

# オンラインゲームのレイティング 動向

2003年9月26日

財団法人インターネット協会

# 目次

- 1．オンラインゲームにおける問題点の整理
- 2．ゲームのレーティング基準
- 3．オンラインゲームのレーティング方法と課題

# 1. オンラインゲームにおける問題点 の整理

- オンラインゲームとは
- ゲーム一般の有害性
- オンラインゲーム特有の有害性

# オンラインゲームとは

- ネットワークを利用してゲーム会社が運営するサーバにアクセスし、そこにアクセスしている自分以外のプレイヤーと対戦したり、一緒に冒険したりするゲーム。
- PC向けオンラインゲームと家庭用ゲーム機向けオンラインゲームとがある。
- ジャンルはロールプレイングゲームが代表的。他にシミュレーションゲーム、テーブルゲーム、囲碁・将棋など。

# オンラインゲームとは

- ビデオゲームとオンラインゲームの違い

|         | ビデオゲーム        | オンラインゲーム       |
|---------|---------------|----------------|
| 端末      | ゲーム専用端末       | パソコン           |
| 販売方法    | パッケージ販売       | サービスに対する課金(月額) |
| ネットワーク  | スタンドアロンが主流    | クライアントサーバ型     |
| 楽しみ方    | 一人で楽しむ・映画型    | 他者と楽しむ・参加型     |
| ユーザーの目的 | 攻略            | 競争・出会い・自己顕示欲   |
| 求められる要素 | ゲーム性(新奇性・複雑性) | コミュニティ性(人間関係)  |

出所:成蹊大学・野島美保

- オンラインゲームの収益モデルでは、月額1500円程度(ソフト本体は無料の場合も)の利用料金で長く利用してもらうことが必要。
- ユーザを飽きさせない、手放さないためには「コミュニティ性」が重要となる。
- 例えば、ギルドと呼ばれる仲良しグループでの活動、アイテムの多様性によるプレイヤーの個性化、出会いやチャット等を通じた「バーチャルな生活空間」の創出である。

# ゲーム一般の有害性

- 暴力表現
- 性表現
- 反社会的表現
  - 犯罪助長
  - 麻薬、飲酒・喫煙、ギャンブル
- 言語・思想表現
  - 差別表現

# オンラインゲーム特有の有害性

- 「リネージュ」問題

- 「リネージュ」

- 韓国NCソフト製の世界最大規模の多人数同時参加型ロールプレイングゲーム (MMORPG)。
- ユーザ数累積600万人。プレイヤーの40%が18歳未満の青少年とされる。

- 18禁指定

- 韓国の映像物等級委員会 (MRB) に等級分類申請を行ったところ、2002年10月に「18歳以上利用可」として判定され、社会的な反響が大きかった。

- Player Killing

- プレイヤーによる他のプレイヤーの殺傷 (Player Killing) が可能。
- また、殺したキャラクターのアイテムを取得でき、キャラクターのハンティングを助長。
- 審査委員の大多数が成人用等級が適切であると判定。
- この判定ののち、NCソフトは「リネージュ」をプレイヤー同士が争えるバージョンと、争えないバージョンにわける処置をして委員会の再審を受けた結果、それぞれ「15歳以上利用可」と「12歳以上利用可」という判定で一段落。

(出典: <http://allabout.co.jp/career/netkorea/closeup/CU20021130A/index.htm>)

# オンラインゲーム特有の有害性

## • オンラインゲームに関連した犯罪・社会問題

### – アイテムにまつわるトラブル・犯罪：韓国

- 韓国ではアイテム(ゲーム上の装備品)の現金取引、アイテムのハッカー、ID盗用、詐欺事件などが起こっている。

### – アイテムの現金取引：韓国

- 韓国にはいくつかのアイテム取引サイトがあり、数十万ウォン(数万円)台の高価で取引されるアイテムもある。
- 情報通信倫理委員会の要請を受け、青少年保護委員会は2003年3月6日に25のアイテム取引サイトを「青少年有害サイト」に指定した。

