

ゲームソフト規制 (Z指定)

テレビゲーム誕生から20余年、ゲーム文化の浸透とともに、青少年犯罪への影響が報道されている。今年5月には、業界の自主規制のための新レーティング制度を改定し、新たに「Z指定」(18才以上のみ対象)を設け、販売を禁止した。行政と業界団体・販売店等の連携により青少年の保護・健全育成につながることを期待される。

1 子どものテレビゲーム接触等の現状

(1) テレビゲーム産業の状況

社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)が発表した平成17年の日本の家庭用ゲーム産業に関する調査・集計によると、ゲーム機とゲームソフトの総出荷額は1兆3598億円となった。平成9年以降、9年連続で1兆円規模を維持する結果となっている。また、ゲームソフトの出荷額は4871億円で、そのうち国内出荷額は、2343億円と約半分を占めている(表1)。

表1 平成17年 ゲーム出荷規模

単位：億円

ゲーム機出荷額	ゲームソフト出荷額	総出荷額
8,727	4,871	13,598
【うち国内額】 1,642 18.8%	【うち国内額】 2,343 48.1%	【うち国内額】 3,985 29.3%

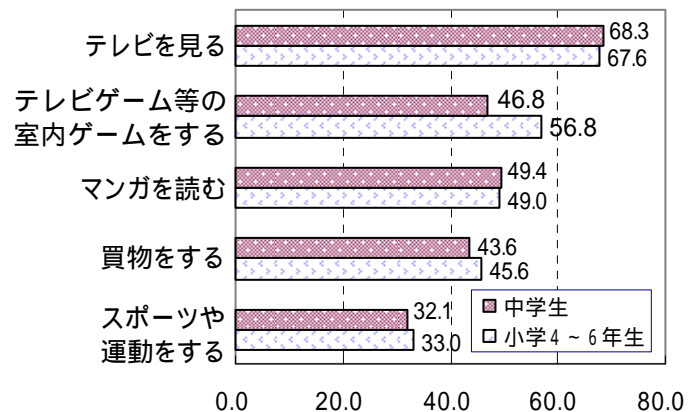
は出荷額に対する国内額の割合
出所：CESA プレス資料(平成18年5月25日)

(2) 子どものテレビゲーム接触の実態

子供の休日の過ごし方の中で、「テレビゲーム等の室内ゲームをする」との回答は、中学生46.8%、小学4～6年生56.8%となっている(図1)。

また、平日の家庭でのテレビゲームへの接触状況は、性別による違いが大きく、女子は「遊ばない」が小学生47.3%、中学生65.3%であるのに対し、男子は逆に、小学生・中学

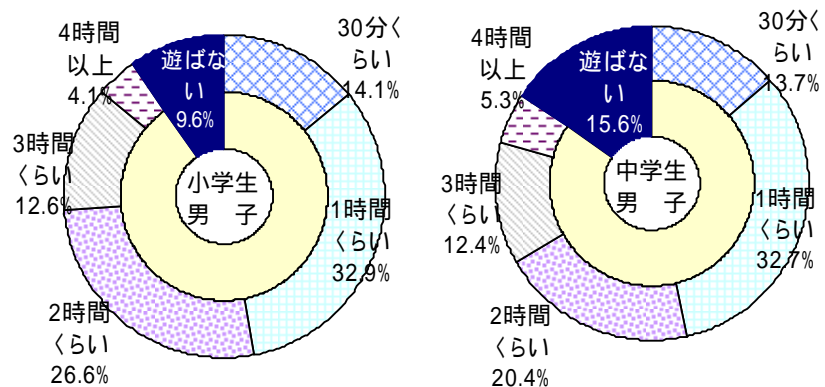
図1 子どもの休日の過ごし方(複数回答)



出所：内閣府「第2回青少年の生活と意識に関する基本調査報告書(平成13年)」

生共に8割以上が接している。そのうち、2時間以上テレビゲームに接しているのは、小学生男子では43.3%、中学生男子で38.1%となっている(図2)。多くの子どもの日常生活の中に、テレビゲームが深く浸透している。

