長は、速やかに会議を招集しなければならない。

(議長)

第22条 総会並びに理事会の議長は、理事長がこれにあたる。ただし、第20条第2項第3号の規定により請求があった場合において、臨時総会を開催したときは、出席正会員のうちから議長を選出する。

(定足数)

第23条 総会及び理事会は、構成員の2分の1以上の出席をもって成立する。

(議 決)

第24条 総会及び理事会の議事は、この定款に別に定める場合を除くほか、出席構成員の過半数の同意でこれを決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

- 2 総会及び理事会においては、第 21 条第 2 項又は第 3 項の規定によりあらかじめ通知された事項についてのみ議決することができる。ただし、議事が緊急を要するもので、出席構成員の 3 分の 2 以上の同意があった場合は、この限りでない。
- 3 議決すべき事項につき特別な利害関係を有する構成員は、当該事項について議決権を行使することができない。

(書面議決等)

第25条 やむを得ない理由のため、総会又は理事会に出席できない構成員は、あらかじめ通知された事項について、書面又は代理人をもって議決権を行使することができる。

- 2 前項の代理人は、代理権を証する書面を会議ごとに議長に提出しなければならない。
- 3 第 1 項の規定により議決権を行使する構成員は、第 23 条及び前条第 1 項の規定の適用については出席したものとみなす。

(議 事 録)

第26条 総会及び理事会の議事については、次の事項を記載した議事録を作成しなければならない。

- (1) 日時及び場所
 - (2) 構成員の現在数
 - (3) 出席した構成員の数及び理事会にあっては、理事の氏名(書面議決者及び議決委任者を含む。)
 - (4) 議決事項
 - (5) 議事の経過の概要
 - (6) 議事録署名人の選任に関する事項
- 2 議事録には、議長及び出席した構成員のうちからその会議において選任された議事録署名人 2 人以上が署名押印しなければならない。

第 5 章 資産及び会計

(資産の構成)

第27条 本機構の資産は、次に掲げるものをもって構成する。

- (1) 設立当初の財産目録に記載された財産

- (2) 入会金収入
- (3) 会費収入
- (4) 寄附金品
- (5) 資産から生じる収入
- (6) 事業に伴う収入
- (7) その他

(資産の管理)

第28条 本機構の資産は、理事長が管理し、その管理の方法は、理事会の議決による。

(経費の支弁)

第29条 本機構の経費は、資産をもって支弁する。

(事業年度)

第30条 本機構の事業年度は、毎年4月1日に始まり、翌年3月31日に終わる。

(事業計画及び収支予算)

第31条 本機構の事業計画書及び収支予算書は、理事長が作成し、毎事業年度開始前に総会の議決を得なければならない。ただし、やむを得ない事情により当該事業年度開始前に総会を開催できない場合にあっては、理事会の議決によることを妨げない。この場合においては当該事業年度の開始の日から75日以内に総会の議決を得るものとする。

- 2 前項ただし書の場合にあっては、総会の議決を得るまでの間、前事業年度の予算執行の例による。

(事業報告及び収支決算)

第32条 本機構の事業報告書、収支決算書及び財産目録は、理事長が毎事業年度終了後遅滞なくこれを作成し、監事の監査を経た上、当該事業年度終了後75日以内に総会の議決を得なければならない。

(収支差額の処分)

第33条 本機構の収支決算に差額が生じたときは、総会の議決を得て、その全部又は一部を積み立て、又は翌事業年度に繰り越すものとする。

(借入金)

第34条 本機構は、資金の借入れをしようとするときは、その事業年度の収入額を上限と

する借入金であって返済期間が1年以内のものを除き、理事会において理事総数の3分の2以上の議決を得るものとする。

第6章 定款の変更、解散等

(定款の変更)

第35条 この定款は、総会において正会員総数の4分の3以上の議決を得なければ変更することができない。

(解 散)

第36条 本機構は、民法第68条第1項第2号、第3号及び第2項の規定に基づき解散する。

- 2 本機構は、民法第68条第2項第1号の規定に基づき解散する場合は、総会において正会員総数の4分の3以上の議決を得なければならない。

(残余財産の処分)

第37条 本機構が解散の際に有する残余財産は、総会において正会員総数の4分の3以上の議決を得、本機構と類似の目的を有する他の法人又は団体に寄附するものとする。

第7章 補 則

(備付け書類及び帳簿)

第38条 本機構は、その主たる事務所に次の各号に掲げる書類を備えなければならない。

- (1) 定款
- (2) 理事、監事並びに会員の氏名及び住所を記載した書類
- (3) 行政庁の許可、認可等を必要とする事業を行う場合は、その許可、認可等を受けていることを証する書類
- (4) 定款に定める機関の議事に関する書類
- (5) 資産及び負債の状況を示す書類
- (6) 収入支出に関する帳簿及び証拠書類

(事 務 局)

第39条 本機構に、事務を処理するため、事務局を置く。

- 2 事務局には、所要の職員を置く。
- 3 職員は、理事長が任免する。

(実施細則)

第40条 この定款の実施に関して必要な事項は、理事会の議決を得て、理事長が別に定める。

附 則 (平成 年 月 日)

- 1 本機構の最初の事業年度の会費は、第7条の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。
- 2 本機構の設立当初の役員は、第12条第1項及び第3項の規定にかかわらず、設立総会の定めるところにより、その任期は、第14条第1項の規定にかかわらず、平成15年度の最初の通常総会の終了時とする。
- 3 本機構の最初の事業年度は、第30条の規定にかかわらず、設立日から平成15年3月31日までとする。

本機構の最初の事業年度の事業計画及び収支予算は、第31条第1項の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。

3. 「設立総会」

2002年6月5日、設立総会が行われ、設立趣意の確認などや役員及び監事の選出が行われた。

4. 「第1回理事会」

また、同日2002年6月5日に行われた第1回理事会では、翌6月6日に発表予定のプレス・リリースの内容などについての検討が行われ、承認された。

5. 「プレス発表」

平成14年6月6日、文部科学省記者クラブ及び経団連記者クラブにて、以下のプレス・リリースが発表された。

報道関係者各位

「コンピュータエンターテインメントレーティング機構」設立について

平成14年6月6日

コンピュータエンターテインメントレーティング機構

コンピュータエンターテインメントゲームが社会に深く浸透し、文化の一部になってゆくのに伴い、これに対する社会的要請も増して来ています。代表的なものとして内容表現の主として青少年に与える影響があります。

これまで社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(略称CESA)による自主規制が約4年前より実施され、それなりの効果を収めて来ましたが、ゲームユーザー層の広がり、ゲーム機の高性能化、ゲーム内容の多様化などの進展によりこれまでの規制の見直しが必要とされるようになって来しました。

このような背景からゲームソフトに「年齢別レーティング制度」の採用を求める声が高まり、今年秋からの採用を目指してCESAで検討を進めて来た結果、このたびCESAより分離した独立機構で運用すべきとの結論に基づき「コンピュータエンターテインメントレーティング機構」を設立することとなりました。

設立総会は平成14年6月5日、発起人を3名(武藤春光、辻本憲三、渡邊和也)とし、港区西新橋1-22-10において開催され、すべての議案は承認され、ここに「コンピュータエンターテインメントレーティング機構(英文名COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION。略称CERO)」が任意団体として設立されました。

また選出された役員は次の通りです。理事長 武藤春光(弁護士)、理事 後藤弘子(東京富士大学助教授)、同 坂元章(お茶の水女子大学助教授)、同 辻本憲三(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会会長)、同 松尾守(映倫事務局長)、同 渡邊和也(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会倫理委員長)、監事 根岸邦彦(根岸会計事務所)。

本機構は、コンピュータエンターテインメント文化の健全な発展のため、表現の自由を最大限に尊重し、且つ、社会の倫理水準を適正に維持するため、ゲームソフトに関し社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正と判断されたものについて「年齢別レーティング区分」を設け、各ゲームソフトを該当区分に区分けすることを主たる業務とします。ここで決められた年齢区分は製品に表示することにより購入者は選択する際に情報として利用することができるため、自己の責任においての購入選択を可能とし、また事後の販売店やメーカーとのトラブルを未然に防ぐことにも役立てることができます。

本機構は特定の会社、団体などに依存すること無く、一般人による民意主導型で臨むことを旨とし、必要な経費は主として審査料、会費をもってまかなうことといたします。

本機構はレーティング運用を通してユーザー及びメーカーの理解と支持を得ることによりゲーム文化の健全な発展に貢献することを目的といたします。

以上

お問い合わせ先

コンピュータエンターテインメントレーティング機構

仮事務局

〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10 西新橋アネックス3F

TEL 03-3591-1432

FAX 03-3591-9152

6. 「機構概要」

2002年9月、機構事務局は港区の仮事務所から千代田区に場所を移し、機構の概要をまとめた。

機構の概要

名 称： コンピュータエンターテインメントレーティング機構

COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION 略称 CER.O.

目 的： 本機構は、コンピュータエンターテインメント文化の健全な発展のため、表現の自由を最大限に尊重し、且つ、社会の倫理水準を適正に維持するため、ゲームソフトに関し社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正と判断されたものについて「年齢別レーティング区分」を設け、各ゲームソフトを該当区分に区分けすることを主たる目的とする。

事 業： [1] コンピュータエンターテインメントソフトウェアに関し社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正レベルにあると認めたものにつきレーティング区分を行う。

[2] コンピュータエンターテインメントレーティング制度に関する改善、普及および啓発

[3] " に関する内外関係機関等との交流及び協力

[4] 上記に掲げるもののほか、本機構の目的を達成するために必要な事業

会 員： [正会員] コンピュータエンターテインメントソフトウェアの開発又は制作販売に関する事業を営む法人および個人並びにこれらの者を構成員とする団体
[名誉会員] 本機構の目的に賛同し、その事業に協力しようとする法人および個人並びにこれらの者を構成員とする団体で、理事会において承認を得た者

事務局： 東京都千代田区鍛冶町 2 - 3 - 1 神田高野ビル 4 階

TEL 03 - 5289 - 7928

FAX 03 - 5289 - 7929

<http://www.cero.gr.jp>

E-mail info@cero.gr.jp

7. 「CERO 倫理規定」

倫理規定を討議、作成し、2002年10月1日より施行することにした。

CERO 倫理規定

第1条 目的

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「当機構」という）は、コンピュータエンターテインメント文化の健全な発展のため、表現の自由を最大限に尊重し、且つ、社会の要求する倫理水準に適合する家庭用ゲームソフトの開発、公表、販売が確保されることを目途とし、家庭用ゲームソフトに関し、社会の要求する倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正と判断されたものについて該当区分に分類し、「年齢別レーティング区分」を行うこととし、当該審査に当たっての基準、その他関連事項を規定するものとして、本 CERO 倫理規定（以下「本規定」という）を定める。

第2条 適用範囲

1. 当機構のレーティング審査適用範囲とされる家庭用ゲームソフトは、
日本国内で販売されるものとし、業務用ゲームソフト、パソコン用ゲームソフト、携帯電話コンテンツは対象としない。
2. 家庭用ゲームソフトのオンラインゲームに関しては、ゲームの骨格部分を審査することとし、掲示板等ユーザーによる可変部分に関しては審査対象外とする。

3. 家庭用ゲームソフトの本編の表現の他、隠しコマンドや裏技における表現等、収録する表現もすべて審査の対象とする。
4. 家庭用ゲームソフトのパッケージ・同梱される印刷物。
但し販促物、雑誌広告、テレビCM等については、この項目に準ずるものではない。
5. 本規定において家庭用ゲームソフトとは、別表1に記載されるプラットフォームにおいて作動することを目的として開発・販売されるゲームソフトを意味する。

第3条 該当区分

1. 当機構は、家庭用ゲームソフトを「ゲーム系ソフト」と「教育系/データベース系ソフト」に大別して審査する。
2. 当機構に対して、審査依頼をする者は、該当区分を指定してこれを行うものとする。
3. 「教育系/データベース系ソフト」は、年齢区分は行わないものとするが、第7条(別表3も含む)に規定する表現種類を含まないものとし、教育目的、データベースとしての目的に適合するものとする。
4. ゲーム系ソフトとは、教育系/データベース系以外の家庭用ゲームソフトのことをいう。

第4条 ゲーム系ソフトの審査

1. ゲーム系ソフトの審査においては、第7条(別表3を含む)に定める禁止表現の有無を判断し、これらの表現があるものについては、レーティングを与えないものとし、これらの表現がないゲームソフトについて別表2に記載する表現種類・表現度合を総合審査し、以下のレーティング(年齢別区分)を行う。
 - ・「全年齢対象」
 - ・「12才以上対象」
 - ・「15才以上対象」
 - ・「18才以上対象」
2. 当機構における前項に定める審査の基準は、別途定める内規に従うものとする。

第5条 教育系/データベース系ソフトの審査

教育系/データベース系ソフトの審査は、依頼された審査対象物が第3条3項に定める区分要件を充足するか否かを審査するものとする。

第6条 審査の結果

1. 当機構は、その定める手続に従って審査の結果を依頼人に通知するものとする。依

頼人は、家庭用ゲームソフトの販売・使用に当たって、当機構で審査した該当区分及びレーティング（年齢別区分）マークを、別途定める方法で、所定の対象物に刷り込まなければならない。但し、何らかの相当な理由を示し、当機構が承認する場合は、この限りではない。

2. 当機構は、審査対象物が第7条に定める禁止表現を含み、又は、第4条1項区分判断において、「不認可」と判断する場合、及び、「教育系/データベース系」区分として適合しないと判断する場合は、その理由を書面にて依頼人に通知するものとする。

第7条 禁止表現

1. 別表3に定める禁止表現は、これを家庭用ゲームソフトに用いてはならない。
2. 不当な差別表現は、これを家庭用ゲームソフトに用いてはならない。不当な差別表現は、これに限られるものではないが、以下を含むものとする。
 - () 人種・信条・性別・職業・宗教・境遇・心身的条件・生活状態などによる不当な差別的表現
 - () 老人・幼児・身体障害者・精神障害者等の社会的に弱者に当たる人への不当な差別的表現
 - () 個人・法人及び団体をみだりに誹謗・中傷し、その名誉、尊厳を害する表現

第8条 改訂

1. 当機構の理事会は、本規定（別表も含む）を随時改訂することができる。
2. 改訂後のCERO倫理規定については、正会員及び名誉会員に通知し、周知徹底を図るものとする。

〔付則〕

この規定は平成14年10月1日から施行する。

平成14年10月17日改訂、平成14年10月18日から施行する。

平成14年12月13日改訂、平成14年12月14日から施行する。

別表1

対象プラットフォーム一覧表

株式会社セガ	ドリームキャスト
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション プレイステーション2
任天堂株式会社	ニンテンドウ64 ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイ(カラー含む) ゲームボーイアドバンス
株式会社バンダイ	ワンダースワン(カラー含む)
マイクロソフト株式会社	X b o x

2002年8月現在

別表2

表現種類及び表現度合一覧表

1. 表現種類

< 性表現系 >

「キス」「男女間の抱擁」「男女間以外の抱擁」「下着の露出」「性行為」

「覗き行為」「裸体」「性的なものを強く想起させる言葉」

「不倫・近親姦・強姦」「排泄」「性風俗業」「水着」

< 暴力表現系 >

「出血描写」「身体の分離・欠損描写」「死体描写」

「その他年少者に極度な恐怖を与える描写」「対戦格闘・ケンカ描写」

< 反社会的行為表現系 >

「犯罪助長描写」「麻薬」「虐待行為」「非合法的飲酒及び喫煙」
「非合法的ギャンブル」

< 言語・思想関連表現系 >

「言語・思想関連」の不適切な描写

2. 表現度合

「直接的」であるか、「間接的」であるか。

「肯定的」であるか、「否定的」であるか。

「必然的」「自然的」であるか、否か。

テーマとの関連で「主題的」か、「背景的」か。

一般人の観点からみて不合理に嫌悪感を与えないか、反社会的ではないか、
扇情的ではないか等が考慮される。

別表3

「禁止表現」

< 性表現 >

1. 性器及び局部（恥毛を含む）描写
2. 性行為または性行為に関連する抱擁・愛撫等の描写
3. 性的欲求を促進、または性的刺激を与えることを目的としている放尿、
排泄等の描写
4. 近親姦・強姦の表現