### – アイテム購入のしすぎで自殺：韓国

- 2003年6月24日には、11歳の少女が前月のインターネットコンテンツ利用料金で20万ウォン(2万円)を請求されたことで親から怒られたことを苦に自分の部屋で首をつって自殺する事件が発生している。
- 少女は昨年12月から今年4月にかけて、サイバーキャラクター(「アバター」)のアイテム購入に150万ウォン(15万円)あまりを使ったことで親に叱られたという。

### – アイテム窃盗：日本

- 2003年2月、「リネージュ」に知人のパスワードを使って接続し、知人のキャラクターのアイテム約20点を自分のキャラクターに無断で移した上、うち数点を約3万円でネット販売した17歳の少年が摘発された。不正アクセス禁止法の容疑での書類送検になった。

# オンラインゲーム特有の有害性

## • オンラインゲームに関連した犯罪・社会問題

### – ゲーム中毒:韓国

- オンラインゲーム中毒が社会問題になっており、PC房の中でユーザが死亡する事件も発生している。ユーザはオンラインゲームに熱中するあまり、3日間飲まず食わず、不眠でゲームをやり続けたという。
- 韓国の情報通信省はこういった問題に対処するため、「インターネット中毒防止・カウンセリングセンター」を設立した。

### – ゲーム中毒:米国

- 「エバークエスト」というMMORPGはその中毒性が社会問題となり、「エバークラック(絶えざるコカイン)」とまで呼ばれている。
- 「反エバークエスト配偶者の会」と「エバークエスト未亡人の会」というネットコミュニティが存在する。
- エバークエストの世界ではキャラクター同士の結婚がオンライン上で頻繁に行われており、時にはそれが現実のロマンスへと発展することもある。オンライン上の仮想の相手と不倫に走ることもあるという。

(出典:<http://www.hotwired.co.jp/news/print/20011207202.html>)

### – オンラインゲームを時間規制:タイ

- 子供たちの“オンラインゲーム漬け”に業を煮やしたタイの情報通信技術省は、午後10時から翌日午前6時までの間、オンラインゲームのサーバへのアクセスを遮断することを決めた。

## 2. ゲームのレーティング基準

- 日本：CERO
- 日本：ソフ倫
- 韓国：映像物等級委員会 (MRB)
- 米国：ESRB
- その他：EUのSafer Internet Action Plan

# 日本:CERO

- 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)

- 概要

- 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 (CESA) が2002年に設立した任意団体。家庭用ゲームソフトを対象とする年齢別レーティング制度の運用・実施を2002年10月1日から開始。

- 年齢別レーティング制度

- レイティングの対象となる表現項目は「暴力表現」「性表現系」「反社会的行為表現系」「言語・思想関連表現系」の4カテゴリで、それぞれに詳細項目がある。

# 日本：CERO

## – 年齢別レーティング制度

- ゲームソフトを「ゲームソフト」と「教育・データベースソフト」に大別。
- 「ゲームソフト」については「全年齢」「12歳以上」「15歳以上」「18歳以上」の4段階の年齢区分表示を行う。パッケージに年齢区分マークが表示される。
- 「教育・データベースソフト」については、（年齢区分はなく）そのマークが表示される。



- 年齢区分マークは、それぞれの表示年齢以上向けの表現内容が含まれていることを示している。ただし、購入規制をするものではない。

# 日本：CERO

## – 年齢別レーティング制度

- レーティング審査は、CEROがソフトウェアメーカーから審査の依頼を受けた場合に行われる。審査はCERO倫理規定に基づいて行われる。審査は有料である。
- PCゲーム、アーケードゲーム、携帯電話コンテンツは審査対象でない。ただし、家庭用ゲームソフトのPC移植版については準備中。
- 家庭用ゲーム機のオンラインゲームについては、ゲームの骨格部分は審査するが、チャットや掲示板などユーザの手で変化する部分は対象外である。
- 年齢区分のみならず、コンテンツ記述子の表示についても検討中である。

