

ゲームレーティングシステムによる ビデオゲームの法的規制

—— HFSS 食品・飲料に係る子ども向けゲーム内広告の規制も含めた英国との比較考察 ——

笹 岡 克比人

目次

はじめに

1. ゲームレーティングシステム

- (1) 英国のゲームレーティングシステム
- (2) 日本のゲームレーティングシステム
- (3) 小括

2. 補論—HFSS 食品・飲料に係る子ども向けゲーム内広告規制

- (1) 英国と日本の状況
- (2) 日本における論点と課題

おわりに

はじめに

コンピュータ機器の高性能化やデジタル映像処理技術の高度化により、ビデオゲームの表現可能性が拡大し続けている。それに伴い、リアリティのある過激な表現を伴ったビデオゲームが登場し、子どもへの悪影響を懸念する声が高まる中、子どもが起こした凶悪事件が拍車をかけるかたちで、過激な表現内容のビデオゲームに対する社会的批判を引き起こしてきた。ビデオゲームの年齢別レーティングは、そのような変化の中で業界が中心となって構築し、展開されてきたシステムである。

日本や欧州、北米では、ビデオゲーム内の暴力表現や性的表現などに着目して、ビデオゲームを年齢別に区分するレーティングシステムを導入しており、中には、法令等に基づいて、レーティングに応じて一定年齢を下回る者へのゲームの販売を禁止している国がある。日本において、ゲームレーティングシステムに関する諸外国との比較研究は、これまで、法学以外（政治学、社会学、教育学など）の研究者によって手がけられてきたが、主として日本におけるゲームレーティングシステムの導入や導入後の検証といった観点から論じられてきたものであり、必ずしも、業界による自主規制（self-regulation）や業界と国・地方公共団体による共同規制（co-regulation）といった規制の在り方を中心に論じられてきたわけではない。そのため、先行業績を踏まえつつ、規制の在り方について論じることに行政法上の意義がある。

また、ゲーム内容の規制に関し、新たな論点となりうるものとして、不健康な食品・飲料に関する子ども向けのゲーム内広告（in-game advertising）を指摘できる。ゲームが広告媒体として利用され、ゲーム内広告に接する子どもへの影響が懸念されているが¹、日本における問題状況を論じた先行業績は見当たらないため、今後研究を進めるべき新たな問題領域となり得る。

本稿では、まず、英国と日本のゲームレーティングシステムとそれを利用した法的規制に関して比較を行う。具体的には、前提となる欧州のレーティングシステムとそれを利用した英国における法律による規制、日本におけるレーティングシステムとそれを利用した条例による規制について言及し、主に規制の特質について考察を行う。それに続き、補論として、不健康な食品・飲料を意味する、いわゆる HFSS（High in fat, Salt or

1 たとえば、食品・飲料に関する子ども向け広告の観点から、ユニセフは、子ども向けの不健康な食品マーケティングの規制に関連して、すべての子どもたちが不健康な食品の有害で搾取的なマーケティングおよび広告の影響から保護されるべきであり、ゲーム内広告を含め規制の対象とすべきである旨、指摘している。Unicef, *The State of the World's Children 2019: Children, food and nutrition* (15 October 2019), P158.

Sugar：高脂肪・塩分・糖分)食品・飲料に関する子ども向けのゲーム内広告の規制²⁾に関し、子ども向け広告規制の枠組みを持つ英国と、そのような枠組みを持たない日本の比較考察を行う。

1. ゲームレーティングシステム

(1) 英国のゲームレーティングシステム

英国における現在のゲームレーティングシステムは、欧州レベルでのゲームレーティングシステムである汎欧州ゲーム情報 (PEGI: Pan European Game Information、以下「PEGI」という。)³⁾を前提としているため、PEGIについて説明した上で、英国における法律上のゲームレーティング機関であるビデオ基準協議会 (VSC: Video Standards Council、以下「VSC」という。)⁴⁾について言及する。

① PEGI—欧州レベルでのゲームレーティングシステム

PEGIは、欧州におけるビデオゲーム向けの年齢別レーティングシステムであり、PEGI行動規範 (PEGI Code of Conduct) に基づき運営されている。PEGIの目的は、ゲームを購入する前に内容や年齢適合性について消費者に知らせ、不適切な内容から未成年者 (minors) を守ることにある⁵⁾。このシステムは、欧州のビデオゲーム業界団体である欧州インタラクティブソフトウェア連盟 (ISFE: Interactive Software Federation of

2 なお、HFSS食品・飲料に関する子ども向け広告規制については、これまでも、笹岡克比人「食品・飲料に関する子ども向け広告規制の比較法的考察—EU・英国におけるHFSS食品・飲料の子ども向け広告規制を例に—」名城法学67巻4号(2018年)1頁以下、同「地方公共団体の広告事業における子どもへの配慮—HFSS食品・飲料に係るバス停広告規制を中心とした英国との比較考察—」名城法学68巻3・4号(2019年)1頁以下において論じており、本稿は、それらを補う内容でもある。