< 暴力表現 >

1. 極端に残虐な印象を与える出血描写。
2. 極端に残虐な印象を与える身体分離・欠損描写。
3. 極端に残虐な印象を与える死体描写。

< 反社会的行為表現 >

1. テーマ・コンセプト上必然性の無い大量殺人・暴行を目的としている描写
2. 麻薬・抗精神薬等の規制薬物で、医療目的等の本来の目的以外に不正に使用
されることを肯定する描写。
3. 虐待を肯定する前提での虐待シーン描写。
4. 犯罪を賞賛、助長することを肯定する表現。

< 言語・思想関連表現 >

1. 一般に放送禁止用語・差別用語・不快用語に当たる言葉については、直接並びに間接的な表現や比喩も含み、中傷や蔑称に当たる用語の使用を禁止する。常識の範囲内で、使用する場面及び前後の成り行きにより必要と認められる場合はこの限りではない。
2. 差別を助長する描写・用語
3. 実在する人物・国・国旗・人種・民族・宗教・思想・政治団体を敵視または蔑視する表現で、なおかつ一方的に非難・中傷する表現。

< 補足 >

上記の各禁止表現と同等なものとして評価されるような表現も禁止されるものとする。

以上

第2節 審査

この節では、当機構が実際の審査を行うに当たっての手順や方法について、更に判定結果を審査依頼元であるソフトウェアメーカーに通知し、製品パッケージに表示するレーティングマークについて記述していく。また審査員の募集、トレーニング方法についても触れることにする。

1. 「審査の流れ」

次に挙げるのは、審査依頼から始まり、審査終了までの行程を示し、レーティングマークを製品に表示するまでの流れをまとめたものである。

審査の流れ

以下の手順でレーティング審査を行います。

審査依頼

審査依頼される場合は、以下の3点をCERO事務局までご送付いただきます。

- ・ 審査依頼書
- ・ ビデオテープ
- ・ 設定資料（ゲームのストーリーや世界観等の設定資料）

ビデオテープには、製品として販売する作品(ハードメーカー様に審査提出するレベルのもの)のビデオ映像を収録してください。セルフチェック表の各項目に該当する表現については、前後関係がわかるように抽出し収録してください。収録時間は、原則2時間以内でお願いします。

審査受付

審査受付日は、審査依頼の資料が到着した翌日付とし、到着順とさせていただきます。

審査開始

受付後、順次審査を行います。

結果通知

年齢区分判定の結果は、「審査結果通知書」「審査結果同意書」に記載し、原則として受付日より7営業日以内に発送いたします。

同意書の「同意する」「同意しない」を選択してご返送いただきます。

A - 同意する場合は、これで審査終了となります。

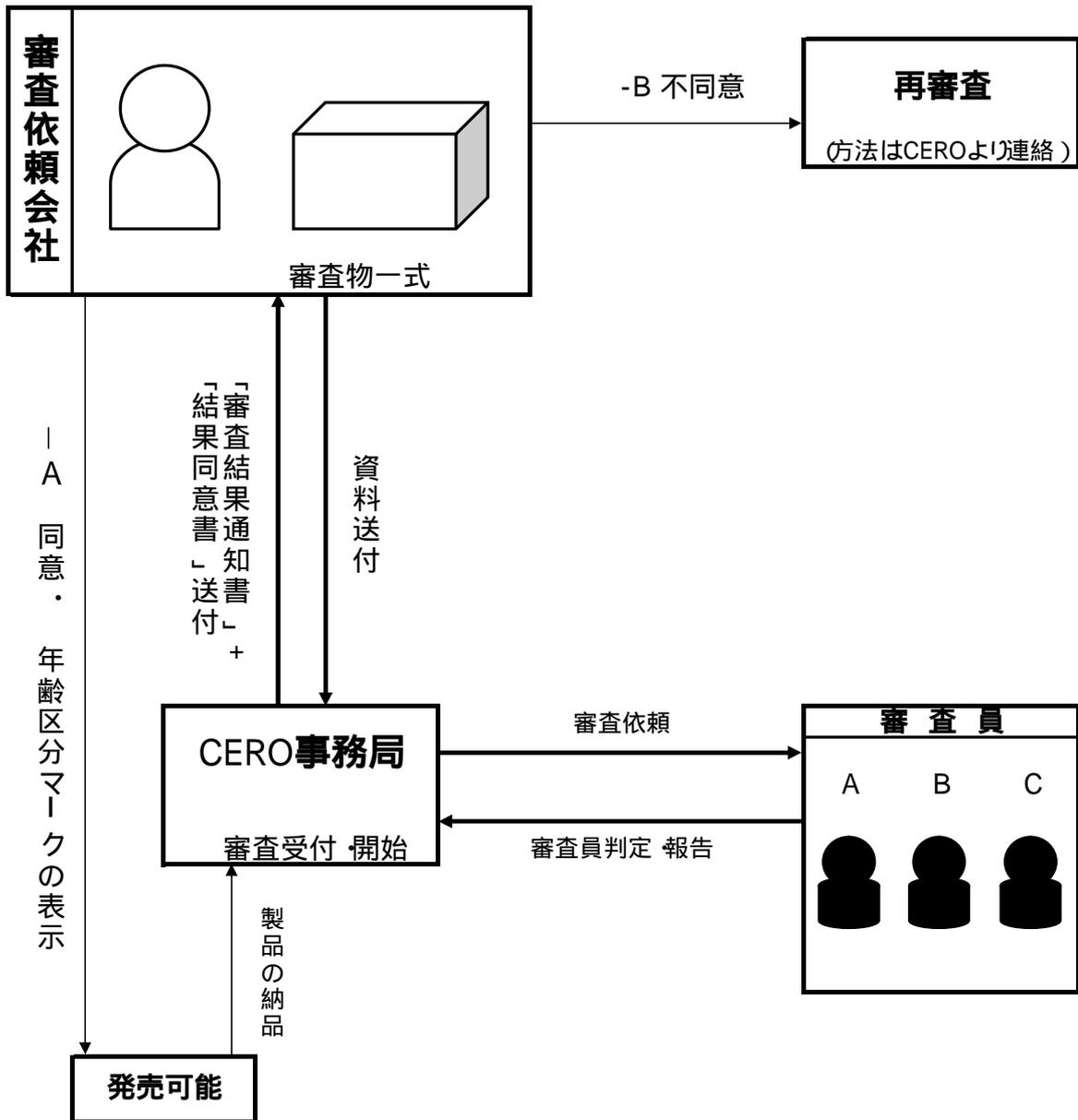
B - 同意しない場合は、再審査等の別途手続をとっていただきます。

審査結果に該当する「レーティングマーク」を製品に表示していただきます。

製品が完成しましたら、製品を1本納品していただきます。

確認と保存のためですので、お願い申し上げます。

倫理審査流れ図



《審査提出の時期》

- ・ 審査物到着後、1週間以内に審査結果については発送致します。
- ・ マスター納品前の表現内容がほぼ確定した時点 (ハードメーカーに審査提出するレベルの物)で、時間に余裕を持ってご提出下さい。

2. レーティングマーク

次にレーティングマークであるが、試行錯誤をいろいろ繰り返し、よりシンプルで、見易く、分かりやすい現行の記号をレーティングマークとして決定した。また、使用サイズ、使用方法、色などについても統一性を保つため、規則を作り管理をしている。

レーティングマーク

C E R Oレーティングマークとして以下のマークを使用しています。



レーティングマークは、C E R O倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。

3. 「審査員」

審査員については、中立・公平を保つため、当ゲームソフト業界に関係の無い人物を採用している。年齢は、20歳以上から60歳代までとし、性別を問わず広く一般から採用する基準を設け、募集している。

募集メディアとしては、CERO ホームページ、生活情報誌及び業界専門誌、大学構内の掲示板などである。

4. 「審査員トレーニング」

審査員のトレーニングは、スケジュールにより、サンプル映像などを主に使用して、最低10時間以上を費やし、画面上の「性表現」、「暴力表現」、「反社会的表現」、「言語・思想表現」などの4種の表現項目描写を漏らさず捕らえることからはじめ、それが何の表現軸に当てはまりどの段階に相当するかを中心に審査員候補を訓練し、正確に審査が行えるようにすることである。

6. 「不同意に於ける対処」

審査判定結果について、ソフトウェアメーカーは「同意」もしくは「不同意」の二つの選択がある。同意の場合には、判定結果が自社の希望している年齢区分と一致した場合で、問題は生じない。しかし、問題は不同意の場合である。その場合ソフトウェアメーカーの選択肢は、やはり二つに分かれる。その一つは、自社が希望している年齢区分を諦めて、判定結果に基づきレーティングマークを表示する事であり、他方希望の年齢区分に合わせて内容を修正して、再審査にかける事である。

まだ発売前のタイトルということもあり実名を記述出来ないが、以下に対処した事例を記す。

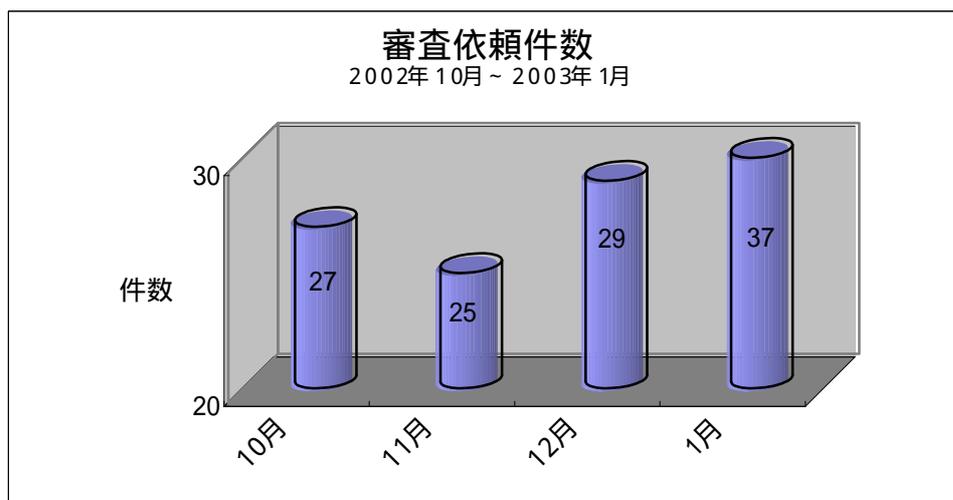
	希望年齢区分	判定結果「不同意」	対応内容	再審査判定「同意」
ケース1	15才以上	18才以上	該当個所を修正	15才以上
ケース2	全年齢	12歳以上	審査基準の見直し	全年齢
ケース3	全年齢	15歳以上	該当個所を修正	12才以上
ケース4	全年齢	判定不可	筋が通るよう収録し直し再審査	15才以上 「同意待ち」
ケース5	全年齢	18才以上	該当個所を修正	審査中

第3節 活動の現況

この節では、まさに2002年10月1日より開始した審査業務を中心に入会促進、広報活動などをまとめて、2003年1月までの活動を報告していく。機構の役目柄、活動の中核として、「審査業務」が主たる業務であることはいうまでも無いが、機構の立ち上げ初期活動として、その他大別して入会促進活動、広報活動、審査基準の整備拡充などがあり、審査業務と同様に重要な位置付けをしている。

1. 「審査受付状況」

2002年10月1日から2003年1月31日までの審査受理数は、次のグラフの通りである。レーティング制度そのものが、期の途中からの開始であったため、ソフトウェアメーカー側の準備が整っていなかったことや制度を十分認識していないメーカーがあったことなどで作品の提出や入会が遅れ、この段階では当初の計画審査受託数には至っていない。しかし、開始後4ヶ月目に入り審査実績や広報の影響もあり、入会会社数、審査受託数も徐々に上がってきている。大きく拡大する要素が出てきた。



2. 「入会促進活動」

2002年10月1日の審査開始当時、初期会員数は7社であったが、2003年1月20日現在では、準備中の会社も含めると30社を超えることとなった。全社入会までは程遠い道のりであるが、プラットフォーム・メーカー全社、ソフトウェアメーカー大手各社の入会があり、プロダクト・カバレッジは、7 - 8割と予測している。更に今後も入会活動に力を注ぎ、また全数審査に向けて活動していく方針を固めている。

3. 「広報活動」

「年齢別レーティング制度」は、2002年10月1日にスタートしたばかりで、まだその知名度は大変低いと言える。ゲームソフト業界内であっても不十分であることを鑑み、業界を中心にメディア、流通などの分野に広報のアプローチをかけた。これまでのところ業界は94社、メディア（新聞社・雑誌社・報道関係）は1連盟、1協会、8社、また流通は1組合、1協会、6社と取り組んだ。

また、広報をする上で、チラシ・ポスターを作製した、普及活動に取り組んでいる。チラシ・ポスターの枚数や配布先は以下の通りである。

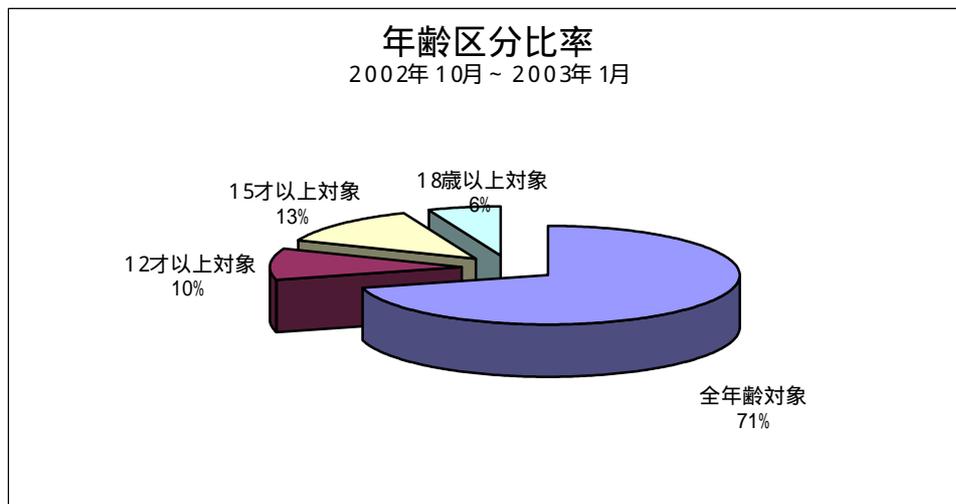
・チラシ	A 4	片面4色刷り	50,000枚
・ポスター	B 2	片面4色刷り	4,000枚

◇ TSUTAYA	660
◇ 日本大型電気店組合	3,200
◇ 日本テレビゲームソフト商業組合	2,200
◇ ビックカメラ	15
◇ <u>イトーヨーカ堂</u>	<u>18</u>
合計	6,093

2003年は、「レーティング定着の年」と決め、当機構だけでなくゲームソフト業界上げて、レーティング制度の普及を担う方向付けをしている。

4. 「審査分析」

2002年10月1日の審査開始から4ヶ月経過したところで、レビューをし、簡単に審査の分析を試みた。次の2つのグラフは、その結果である。



5. 「運営委員会」

CEROの運営に関し、「諸規定の立案、改廃、運営などについて討議し、理事会へ提出の原案作成など」の趣旨で運営委員会を設立した。2003年1月21日、第1回運営委員会が、総勢11名参集の上開催された。