コンテンツ記述子：「出血描写」など、コンテンツに含まれる内容を客観的に記述したラベルのこと。

# 日本:ソフ倫

- コンピュータソフトウェア倫理機構(ソフ倫)

- 概要

- 1992年設立。
- 「コンピュータソフトウェア倫理機構・倫理規程」にもとづきPC用ソフトウェアの審査を行う
- 3段階の年令別制限によるソフ倫シールを作品に貼付
- 年間約2000本を審査

- 年令別制限の分類

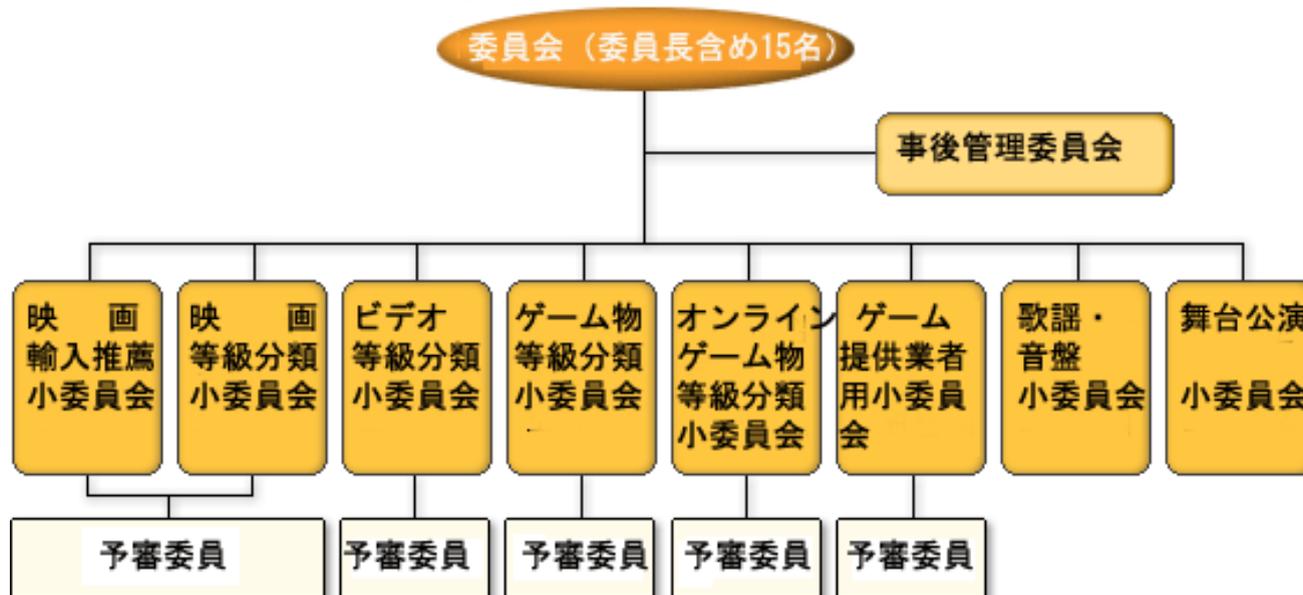
- 18禁(18才未満者への販売禁止)  
判断基準は、「性的表現」「反社会的な行為や犯罪表現」「教育に関する表現」
- R指定(15才未満への販売禁止)  
判断基準は、「性および風俗」「法および正義」「教育に関する表現」
- 一般作品

# 韓国：映像物等級委員会 (MRB)

- 映像物等級委員会 (MRB)

- － 概要

- 文化観光部傘下の委員会。2002年10月よりオンラインゲームの事前審査を開始した。



(出典：<http://allabout.co.jp/career/netkorea/closeup/CU20021031A/>)