3 レーティングシステムのPEGIは、PEGI systemと呼ばれることもある。

4 VSCは、その組織の役割を明確にするため、2017年から公衆向けの名称としてVSC Rating Boardを用いている。VSC, Video Standards Council Annual Report and Accounts 2018 (2019), contents. 本稿では、VSCと記載する。

5 VSCウェブサイト <https://videostandards.org.uk/MzCms/ContentImage.ashx?cpath=000%5c000%5c948%5c939%5cPEGI+system+and+structure.pdf> [2020年1月12日閲覧]。

Europe、以下「ISFE」という。)によって2003年に構築され、これにより、各国個別に存在していたゲームレーティングシステムが統合されることとなった。独立性を持つ非営利の会社である PEGI S.A.⁶ が PEGI の日常的な運営や統括を行っているが⁷、それとは別に、ビデオゲームの発売前に37項目ある評価フォームに基づきレーティング審査を行う組織が二つある。一つは、3才以上・7才以上のレーティングを行うオランダ視聴覚メディア等級審査研究所 (NICAM: Netherlands Institute for the Classification of Audio-visual Media、以下「NICAM」という。)、もう一つは、12才以上・16才以上・18才以上のレーティングを行う英国のVSCである⁸。これら主要組織の役割分担等について、表1に整理した。欧州で PEGI を利用しているのは38か国⁹であるが、ドイツは独自のゲームレーティングシステムを持っており、PEGI を利用していない¹⁰。PEGI を利用する国の中には、英国のように、PEGI によるレーティング結果に法的強制力を持たせている国がある。欧州委員会は、PEGI について、子ども

6 'S.A.'とは、フランス語でいう'Societe Anonyme'の略である。ゲームレーティング研究会「北アメリカとヨーロッパにおけるゲームレーティング機関の取り組みに関する調査」(2010年6月17日)57頁(佐々木輝美執筆)。なお、PEGI S.A.は、ベルギーの法律の下に設立された会社である。PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/page/pegi-organisation> [2020年1月12日閲覧]。

7 VSC ウェブサイト (註5)。

8 PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/page/pegi-administrators> [2020年1月12日閲覧]。

9 2020年1月12日に PEGI ウェブサイトで示されていたのは、アルバニア、オーストリア、ベルギー、ボスニア・ヘルツェゴビナ、ブルガリア、クロアチア、キプロス、チェコ、デンマーク、エストニア、フィンランド、フランス、ギリシャ、ハンガリー、アイスランド、アイルランド、イスラエル、イタリア、コソボ、ラトビア、リトアニア、ルクセンブルク、マルタ、モルドバ、モンテネグロ、オランダ、北マケドニア、ノルウェー、スロバキア、スロベニア、ポーランド、ポルトガル、ルーマニア、セルビア、スペイン、スウェーデン、スイス、英国の38か国である。PEGI ウェブサイト (註6)。

10 ドイツでは、エンタテインメントソフトウェア自主規制機関 (USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) がゲームレーティングを行っている。ロート・マーティン「ドイツにおけるゲーム・レーティング—法律に支えられた審査活動—」『デジタルゲーム学研究』4巻2号(2010年)89頁。なお、USK ウェブサイトの URL は <https://usk.de/> である。

保護の分野で欧州内の調和を図るモデルと考え、熱心に支持している¹¹。

表1 PEGI（システム）における主要組織の役割分担等

主な業務		担当組織	
		名称	所在国
日常的な運営、統括		PEGI S.A.	ベルギー
レーティング	3才以上・7才以上	NICAM	オランダ
	12才以上・16才以上・18才以上	VSC	英国

ゲームレーティング結果を表示するパッケージラベルには、5つの年齢別レーティング（3才以上・7才以上・12才以上・16才以上・18才以上）と、ゲーム内容の性質および年齢別レーティングの理由を示す7つのディスクリプタ（暴力、汚い言葉づかい、恐怖、ギャンブル、性的描写、麻薬、差別）がある¹²。そのほかにも、子どもの高額課金への対策として、ゲーム内課金（in-game purchases）が可能であることを示すディスクリプタがパッケージ向けに2018年に導入された¹³。PEGI ウェブサイトで、ビデオゲームのタイトル等からレーティングを検索することができ、見つかった場合、その検索結果画面には、年齢別レーティングとディスクリプタが表示されるほか、一部のゲームでは消費者への助言としてレーティング理由が表示される。2019年9月からは、VSCが開発したレーティング検索アプリ（Android・Apple 機器用）の運用が始まっている¹⁴。

なお、上記は、物理的な商品（ディスク等）として小売業者を通じて販

11 PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings> [2020年1月12日閲覧]。

12 PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean> [2020年1月12日閲覧]。

13 PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/news/new-in-game-purchases-descriptor> [2020年1月12日閲覧]。なお、かつて表示されていた、オンラインゲームプレイが可能であることを示す「オンライン」のディスクリプタは、2015年7月に廃止された。PEGI S.A., PEGI Annual Report 2015 (2016), P33。