6. 「CERO news」

機構の審査状況発表やお知らせ事項など、既会員とのコミュニケーションを図る目的で、第1号を1月に発行した。今後は、月刊で発行していく予定である。

第4節 今後の課題

今後の課題としては、機構の設立以前から視野に入れていたものと、視野に入れていないものとに大別される。前者が多くを占めるが、レーティング・ペンディング、罰則規定、レーティング審査の一元化、レーティング制度定着化、エンドユーザーからのクレーム対策などの課題であり、後者はレーティング制度の拡充や審査基準の整備をしていくなどとする課題がある。

1. 「レーティング・ペンディング - 審査保留」

これには、完全に製品化される前にユーザーに配布される体験版、オムニバス版、ゲームショウに使用されるゲームソフト、雑誌の付録などがあり、これらの取扱いについてアメリカのESRBに於ける「RP」マークのように、レーティング・ペンディングマークを新設して表示していくべきか否かについて、検討課題がある。

2. 「罰則規定」

CEROの審査を受けずに販売すること、審査は受けたが、判定結果を不服としてパッケージへの表示を意図的にしないなど、レーティング制度を遵守しない場合の取扱いについて、「罰則規定」の立案・制定を課題としている。

3. 「レーティング審査の一元化」

現在は、CEROのレーティングマークとプラットフォームメーカーの倫理審査マークが共存する形でパッケージに表示されている場合があるので、エンドユーザーの混乱を回避するため、早期にCEROのレーティングマークに一元統一することが課題である。

4. 「レーティング制度定着化」

このレーティング制度を出来るだけ速やかに普及させ、定着化を図ることは、大きな課題である。機構のイニシアティブで会員会社の協力を得て、業界をあげての広報活動を進める必要があり、取り組んでいる。

5. 「クレーム対策」

これは、会員会社であるソフトウェアメーカーに代わって消費者から発せられるクレームに対する方法を考案し、解決に向けて対応する「クレーム対策」の立案の課題である。

6. 「レーティング制度拡充・整備」

ソフトウェアメーカーでは、日々最新の技術を持って、新作に取り組んでいる。新たな表現手法や描写はその工夫から生まれ、既に審査開始以前に作成した審査基準では、取り扱えない描写が出現し審査への傾向が見えはじめた。

このような環境の中で、常に審査基準の質を高め、描写表現の括りなどを整備していくことは、重要な課題である。

7. 「レーティング範囲の拡大」

既に述べてきたが、現在CEROのレーティング審査適用範囲は、日本国内で販売される家庭用ゲームソフトであるが、将来はPCゲームや今後発売される予定のハードのソフトも視野に入れて活動していく事である。

第3章

CESAによるCERO業務の客観的考察、今後の展望評価

第1節

「本章における目的」

ここではCEROで実際に審査員のトレーニングが開始されてからの状況を観察し、各種状況について、CESAとして、CEROとは離れた客観的立場に立った考察結果を記述しております。

第1章で触れましたように、CEROは原則として中立性の確保を大前提としており、ゲーム業界関係者とは一線を画した組織として形成されています。そのため設立当初より、自立した運営ができるような「運営マニュアル」をCESAにて作成、本マニュアルをCESAからCEROに譲渡し自らの力により運営を行うことを検討してまいりました。

しかしながらCESAで作成した原案・マニュアルをCEROに譲渡した後、これら原案によりすべての問題点を解決できる完全形とは必ずしも言えず、しばらくの期間は第三者による保護観察が必要となってくることは明らかであります。

本助成事業の主旨である「CEROレーティングが(CESAが当初企画・立案した計画通り)きちんと機能しているか」「業界的・社会的な理解を得られるレベルに至っているか」という点についての考察を進めることといたします。

前編では「審査員のトレーニングマニュアル」についての考察編となります。各審査員についてトレーニング過程を追いかけて、トレーニング状況観察・対面調査・面接を行い、各候補がどのような意識でトレーニングに臨んでいるかを考察・評価致します。

*対象期間はトレーニングに着手しはじめた2002年9月上旬～2002年12月27日までの訓練結果を元に考察しております。

後編ではCESA会員会社に対する会員アンケートの結果を踏まえ、「メーカーによるCEROに対しての現在評価」を把握、会員拡大に向けての問題解決を図ることと致します。

第2節

「応募～審査員までの道のり」

一般人の応募から審査員として審査を行うことができるまでの道のりとして、以下の過程をたどることを計画しました。

< 応募 >

- ・「履歴書送付～書類選考～面接合格」までが一連の流れとなる。ゲーム業界関係者に精通していないか、事前に機密保持契約が守れるかどうかを確認する。

< 審査員候補 > (訓練期間：最短で10時間程度)

- ・審査機密保持契約を交わした上で、トレーニングの開始。

トレーニングの内容は以下の通り

「基礎編」目標時間：2時間～

今後実際の審査に入るため、分類しなければならない表現についての基礎情報を学習する。「CERO倫理規定」に明記されている各「表現軸(出血描写等)」を理解させるほか、「表現の度合(例：どんな出血描写か、激しさの度合い)」を見本映像をもとに理解させる。また「差別用語事例集(部外秘)」をもとに、どういう単語・用語の言い回しに気をつけなければならないかを学習する。

「自宅学習」目標時間：2時間～

「基礎編」で学習した内容を自宅にて自分なりに整理することを目的とする。

- *特に自宅学習の強制指導はしなかったが、「基礎編」の訓練で理解不足と感じた各審査員候補は自ずと独自の方法で学習している様子が見えた。

「応用編(1)」目標時間：3時間～

既発売作品の映像を収録したトレーニング用ビデオを2～3本審査する。

難易度は低めの映像を用意する。

「応用編(2)」目標時間：3時間～

既発売作品の映像を収録したトレーニング用ビデオを2～3本審査する。

但しこちらはある程度実戦に即した、難易度が高めの映像を用意する。

「面接」目標時間：20分～

「応用編(1)」「応用編(2)」の答えあわせ。また、どうして間違えた判定をしてしまったかを本人の判定理由をもとに考察し、正しい判定方法に修正する。

「復習」目標時間：やり直しとなった作品の時間数～

前述の「面接」までに正確な理解を得られていない審査員候補に対し課される再演習。実際に指摘された見解を踏まえながら映像を再確認することで、同種の審査判定認識を固めることを目的とする。

トレーニングを無事修了し、一定の審査理解力・適応力があると判断された上で晴れて「審査員(見習い)」となる。

(「復習」の結果なおも誤認識の恐れがある場合、応用編での誤答率が高い場合などは、ヒアリング等で原因を究明し、理解しやすいような別トレーニングを開発します。)

< 審査員見習い > (製品審査 5 回分 ~)

- ・ 前述の「基礎編」「応用編(1)」「応用編(2)」をパスした人材。
審査員として実際の製品審査に携わることができる。但し、実際に前述の一連のトレーニングだけでは実力を完全把握できないことが予想されることから、審査終了後に面談の上、判定理由を口頭にて説明してもらう。判定理由に疑義が生じた場合は、その都度改善指導を行う。最低、5 回分の審査につき審査の揺れが生じないかを監督する。

< 審査員マスター > (製品審査 6 回目以降 ~)

- ・ 前述の「審査員見習い」にて審査判定の揺れが生じず正確な判定ができると判断された審査員。ある程度複雑なケースにも審査判定根拠を提示の上正確に審査することができ、柔軟に表現分類の対応ができることを目的とした区分。

上記 4 段階を経た上で、一人前の審査員を育てることを目標とすべく、審査員育成業務に携わることといたします。

第3節

「審査員候補の合格判定基準について」

審査員候補の育成につき、各人の能力などを平均考慮した結果、以下のような点を各段階の合格ラインと設定し判定することといたしました。

<面接編> (面接所要時間：約30分)

- ・ 現在の職種等でゲーム業界関係者と精通していないかどうか？
- ・ 今後行われる「審査トレーニング・基礎編」「審査トレーニング・応用編」を無理なくこなす解釈・理解能力があるかどうか？
- ・ 平日・休日の審査業務にある程度定期的に入ることができるかどうか？
 - * 特に毎日のスケジュールが立て難い仕事に勤務している場合（例：コンビニエンスストア店員等）、CEROの審査業務が後回しになってしまう恐れがあり、円滑な審査スケジュール管理が確保できないことから見合わせたケースがあった。
- ・ 機密保持契約を守ることができるかどうかの意志確認。

<基礎編> (トレーニング訓練時間：2時間+自宅学習：2時間)

- ・ 前述の面接編で予告した「機密保持契約書」に署名・捺印ができるかどうか？
- ・ 2時間落ち着いてレクチャーを受けることができるかどうか？
- ・ ここで覚えた内容につき、理解が不安定であることを訴えてきた場合は各自自宅で持ち帰り学習を行うことを提案する。
 - * 現在のところ、基礎編において支障が出るケースは見られなかった。

<応用編> (トレーニング訓練時間：「応用1」3時間、「応用2」3時間、計6時間)

- ・ 職員の指示に従い審査室に入り、トレーニング終了まできちんと審査業務に携わることができるか？
 - * 一部審査員候補において、職員の指示に従わず「飲食」「休憩」「離席」するケースが見られたため、終了後に注意を行った。
- ・ 基礎編で学習した知識・参考資料などをもとに、表現を正確に抽出することができるか？(審査正確性)
- ・ 審査映像を素早くチェックすることができるか？(審査迅速性)
 - * (後述する「審査員係数(各審査員候補が審査に要した時間/収録映像時間)」で能力値を客観判断する。)

< トレーニング終了後面接 > (面接時間：30分)

- ・「応用2」終了後に全体の理解度を見るため、「応用1」「応用2」で各審査員候補が記入した「審査表」をチェックする。面接の際に判定となるラインは以下の通り。

「審査正確性」：事前に用意した模範解答にある程度合致すること。

完全合致でなくとも構わないが、「表現項目」の選択が適正かどうか、「表現度合」の高さが適正な認識となっているかを見る。加えて口頭で質疑応答した結果、無理なく反応が返ってくるようであれば合格とする。

(例：「インタラクティブ」と「非インタラクティブ」の差は?)

「審査迅速性」：低難易度の収録映像に対し、審査員係数が1.0～1.5

高難易度の収録映像に対し、審査員係数が1.5～2.0

両者とも合格点に達しているようであれば「審査員見習い」として次の段階へ進む。疑義点が多いようであれば、該当箇所の復習を行い、理解の改善に努める。

- *現在のところ、上記の一連のトレーニングのみで次の段階へ進んだ者が出ていない。「覚える内容が難しい」という点もさる事ながら、教え方にも問題があるのではないかという反省点も見られた。

< 応用編(復習) >

- ・該当映像を「なぜ間違えて抽出したのか」という理由を各自で整理した上で、表現抽出改善に臨む。終了後、間違えた部分につき理解が改善されているかを聞き取り、問題なければ合格とする**(合格判定基準は前述の「トレーニング終了後面接」基準に準ずる)**。但し「模範解答を暗記しているだけ」等、理解が不安定で今後の審査に應用が利かなくなるとかえる審査員候補については合格を見送りトレーニングを一時中断、別手段のトレーニングを用意する。

< 審査員見習い > (審査5回分程度を観察対象期間)

- ・実際の製品審査につき、初審査～審査5回目程度までの審査終了後に面接を行い、各審査の表現判定根拠に関し各審査員見習いから口頭にて説明を受ける。説明に疑義が生じた場合は誤解して記憶している原因を突き止め、改善を促す。審査判定根拠が明確となり、各表現について自信をもって分類が可能となった時点で晴れて「審査員マスター」として認定、以後は観察対象から除外する。

< 審査員マスター >へ

第4節

「審査員候補面接～審査員決定までのフロー」

<審査員募集告知編>

まず「審査員募集告知」に絡み様々な手法を検証しましたが、本事業を成功させるための募集告知には各種制約・阻害要因が存在することが判明いたしました。

今までに存在しなかった仕事内容であるため、この方面でのエキスパートが存在しない点。また、本審査員事業だけで生計を立てるには個人収益としては程遠いことが予想され、むしろ従来何らかの職業を有する方々の副業という位置づけに限定されます。しかも事前トレーニングが必須であることから、募集告知を行うにせよ、「短期間の人材募集告知」が不向きであり「長期間の人材募集告知」の手法を取らざるを得ないことがあげられます。

各種就職情報誌を介して募集する方法も企画しましたが、出稿を前提とし「費用対効果」を算出した結果、主に掲載されている「正社員・パートタイマー」と主旨が異なり有効期間も一週間以内程度と限定しているデメリットがあり、効果があまり期待できないと思われます。一方出費リスクも大きいため、就職情報誌への掲載は見合わせました。

審査員募集委託先を「ハローワーク（職業安定所）」に委託する方法を検討し実際に出向き担当窓口と相談しましたが、「正社員、パートタイマー等ある程度の定期的な業務であれば応じられるが、今回のような採用主旨では残念ながら応じられない」との回答を得ております。

7月29日の「CERO設立発表説明会」での報道関係者向け発表時に各記者に対して「現在審査員を募集開始している」旨を説明しましたが、結果として各報道記事ベースでは募集紹介記事の掲載には至りませんでした。

上記説明会と同時に開設したCEROホームページでは、新設ということで公式サイトが存在自体が知られていなかったデメリットがありました。そのためCESAホームページからリンクをはりCEROホームページへの誘導を図ったほか、無料登録可能な各種「人材募集メールマガジン」に登録し、長期間の募集体制を確立するに至りました。

CEROホームページでの募集告知に対し9月中旬までに15名の応募があり、一方でゲームをやっているユーザーに特化せず、「かつてゲームユーザーだった」年配層も取り込むことができたのは好結果といえます。

しかし問題は（ゲームに特化した仕事ということもあり）結果として全体的に20代男性の応募に偏ってしまったことがあげられました（審査員属性は別項を参照）。

上記以外では募集告知に行き詰まり、既存の方法以外での募集方法を検討した結果、「以前 C E R O 正社員を募集した際に不採用となったものの、面接で一定の本事業に対する理解・ゲーム理解力がある」と判断した人材がいたため、彼らに改めて主旨を説明し審査員への希望を確認したところ、8名の人材を確保することができました。

< 終了後面接から考察したトレーニング編（「基礎編」「応用1」「応用2」）状況 >
同ゲーム内の同一表現であるにもかかわらず、違う審査判定をするケースが見られました。

特に収録映像の冒頭と最後の描写で異なる判定をしているケースが多く、各人へのヒアリングを行った結果、主な回答として「(初めての審査だったため)ビデオテープのはじめの時間ではどう判定して良いのかわからず、後半のほうになるにつれ映像に慣れ正確に判定できるようになった」「気分がムラがあった」との見解を得ました。基礎編で教えたことと違う理解をしていた各審査員候補に質問したところ、「自分ではこういう理解をしていた」という、説明時とは違う理解・解釈をしている候補が多数存在いたしました。特に「インタラクティブ」「非インタラクティブ」の差を問う際の誤答率が非常に高く見られました。

「(差別表現などをチェックするため)ゲーム内に使用している言語に注意すること」に気を取られてか、文章の一語一句に関し映像を止めてこまめにチェックするケースが多く見られます。細かくチェックするのは問題ないものの、細くなることで審査を長時間かけてしまうデメリット、また逆に通常使用が可能な描写に対してまでチェックが入る「表現狩り」「言葉狩り」状態に陥るケースもあるため、こちらはバランスを調整する必要があると考えられます。