# 韓国：映像物等級委員会 (MRB)

## – オンラインゲームの年齢別レイティング

- 「音盤、ビデオ物及びゲーム物に関する法律」で義務付けられている。同法の第20条第1項で「ビデオ物及びゲーム物を流通したり、申請もしくは、利用提供を目的として製作もしくは、輸入しようとする者は、予め当該ビデオ物または、ゲーム物の内容に関して、委員会に等級分類を申請し、等級分類を受けなければならない。」と規定されている。
- オンラインゲームの場合は、等級として4つのランクがある(全体利用可、18歳以上利用可、15歳以上利用可、12歳以上利用可)。

(出典：<http://allabout.co.jp/computer/netkorea/closeup/CU20021031A/index.htm>)

## – オンラインゲームの両義性

- ゲームか、それともインターネットコンテンツか？
- ゲームは文化観光部と映像物等級委員会の管轄、インターネットコンテンツは情報通信部と情報通信倫理委員会(ICEC)の管轄
- ICECは有害サイトの指定を行っている。
- 「リネージュ」はまずICECにより、「一般」のレイティングを受けた(2000年6月)
- その後、映像物等級委員会により18禁指定(2002年10月)
- オンラインゲーム業界は政府に対し、(国による規制ではなく)自主規制を要請している

# 米国: ESRB

- Entertainment Software Rating Board (ESRB)

- 概要

- ESA (Entertainment Software Association, 旧IDSA) が1994年に設立した自主規制団体。
    - パッケージゲームのレーティングの他に、オンラインゲームを含むインタラクティブなWebサイトのレーティングを行っている。
    - ESRBはレーティングに関して以下の運用を行っている。
      - Publisherからのレーティング申請の受理
      - レーティング審査の実施とレーティングの決定
      - 決定されたレーティングのPublisherへの通知
      - 決定されたレーティングに対する不服申立てに関する手続き
      - レーティング・アイコンが適正に使用されているかの監視

# 米国: ESRB

- ESRBi基準

- オンラインゲームを含むインタラクティブなWebサイトのレーティング
- 年齢別の4段階のレーティングシンボルに加え、31個のコンテンツ記述子が用意されている。
- 「インタラクティブ」とは、ネット上で絶えず変化する環境をもたらすチャットルームや掲示板等の場を含むようなWebサイトを意味し、レーティングシンボルにはInteractiveを意味する「I」が付される。
- 2003年8月21日現在で、EverquestやUltima Onlineを含む257サイトがレーティングを受けている。
- ESRBi基準によるレーティングはPICSと互換性がある。ESRBサイト上でESRBi基準用のratファイルをダウンロードすることができる。

# 米国: ESRB

ESRBi基準



## Early Childhood Interactive

3歳以上の年齢層に適したコンテンツを含みます。



## Teen Interactive

13歳以上の年齢層に適したコンテンツを含みます。暴力的な内容、乱暴な言葉、扇情的なテーマを含んでいるかもしれません。



## Mature Interactive

17歳以上の年齢層に適したコンテンツを含みます。憎悪の言葉、激しい暴力、激しい言葉、成人向け性的テーマを含んでいるかもしれません。



## Adults Only Interactive

成人のみに適したコンテンツを含みます。性や暴力の視覚的描写を含むかもしれません。18歳未満の人を対象としていません。

# 米国: ESRB



- ESRBiのコンテンツ記述子

- コンテンツ記述子は、レイティングシンボル上にマウスカーソルを置いたときにポップアップボックスとして表示される。

- **Comic Mischief** (コミック的ないたずら)
- **Mild Violence** (穏当な暴力)
- **Violence** (暴力)
- **Graphic Violence** (視覚的暴力)
- **Nudity** (ヌード)
  - **Technical Nudity** (学術的なヌード)
  - **Artistic Nudity** (芸術的なヌード)
  - **Nudity** (ヌード)
- **Suggestive Themes** (扇情的なテーマ)
- **Mature Sexual Themes**  
(成人向け性的テーマ)
- **Strong Sexual Content**  
(極めて性的なコンテンツ)
- **Mild Language** (穏やかな言葉)
- **Mild Lyrics** (穏やかな歌詞)
- **Strong Language** (激しい言葉)
- **Hate Speech** (憎悪の言葉)
- **Strong Hate Speech** (激しい憎悪の言葉)