14 PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/news/app> [2020年1月12日閲覧]。

売されるビデオゲームの伝統的なレーティング方法であるが、デジタルダウンロードによりゲームを販売する純粋なデジタルオンラインストアには全く実用的でないため、別のプロセスでレーティングが行われている。具体的には、Google Play (Android 向け) や Microsoft Windows Store、Nintendo eShop、Oculus VR Store のすべてのゲーム・アプリについて、2013年に設立された国際年齢評価連合 (IARC: International Age Rating Coalition、以下「IARC」という。) が年齢別レーティングを実施している¹⁵。IARCのレーティングにおいては、IARCに参加しているオーストラリア、ブラジル、北米、韓国、欧州 (PEGI)、ドイツのゲームレーティング機関が考慮する要素に基づいて作成された質問にゲーム・アプリ開発者が答える¹⁶ことで、ゲームレーティング機関がリリース前にデジタル配信のゲーム・アプリを審査することなく、自動的かつ瞬時に各国・地域のレーティング結果が割り当てられる¹⁷。それゆえ、リリース後にレーティング結果の修正が必要となる場合がある¹⁸。英国では、このIARCシステムを通じて、オンラインストアが消費者のためにPEGIの年齢ラベルを出している¹⁹。

② VSC—英国における法律上のゲームレーティング機関

VSCは、ビデオ業界における高い基準の促進を目的とした行動規範 (Code of Practice) を発展させ監視するため立ち上げられた非営利の保証

15 PEGI ウェブサイト <https://pegi.info/page/statistics-about-pegi> [2020年1月12日閲覧]、同 <https://pegi.info/page/how-we-rate-games> [2020年1月12日閲覧]、IARC ウェブサイト <https://www.globalratings.com/about.aspx> [2020年1月12日閲覧] 参照。

16 IARC ウェブサイト (註15) 参照。

17 IARC ウェブサイト <https://www.globalratings.com/for-developers.aspx> [2020年1月12日閲覧] 参照。

18 IARC ウェブサイト (註17) 参照。

19 VSC, VSC Best Practice Guidance on Age Labelling for Video Game Services—Executive Summary (VSC ウェブサイト <https://videostandards.org.uk/MzCms/ContentImage.ashx?cpath=000%5c000%5c962%5c682%5cAge+Labelling+for+Video+Game+Services+2018.pdf> [2020年1月12日閲覧])。)

責任有限会社であり、英国政府の要請で 1989 年に設立された²⁰。1993 年には、行動規範がビデオゲーム業界にも適用され、その結果、VSC の会員はビデオ業界およびビデオゲーム業界の全部門をカバーしている。1994 年には、VSC が英国のビデオゲーム業界団体である当時のエンターテインメント&レジャー・ソフトウェア出版社協会 (ELSPA: Entertainment & Leisure Software Publishers Association、以下「ELSPA」という。)²¹ と連携し、英国におけるビデオゲームの自発的な年齢レーティングである ELSPA システムを構築した²²。2003 年には、PEGI システムが ELSPA システムにとって代わり、それ以来、VSC が NICAM とともに PEGI システムの共同管理者として業務にあたっている²³。

かつて、英国で法律に基づき 18 才以上の年齢区分についてゲームレーティングを実施していたのは英国フィルム等級審査委員会 (BBFC: British Board of Film Classification、以下「BBFC」という。)であったが、2012 年には、VSC が PEGI における 12 才以上・16 才以上・18 才以上の年齢区分についてゲームレーティングを行う法律上の機関となった。これは、2010 年デジタルエコノミー法 (Digital Economy Act 2010) の制定により 1984 年ビデオレコーディング法 (Video Recordings Act 1984) が改正されたことによる。具体的には、ビデオゲームのレーティングとそれを担うために指定された機関 (2010 年デジタルエコノミー法 40・41 条関係)に関する規定に基づく。VSC が 2012 年に英国政府からビデオゲームのレーティング機関に指定されたことにより、自主規制システムである PEGI が英国において法的な裏付けを持ち、12 才以上・16 才以上・18 才以上のレーティングに適合しない子どもへの販売等について違反者には刑罰が科されうることとなったのである。ただし、英国における法規制の対

20 VSC Code of Practice (2014 edition), Introduction 1. PEGI S.A. (Fn.13), P21.
21 現在の英国インタラクティブ・エンターテインメント協会 (UKIE: Association for UK Interactive Entertainment) である。
22 PEGI S.A. (Fn.13), P21.
23 PEGI S.A. (Fn.13), P21.

象となるゲームは、物理的メディアで販売されるビデオゲームであり、オンラインでのみ販売されるゲームは対象ではない。また、12才未満のレーティング（NICAMが実施する3才以上・7才以上のレーティング）を受けたビデオゲームの子どもへの販売に関しては、英国における法規制の対象外であり、業界による自主的な取り組みとなる。現在の英国における年齢別ゲームレーティングと法的規制等の関係について、表2に整理した。

表2 現在の英国における年齢別ゲームレーティングと法的規制の関係

レーティングの年齢区分	英国内での法的規制	レーティング組織
3才以上・7才以上	なし	NICAM ※ PEGIでの役割分担に基づく
12才以上・16才以上・18才以上	あり ※販売等規制の違反者に対する罰則あり	VSC ※ 1984年ビデオレコーディング法（改正）に基づき、英国政府から指定を受けた機関