その他の原因として、各審査員候補における固有の問題点も見つけられました。

以下、具体的な例を示します。

- ・ (訓練したこととは無関係に)「一般常識的に私はこうだと思う」という、個人的主観による勝手な判断をする事例(50代男性)
- ・ 映画・漫画・雑誌等の他メディアへの理解・接触経験が全く無いため、同種内容をゲーム化した際に全く理解できないといった事例(60代男性)
- ・ 描写の程度、世界観を踏まえた理解が困難であり、同じような描写の場合は程度・世界観が違っていても同一判定を下してしまう(20代男性)
- ・ ゲームをプレイしたことが無いため、どんなゲームなのかが良く分からない。ビデオテープを客観的に見ただけでは(ゲームジャンル、プレイしているイメージが湧かず)どこまでが自分の行っている行為なのか、どこからが既に描かれている描写なのかが区別できない(40代女性、他のゲーム非ユーザーも同様)
- ・ 画面を見ていて、いわゆる「3D酔い」を訴えた事例(40代女性)

第5節

「トレーニング合格者に見る、短時間・短期間合格の傾向について」

より優秀な審査員を育てるべく、これまでの審査員候補におけるトレーニングの習熟結果からどのような傾向がうかがえるかを考察していきたいと思えます。

今回は合格者12名について調査し、「トレーニングに要した所要時間の短い順」で傾向を探ることといたします。

* 審査員のトレーニング合格状況については「別表2」を参照のこと。

別表2のように並べ替えると、上位9名において「時間の調整が付き易い」ことが傾向としてうかがえました。下位3名においては「休日や、平日の本業の終了後のみトレーニングを受けることができる」との面で、疲労した状態での受講が多く、結果として前者より所要時間がかかる、また訓練の理解に時間を要してしまうのではないかと推測されます。

他に特筆すべきは「イラストレーター」(21)、「アニメシナリオライター」(23)職を有する被験者が上位に来ている点あげられます。しかも二者は全被験者中、補習1回目でトレーニングを合格しており、それぞれに対しトレーニングを理解したコツをヒアリングしてみました。

ヒアリングによれば、「アニメシナリオライター」(23)はヘビーユーザーでもあるため、「ゲームがどのようなジャンルで、どんな展開で進んでいくかがある程度想定が付く」との見解を示し、ミドルユーザーである後者は「最近のゲームはあまりしないが、シナリオの理解・過去のプレイ経験等である程度補いながら表現を理解することができる」との見解を示しました。

逆に補習3回目までかかった被験者二者(10, 1)については、判定エラーが出た際にヒアリングを行いました。共通して見受けられたのが「この表現については(トレーニングで教わった内容とは別に)自分ではこう思う」とする独自解釈が強く、本来の中立的・客観的判断に軌道修正する作業が難航し、結果として他者より余計に補習回数が増えることとなりました。

また「ユーザー種別」で見た際、4位に「ライトユーザー」が存在したり(20)「ヘビーユーザー」にもかかわらず11位であったりと(12)ユーザーの分布にはバラツキがあり、ゲームの接触状況が必ずしも表現の理解の速さに繋がるわけではないことがうかがえます。

「年齢」分布では、20代・30代が比較的上位に来る辺りは、こうした表現物に慣れ親しんできた世代ということで有利という側面も見受けられましたが、40代・50代の被験者も上位に上がってくるなど(21, 20) 年齢が必ずしも阻害要因になっているものではないことがうかがえる結果となりました。

その他、ヒアリングの結果印象的だったのは、「覚えなければならぬ各表現の要素をイラスト化し、自分が覚え易いように加工して理解に努めた」(6)、「CEROに来る前に喫茶店に入り、各表現の要素を復習してから毎回のトレーニングに臨んだ」(20)など、各被験者なりに自主努力する姿勢も見られました。

これらの傾向を総括すると、CERO審査員への短期間・短時間で合格のポイントはゲームヘビーユーザーであるには超した事はないが、ライトユーザーでも支障が無いこと

表現を理解することに極力集中させ、覚えたことを忘れてしまうほどあまり期間を置かずに訓練させること

認識が間違っていると判断した場合には原因を探り、正しい客観判断ができるよう速やかに軌道修正させること

最終的には各審査員候補のやる気・努力に依存し、こうした姿勢を支えるようCERO職員がサポートすること

などの点が重要になってくると思われます。

言い換えれば、採用面接の際にこうした点を重視して採用すると、トレーニングの上達の早い素養のある審査員候補を数多く確保することができると言えます。

第 6 節

「審査員候補・保留対象者に見る、審査不能に至る原因分析」

先程は全 24 名の審査員候補のうちの審査員合格者 12 名についての分析を行ってきましたが、今度は対称的に、「トレーニング継続中」対象者 12 名のうち、「従来のトレーニングを一通り全て終了したにもかかわらず全く判定ができない」審査員候補 2 名、「トレーニング中に混乱し判定ができない」と訴えた審査員候補 1 名について評価することといたします。

*対象被験者は「別表 3」を参照してください。

12 月末現在この 3 名をトレーニング一時保留扱いとし、その判定ができない理由を面接の上聴き取り、どのような状況にあるかを分析した上で阻害要因を取り除く試みを検討しました。

ヒアリングの結果、ゲームミドルユーザーの男性(3)ではゲームの経験はあるものの「分類すべき各表現の要素をはっきりと覚えておらず忘れてしまい、チェックをかける際に分類がきつくなったり緩くなったりとバラバラ評価になってしまう」との見解を、差別表現についても「チェックしておかなければならない項目をある程度記憶しておくことが難しい」との見解を受けました。今回の対象者は「事前記憶・学習力にやや難あり」の判断となりました。

ゲーム経験について「昔は良くした」との背景説明があったため、事前にある程度は大丈夫かと見込んでいましたが、「最近のゲームのわかりにくいジャンルの内容を把握するのが苦手(今回の場合は『一人称視点シューティング』等)」との回答を得ております。

一方ライトユーザーの 2 人(8, 9)に共通して出された見解では、「当該映像がどんなタイプ(ジャンル)のゲームか分からないため、次々映像が移り変わっても一体何が行われているか良く分からない」という回答が寄せられております。映像の見方があまりにも受動的であり、ゲームプレイヤーの立場に立った映像鑑賞ができていないことがうかがえ、「映画・テレビ等の視聴」と同一の見方をしていると考えられました。

ライトユーザー(8)について、トレーニング条件は全員同じであるにもかかわらず合計所要時間を見ると 1032 分(約 16 時間強) トレーニング初回だけでも 752 分もかかっていました。トレーニング初回終了時に原因をたずねたところ、「該当すると思われる映像の箇所でコマ送りをし、しかも全映像終了後に間違いが無いかどうか不安なので再度見直した(結果としてはミスが多かったのだが)」との手法で臨んでいたことから、まずは通常速度で映像を見るよう助言を行い、補習 1 回目に臨ませました。

ところが今度は映像を正確に理解することも難しいことが分かり、原因を聴き取ったところ、「(普段各種表現物に触れずに年を重ねてきたため) これまでゲームも未経験である他、映画やその他メディアをじっくり鑑賞した機会が少なく、表現物自体の理解の仕方、客観判断するのが大変難しい」との見解を示しました。

ライトユーザー (9) については、全被験者中唯一「3D酔いをした (一人称視点シューティングゲームの映像による) 」と訴えてきた人物で、トレーニングの継続が困難と判断。一旦中断し、「体質等で特に問題はないか」「これ以上続ける意志があるか」という確認を取ったところ「特に問題なく、(本人の意志で) 迷惑がかからなければ続けていきたい」との回答を得ております。

同時に原因などを探ったところ、「映像を見た際に (事前に映像の見方の説明は受けているが) どうやって評価・判断して良いかが分からなくなってしまった」ことに加え「3D空間でグルグル回りながら移動する映像を見て混乱してしまった」との回答を得ました。

上記のように、3名とも審査員として審査に臨みたい意志は十分に見受けられるものの、現時点では残念ながら基礎ベースの実力が伴っておらず、このままトレーニングを繰り返し継続しても改善する見通しが立ちにくいと判断。彼ら3名の阻害要因改善案について検討を行うということで、現時点では一旦トレーニングを「保留」扱いとし、別の訓練方法を考えることとなりました。

ここまでの状況をもとに、一度ここでイメージ図をもとに問題を整理してみます。ここでは例として「表現物」と3名 (Aさん、Bさん、Cさん) の被験者を用意することといたします。

映画・テレビ等の「一方向メディア」の場合、どの視聴者 (プレイヤー) も同じ立場で対象物を見るため、3名共に映像認識・理解にあまり個人差は出てきません (言い換えると、こうした表現物が「見てもらうこと」に重きを置き表現が構成されているとも言えます) 。

ところがゲームのような「インタラクティブメディア」の映像は、画面内のどのキャラクターがプレイヤーで、どのような遊び方 (ジャンル) をするかという事前予備知識が必要となり、これらが存在しないと自分の中でのプレイする様子が再構築できないこととなります (言い換えればプレイヤーに対し、「遊んでももらうこと」に重きを置き表現が構成されているとも言えます) 。

右の図で、Aさんを「プレイヤー」、Bさんを「ゲーム経験がある程度ある、他者によるゲームプレイの傍観者」、Cさんを「ゲームの経験が少ない、他者によるゲームプレイの傍観者」と設定しました。

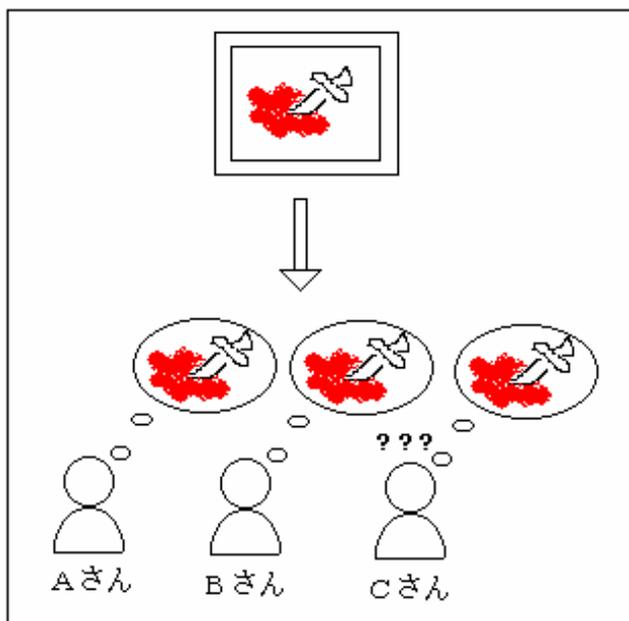
この場合、AさんはもちろんBさんもゲームプレイの経験があるため、Bさんは自分の中でゲームをプレイしている状況が組み立てられ、「このゲームがどんな感じで進んでいくか」がプレイヤーの立場に立ち客観的に判断することができます。ところがCさんは経験が少ないため、(中には評価できるものもありますが)作品によってはプレイしている状況が組み立てにくく、結果として曖昧な理解のまま、正しい評価をできずにいるというものであります。

今度はAさんがいない前提を想定してみます。つまり「プレイしている映像だけが映し出され、今回のトレーニングと同等の条件下にある」という設定となります。

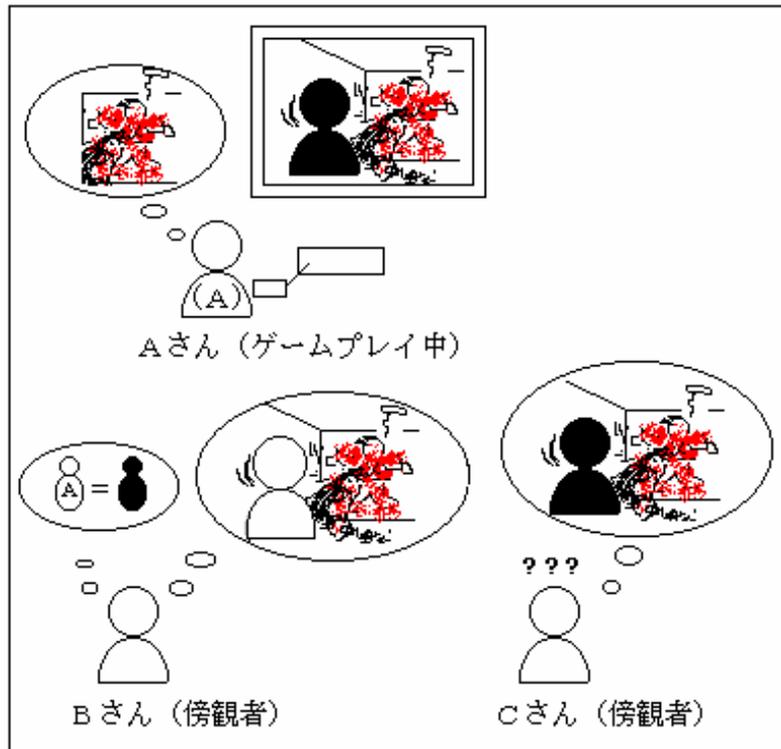
Bさんの場合、当該映像を傍観した際にプレイヤーを画面内のキャラクターに投影させゲームを行っている様子が想起できるのに対し、Cさんはどのような遊び方が分からないため当該映像をそのまま見るだけに過ぎず、結果として正しい評価ができないという考え方で、今回の考え方と合致するものとなります。

「イメージ図」

<一方向メディアの事例>

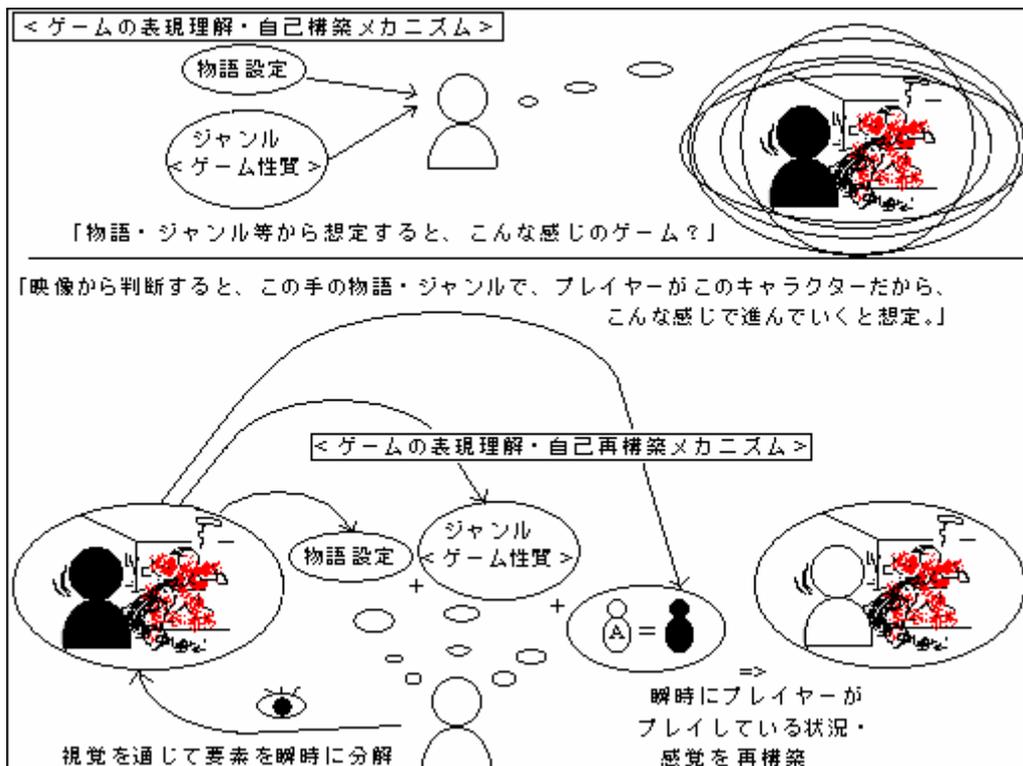


<インタラクティブメディアの事例>



トレーニング保留者3名が前述の状況に陥る原因として、ゲームプレイ経験の少なさをあげていますが、少ないことはすなわち各自における表現理解の構築・再構築を妨げることに影響してきます。