- **E-Mail** (Eメール)
- **Personal Information** (個人情報)
- **Survey Information** (調査情報)
- **Financial Information** (金融情報)
- **Advertising** (広告)
- **Transactions and Purchases** (取引と購買)
- **Direct Expenditure** (直接的支払い)
- **Potential Sensitive Areas**  
(潜在的にセンシティブな領域)
  - **Weapon Making** (武器製造)
  - **Suicide** (自殺)
  - **Intolerance** (耐え難さ)
  - **Gambling** (ギャンブル)
  - **Alcohol** (アルコール)
  - **Drugs** (ドラッグ)
  - **Smoking** (喫煙)
- **Informational** (情報提供)
- **Edutainment** (エデュテインメント)

# その他：EUのSafer Internet Action Plan

- EUのSafer Internet Action Planのフェーズ2 (2003-2004)
- 対象とする技術を従来のWebコンテンツに加え、携帯電話コンテンツ、ブロードバンドコンテンツ(特に動画)、チャットルーム、インスタントメッセージ、PtoP、オンラインゲームに拡張する
- 自主規制分野の関係者向けにSafer Internet Forumを設置し、クロスメディア・コンテンツレイティング、携帯電話コンテンツやオンラインゲーム等の他の分野へのレイティング・フィルタリング技術の拡大といったテーマに関するコンセンサスと自主規制を促進する。