図2 家庭でのテレビゲームへの接触状況

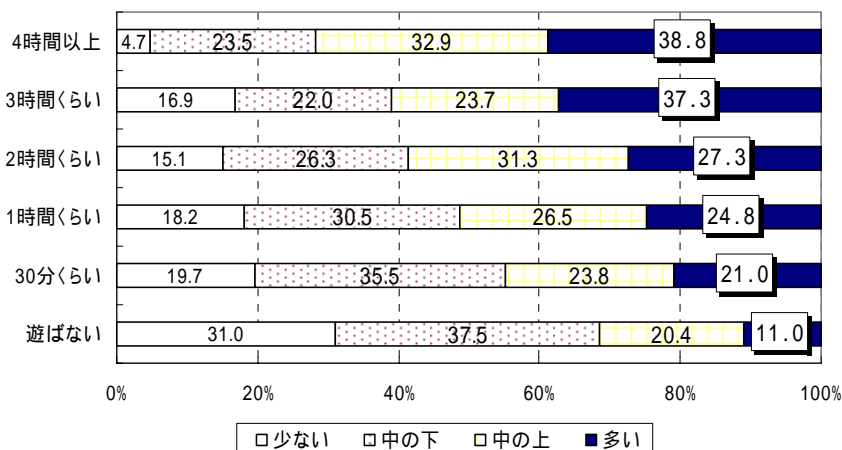


出所：総務省「青少年とテレビ・ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究報告書(平成11年)」

2 テレビゲームが子どもに与える影響

テレビゲーム(特に暴力シーン等を含むもの)は、子どもの発達に悪影響を及ぼす可能性の高いことがかつてから指摘されてきた。総務省の調査では、家庭で格闘ゲームをする時間が長いほど、暴力経験が多い傾向にある(図3)。格闘ゲームが、現実の暴力に対して影響を与えることが伺える。

図3 家庭での格闘ゲームと暴力経験



出所：総務省「青少年とテレビ・ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究報告書(平成11年)」

悪影響論には、様々な説があるが、暴力性に関する主な特徴として、テレビゲームでは、プレイヤー自身の暴力が報奨されること。プレイヤーの暴力によって相手を倒せば、得点を稼げたり、新しい話の展開を楽しめたりなどの特典がある。プレイヤーが暴力行動をとることに慣れてしまうこと。暴力行動をとることに慣れていれば、暴力が行動オプションとして強く認識される。現実場面でも怒りを感じた時、他人に暴力をふるうことに反射的につながる可能性が高い。テレビゲームでの仮想現実場面が、実際の現実場面と似ていること。テレビゲームの暴力により、実現できることが強く認識され、現実の行動として暴力が実現の手段として正当化される。