下図は「ゲームの表現理解・自己構築メカニズム」と「ゲームの表現理解・自己再構築メカニズム」を簡略化して示したものです。



ゲームプレイ、もしくは映像制作に精通している方々にとっては、「物語設定」「ジャンル」などの断片的な情報を得ることで、そこから実際の対象物がどのようなものかある程度の推測を加えながら像を描き出すことが可能です。しかしこれらの経験値が無い対象者にとっては、それはゼロからの創造ということになり、像の輪郭がはっきりしない像を描き出すこととなります。

映像を見ながら表現の評価をすることは、前述のメカニズムより更に多くの理解工程数を必要とすることになります。今回の場合、ゲームプレイの映像を見た上で、そのゲームがどんな物語なのか、どんなゲームジャンルなのか、どのキャラクターがプレイヤーが操作しているものなのかをある程度瞬時に要素分解し、把握しなければなりません。またその要素をプレイヤーがプレイしている状況に置き換えるためには、映像傍観者がプレイヤーの立場と重なり合った上での評価が必要となってくるため、こうした要素分解・再構築の能力が必須となります。

経験値を持つ人々にとっては、個人差があれど映像を要素分解することも再構築することがある程度容易である一方、経験地が無い人々にとっては分解方法自体がわからなく、結果として理解不能に陥ってしまうものと思われます。

< トレーニング保留者に対する改善提案 >

今回の場合、被験者が3名ということもあり、この結果をもとに拡大解釈を行うのは短絡的だという見方は当然あると思われます。しかしヒアリングの結果を重要視すると、「これまでのゲーム経験実績」そのものが判断困難に起因することが傾向としてうかがえました。

考察の結果を重要視すると、もし仮に、こうした情報・経験の欠如が最たる阻害要因となっているのであれば、この要因をうまく取り除く、つまり情報・経験をうまく補うことができれば、既に合格している審査員と同等の技能を持った審査判定を行うことができるのではないかと考えるものであります。ある程度の大別されたゲームジャンルを実際に複数プレイさせることで、この問題が解消できるのではないかと期待されます。

今回は時間の制約上、この部分にまで検証を行い、結果を導き出すことは不可能でしたが、別の機会に改めて実証してみたいと思います。

ゲームの種類はそれこそ多種多様ですが、おおよそある程度のジャンル・パターンに大別することは可能だと思われます。そこで各ジャンル毎に代表的なゲームソフトを抽出の上、実際にゲームをプレイさせ、プレイ終了後プレイと並行して収録した映像を本人に確認させ、ゲームがどのような形で進んでいくかを理解させてみます。そしてこのことにより解決がはかれれば、この部分にこそ全ての阻害要因があるのではないかと仮定するものであります。

第7節

「前述仮説から推測展開される、一般消費者のゲームの受けとめ方について」

有識者・香山氏の見解によれば「ゲームをやらない人ほど悪影響があるといった、安直に無理解な見解に陥り易い」との見方があります。但しその傾向はうかがえても、これまで具体的な原因がはっきりしてきませんでした。また、世論からのレーティング要望が寄せられることはあっても、「このような部分で問題がありそうだからこのように改善したほうが良い」というゲームの本質部分を取り上げての指摘意見ではなく、「何だかよくわからないけど、やや問題がありそうだと聞いているから改善したほうが良い」との引用意見が多く、他のメディアと比べゲームの場合は批判者の自己判断に基づかないケースが多く見られる傾向にあります。

もし仮に前述の説が正しいとすれば、「ゲームをやらない人＝ゲーム経験実績が乏しい」との代入から、

「ゲームをやらない人はゲームをプレイしている映像を見せられても（実際にゲームをプレイしている状況・設定を組み立てることができず）理解不能」

「当該映像を一方向メディアと同格で認識」+

「プレイヤーが夢中になり熱心にコントローラーを動かしている様子が理解できない」

「次々に変わる映像が理解できる表現もあれば、理解できない表現もある」+

「夢中になっている様子に対し、一種の蔑みやマイナス要因を付着する衝動に刈られる」

「(理解不能により) ゲームって、『(マイナス要因単語が入る)』なんでしょ？」

との展開・結論に至るのではないかと考えるものです。

彼らがこうした結論に直結したがるのは、こうした背景・メカニズムによるものではないかと推測されます。

しかしこうした結論が仮に導き出せたとしても問題も残ります。前項の場合は「トレーニング保留者に対し、トレーニングのためにゲーム映像がどのような仕組みから成り立っているか理解させようとする」のに対し、一般消費者を対象とした考え方の場合は「映像の内容を理解しようとしないう一般消費者に映像を正しく理解させる」必要が求められます。これを解決するにはどうしたら良いでしょうか？

以下、一般消費者に対する効果的と考えられる啓蒙方法を列挙してみたいと思います。まずは正しい啓蒙活動の徹底をはかることが挙げられます。ゲームの表現に異を唱えている人々にとって、自分達の主張に異を唱えてこなければ「正論」との認識に摩り替わる可能性が有り、早期段階での払拭が必要と考えられます。

特に昨今の「ゲーム脳論」「ゲーム悪影響論」については「事実関係がはっきりしておらず、そのまま結論づけるのは適切ではない」ことを理解してもらうよう努力する必要があります。

一般消費者から苦情が出てきた際に、その都度ゲームを実際にプレイさせ、実体験を吸収してもらうようにします。その後、改めて映像を評価・理解を求めるようにしてはどうか？とする案です。

審査員が「一般消費者から選出されている」ことをアピールする点です。ゲームの表現に異を唱えている人々にとって、自分に近い状態の人が参加していればしているほど、審査員への自己投影となり、手間をかけず苦情者の不安を和らげることが期待できます。

但しこれらのことを派生議論するには、正直まだまだ検証サンプル例に乏しすぎます（3例しかない）。今後の更なる「トレーニング保留対象者」への検証を続けていくこと、他の「トレーニング保留対象者」を集め同様の考察を行っていくことが必要となります。また並行して上記3項目を中心とした対処を進めていくことも必要であり、今後の効果の現われについて期待したいと考えます。

第9節

「CESA会員アンケートからうかがえる、CEROに対するメーカー評価」

2002年10月に審査が開始されたCEROのレーティング審査制度ですが、CERO加盟、または非加盟ながらレーティング制度を利用しているメーカーは業界全体としてはかなり少ないことから、その阻害要因を探るべくCESA会員を対象としたアンケートを実施、分析・原因を探り出すことといたしました（なお、本アンケートの調査時期は2002年11月中旬の実施であり、CEROによるレーティング審査が行われて間もなくの時期であることに留意する必要があります）。

アンケートの設問は5項目、「CEROへの入会状況」「CERO加盟会社の入会の決め手」「CERO非加盟企業における入会阻害要因」「CESA倫理委員会に対する今後の活動リクエスト」「CESAとCEROとの望ましい関係」という質問を投げかけました。

配布対象はCESA会員の181社、レーティング問題については53社からの回答を得ました。対象は181社ですが、このうち異業種、ゲームソフト開発・販売に携わっていないメーカーを除くと、本調査の有効対象が実質約130社となることに留意する必要があります

（対象の正確社数がカウントできない原因は「開発専門ゲームメーカー」が混在しているため）

「CEROへの入会について」

CEROの入会状況を質問したところ「入会済み」が11社、「検討中」10社、「良く分からない」14社、「入会する予定はない」2社との結果となりました

（ゲーム販売業を行っていない対象外企業を除く）

「CERO入会済み企業に聞く、CERO加盟企業における入会の決め手」

前述「入会済み」11社に対し入会の決め手を質問したところ、全体として「倫理委員会・レーティング検討会メンバーであること」「ESRBと似たモデルに対する好評価」「業界団体としての方向性尊重」等、業界倫理の全体意義について良く理解していることが起因している様子がうかがえました。

「CERO非加盟企業に聞く、CERO入会阻害要因」

最も多いのが「(暴力・性の高年齢向け)対象となるソフトが少ないこと」をあげ、全年齢・低年齢向けソフト開発における審査の必要性をあげています。次いで多いのが「審査料金(7万円)負担の大きさ」「審査判定基準の不明瞭さ」「発売禁止定義の不明確さによる経済的損失の不安」等。「プラットフォームメーカーとの調整未解決」「CEROの実績様子見」も起因していることがうかがえます。

「次年度以降の倫理委員会の役割・活動についてのリクエスト」

全体としてほぼ全般的に見られるのが「業界の自主規制取り組みについての啓蒙活動充実」(既に倫理委員会でも本方針を採用済み)。昨今の「ゲーム悪影響論」のゲーム業界バッシングの影響もあってか、本啓蒙に対する充実期待はかなり高いと分析されます。その他では、「(中古による関係悪化を懸念してか)倫理面で流通・販売店との幅広い連携姿勢」活動を提言する意見が寄せられました。

「CESAとCEROとの関係について、どのようなあり方が望ましいか」

最も多かったのが「CESAとCEROとが互いに協力関係にあるべき」(24社)、次いで「CEROは独立機構としてCESAが関与しない方が良い」(16社)となりました。

「CESAがCEROをコントロールしていくべき」は8社に留まりました。全体としてはCEROの独立性を望む一方で、経営面で独立運営できる状況下に無いことが課題としてあげられます。

これらのことを総合評価した際、少なくともCEROの設立意義に対しては前向きな考え方が確認される一方で、「費用対効果」をはじめとする実行面でさまざまな問題を抱えていることが改めて浮き彫りとなりました。本背景に加え、現状を「様子見」する向きも多く、今後の活動に対する社会の受け止め方、ひいてはCERO加盟メーカー・非加盟メーカーへのメリット感を高めることの重要性が改めて指摘された状況となりました。

今後は流通面での強調・ユーザーへの理解浸透を進めること、悪影響論への対抗措置を講じること等、具体的に目に見える形でのメリットを作っていく必要があります。また倫理規定関連の運用面の不透明感の改善等、既存運営でのデメリット解消も同時に進めていくことが確認された結果となりました。

第9節

「総括・CEROを現状より良くするための提案」

ここまで、CEROの現状について検証を行ってきましたが、これらの事例をもとに今後のCERO活動をどのようにすべきかを考察いたします。

< CEROの内部について >

「繁忙期に備えた審査員の増員・時間延長の必要性」

現在登録している審査員が全12名（候補も加えると全24名）という点について、現状は審査件数が少ないためかろうじてこの12名で審査が回っていますが、今後加盟会社の増加、これに伴う審査件数の増加が予想され、こうした事態が起こる前に審査員の一定数の確保（目標値として3名×10組＝30名程度）が必要であると提案します。

あるいは人数はそのままに、繁忙期限定で審査時間を深夜時間帯も利用するような考えをシミュレーションしてみてもどうかと考えられます。

「常勤審査員制度の導入」

また審査員抽出方法は、原則3人の属性をばらす上でのランダム抽出を採用していますが、件数が増えてきた際の対応として新たに「常勤審査員制度」を設置、審査参加率が高い優秀な審査員を常勤審査員とし、一人固定した上で残り2人の属性の異なる審査員を当てるといった抽出方法も検討すべきではないかとの意見が出されました。

< メーカーからの評価について >

審査料金の割高感の解消

広義の意味で審査料金についての不満が大きなウエイトを占める結果となっています。特にこれまでの経験則からくる実害のなさによる点が大きな要因を占めていますが、自立運営を行っていく上で最低限負担である現状を理解してもらうこと、審査料金の割に合うような対価作りが求められていることなどが課題としてあげられます。

目に見える効果の期待

実際にレーティング審査を受け、世の中に商品が出回ったとしても、社会全体に対し本来の意義が理解されていないようであれば効果が発揮しているとは言い難いと考えられます。一般への本種のトラブルがメーカーに相次ぐことを未然に防止するも効果の一つと期待できます。

またその他の点ではCEROの活動に積極的に参加・意見を申し入れる機会や改善する機会を設ける点であり、各種意見を吸い上げ各メーカーが本趣旨に賛同しているのだとの実感を持たせることもメリットとして効果が期待できるのではないかと考えられます。

ハードメーカーとの審査統合に向けた動きの促進について

現状では各ハードメーカー毎の製造承認のためのチェックが入るため、CEROの審査を受けることが二度手間となってしまう観があります。各メーカーの負担を軽減するためには、CEROにて審査を一本化できるよう、各ハードメーカーとの連携・協調体制を整え足並みを揃える作業を進めていくべきと思われます。

< CEROに対する一般世論の受け止め方について >

「CEROの認知度・情報の浸透について」

CEROは6月に設立、7月に発表会開催、10月から審査を開始し、平成15年1月で8ヶ月が過ぎましたが、一般へのCEROの認知、及びCEROの取り組みはまだ十分理解されていないのが現状です。これらについては啓蒙活動として「審査スタート時のポスター」「チラシ」等の配布を流通各社の協力を得て行っておりますが、まだ実効性に乏しい観があります。別角度による新しい啓蒙方法を検討する必要があります。

「テレビゲーム映像の客観的判断能力の誤差発生について」

また今回の調査から、ゲームに親しみの無い一般の方がゲームを評価する際、ゲームの仕組みを十分理解して客観評価できる視聴者と、ゲームの仕組みをあまり理解できず客観評価する視聴者がいることがわかり、この差を埋める手法をどのように作っていくかこの差による表現の誤解発生をどのように未然に防止するかが今後の課題となってきます。

< CESAからの提言 >

パソコン用ゲームソフトへの適用拡大

CESAの倫理委員会では家庭用ゲームソフト、パソコン用ゲームソフトの両方を審査対象としてきました。今回のCEROでは「まずは家庭用ゲーム機全数を対象に」としてきましたが、いずれはCESAのようにパソコン用ゲームソフトもフォローできるよう、検討を進めてもらいたいと考えます。

経済的独立の早期実現

現実問題として、CERO単体の収益だけでは収支バランスが取れておらず、支出過多の状況にあります。しかし支出自体も当初からかなり節約された緊縮支出型運営を維持していることから、将来的にこれ以上の支出削減は困難と予想されます。

現在は設立準備金などをCESAが貸し付けている形をとっていますが、いずれは将来的に黒字化を目指し、そこからCESAへの債務返済を行っていくことを見込んでいるため、まずは収支バランスを均衡にすることを第一目標とし、収益拡大を目指す取り組みを行っていくことが重要視されます。

第4章

専門家委員によるCERO業務の客観的考察、今後の展望評価

「レーティングの提案」その後

月岡貞夫

私は2000年のゲーム白書で「レーティングの提案」という一文を書かせてもらいました。

その後、歴代の倫理委員長、とりわけ現在の渡邊倫理委員長の奔走のおかげをもって2002年10月にレーティングシステムを実現することができました。

すなわちレーティング機構(CERO)を設立し、倫理委員会の主な業務はこのレーティング機構に移行したのであります。

昨年7月半ばCESA事務局より、レーティング機構に業務移行に伴う比較評価を纏めてほしい旨の要請がありました。業務移行してからまだ2～3ヶ月ですから、問題が顕在化するほどの時間ではありませんし、土台、倫理委員会とレーティングシステムとではフィールドが異なるわけですから、比較評価は単純にはいかないのですが、比較と問題があるとすればの括弧つきで少し書いて見たいと思います。