英国以外の PEGI 参加国向けに PEGI システムの下で年齢別レーティングが与えられたとしても、VSC は、一定の事情の下で、ビデオゲームのための英国における年齢別レーティング認証を拒否する法律上の権限を持つ²⁴。VSC によるレーティングの拒否は、英国における当該ビデオゲームの合法的な販売が事実上禁止されることを意味するが、非常に限定的である²⁵。VSC は、販売禁止が適切か検討すべきビデオゲームを明らかにするため、ビデオゲームの内容が「議論の余地がある内容」（controversial content）に当たるか確認を行う²⁶。要するに、「議論の余地がある内容」

24 VSC, Refusal of a UK Certificate (07.11.2017) (VSC ウェブサイト <https://videostandards.org.uk/MzCms/ContentImage.ashx?cpath=000%5c000%5c948%5c953%5cRefusal+of+a+UK+Certificate.pdf> [2020年1月12日閲覧])。

25 VSC (Fn.24)。

26 VSC (Fn.24)。ただし、BBFC の法的な分類である R18（ポルノグラフィ）に相当する性的な内容を明確に含む場合は、BBFC が R18 に該当するか審査を行う。See, VSC, Video Standards Council Annual Report and Accounts

が法的効果を伴う禁止表現になりうるものであり、禁止表現に該当すると判断されると、レーティングが拒否されるということである。VSCが「議論の余地がある表現」として挙げている項目には、「性的内容」、「過激なポルノ画像」、「子どもの保護」、「動物に対する残虐行為」、「人種的・性的憎悪」、「個人の性的録画」、「わいせつな題材」、「非合法的な題材」、「たばこ広告」、「有害な内容」がある²⁷。このうち、「子どもの保護」については、子どもの卑猥な画像(静止画または動画)に言及するものであり、写真・フィルム画像や疑似(pseudo)写真・フィルム画像(図画、描画またはコンピュータで作成した画像)を含み、子どもを18才未満またはその可能性がある人と定義する²⁸。「わいせつな題材」と「非合法的な題材」については、範囲を明確することが不可能であり、また、「有害な内容」については明確にすることが最も困難であるとしつつ、「非合法的な題材」の該当例や、「有害な内容」を明らかにするために考慮すべき項目(犯罪行為、違法薬物、暴力的行為・事件、残忍な行為・事件、人間の性的行為)等を示している²⁹。上記10項目は、互いに排他的ではなく、重複する可能性がある。なお、VSCは、2018年に審査を行ったビデオゲームのうちの1件について、子どもを性愛の対象とすることを明確に促進するゲームである等として、初めてゲームレーティングを拒否している³⁰。

VSCウェブサイトでも、ビデオゲームのタイトル等からレーティング結果を検索することができ、見つかった場合、その検索結果画面には、PEGIの年齢別レーティングとディスクリプタのほか、消費者への助言、ゲームの簡潔な概要、内容に特有の論点、副次的な論点・情報が表示さ

2013 (2014), P2.

27 VSC, Controversial Content (07.11.2017) (VSC ウェブサイト <https://videostandards.org.uk/MzCms/ContentImage.ashx?cpath=000%5c000%5c948%5c951%5cControversial+Content.pdf> [2020年1月12日閲覧])。

28 VSC (Fn.27).

29 VSC (Fn.27).

30 VSC (Fn.4), P10-11. なお、このゲームのソフトウェアメーカーは、VSCのレーティング拒否決定に対する不服申立てを辞退した。

れ、レーティング理由の詳細がわかる。また、既に説明しているとおり、VSCが開発したレーティング検索アプリ（Android・Apple 機器用）の運用が2019年9月から始まっている。

なお、英国では、IARCシステムを通じて、デジタルオンラインストアが消費者のためにPEGIの年齢ラベルを出していることにつき、上記①で述べたとおりである。

参考までに、Brexitの影響に関して言及すると、次のようになる。英国における年齢別ゲームレーティングによる法的規制は、英国独自の判断で導入されたもの³¹であって、EU指令に基づくものではない。かつてEUは、2008年に、加盟国やビデオゲーム小売業者等のすべての利害関係者に対し、未成年者に対するゲーム販売等に関する統一的な行動規範（「汎欧州行動規範」(a Pan-European Code of conduct)）について、2年以内に策定することを求めた³²ものの、そのような行動規範は確認できない。また、NICAMとVSCはPEGI S.A.との契約に基づいてPEGIのレーティングを実施している³³ほか、PEGIは各国の業界団体等が自発的に参加するシステムで、スイスなどEU域外からの参加もある。これらのことから、BrexitがPEGIシステムや英国の法的規制に対して大きな影響を及ぼすことは、考えにくい。

31 Gordon Brown 首相（当時）の要請を受けて、子どもが直面するインターネットとビデオゲームから受けるリスクに関する独立調査を行った心理学者のTanya Byronは、その報告書の中で、ビデオゲームの等級審査システムの将来的な改革として、PEGI12+のレーティングを受けたビデオゲームも規制対象に含めるべく、制定法上の販売規制を拡大させること等について提言した。この報告書は、2008年に英国政府に提出され、2010年デジタルエコノミー法による1984年ビデオ録音法改正に大きな影響を与えた。See, Tanya Byron, *Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review* (2008), P1,12,169.