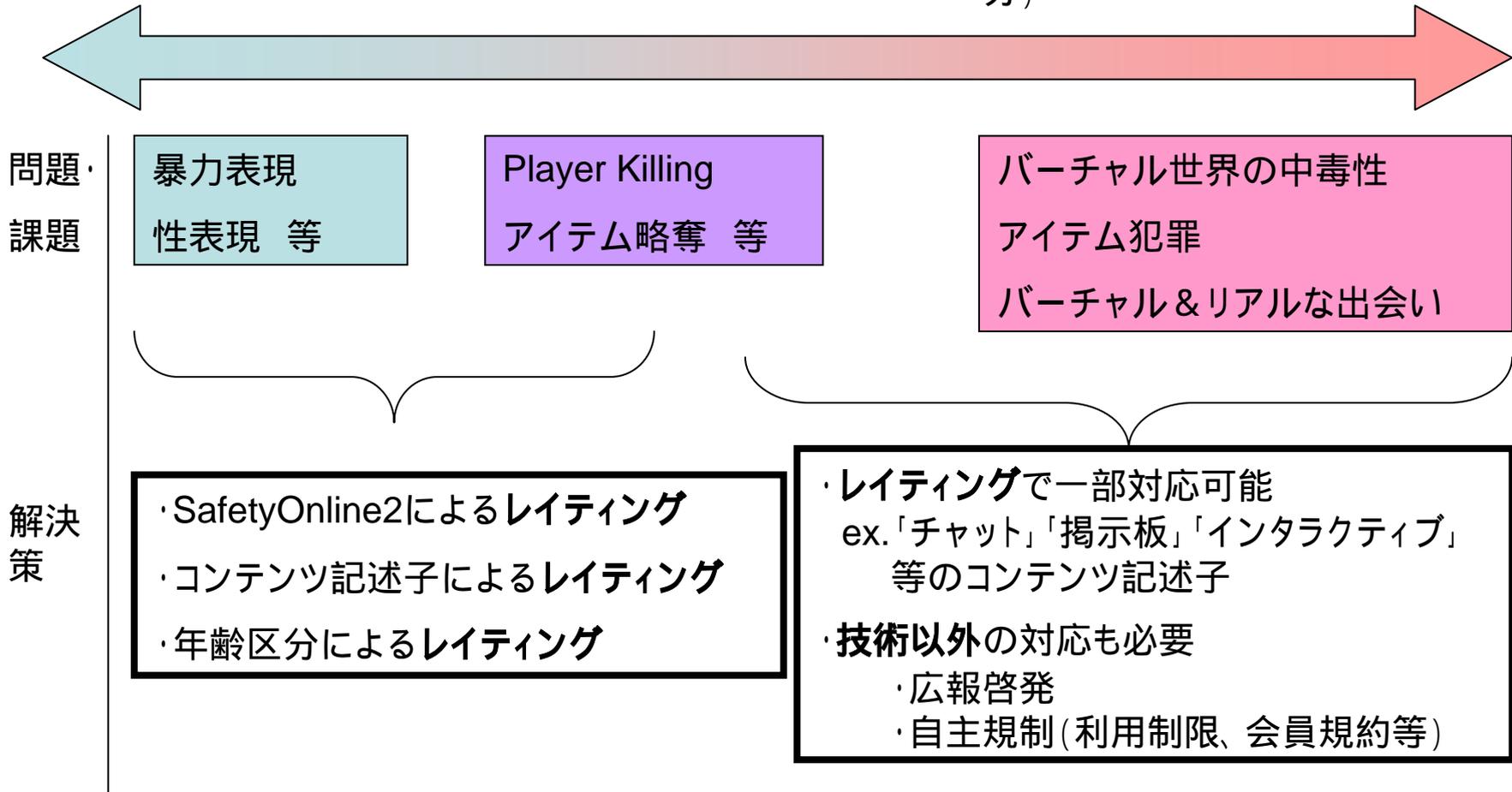
# 3 . オンラインゲームのレイティング 方法と課題

- オンラインゲームのレイティングの方向性
- オンラインゲームのレイティング / フィルタリングの課題

# オンラインゲームのレイティングの方向性

当該ゲームの骨格部分  
(プログラミングされた部分)

当該ゲームの付带的部分  
(インタラクティブ、社会現象的な部分)



# オンラインゲームのレイティングの方向性

## • 解決策

- ゲームの骨格部分での暴力表現、性表現等に対しては、下記の組合せで対応
  - SafetyOnline2による5段階レイティング
  - ESRB、ICRAのようなコンテンツ記述子によるレイティング
  - 年齢区分によるレイティング(既存の基準を適用?)

} SafetyOnline2で対応
- ゲームの付帯的部分での問題に対しては、「チャット」「掲示板」「インタラクティブ」等のコンテンツ記述子で対応
- ゲームの付帯的部分での問題に対しては、技術以外の対応も必要
  - 中毒性等についての広報啓発
  - 自主規制
    - 利用制限(深夜の利用停止)
    - 会員規約(わいせつな言葉等の禁止)

# オンラインゲームのレーティングの方向性

## • SafetyOnline3 (未策定) のイメージ

### ジャンル

- ・ゲーム
- ・出会い
- ・アダルトサイト
- ・有料サイト 等

### コンテンツ記述子 (省略可)

- ・性行為の描写を含む
- ・出血の描写を含む
- ・自殺の描写を含む
- ・性器の描写を含む
- ・暴力の描写を含む
- ・差別の描写を含む 等

### 年齢別

- ・18禁表示あり (入り口で年齢確認を行うサイトの場合)
- ・18歳以上閲覧可 (他の審査基準によるレーティング結果を適用)
- ・15歳以上閲覧可 (他の審査基準によるレーティング結果を適用)

### メディア種別

- ・掲示板
- ・インタラクティブ
- ・チャット
- ・動画・ストリーミング 等

上記の項目のうち、当該サイトに当てはまるものをすべてラベリングする。

# オンラインゲームのレーティング / フィルタリングの課題

- レーティングの方法
  - 従来方法での自動レーティングは不可能
  - 全シナリオに渡って人手で評価することのコスト
  - 自己申告(セルフレーティング)の評価に基づき、第三者評価(サードパーティレーティング)することが現実的か
    - ただし制度面の整備が必要に
  - その他、ゲーム利用者による投票 等
- フィルタリングの方法
  - 「リネージュ」などは、ゲーム画面はIE等のブラウザではなく、独自インターフェース(DirectX上で動作)
    - ゲーム画面そのものをフィルタリングすることは難しい
  - どのタイミングでフィルタリングをかけるか？
    - Webサイト全体をブロック
    - アカウント登録ページをブロック