暴力的・残虐的なシーン

3 取組

(1) これまでの主な取組

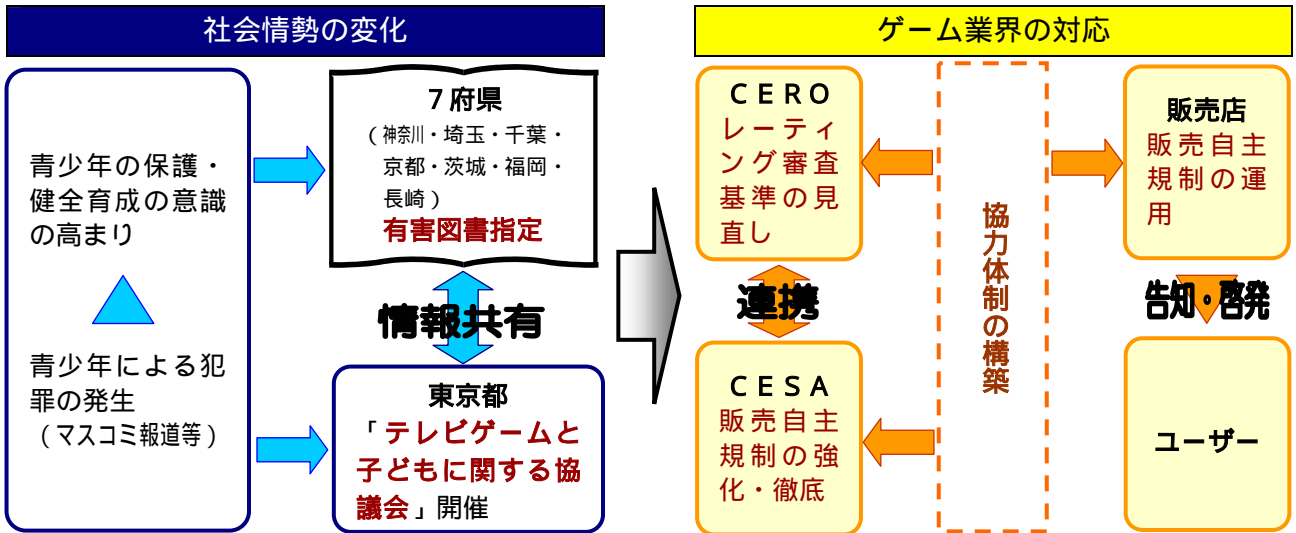
年月日	項目
平成14年10月	特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)がCESAと協力して注1年齢別レーティング制度を設定・表示を開始
平成17年6月	神奈川県が全国初、ゲームソフトを有害図書指定(現在までに7府県が指定)
" 7月	CESAが年齢別レーティング制度に基づく「18歳以上対象」の家庭用ゲームソフトの販売自主規制を販売店に要請
" 10月	東京都がメーカー、販売店、業界団体との「テレビゲームと子どもに関する協議会」を立ち上げ、新しいレーティング制度の検討を開始
" 11月	全国知事会がゲーム業界に年齢別レーティング制度や販売自主規制を要請
平成18年5月	八都府市首脳会議で埼玉県知事が、テレビゲームが子どもに与える影響について共同研究するよう提案

注1 レーティング制度とは？

CEROが、過度に暴力的、性的または反社会的なゲームの表現内容を審査し、対象年齢等を表示する制度。平成14年10月から開始している。

青少年による犯罪の中に、テレビゲームの影響を受けた事件が大きく報道されるようになったことにより、ゲーム業界はレーティング制度を自主規制として平成14年10月から実施してきた。一方、行政では、青少年の保護、健全育成の観点から7府県でゲームソフトが有害図書指定されるなど販売に対する規制が議論されてきた（図4）。