判定委員の構成

従来倫理委員会がタイトル(作品)評価をするにあたっては、CESA加盟各社の中から選出された倫理委員と、私を含めて3名の外部倫理委員の都合10名前後の委員で業務は遂行されてきました。

一方レーティングシステムでのタイトル判定者はすべて業界外の人々であり、一タイトルの評価に関わる判定者は、アメリカのESRBに習い三名であります。

タイトル評価のスタイル

倫理委員会の判定評価はそれぞれの委員が個別に判定作業を行うものの、判定がむずかしいものや、評価が二つに割れて遭い拮抗しているものなどは全員議論の末、最終判定が決まる仕組みであり、従いまして全委員の考えは公開されることとなります。

倫理委員の改選後にはタイトルの判定評価はとんでもない落差がつくことが起こります。しかし半年もすれば各委員のタイトル評価はおしなべて平準化していきます。委員会で議論を重ねることによって各自の委員はそれぞれが学習し、倫理基準の解釈を整えていくからだと思われます。

他方CEROのレーティングシステムでの判定者は、現在判定登録者24名の中から無作為で選ばれる三名で行われる仕組みです。まず数のうえでの相違があります。しかも判定者は個別判定するシステムですから、メンバーは一同に会することはなく、当然ながら議論する余地はありません。各自誰の影響を受けることも無い代わりに、新しく学習することもないということになります。

三名のうち二名が、ゲームメーカーにとって運良く評価の甘い人物(メーカーにとって運

悪く)だったりすると、評価はどちらか極端に偏ってしまうという問題があり、事実あるという報告も聞きます。

各プラットフォームメーカーには現在でも独自の倫理基準があり、当然判定作業もあるわけです。ゲームメーカーはCEROにタイトルを提出すると同時に、プラットフォームメーカーにも同じタイトルを提出するわけです。ゲームメーカーサイドの報告によると、同じエッチ系タイトルでもCEROの評価は寛容だが、プラットフォームメーカー側は厳しい。反面バイオレンス系タイトルになると思ったよりCEROは厳しく、プラットフォームメーカーの方は甘かったという話もあります。余談ですが、かつてバイオレンス系タイトルの、CESA倫理委員会の評価はプラットフォームメーカーよりも厳しいという声をよく聞きましたから、単純に言えば、CEROよりも厳しいプラットホームメーカー、そのプラットホームメーカーよりも厳しいCESA倫理委員会ということになり、万事が万事ではないでしょうがバイオレンス系ではCEROはCESAよりも甘いということになります。

レーティングシステムとは年齢別格付けシステムですから、明らかな倫理規定違反(例えば差別や極端なエッチなど)が無い限り、どこかの年齢ランキングに格付けされて発売はできる仕組みです。CEROのバイオレンス表現判定が多少厳しくとも滅多に発売禁止という事態には至らない仕組みではあります。業界の一部ではこれで少なくともバイオレンス系は青天井だなどという声も聞こえてきます。レーティングシステムとはゲームメーカー側にとっていいことづくめなのでしょうか。

レーティングシステムは年齢別格付けを行うだけではありません。そもそも購買者に対して年齢区分の指標を提示するものであり、幼年齢者は指標に従ってタイトルを選定すればとりあえず大きな問題は起こらないという、メーカーとユーザー相互の了解のもとで成立する社会的な約束ごとなのです。幼年齢者がまちがって高年齢区分のタイトルを買ってしまったとか、確信的に高年齢区分のタイトルを収集していたとかという問題が起こらないように、業界で出口のところ(販売店など)の責任までも負わなければならないのが、本来レーティングシステムのあるべき姿なのではないでしょうか。

ESRBのこと

ESRBを施行しているアメリカでは若年購買者には、年齢証明(身分証)の提出を義務付けている州も多くあって、店側が若年を承知でレーティングの高いタイトルを売ったり、あるいは間違って売った場合であっても、店の業務停止や業者への罰金、業者の収監まで執行する州もあると聞きます。執行は警察官が行うのでありますから、この辺は司法の問題であり、法律の裏づけがあるということになります。こうした法律は連邦政府の管轄にはなく、州ごとの法律によって決められるシステムのようにあります。したがってすべての州の法律は同じではないそうですが、いずれにしましてもアメリカなどのレーティングシステムには行政のフォローがあるということです。

一方、わが国で始まったばかりのレーティングシステムに司法のフォローがあるのかといえば、現在はまだありません。もちろんそんなものは将来とも無いに越したことはないのです。

「レーティングのすすめ」でも書きましたがCESA倫理委員会が設立されたのが、1996年です。あの連続少女誘拐事件のおきたのが1988年、神戸の少年による猟奇事件が1997年です。客観的にはこうしたショッキングな事件の連続によって、CESAの倫理委員会が確立していったのです。確立までにおよそ5年の歳月を要しました。

事件の犯人である少年の部屋からはおびただしいアニメーションテープやら、ゲームソフトが発見されたところから、世論は(メディアか)アニメーション業界やゲームソフト業界に対して一声に批判の矛先を向けてきたものでした。二つの事件とも少年の犯行が特異だったこともあって、少年を特異な犯行に至らしめた真の原因は何か、その答えをアニメとゲームに求めたというのがメディアのスタンスだったと思います。CESA倫理委員会はこうした短絡的な風潮に対して、もっと科学的に調査と対応をすると同時に、自ら倫理基準を確立し、自己抑制あるいは規制を図ってきたという歴史を持っているのです。

一方、業界内一部ではCESA倫理委員会の倫理基準は厳し過ぎるという意見があり、タイトルの評価判定においてはしばしばタイトル製作者側と倫理委員会側との葛藤が起きていました。

タイトル製作者側はまずは表現の自由の問題と、ユーザーが求めるより刺激的な展開という欲求に対して、倫理委員会としては判定の前例を(裁判における判例のように)基準として対応するのが常でありました。製作者側はビジネスですから、多く売るためにはできるだけユーザーの欲求に答えなければという論理です。倫理委員を構成する多くのメンバーは、その製作者の中から選ばれた人間です。個々のビジネスを優先するか、業界全体の倫理イメージを優先するか、倫理委員個人の中にも大きい葛藤を抱えていたわけです。

そんな中でのレーティングシステムの船出でありました。レーティングシステムをアメリカのように機能させるには、出口のところは司法とリンクするのも有りかな、という意見もありましたが、どうでしょう。

規制法案

ここ数年来わが国では「メディア規制法案」に加えて「青少年有害環境対策規制法・(青環法)」「児童ポルノ規制法」「個人情報規制法」「教育基本法」などが自民党を中心とした超党派議員によってしばしば上程されています。中でもとりわけ我々コンテンツビジネスに関わる者にとっては、通称「青環法」、「児童ポルノ規制法」の二つがさしあたって問題です。後者の法案では絵画という画像にまで網を掛けようという案まで入っています。昨年13年度はこれらの法案を一気に通してしまおうという国会の動きもありました。こんな法案が出来てしまえば、延々積み上げてきたCESAの倫理基準も、新しいCEROのそれも一挙に吹き飛んでしまうことは容易に予想されます。

現在は北朝鮮問題、拉致被害者問題、イラク問題、戦争協力か否か、金融問題から景気問題と難題が山積みになっていますから、メディア規制や青環法、児童ポルノ法どころではないでしょう。しかし又、社会を震撼させるような少年の犯罪事件などが起こったりすれば、地表近くに待機しているマグマ塊のように一挙に待機法案が上程そして可決という事態にならないとは限りませんね。レーティングシステムは青天井などと弛緩していると、自らの首を絞めかねない状況があるのです。

繰り返しになりますが現在のレーティングシステムの出口の部分はまだバケツの穴あき状態のままですから、司法の介入を招かないためには、それらのことを念頭において、より良いシステムづくりに知恵を出し合わなければならないのだらうと思います。

「テレビゲーム悪影響論発生のメカニズム

C E R Oでの経験を踏まえたひとつの試論」

香山リカ

1. はじめに

凶悪な少年犯罪事件などが起きるたびに、その原因として都市化、情報化、核家族化といったいわゆる「現代社会」に特有の社会構造、文化構造の変容が指摘される。そしてその中でも、子どもたちが夢中になりやすい「新しいメディアやテクノロジー」の悪影響が取りざたされることが多い。かつてはそれは、コミックでありテレビであったが、最近ではテレビゲームが「子どもに悪影響を与える遊び」の筆頭として、批判の対象となることも多い。

しかし、その批判のひとつひとつを検討してみると、実際には科学的根拠や客観性に乏しいものも少なくない。

それでは、なぜそのような中で次から次へとテレビゲーム批判が登場し、それが多くの市民のみならず、ジャーナリズムにまでもすんなりと受け入れられるのであろうか。ここでは、これまで見られた主なテレビゲーム批判を簡単に振り返りながら、現在C E R Oにて行われている審査での新たな経験も踏まえ、「テレビゲーム悪影響論」の発生メカニズムについてひとつの試論を提示してみたいと考えている。

2. 精神医学領域における「テレビゲーム悪影響論」

まず筆者が主な活動の場を置く精神医学領域では、テレビゲームはどのように語られているのだろうか。それをざっと検証してみたい。

社会精神医学の研究で情報化や都市化が人間の精神にもたらす影響が論じられるときに、メディア環境や仮想現実空間の弊害を指摘する声は大きい。その中には、テレビゲームが子どもたちや若者の心理的発達を損ない、悪影響を与えるという主張も散見される。精神病理学者の人見和彦は、1991年に勃発した湾岸戦争の際、そのテレビ映像が戦場から遠く離れた日本で精神症状の憎悪のきっかけとなった統合失調症の症例を報告し、これは現実検討能力が脆弱な病者に特異的な問題だと言い切れないとして次のように述べた。

「テレビとビデオの時代に育っている現代の青少年は、ファミコン少年に見られるように、一人称の世界に親和性を持つ余り、現実的な二人称の世界を見つめ、客観的判断を展開させる能力に弱いところがある。」

この考察は、おそらく精神医療にかかわる者のみならず、ジャーナリストや教育関係者、さらには現代社会に生きる多くの大人たちが直感あるいは実感している最大公約数的な意見だったのではないだろうか。この論文が発表された際も、それに対して積極的な異議

を唱える動きは見られなかった。

しかし、テレビゲームを少しでも経験した者であれば、それが「一人称の世界に親和性」を持たせ、「現実的な二人称の世界」を遠ざける遊びとは一概に言えないことは、簡単にわかるはずだ。人見の論文中にテレビゲームをそのような遊びだと断定した根拠は、記されていない。おそらく読者もその点については疑問を持たずに、「テレビゲームはプレイヤーの客観性、現実性を損ない、より主観的、空想・妄想的な世界への親和性を助長する」という自らの先入観を保証してくれるような言説であれば、「やっぱりゲームとはそのようなものなのか」とすんなり受け入れてしまうのではないだろうか。そこで、現実的、具体的なテレビゲームは置き去りにされたまま、「ゲームとはこんなもの」という類推、憶測によるイメージばかりが、研究者と読者とのあいだでひとり歩きすることになる。

こういった固定観念は、この「テレビゲームの子どもの心理面への影響」という問題に対する科学的検証を長らく“棚上げ”し続ける結果ともなったのだ。精神医学の領域では、具体的なテレビゲームやゲーム内の特定の箇所を取り上げて、それとプレイヤーの心理や行動との関係について科学的に検証した研究は、残念ながらほとんど見られていないのが実情である。

3. 社会学・社会心理学領域における「テレビゲーム悪影響論」

社会学や社会心理学の分野では、とくにテレビやテレビゲームなどの視覚メディアの人間の行動や心理への影響を明らかにするための取り組みが根強く行われてきた。しかし、たとえば「テレビの暴力描写と受け手の攻撃性や暴力行動」というテーマに限ってみても、その因果関係の特定はかなりむずかしいと言われる。社会心理学者の岩男寿美子は、論文の中でこう述べている。

「受け手は、それまでに各自が長年にわたって蓄積してきた経験や暴力に対する嗜好、感受性などに応じて、その時の心理状態や視聴状況などの影響下の下に、暴力描写を受けとめているのである。従って、同じシーンを見た複数の受け手が、全員同じように反応するわけではない。また、同一の受け手であっても、類似したシーンに対していつも同じように反応するとは限らない。気分がむしゃくしゃしている時と愉快的気分である時とでは同じ番組に対する受けとめ方も異なることもあろう。だから家庭で日頃視聴されるテレビ暴力の影響を、因果関係を明らかにした形で論じることがきわめて困難である。」

この「テレビの暴力描写が視聴者に与える影響」という問題に関しては、1950年代よりアメリカを中心に3500を越えるといわれるおびただしい数の研究が積み重ねられ、現在はアメリカ心理学会でも「実験室実験の結果のレベルでは、テレビの暴力描写が攻撃性を高め、人々の暴力に対する態度に影響する」との見解が公に示されてはいる。しかし、ここで論じられているのは、実験室という他の情報を統制した条件下での「特定の比較的短い暴力描写を見せられた場合の短期的影響」のみだということに、注意を払うべきである。

岩男は暴力描写や性描写がエスカレートし続ける現在のテレビ状況を肯定はしていないものの、「テレビ暴力の影響を個人的視聴体験に基づいて単純明快かつ短絡的に捉え」ようとする傾向に対しては警告を鳴らしている。

4. 行政機関やマスメディアにおける「テレビゲーム悪影響論」

しかし、それが「個人的体験」に基づく私見や感想のレベルにとどまっているなら、社会的な影響はまだ少ないと考えられる。ここでさらに問題なのは、大規模なアンケート調査などを行って、その結果からあたかもテレビやテレビゲームと受け手の暴力とに因果関係が認められたかのような結果を発表する行政関係者やマスメディア、研究者がいることであろう。たとえば、郵政省は2000年の7月10日の放送行政局長定例会見において「子どものテレビとテレビゲームへの接触状況に関するアンケート調査」の結果を報告した。その中の「テレビやテレビゲームとの接触状況と暴力性向」という項目には、「テレビの長時間視聴グループは短時間視聴グループに比べ、暴力の行使経験が多く、暴力許容度がやや高い傾向にある」「ゲーム接触時間が長い子どもは、短い子どもに比べ、暴力の行使経験が多く、暴力行為への許容度が高い」といった結論が含まれており、マスコミは一斉に「テレビやゲームに長く接しているほど暴力的？」などと報じた。また、その後にかかれた教育改革国民会議でも「テレビゲームなどによる遊びが青少年の間に蔓延、バーチャル体験が増えているが、社会奉仕による直接体験や共同生活を営むことで他人を思いやる気持ちや命を大切にすることを学ばせる必要がある」との話し合いが行われ、報告書に「中学校で2週間、高校で1ヶ月の奉仕体験を義務付ける」との提言が折り込まれることになった。中には、「18歳の青年には1年間の奉仕体験を課すべき」という発言もあったという。

しかし、ここで指摘するまでもないことだが、相関関係の存在を示しているだけのアンケート調査から、「子どもの暴力や犯罪の原因はゲームなどのバーチャル体験なのだ」と因果関係の存在までを結論付けることは不可能である。

社会学者の谷岡一郎は、複数の変数間に相関関係が存在する時、このようないわゆる「因果モデル」のほかにも多くのモデル構築の可能性があることを著書で詳しく説明した。その中の「スプリアス効果モデル」の例として、1999年に総務庁が発表したアンケート調査結果を報じた「暴力テレビ、子どもに影響」という新聞記事を取り上げている。すなわち、「テレビの暴力シーン 子どもの非行」といった単純な「因果モデル」以外にも、たとえば家庭環境などの影響で「暴力的な性格を持った子ども」という別のもっと本質的な変数が、「暴力的なテレビをよく見る」「暴力・万引きなどの非行」といういくつかの変数を同時に生んでいる可能性もあるのだ。この場合は、因果関係どころか相関関係も見せかけにすぎなかったということになり、それが「スプリアス効果」と呼ばれる。