32 COMMUNICATION FROM THE COMMISSION TO THE EUROPEAN PARLIAMENT, THE COUNCIL, THE EUROPEAN ECONOMIC AND SOCIAL COMMITTEE AND THE COMMITTEE OF THE REGIONS on the protection of consumers, in particular minors, in respect of the use of video games (COM (2008) 207 final 22.4.2008), P10.

33 ゲームレーティング研究会（註6）57頁（佐々木輝美執筆）参照。

(2) 日本のゲームレーティングシステム

日本における現在のゲームレーティングシステムは、ビデオゲーム業界によって設立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（CERO: Computer Entertainment Rating Organization、以下「CERO」という。）³⁴により運用されている。その年齢別レーティングの結果は、購入の目安として利用されるもので、それ自体に規制の効果はないが、それに基づき業界団体が自主規制を行っているほか、地方公共団体が制定する条例上の規制に利用されることがある。そのため、本節では、CEROのゲームレーティングシステムと自主規制・法的規制について説明する。

① CERO—日本におけるゲームレーティング機関

CEROは、青少年の健全な育成を図るため、テレビゲーム業界団体であるコンピュータエンターテインメント協会（CESA: Computer Entertainment Supplier's Association、以下「CESA」という。）によって、ゲームの年齢別レーティングを行う第三者機関として2002年6月に設立された³⁵。ゲームレーティングの審査に関しては、CERO倫理規定に定められており、日本国内で販売される家庭用ゲームソフトを審査適用範囲とすることのほか、「教育系/データベース系ソフト」以外の家庭用ゲームソフトである「ゲーム系ソフト」については、禁止表現があるものについてはレーティングを与えず³⁶、禁止表現がないものについては5段階（A: 全年齢対象、B: 12才以上対象、C: 15才以上対象、D: 17才以上対象、Z: 18才以上のみ対象）にレーティングする旨、記載されている。

CERO倫理規定7条では、別表3に定める禁止表現や、不当な差別表現を用いてはならないことを規定している。別表3に掲げられている「禁

34 CEROは、2003年11月に特定非営利活動法人に認証されている。CEROウェブサイト <https://www.cero.gr.jp/publics/index/3/> [2020年1月12日閲覧]。

35 CEROウェブサイト（註34）。

36 近年、審査結果が「判定不可」(rejected)となったゲームの割合は、2017年では審査依頼件数1,313件の0.8%、2018年では審査依頼件数1,647件の0.5%であり、皆無ではない。CESA『2017CESAゲーム白書』（CESA、2018年）86頁、CESA『2018CESAゲーム白書』（CESA、2019年）84頁。

止表現」の主な項目は、性表現、暴力表現、反社会的行為表現、言語・思想関連表現であり、5段階のレーティングを行う際に審査する表現について示した別表2「表現種類及び表現度合一覧表」に掲げられている主な項目と共通しているが、詳細項目において程度が異なる。

CEROレーティングマークは、5種類の年齢区分マーク（帯色はA：黒、B：緑、C：青、D：橙、Z：赤）と3種類のその他のマーク（教育・データベース、規定適合³⁷、審査予定）があり、ゲームソフトのパッケージ表面に表示される³⁸。CEROレーティングマークのほか、対象年齢を決定した根拠となる表現を示す9種類のコンテンツディスクリプターアイコン（恋愛、セクシャル、暴力、恐怖、飲酒・喫煙、ギャンブル、犯罪、麻薬等薬物、言葉・その他）があり、ゲームソフトのパッケージの裏面に表示される³⁹。CEROウェブサイトで、ビデオゲームのタイトル等からレーティングを検索することができ、見つかった場合、その検索結果画面には、レーティングとアイコンが表示されるが、レーティング理由に関する文章による説明はない。また、発売直後のゲームタイトルを検索しても見つからないものがある。

ゲームレーティング研究会がCEROから委託を受けて行った調査の報告書⁴⁰によると、禁止表現があるとしてレーティングを拒否された場合、それ自体に販売禁止の効果はないが、主なハードウェアメーカー（任天堂、ソニー・コンピュータエンタテインメント、マイクロソフト）は、ライセンス企業がCEROレーティングを取得することを前提としたライセンス契約を締結しているため、レーティングを取得していないゲームを販売す

37 製品化前のソフト（体験版ソフトなど）について、禁止表現の有無に限定して審査し、禁止表現が無いことが確認されたソフトに表示されるもので、後の正式なレーティング審査でAからZまでのいずれかのレーティングがつくものである。CEROウェブサイト <https://www.cero.gr.jp/publics/index/17/>〔2020年1月12日閲覧〕参照。

38 CEROウェブサイト（註37）。

39 CEROウェブサイト（註37）。

40 ゲームレーティング研究会「CEROの禁止表現およびZ区分表現の妥当性に関する調査」（2009年3月）201-203頁（高田泰治執筆）参照。

ることはできない。

なお、本章1節①で述べたように、Google Play等のデジタルオンラインストアで販売されているゲーム・アプリの年齢別レーティングは、IARCシステムによって取得されているが、日本ではIARCのレーティングアイコン（3+、7+、12+、16+、18+の5種類）が表示される⁴¹。