# (参考) オンラインゲームの利用方法

(例) 「リネージュ」 (<http://www.lineageonline.jp>)

- <http://www.lineageonline.jp> からゲームプログラムをダウンロード、または郵送でゲームプログラムのCD-ROMを入手。いずれも無料
- PCにゲームプログラムをインストール
- <http://www.lineageonline.jp> にアクセスしてアカウント登録
- リネージュのプログラムを立ち上げ (DirectX上で動作)、ゲーム開始画面 (IE等のブラウザではない独自インターフェース) で、アクセスするサーバ (現在6つのサーバ = 6つの仮想空間がある) を選択し、アカウントIDとパスワードを入力してログイン
- ゲーム開始。画面はフルサイズで独自インターフェース

# (参考) SafetyOnline2基準

| レベル | 内容  |
|-----|---|
| 4   | <p>「性器の強調」人やそれを模したものの性器を強調した画像・映像。「性行為」明らかに性行為とみなせる画像・映像。強姦などの性犯罪、嗜虐的・被虐的性行為の画像・映像。「残虐」拷問や死体の切断、強姦などの残虐な場面や、切断された死体など残虐行為の画像・映像。「誹謗中傷」特定の個人や団体に対する誹謗中傷や著しくわいせつな表現。「反社会的」反社会的と思われる内容。</p>  |
| 3   | <p>「全裸」人やそれを模したものの性器や陰毛が見えるような全裸写真、絵画、イラストなどの画像・映像。「性行為らしき描写」明らかに性行為であるとみなせないが、性行為らしいと思われるあるいは性行為を連想させる画像・映像。「殺人」人やそれを模したものに暴力が加えられ殺されるような場面の描写、あるいは流血や死体など、暴力の結果の画像・映像。「わいせつ表現」わいせつな表現。「違法」違法性があるが、反社会性は持たないと思われる内容。</p>   |
| 2   | <p>「部分的なヌード」性器は見えないが、臀部、胸部のように通常衣服で隠蔽されている身体の一部が露出されている画像・映像。「着衣のままの性的接触」ペッティング等、着衣で性器の見えない状態で行われる異性間あるいは同性間の性的接触の画像・映像。「殺傷」人やそれを模したものに対する傷害行為やそれを連想させるような画像・映像。「悪口」冒瀆的な意図や俗悪な意図をもって使われる下品な言葉や悪口。「公序良俗に反する」公序良俗に反すると思われるが、違法ではないと思われる内容。</p>                            |
| 1   | <p>「露出的な服装」性器や臀部、女性の胸部など身体の部分的露出はないが、身体の線が強調されていたり、乳房の3/4程度までが見えるような服装をしている人物の画像・映像。「セクシャルなキス」舌が接触している、あるいは口が開いているようなキスの画像・映像。親愛の情を示すようなキスは含まない。「争い」人や動物が争っている画像・映像。傷害や流血の描写は含まない。「穏やかな悪口」比較的穏やかではあるが下品な言葉。性的機能に関する解剖学的言及のもとでの表現。「要注意」子供（18歳未満）に見せるのに注意を要すると思われる内容。</p> |
| 0   | <p>レベル1以上の記述に相当するようなコンテンツを含まない。</p>   |