もちろん、行政やマスメディアが喧伝する「テレビゲーム悪影響論」がこの「スプリアス効果モデル」だけで説明されるとは言えないが、因果関係のみならず相関関係さえ科学的

には正しくない結果が公的機関や大新聞で決定的事実のように報じられているとすれば、大きな問題であろう。谷岡も、ひとつの調査結果から安易に「因果モデル」を想定しようとする行政機関やマスコミを次のようになりに厳しく批判している。「いつも不思議に思うのだが、このような調査を計画し、勝手な結論を出しては新聞社などのマスコミに流す人間というのは、いったい何を考えているのだろう。特定の意志（悪意）があつてのことなのか、それとも単に頭が悪いだけなのか。（中略）総務庁が調査に詳しい人間を何人も抱えていることを勘案すると、何らかの目的を持って民衆を騙すためではないかと思えてくる。」

そして、谷岡のことばを借りれば「何らかの目的を持って民衆を騙すために」行われたような調査の結果を真に受けて、たとえば「テレビゲームの禁止」や「奉仕体験の義務づけ」が条例や法律などで実現されたとしても、青少年をめぐる問題は本質的には何の解決も見ないことは明らかである。

5. より学術的な研究を目指して

しかし、テレビゲームをめぐる科学的・実証的研究がまったく行われていないかという点、そうではない。とくに心理学・社会心理学の分野では、より実証的な研究に足を踏み出そうとする動きが活発に見られる。社会心理学者の坂元章はこれまで、テレビゲームと子どもの暴力傾向などに関する調査を実施し、そこに逆方向の因果関係が存在する可能性を指摘し（つまり、もともとコミュニケーション・スキルが不足していて不適応傾向が強い子どもがテレビゲームに長時間を費やす傾向がある、など）従来行われてきた調査方法そのものの検討の必要性を論じてきた。そしてそれらの検討結果に基づき、より精度の高い心理学実験のプランを立て、研究を続けている。

また、ミズーリ・コロンビア大学の社会心理学者アンダーソンらも大規模な調査と実験の結果をまとめ、発表した。その中の、調査結果のパートからは「テレビゲームと非行行動との間の正の相関関係」の可能性が、実験室実験の結果からは「暴力を肯定する価値観と暴力行動との正の相関関係」の可能性が示唆されているが、はっきりした結論を導くにはさらなる実証的な研究が必要とされると思われる。

そのほか、精神医学の分野でもテレビゲームを始めとする映像メディアと青少年の病理との関係を論じた一例報告が散見される。また、臨床心理学や教育学の分野からも同様のレポートが発表されている。こういった個別の報告から、「テレビゲームは子どもの心理面にどういう影響を与えうるのか」という普遍的な問題を論じるためには、具体的なケースの詳細な検討とそこからの考察を裏付ける科学的理論の構築の両方が不可欠なのは明らかである。しかし、これまで見てきたように、市民やマスメディア、行政機関、それどころか研究者でさえ、「子どもたちを夢中にさせるテレビゲームは、とにかく危険で悪いものである」という先入観からなかなか自由になることができず、それが研究の大きな妨げにもな

っているように思われる。

6 . テレビゲームと脳波

2002 年、「テレビゲームはプレイヤーの脳波に深刻な影響を与える」という仮説が日本の研究者たちから相次いで発表され、大きな注目を集めた。

まず、「教育新聞」に掲載された記事から引用したい。

テレビゲームをしているときの子供の脳波は、痴呆性老人のそれと同じ??。門脇厚司筑波大学教育学系教授は、5 月 18 日、東京・西東京市の武蔵野女子大学で行われた日本保育学会 55 回大会で「子供の危機と保育・教育の基本」をテーマに講演、「コンピュータやテレビゲームは、子供にはあまり向いていないのではないか」と提案した。

門脇教授は、森上史郎・子どもと保育総合研究所代表の「テレビゲームを否定するつもりはないが、幼い子供たちにとって、最も大事なことは、全感覚器官を通じた体験ではないだろうか。体験をした上での疑似体験でないか、発達上あまりよくないのではないか」という問いに答えたもの。

門脇教授はこの中で、「私を含む何人かで、今年 10 月、日本健康行動科学学会を立ち上げる準備をしている。ここでは、子供がテレビゲームをしているときの脳波が、痴呆性老人のそれと同じであるといった衝撃的なデータを発表しようと思っている」と報告。

また、2002 年 7 月に発売された脳神経学者・森昭雄の『ゲーム脳の恐怖』(NHK 生活人新書) はベストセラーとなり、『週刊文春』『AERA』など多くの雑誌がこの著作の内容を取り上げた記事を掲載した。この本の宣伝コピーには、内容がこう紹介されている。

『ゲーム脳の恐怖』(森昭雄著)

子どもたち、若者たちに蔓延するテレビゲーム。著者は、脳への恐るべき影響を、脳波計測データを解析し、明らかにした。意欲、判断、情動抑制など、人間らしさを保つために重要な働きをする前頭前野(ぜんとうぜんや)が、ゲーム漬けで危機に瀕している。どうすれば回復させられるか。脳神経科学者からの警告。

この著書に対するマスコミの反響は上述のように凄まじいものであったら、大半は著者の主張を字義通り受け取り、「ゲームは痴呆をまねくコワイもの」といったテレビゲーム批判を展開するものであった。以下は、本書に関する書評の一部であるが、ほかの書評や記事も大方は同じ論調であった。

それにしても『ゲーム脳の恐怖』は本当に怖い本である。何しろ、テレビゲームに没頭していると脳波の出方が変わってきて、やがて痴呆症状の脳波と同じようになってしまうとい

うのだから。ちょっとだけその変化の内容を紹介すると……。

脳波では (アルファ)波、 (ベータ)波、 (シータ)波や (デルタ)波などが知られるが、森さんは脳の活動レベルを示す 波に着目。

テレビゲームを始めると、被験者のかなりの割合ですぐに 波が激減することを発見した。普通はゲームをやめれば元に戻るが、1日に何時間も毎日ゲームをやり続けてきたような人だと、ゲーム中もゲーム後も 波がほとんど出ていない人もいた。

このほとんど 波が 波よりも出にくい、あるいは出ていない人の脳を、森さんは「ゲーム脳」と名づける。

また、 波と 波が重なってしまうゲーム脳の初期段階を「半ゲーム脳」と位置づける。そしてこの脳波の形状は痴呆症の患者さんと同じだった。

ここに来て、あたかも「テレビゲームはプレイヤーの心理面どころか、脳の活動そのものに悪影響を与える」という仮説が科学的に実証されたかのような印象を受けた読者や消費者、教育関係者も少なくなかったはずだ。

しかし、この著作に関しては「一見、科学的な研究のようだが、実は問題が多い」という批判の声も多くあがっている。そのいくつかを紹介しよう。

まず、「社会的ひきこもり」の臨床、研究の第一人者として知られる精神科医の斉藤環氏は、テレビゲームについて云々する前に、「脳波の測定」というこの本の骨格となっている方法論に、そもそも誤りがあることを書籍販売サイトである「bk1」の本書のレビュー欄にこう書き込んでいる。全文を引用してみる。

私は市井の一精神科医です。若い患者さん達がこの本を読んで不安になっているので、あまりこういうことはしたくないのですが、この本について一言言っておきます。

すでに本書の論理的な破綻ぶりや、恣意的な結論への露骨な誘導ぶりはじゅうぶんに指摘されておりますが、みなさん、どうかそんなに躍起にならないでください。なぜなら、著者の森さんという方は、脳波の初歩的知識すらない方だからです。

間違いはいくらでもありますが、目に付いたところを二、三挙げておきます。

・「a波のような大きくてゆっくりした波(高振幅徐波)の場合は」「低振幅(小さい波)のβ波は」(五五頁)

a波は特殊な場合を除いては正常な脳波で、いかなる場合でも「徐波」とは呼ばれません。a波とβ波は周波数の違いで区別されますが、振幅は電位の問題ですから、高振幅か低振幅かはa、βとはまったく関係ありません。このように、脳波の初心者向け教科書の第一頁目に書いてあるようなところで、この本はミスをおかしているのです。

これに続く脳波発生機序についての説明もほぼデタラメです。発生機序はまだ不明ですが、反回抑制ニューロンうんぬんというくだりは、著者が主要な仮説を調べもし

ないで、よくわからないまま書きとばしていることを証明してあまりあります。

・簡易型脳波計（五六頁から五九頁）の説明

単に電極数を少なくしただけの脳波計を開発したなどとのたまっておられますが、電極が少ないからシールドがいらぬというのはおかしい話です。また、脳波室の外でも脳波を測定する機会は日常的にあります。だから10 - 20電極法で30分という定型的測定法をとらなかつたのは、単に日大医学部の協力が得られなかつただけでしょう。ちなみに、この手の簡易脳波計はパソコン用に昔からあって、15万ほど出せば誰でも入手できます。

測定の原理にしても「双極誘導」にする理由がわかりません。双極誘導なのに「不関電極」が必要な理由も不明です。さらに「不関電極」を額につける理由がナゾです。普通は耳たぶを使います。余計な「脳波」を拾わないためです。

・問題になっている「痴呆では β/a 値が低い」という新（珍）説（六六頁）は、森さんが独自にとなえている説で、痴呆の臨床医にとっては事実ではありません。つまり森さんの論理は自前の新説と新説をくっつけるというアクロバティックな展開になっていて、まともな学問的には大いに問題があります。

この方は脳の専門家を名乗ってはいますが、経歴から考えても、おそらく脳のことを何一つ知りません。この本はトンデモ本と言われていますが、ユーモアや芸にも欠けておりますから、これは単なるスキャンダル本でしかありません。つまり、このよなひとが大学教員になっているという「脳神経科学」界なる業界にとっての。

また、SF作家の山本弘氏は、斉藤氏が指摘するようにこの本の著者の脳や脳波に関する知識そのものに問題があるにせよ、著者の攻撃がほかの遊びやメディアにではなくことさらテレビゲームに向かったことについて、著者の「ゲームについての知識不足」をあげている。人気ウェブサイト「All about Japan」のインタビューから引用してみよう（「 」以下は編集部の発言）。

森氏はゲームを知らなさすぎる

山本 あと問題は、この人がゲームのことを全然知らないということ。

?? 知らないですよ。

山本 「まえがき」からしておもしろい。ゲームショウに行ったら、「左右に立派な白い羽をつけたエンジェルの格好をして、真面目な顔で歩いているのです。（中略）ショックを受けました」ってそりゃコスプレだ！

?? まあ、初めて見た人はショック受けるかもしれないですけど。

山本 ショック受けるかもしれないけど、そういうものがあるってことを知らないってというのがね。

あと、ロールプレイングゲームの説明で（104ページ）「自分が敵にみつかって殺され

ないように敵陣に進入し、相手を威嚇しながら画面上で突き進んでいくというゲーム」
って……、

二人 ロールプレイングゲームじゃないですね！

山本 アドベンチャーじゃないの？

?? そうですね、威嚇しながら進むロールプレイングゲームって何だろう？ って考
えてみたんですけど、どうも『メタルギア』か『バイオハザード』か……。

山本 でもどっちもロールプレイングゲームじゃない。

?? 多分、「ロールプレイングゲーム」を字句どおりに解釈して、

山本 ああ、役割を演じてるから？

?? 生物の主人公がいる場合はみんな“ロールプレイングゲーム”だと思ってるんじやな
いか。多分、「携帯型の積み木合わせゲーム」～『テトリス』なんかと比較してるんじ
ゃないかと。

山本 なるほどね

知らないからこそ出る結論

?? だから逆に言うと、本当のロールプレイングゲームのような、非リアルタイムのゲ
ームのことは、もしかしたら存在自体知らないんじゃないかなという気が。

山本 101 ページに書いてあるんだけども、読書とゲームを比較して、読書は読んでる
内容について考えるけど、「ゲームはテンポが速く、思考の入るすきまがありません。
要素もありません」って断言してるんですよ。

?? ありましたね。

山本 ゲームはすべてテンポが速いわけじゃなくて、シューティングとかアクション
ゲームとかアクションパズルとかは確かにそうだけど、ロールプレイングゲームとか
シミュレーションとかもあるのに、こういうゲームの存在を知らないんじゃないか。

?? だいたい日本のゲームだと、むしろ非リアルタイム系のほうが多いような気が。ゲ
ームと読書を比較して書いてますけど、じゃ、『かまいたちの夜』はどうなんでしょう？

山本 (笑) 確かにそうだ。なのに「思考の入るすきまがありません。要素もありま
せん」って断言しちゃうのが。

実際に、著者である森氏自身も、本書に関する著者インタビューにこたえて、自分はほ
とんどテレビゲーム体験を持たないことを語っているのである。以下、著者インタビュー
からその部分だけを引用しよう。

編集部：「ゲーム脳」という考え方は、森さん自身のゲーム体験から生まれてきたのですか？

森：いや、私はテレビゲームはほとんどやったことはありませんでした。今でも実験のために少しやってみるぐらいです。

7. テレビゲーム批判とゲーム経験、CEROのデータ

ここで、現在の日本における実証的・科学的見地からのテレビゲーム批判の中心となっている「脳波への影響仮説」は、実はゲームをほとんどプレイしたことのない学者によって提示されているものであることが明らかになった。その前に述べた「脳波に関する理解や研究方法そのものが間違いである」との指摘はさておき、項目4から6までで見てきたように、テレビゲームの悪影響を主張する多くの論文や調査もまた、「テレビゲームとはこんなものであろう」、そして「そのゲームとは悪いものであろう」といったきわめて偏った先入観に基づいて主観的に論旨が組み立てられていたり調査データが解釈されていたりするものであった。

これは、テレビゲームという今や日本を代表する文化や産業のひとつにもなりうるソフト・技術を批評する上では、あまりにお粗末と言える状況である。

では、実際のテレビゲーム経験はどの程度、「ゲームは悪いものに違いない」という先入観や、先の著作『テレビゲーム脳の恐怖』のようにわずかなサンプルや偏った実験結果から「ゲームは悪いものであった」という否定的な結論と関係しているのだろうか。これについてここで正確に検証することはできないが、このほどスタートしたCEROの準備期間における審査員のトレーニング状況から、興味深い事例が報告された。

審査員トレーニングの詳細は第3章に報告されているが、その中にもあるように、審査員候補24名のトレーニングを終えた段階で、候補者3名が審査合格レベルにまで達することができなかった。トレーニング自体はゲーム経験や運動能力などとはあまり関係のない平易な内容のはずであったにもかかわらず、合格レベルをクリアすることのできなかった3人は、口々に「テレビゲームそのものを理解、把握することが困難だ」と訴えている。この3人はいずれも、テレビゲーム未経験者、あるいは「昔やっていたが今はほとんどやらない」という人であった。

たとえば、ある候補者は次のように訴えていることが報告されている。

当該映像がどんなタイプ（ジャンル）のゲームか分からないため、次々映像が移り変わっても一体何が行われているか良く分からない。

この候補者に関するCEROの分析は、「映像の見方があまりにも受動的であり、ゲームプレイヤーの立場に立った映像鑑賞ができていないことがうかがえ、『映画・テレビ等の視

聴』と同一の見方をしていることがうかがえた」となっている。そして、映画・テレビといった基本的には一方向的なメディアと、テレビゲームのようなインタラクティブ・メディアでは、その映像認識や理解の仕方が自ずと異なるはずであるのに、未経験者の場合は両者を同じ認知のフレームでとらえようとしてしまうため、「理解できない」「何が行われているかもわからない」といった反応になるのではないかとCEROは考える。