②自主規制と法的規制—CESAの自主規制と条例による法的規制

ア. CESAの自主規制

CEROのレーティング結果（Z区分）に基づく自主規制については、CESAが販売業界等と連携しながら実施している。具体的には、Z区分商品の販売規制（販売の際の年齢確認、A～D区分商品との区分陳列）⁴²や、Z区分商品の広告規制（Z区分該当描写を広告等に収録しない、「学年誌」等の雑誌広告を行わない、イベント出展の場合に試遊台周囲を囲みスペースで区分けする、ソフト公式ウェブサイト閲覧時に年齢を確認するなど）⁴³といったものがある。

なお、上記以外のCESAによる自主規制の運用ルールには、ネットワークゲームサービス提供会社に向けて、ネットワークゲーム内に「未成年（20才未満）」による課金に対する注意文言を掲載すること等を定めた「未成年の保護についてのガイドライン」（2016年12月21日制定・施行、2019年3月27日改定）等があり、未成年の消費者を保護する観点から規定されたものが存在する。

イ. 条例による法的規制

CEROのレーティング結果（Z区分）に基づく法的規制に関し、条例によって販売等を禁止している例がある。法的効果等を比較するため、以

41 Google Play ヘルプ「Google Playでのアプリとゲームのコンテンツのレーティング」（Google Play ウェブサイト <https://support.google.com/googleplay/answer/6209544?hl=ja> [2020年1月12日閲覧]）参照。

42 CESA「家庭用ゲームソフトの年齢別レーティング制度を反映した販売店マニュアル—2008年版—」参照。

43 CESA「『18才以上のみ対象』家庭用ゲームソフトの広告等ガイドライン」（2008年4月1日施行、2012年6月20日改訂）参照。

下では愛知県青少年保護育成条例と神奈川県青少年保護育成条例について説明する。

愛知県青少年保護育成条例は、「青少年」を「18歳未満の者」と定義（4条1号）した上で、「図書類取扱業者で構成する団体で知事の指定を受けたものが、青少年に閲覧させ、視聴させ、又は聴取させることが不適当であると認めた図書類で当該団体が定める方法によりその旨が表示されているもの」を有害図書類の一つとし、青少年への販売等を禁止している（6条3項3号）ほか、有害図書類の陳列方法の規制について定めており（7条）、違反者に対する罰則（29条3項1号、29条5項1号）も用意している。2006年にCEROは当該団体となり、CEROがZ区分にレーティングしたソフトが有害図書類となっている。

神奈川県青少年保護育成条例は、「青少年」を「満18歳に達するまでの者」と定義（7条1号）した上で、「知事は、図書類の制作又は販売を行う者の組織する団体であって、青少年に読ませ、聴かせ、又は見せることが不適当な図書類の判定のために審査を行い、その結果に基づく表示を定めているもののうち、規則で定める基準に該当するものを指定することができる。」（13条1項）とし、当該指定をされた団体（指定団体）が不適当であると認めた図書類（有害図書類を除く。）について、青少年に販売等を行わない努力義務を課しており（13条3項）、当該図書類（団体表示図書類）の販売等を行う者に対し、その停止など必要な措置を勧告することができる（13条4項）ほか、団体表示図書類の陳列場所に係る努力義務等について定めている（14条）。努力義務であるため、違反しても罰則規定の適用はなく、行政指導を行いうるに過ぎない。CEROは2008年にこの指定団体となり、CEROがZ区分にレーティングしたゲームソフトが団体指定図書類となっている。2005年に、あるゲームソフトを個別指定により有害図書類（青少年への販売等が禁止される図書類）としたが、個別指定では次々に制作・販売されるゲームソフトには現実的に対応しきれない等として、青少年へ団体表示図書類の販売等を行わない努力義務を課す規定を2008年に置いた⁴⁴。

なお、「Z：18才以上のみ対象」と「D：17才以上対象」の区分は1才違いであるが、Z区分のビデオゲームが条例に基づき有害図書類等に指定されて販売規制を受ける場合があることを念頭に、同じタイトルのバージョン違いで、Z区分とD区分のビデオゲームが同時発売されることがある。

(3) 小括

ゲームレーティングシステムに関し、英国と日本を比較すると、主に次のことを指摘できる。

第一に、レーティング機関について、英国ではVSCにレーティングに関する法律（1984年ビデオレコーディング法（改正））上の地位（指定機関）が与えられているが、日本ではCEROにそのような地位は与えられていない。

第二に、ビデオゲームの法的な販売規制について、英国では12才以上・16才以上・18才以上のレーティングに適合しないビデオゲームの子どもへの販売を法律（1984年ビデオレコーディング法（改正））に基づき罰則付きで規制しているが、日本では業界による自主規制をベースにしながら、18才以上のレーティングを取得したビデオゲームの子ども（18才未満）への販売を条例によって罰則付き（禁止）または罰則なし（努力義務）で規制していることがある。いずれも、国や地方公共団体ではない組織が行ったゲームレーティング結果を法的規制に利用しており、その点では共通しているが、日本の条例による販売規制においては、条例を定めた地方公共団体が指定団体であるCEROに指示等を行う法的権限を持つわけではない。そのため、特に、Z区分のレーティングを取得したビデオゲームを罰則付きで販売禁止の対象とする場合、当該地方公共団体がその具体的な理由を説明できるか否かが問題となりうる。また、CEROはビデオゲーム