図4 行政とゲーム業界の関係

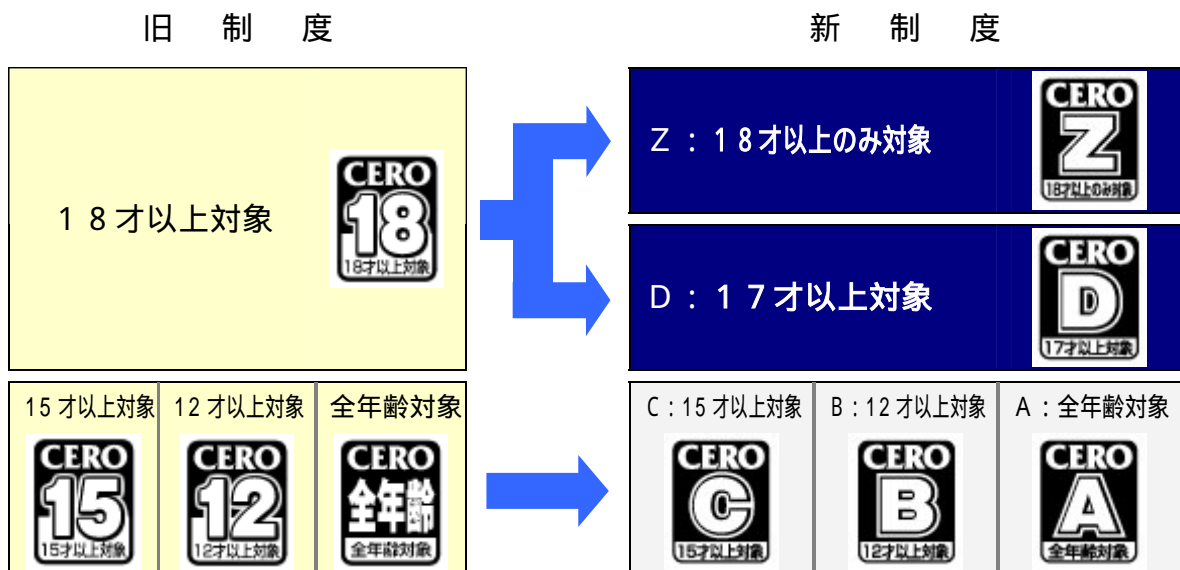


出所：CESA「ゲームソフトの年齢別レーティング制度変更に伴う販売店の対応マニュアル」

(2) 新レーティング制度

行政と業界との協議により、CEROでは平成18年3月より新レーティング制度に基づく審査を開始している。旧制度で「18歳以上対象」だったゲームを分割し、「Z：18才以上のみ対象」と「D：17歳以上対象」を設け、年齢区分を5区分とした。

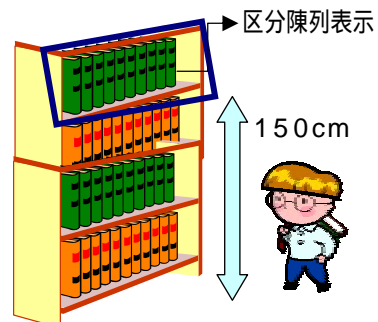
ゲームの新レーティング制度



新レーティング制度は、平成18年5月31日から実施されている。CESAでは、Z指定されたゲームソフトを18才未満販売禁止として、販売店に協力要請を行っている。販売店に対して、区分陳列方法を具体的に提示するとともに、年齢確認の確実な実施などを強く要請している（表2）

表2 18才以上のみ対象（Z指定）ゲームソフトに対する各団体の取組

団体	取組
C E S A	・「Z指定」商品を18才未満販売禁止として取り扱う。
ソフトメーカー	・「Z指定」商品のパッケージに「18才未満へ販売しない」旨を表示する。
コンビニエンスストア	・「Z指定」商品は取り扱わない。
販 売 店	<ul style="list-style-type: none"> ・「区分陳列用表示（18才未満に販売しない旨を表記）」を利用して、他の商品と区分し、子どもが手にとりにくい高さ（目安150cm以上）にまとめて陳列を行う（右図参照） ・旧「18才以上対象」商品について、再審査の結果に基づき、新レーティングマークのシール（「Z」と「D」）を貼り付ける。 ・「Z指定」商品を販売する場合は、年齢確認を行い、青少年への販売をしない。



（3）制度変更後の実施調査

CESAは6月、全国の販売店681店舗を対象にしたレーティング制度変更後の実態調査を実施した。調査結果によると、年齢確認は95.1%の店舗が実施し、「Z指定」商品の再審査シール貼付は90.9%の店舗で行っている（表3）。

この調査では、新レーティング制度の全体運用を「理解している」「ほぼ理解している」との回答が併せて91.2%であり、販売店に対して制度が浸透してきている。

表3 レーティング制度変更後の実態調査

年齢確認	95.1%
「Z指定」商品の再審査シール貼付	90.9%
「Z指定」の区分陳列	85.3%

出所：CESA資料（平成18年6月28日）

4 今後の課題

業界団体、販売店などが、幅広く協力した販売自主規制ではあるが、実態調査でも明らかであるように、実効性を高める上では、さらなる販売店の協力体制の確立が求められる。

行政は、今後の実施状況を十分監視した上で、実効性に問題がある場合は、有害図書指定など行政としての規制を検討する必要がある。