# (参考) ICRA基準のコンテンツ記述子

|    | カテゴリ       | 記述子の種類    | ICRA記述子 (ICRAラベル)                  |
|----|------------|-----------|------------------------------------|
| 1  | ヌード及び性的な素材 | コンテンツ記述子  | 詳細な表現による勃起または女性の生殖器                |
| 2  |            |           | 男性の生殖器                             |
| 3  |            |           | 女性の生殖器                             |
| 4  |            |           | 女性の胸                               |
| 5  |            |           | 裸の臀部                               |
| 6  |            |           | 明白な性行為                             |
| 7  |            |           | 明白ではないが性行為と思われる行為、または性行為を連想させる行為   |
| 8  |            |           | 目視可能な性的接触                          |
| 9  |            |           | 情熱的なキス                             |
| 10 |            |           | 上記の何れも含まれていない                      |
| 11 |            | コンテキスト記述子 | これらの素材は芸術的文脈で表現されたもので、児童の閲覧にも適している |
| 12 |            |           | これらの素材は教育的文脈で表現されたもので、児童の閲覧にも適している |
| 13 |            |           | これらの素材は医学的文脈で表現されたもので、児童の閲覧にも適している |

# (参考) ICRA基準のコンテンツ記述子

|    | カテゴリ                               | 記述子の種類       | ICRA記述子(ICRAラベル)                               |                                    |
|----|------------------------------------|--------------|--|------------------------------------|
| 14 | 暴力                                 | コンテンツ<br>記述子 | 性暴力または強姦                                       |                                    |
| 15 |                                    |              | 血塗れの人間、または流血した人間                               |                                    |
| 16 |                                    |              | 血塗れの動物、または流血した動物                               |                                    |
| 17 |                                    |              | 血塗れの想像上のキャラクター(アニメキャラクターを含む)、または流血した想像上のキャラクター |                                    |
| 18 |                                    |              | 殺人   |                                    |
| 19 |                                    |              | 動物の殺害  |                                    |
| 20 |                                    |              | 想像上のキャラクター(アニメキャラクターを含む)の殺害                    |                                    |
| 21 |                                    |              | 人間に対する傷害行為                                     |                                    |
| 22 |                                    |              | 動物に対する傷害行為                                     |                                    |
| 23 |                                    |              | 想像上のキャラクター(アニメキャラクターを含む)に対する傷害行為               |                                    |
| 24 |                                    |              | 物に対する損傷行為                                      |                                    |
| 25 |                                    |              | 上記の何れも含まれていない                                  |                                    |
| 26 |                                    |              | コンテキスト<br>記述子                                  | これらの素材は芸術的文脈で表現されたもので、児童の閲覧にも適している |
| 27 |                                    |              |  | これらの素材は教育的文脈で表現されたもので、児童の閲覧にも適している |
| 28 | これらの素材は医学的文脈で表現されたもので、児童の閲覧にも適している |              |  |                                    |
| 29 | これらの素材はスポーツ関連の文脈のみで表現されたものである      |              |  |                                    |

# (参考) ICRA基準のコンテンツ記述子

|    | カテゴリ         | 記述子の種類       | ICRA記述子 (ICRAラベル)             |
|----|--------------|--------------|-------------------------------|
| 30 | 言語           | コンテンツ<br>記述子 | 明白な性的表現                       |
| 31 |              |              | 乱暴な言葉、または神に対する冒瀆              |
| 32 |              |              | 穏やかな悪口                        |
| 33 |              |              | 上記の何れも含まれていない                 |
| 34 | その他の<br>トピック | コンテンツ<br>記述子 | 喫煙の助長                         |
| 35 |              |              | 飲酒の助長                         |
| 36 |              |              | 麻薬使用の助長                       |
| 37 |              |              | ギャンブル                         |
| 38 |              |              | 武器使用の助長                       |
| 39 |              |              | 他人に対する差別または危害の助長              |
| 40 |              |              | 児童に対して悪例を示すとみなされる可能性のある素材     |
| 41 |              |              | 児童を不安にさせる可能性のある素材             |
| 42 |              |              | 上記の何れも含まれていない                 |
| 43 | チャット         | コンテンツ<br>記述子 | チャット                          |
| 44 |              |              | 穏健なチャットであり、児童とティーンエイジャーに適している |
| 45 |              |              | 上記の何れも含まれていない                 |