44 ゲームレーティング研究会『テレビゲームのレーティングの社会的受容に関する調査報告書』（CERO、2008年）資料2-47・資料2-48（松沢成文 執筆）参照。

の販売に関して自主規制を行う機関ではなく、指定団体となることによって CERO が行政組織法上の特別な地位を得るわけでもないため、この仕組みを共同規制と呼ぶか否かについては検討を要する。

第三に、ゲームレーティングシステムに付随した、パッケージ表示による子ども消費者の保護策について、英国ではゲーム内課金が可能であることを示す PEGI のディスクリプタがパッケージに表示されるが、日本ではそのような CERO の表示はなく、ネットワークゲーム内に「未成年（20才未満）」による課金に対する注意文言を掲載する旨の業界ガイドラインが定められているにとどまる。

第四に、レーティング拒否の理由となる禁止表現について、英国では「議論の余地がある内容」が法的効果を伴う禁止表現になりうるものであり、その項目や解釈についてガイドラインのようなかたちで公表され、レーティング拒否に至るまでの手続も明示されているほか、レーティングを拒否したビデオゲームに関し、理由等を含めて年報で個別具体的に言及されている。一方、日本では禁止表現が CERO 倫理規定の別表 3 で示されているものの、レーティング拒否に至るまでの手続やレーティングが拒否された個別事案の詳細（拒否理由等）について記載された公表資料は見当たらない⁴⁵。

第五に、年齢別レーティングを行う際に用いる基準（禁止表現以外）について、英国では、PEGI レーティングのための 37 項目ある評価フォームが公表されており、そこでは項目ごとに年齢別レーティング、質問（ゲームが含む内容）、質問を深く説明する文章、コンテンツディスクリプタが記載されている。一方、日本では表現種類及び表現度合一覧表が CERO 倫理規定の別表 2 で示されているものの、そこではレーティング区分ごとの表現種類および表現度合が示されておらず、記載されている内容も

45 月別の審査依頼件数と審査結果年齢分布比率（判定不可を含む。）については、CESA が毎年出版する『CESA ゲーム白書』で公表されているが、統計値に限られる。

PEGI の評価フォームと比較すると簡素である。CERO 倫理規定 4 条 2 項において「審査の基準は、別途定める内規に従うものとする」とあるが、この内規は公表されていない。

第六に、上記第四・第五の内容とも関連するが、レーティング機関の透明性（情報公開）に関し、英国では VSC がウェブサイトを通じ、年次報告書などで 1 年ごとの活動内容、個別のレーティング事例の詳細、評価フォーム（レーティング基準）を公表しており、業務運営状況や個別のレーティング理由等を具体的に知ることができる。一方、日本では CERO のウェブサイトおよび出版物において、これらの情報は見当たらず、業務運営状況や個別のレーティング理由等を具体的に知ることは一般的に困難である。

第七に、中立性について、VSC を統括する内部組織である VSC 委員会（VSC Board）に着目すると、委員長は元警察署長、副委員長は公認会計士、その他委員 8 名のうち 3 名が業界団体に所属している⁴⁶。また、CERO を統括する内部組織である理事会構成員に着目すると、理事長は元裁判官、副理事長は CERO 出身、その他の理事 4 名のうち 1 名が業界団体に所属している⁴⁷。統括を担う内部組織の構成員に関しては、いずれも、業界との利害調整を図ると同時に組織の中立性に配慮していることがうかがわれる。ただし、レーティング結果に対して不服審査を行う内部専門機関がない場合、専門性および中立性が確保されているか否かを判断するに当たり、注意を要する。

第八に、専門性について、VSC 内部に設置されている 2 つのパネルの構成員に着目すると、不服申立てパネル（Appeals Panel）の委員長はバリスタ、その他の委員は学者 1 名、元警察官 1 名、業界出身者 1 名、ソリシタ 1 名、放送局出身者 1 名であり、専門家諮問パネル（Expert

46 VSC (Fn.4), P31-32.

47 CERO ウェブサイト（註 34）。

Advisory Panel) は弁護士 1 名、心理学者 2 名から成る⁴⁸。一方、CERO に関して、CERO ウェブサイトで公開されている定款や CERO 倫理規定、組織図⁴⁹を参照しても、専門的な内部組織の存在を確認できない。

2. 補論—HFSS 食品・飲料に係る子ども向けゲーム内広告規制

本章では、ゲーム内の表現に関する新たな問題として、HFSS 食品・飲料に係る子ども向けゲーム内広告規制について検討する。

(1) 英国と日本の状況

①英国

英国には、ゲーム内広告に関して、広告業界の自主規制が存在する。それは、広告行為委員会 (CAP: Committee of Advertising Practice、以下「CAP」という。) が規定する CAP Code (The UK Code of Non-broadcast Advertising and Direct & Promotional Marketing) であり、放送 (ラジオ、テレビ) 以外の分野に適用されるルールである。この CAP Code に基づき、CAP の姉妹組織である広告基準機構 (ASA: Advertising Standards Authority、以下「ASA」という。) が規制を実施している。