もちろん、この3例だけから何らかの仮説を提示することは困難であるが、この「テレビゲーム経験が乏しい人は、ゲームそのものをなかなか理解できない」という結果は、非常に興味深い。この「理解できない」「わからない」といった反応は、審査員トレーニングの場では単純に「審査スキルの不足」と判断されるだけであるが、一般消費者や研究者においては、さらに不安、猜疑、恐怖といったネガティブな感情と容易に結びつくことが予想されるからである。

「自分の認知フレームで処理できない、わからないものは怖い」という人間心理の反応は、レントゲン、自動車、電気などの時代からあったことが、社会精神医学の研究でも明らかにされている。その説明によれば、人間にとって不安や恐怖はある意味、どんなに消そうとしても消えない根源的な感情であるのだが、人はいつもその理由を自分の外や社会に求めることで、ひとときの安心を得ようとする。そして、その自分の外部の「怖いもの」として選択される対象は、かつては幽霊や妖怪であり、近代以降はその時代、時代における最も先端的で可能性を秘めた発明、技術、メディアなどに集中するのである。これをここでは「テレビゲーム悪影響論・不安関与仮説」と呼びたい。

おそらく、テレビゲーム経験の乏しい研究者による科学的には問題も多数指摘されているような悪影響仮説（先に紹介した脳波影響論など）を、大手マスメディアまでが検証なしに鵜呑みにし、それをまた一般大衆がそのまま受け入れて「テレビゲームは恐ろしい」の大合唱が湧き起こってしまうことになる背景にも、同じような「不安関与」のメカニズムが関与しているはずだ。その場合、斉藤環氏のような医学者の客観的な批判や中立的な意見、ゲームユーザーの見解などは、まったく無視されてしまうというのも、この「不安関与」の際の特徴である。

8. テレビゲーム経験者による「テレビゲーム好影響論」について

CESAでは平成12年度、IPA（情報処理振興事業協会）の委託を受けて、「ゲームソフトの社会的影響に関する調査」をCESA理事ならびに千葉商科大学教授・熊田禎宣氏を中心とする調査研究委員会を通じて検討した。その報告書において、熊田氏はこう述べる。

仮想の場や時空を設定して繰り広げるコンピュータゲームは、知的活動の基礎となる3つの知的情報処理、1対話(Communication)、2学習(Learning)、3計画(Planning)

の要素が必然的に含まれ、問題解決能力やコミュニティ形成能力などの精神機能を高め、これが社会的に活用されれば、効用を得るのに極めて大きな効果を発揮するとの指摘である。

しかしながら、コンピュータゲームが社会に与える効用・影響について科学的に実証された調査・研究がほとんど存在しないばかりか、青少年が犯罪を起こすたびにマスメディアは科学的根拠の乏しいまま原因をゲームに求めようとし、社会的活用を前進を阻んでいるのが現状である。

この報告書の中では、主にアーケードゲームやネットワークゲームではあるが、それぞれのゲームやそのユーザーについて詳しい検討がなされ、ゲームソフトが与える社会的影響として、「社会的問題解決能力の育成効果」、「コミュニティ形成効果」、「高齢者への心身脳への活性化効果」があげられている。

このように、テレビゲームについて十分な知識やときには経験を持った研究者が、科学的・中立的な見地からゲームやそのユーザーについて検討を加えれば、結果として導き出されるのは「悪影響論」ではなく、反対にゲームの肯定的影響を明らかにする「好影響論」であることも少なくないという可能性を、この報告書は示している。

熊田氏は、「コンピュータゲームという日本オリジナルの素晴らしい技術を守り、育て、その有効活用のために必要な科学的調査・検討を推進していくことは、当産業のみならず、仮想現実が一般化してきた現代社会の要請となっている」と述べる。

9. おわりに

ここまで見てきたように、テレビゲームが日本に登場してすでに長い月日がたっているが、その人間心理面や社会に対する影響については、いまだ主観的な否定的見解ばかりがひとり歩きしている現状で、十分な知識・経験を持つ研究者による科学的・実証的研究や、その肯定的側面をとらえた研究はいまだ少ない。

そういう社会的背景の中で、CERO は科学研究による「ゲームの青少年への影響」の分析結果を待たずに、主に CESA 倫理委員会での経験や倫理的な側面を重視して、レーティング・システムを発足させたのである。また、その審査は、中立的な視点からゲームの内容を判断できる一般審査員が行うこととなった。

今後、当システムが「テレビゲームの影響」についての実証的研究が進み、より科学的かつ信頼性の高いシステムへと改善されていくことが望まれてやまない。またそのためには、ゲーム経験や知識のある研究者の育成やより科学的な研究への支援、マスコミの中立的な態度なども必要になることは、言うまでもない。

おわりに

今回の事業報告を終えて、この調査にかかわった半年間を振り返ってみますと、かなり内容の濃い成果が挙げられたと考えております。

C E R Oは昨年6月に任意団体として発足して以来、C E S Aのレーティング検討会による具体的な運営を視野に入れて検討を重ね続け、10月より実際の審査運用開始に至りましたが、この間の関係者のご協力、主として倫理委員会及びレーティング検討会メンバーのご協力には大変感謝致しております。また今回こうしてC E R Oの立ち上がり時期における遂行状況・将来へ向けた課題などにつき、全国中小企業団体中央会様のご協力により本調査が実施できたことは、大変有意義なことと考えております。関係者各位に対し厚く御礼申し上げます。

まだまだ日本では馴染みの薄い「家庭用ゲームソフトのレーティング制度」ですが、昨年末より年齢マークのついた作品が店頭に並び始めるようになり、消費者の目にも実際に見て取れるようになりました。スタート3～4ヶ月においてほぼ期待に添って進捗していることを確認することができました。今後C E R Oの社会的役割・貢献度が増していくようになってくるものと考えられます。

この結果によりC E S Aと致しましては、これまで行ってきた審査業務から離れることとなりましたが、今後はC E R Oの側方支援活動を進めるべく、今回の調査活動の更なる継続やゲーム業界の啓蒙活動・より正確な情報アピールを進めていくべく活動を進めてまいりたいと考えておりますので、ご支援のほどよろしくお願い申し上げます。

社団法人コンピュータエンターテインメント協会

CERO審査員属性データ(平成14年12月27日現在)

番号	年齢	性別	職業 特記事項	勤務可能曜日 時間帯	ユーザー種別	ゲーム歴	申込ルート	審査員合否
1	50	男	団体業務請負	平日午後7時～、土・日は終日OK	ミドルユーザー	子供と時々プレイする程度。	応募	合格(12)
2	21	男	大学法学部3年	火・木(夕方)土・日は終日	ヘビーユーザー	小学2年生頃から時々	応募	-
3	20	男	無職	全時間帯OK	ミドルユーザー	小学生頃から時々、現在はあまりする暇が無い。	応募	保留*
4	23	男	無職(教育免許取得)	全時間帯OK	ミドルユーザー	最近あまりやらず、学生時代に多くプレイ歴あり。	応募	合格(2)
5	19	男	理工系専門学生2年	月は終日、他曜日は17時～22時	ヘビーユーザー	6才頃から時々	応募	-
6	50	男	漫画家	全時間帯OK	ミドルユーザー	子供と一緒にやる、自分では「ボートピア連続殺人事件」、将棋ソフト等。	応募	合格(10)
7	42	男	サッカーコーチ	平日午後7時～、土・日は午後のみ	ミドルユーザー	テレビテニスの頃は頻繁、現在は子供の付き合いで。	職員不採用	-
8	64	男	団体非常勤調査役	火・木(夕方)土・日は終日OK	ライトユーザー	PCインストールゲームを少々。家庭用ゲームは未経験。	職員不採用	保留*
9	45	女	無職	全時間帯OK	ライトユーザー	「スーパーマリオ」(FC)に熱中、その後休眠。前に「電車でGO!」と「将棋」をするも、最近は良く分からない。	職員不採用	保留*
10	36	男	無職	全時間帯OK	ミドルユーザー	インベーダーの頃は頻繁、現在は家庭用ゲームに触れずPCインストールゲームが主。	職員不採用	合格(7)
11	22	女	出版業勤務	平日の午前中、土曜日は終日OK	ヘビーユーザー	RPG等を定期的にする。最近は「幻想水滸伝」(PS2)をプレイ。	職員不採用	-
12	45	女	出版業勤務	平日午後7時～、土・日は終日OK	ヘビーユーザー	PS2所有、RPG、パズルゲームなどを週に1度くらいの頻度でプレイ。	職員不採用	合格(11)
13	27	男	無職	全時間帯OK	ヘビーユーザー	FC～PS2・GCまで所有。RPG、シミュレーション、「B.DHAZARD」系が好き。	応募	合格(6)
14	54	男	会社員(教員免許取得)	(多忙中につき、面接調整不可)	不明	不明	職員不採用	-
15	27	男	DMサービス業勤務	平日は19:30以降、土・日は終日OK	ミドルユーザー	小学校～高校時代まではよくプレイしていたが、最近あまりしない。	応募	-
16	21	男	不動産関係勤務	平日は午後8時～、土・日は終日OK	ヘビーユーザー	高一の頃からハマりはじめ、PS・SS・DC・GB等所有。	応募	-
17	49	女	パートタイマー	全時間帯OK	ライトユーザー	PCインストールゲームを少々。家庭用ゲームは未経験。	職員不採用	-
18	35	男	自営業	仕事との兼ね合いで調整は可	ヘビーユーザー	テーブルゲーム・マイコン時代～現在に至るまで。	応募	合格(4)
19	39	女	小売店勤務	水曜日以外午後3時～、日曜日は終日OK	ライトユーザー	姪の相手をする程度。「ブロック崩し」「テトリス」など経験あり。	応募	合格(8)
20	50	男	無職	全時間帯OK	ライトユーザー	PCインストールゲームを少々。家庭用ゲームは未経験。	応募	合格(5)
21	47	男	イラストレーター	仕事との兼ね合いで調整は可	ミドルユーザー	シミュレーションゲームが好き。「どこでもいっしょ」(PS)等をやるも、最近あまりしていない。	応募	合格(1)
22	23	女	無職	全時間帯OK	ヘビーユーザー	「どこでもいっしょ」(PS)、「どうぶつ森」(NGC)等をプレイ。	応募	合格(3)
23	27	男	シナリオライター	仕事との兼ね合いで調整は可	ヘビーユーザー	FCの頃から継続的にプレイ。現在も定期的にプレイをする。	応募	合格(9)
24	50	女	主婦	月曜日全時間帯、水・木の夕方	ヘビーユーザー	FC～PS2まで自主的に継続プレイ。ACT系は無理だが、おとなしいもの(パズル、アドベンチャー)は得意。	応募	-

* ここでは「ゲームに時々～毎日接している」と回答した審査員を「ヘビーユーザー」、
「以前は色々良くやっていたが、現在はあまりしない」と回答した審査員を「ミドルユーザー」、
「2、3度やったことがあるが、最近のゲームについては良く分からない」と回答した審査員を
「ライトユーザー」と定義した。

「CERO審査員 / トレーニング合格者」別属性データ(平成14年12月27日現在)

「別表2」

番号	年齢	性別	職業 特記事項	勤務可能曜日 時間帯	ユーザー種別	ゲーム歴
22	23	女	無職	全時間帯OK	ヘビーユーザー	「どこでもいっしょ」(PS)、「どうぶつの森」(NGC)等をプレイ。
4	23	男	無職(教育免許取得)	全時間帯OK	ミドルユーザー	最近はあまりやらず、学生時代に多くプレイ歴あり。
21	47	男	イラストレーター	仕事との兼ね合いで調整は可	ミドルユーザー	シミュレーションが好き。「どこでもいっしょ」(PS)等をやるも、最近はあまりしていない。
20	50	男	無職	全時間帯OK	ライトユーザー	PCインストールゲームを少々。家庭用ゲームは未経験。
13	27	男	無職	全時間帯OK	ヘビーユーザー	FC～PS2・GCまで所有。RPG、シミュレーション、「BDHAZARD」系が好き。
23	27	男	アニメシナリオライター	仕事との兼ね合いで調整は可	ヘビーユーザー	FCの頃から継続的にプレイ。現在も定期的にプレイをする。
10	36	男	無職	全時間帯OK	ミドルユーザー	インベーダーの頃は頻繁、現在は家庭用ゲームに触れずPCインストールゲームが主。
18	35	男	自営業	仕事との兼ね合いで調整は可	ヘビーユーザー	テーブルゲーム・マイコン時代～現在に至るまで。
6	50	男	漫画家	全時間帯OK	ミドルユーザー	子供と一緒にやる、自分では「ボートピア連続殺人事件」将棋ソフト等。
19	39	女	小売店勤務	月・火・木 金午後3時～、日曜日は終日OK	ライトユーザー	姪の相手をする程度。「ブロック崩し」「テトリス」など経験あり。
12	45	女	出版業勤務	平日午後7時～、土・日は終日OK	ヘビーユーザー	PS2所有、RPG・パズルゲームなどを週に1度くらいの頻度でプレイ。
1	50	男	団体業務請負(評価業務)	平日午後7時～、土・日は終日OK	ミドルユーザー	子供と時々プレイする程度。

[単位:分]

番号	順位*	審査員合否**	合計所要時間	トレーニング	補習1回目	補習2回目	補習3回目
22	1	合格(3)	552	399	133	20	-
4	2	合格(2)	564	359	133	72	-
21	3	合格(1)	576	470	106	-	-
20	4	合格(5)	585	405	147	33	-
13	5	合格(6)	598	333	179	86	-
23	6	合格(9)	629	460	169	-	-
10	7	合格(7)	644	474	102	49	19
18	8	合格(4)	668	440	167	61	-
6	9	合格(10)	680	348	182	150	-
19	10	合格(8)	724	463	218	43	-
12	11	合格(11)	789	611	141	37	-
1	12	合格(12)	945	613	143	109	80

* :合計所要時間の短い順

** : ()内は合格順

注 :ここでは「ゲームに時々～毎日接している」と回答した審査員を「ヘビーユーザー」、以前は色々と良くやっていたが、最近のゲームはあまりしない」と回答した審査員を「ミドルユーザー」、2、3度やったことがあるが、ゲームはあまり良く分からない」と回答した審査員を「ライトユーザー」と定義した。

「CERO審査員候補 / トレーニング保留者」別属性データ(平成14年12月27日現在)

別表3

番号	年齢	性別	職業・特記事項	勤務可能曜日・時間帯	ユーザー種別	ゲーム歴	申込ルート
3	20	男	無職	全時間帯OK	ミドルユーザー	小学生頃から時々、現在はあまりする暇が無い。	応募
8	64	男	団体非常勤調査役	火・木(夕方)、土・日は終日OK	ライトユーザー	PCインストールゲームを少々。家庭用ゲームは未経験。	職員不採用
9	45	女	無職	全時間帯OK	ライトユーザー	「スーパーマリオ」(FC)に熱中、その後休眠。前に「電車でGO!」と「将棋」をするも、最近は良く分からない。	職員不採用

[単位:分]

番号	審査員合否	合計所要時間
3	保留	385
8	保留	1032
9	保留	180

トレーニング	補習1回目	補習2回目
385	-	-
752	280	-
180	-	-

* ここでは「ゲームに時々～毎日接している」と回答した審査員を「ヘビーユーザー」、
 「以前は色々良くやっていたが、現在はあまりしない」と回答した審査員を「ミドルユーザー」、
 「2、3度やったことがあるが、最近のゲームについては良く分からない」と回答した審査員を
 「ライトユーザー」と定義した。