CAP Code の導入部に記載されている適用対象項目の一つに、「放送以外の電子メディアにおける広告」があり、それに含まれる例として、ゲーム関係では「ゲーム内広告」(in-game advertisements) と「広告表示が主であるアドバゲーム (advergames)」がある。また、HFSS 食品・飲料の子ども向け広告規制については、「食品・ソフトドリンク製品のマーケティングコミュニケーションと子ども」(CAP Code 15.11 ~ 15.18) で規定されている。

これに関連して ASA が裁定を行った事例の中に、HFSS 食品に該当する菓子の広告が表示されたアドバゲームについて、利用者の大半が子ど

48 VSC (Fn.4), P32-33.

49 CERO ウェブサイト (註 34)。

も（16才未満）だった考えられることから、CAP Code 15.18（HFSS 製品の広告場所）に違反していると判断したのがある⁵⁰。ゲームにおける HFSS 食品・飲料に関する子ども向け広告が CAP Code に基づいて実際に規制されていることを示す事例である。

②日本

日本における広告規制は、消費者基本法や景品表示法等の個別の法律に基づき行われているものの、それらは子どもについて特段の配慮義務を定めていない。また、主要な広告媒体の自主規制基準（例：日本民間放送連盟放送基準）において、HFSS 食品・飲料に関する子ども向けの広告を規制する旨明示しているものは見当たらないほか、そのようなゲーム内広告を規制する内容のゲーム業界独自の基準も確認できない。

CERO からの委託を受けて、CERO の禁止表現および Z 区分表現の妥当性に関して調査を行ったゲームレーティング研究会は、2009 年 3 月の調査報告書において、メディア表現の影響に関する心理学的検討に触れる中で、青少年に悪影響を及ぼしうる表現内容として「スナック、菓子類などの栄養価の低い食べ物の広告」があり、CERO のゲームレーティング基準にそれを取り入れるべきか否かにつき、検討することが可能である旨言及している⁵¹。その後の検討状況については詳らかでないが、少なくとも、CERO のレーティング基準には取り入れられていない。

このような状況の下で、実在する食品・飲料がアイテムとして出てくる子ども向けのビデオゲームが発売されている。Nintendo 3DS でプレイ可能なそのビデオゲームは、子どもをターゲットとしており⁵²、CERO の A

50 本件は、2018 年 7 月 4 日の裁定事例(Complaint Ref: A18-410958、苦情者 1 名)である。ASA ウェブサイト <https://www.asa.org.uk/rulings/swizzels-matlow-ltd-a18-410958.html> (2020 年 1 月 12 日閲覧)。なお、問題となったアドバゲームアプリは、Google Play ストアで PEGI 3（3 才以上）のレーティングが与えられていた。

51 ゲームレーティング研究会（註 40）291 頁（渋谷明子執筆）、342 頁参照。

52 子ども向けのテレビアニメやコミック等とともに展開する、いわゆるメディアミックス展開を行っている。

区分（全年齢対象）のレーティングを取得している。アイテムとして出てくる実在の食品・飲料には、ポテトチップス、加糖されたシリアル、炭酸飲料、健康食品などがあり、メーカー名のロゴ、商品名、商品のアイコンが表示されるほか、中には商品のテレビコマーシャルのセリフが音声で流れるものもある⁵³。また、これらの商品は、ゲーム内でアイテムとして使用した場合の効果をうたっている。

なお、当該ゲームは、後に内容を拡充し Nintendo Switch 用のソフトとして発売されているほか、日本の Nintendo Switch 版と同じタイトルで海外（欧州、米国など）において Nintendo Switch 用のソフトとして 2020 年 2 月に発売される予定であり⁵⁴、日本版は Nintendo Switch 用も A 区分（全年齢対象）、海外版は英国で PEGI 7（7 才以上）のレーティングを取得している。ゲーム内広告に関する規制の有無が、結果としてその内容の違いとなってあらわれる可能性がある。

(2) 日本における論点と課題

HFSS 食品・飲料に係る子ども向けゲーム内広告規制について検討するに当たり、民間団体が策定したガイドラインである「子どもに影響のある広告およびマーケティングに関するガイドライン」が参考になる。このガイドラインは、公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンが 2016 年に策定したものであり、事業者等が自主的な判断で広告・マーケティングの指針として自社基準や自主規制に取り入れ活用することを意図して作成されたものである。当該ガイドラインの 4-1-12「子どもの健康的で規則正しい食習慣を損ねるような表現」では、「子どもの健全な発達において食は重要な役割を果たすことから、食品（健康食品などを含むあらゆる食品ならびに清涼飲料水などの飲料を含む）の広告は子どもの健康的で規

53 ゲームウェブサイト <https://www.snack-world.jp/trejarers/game/13.html> [2020 年 1 月 12 日閲覧] 参照。

54 ゲームウェブサイト <https://www.snackworld-official.com/en/> [2020 年 1 月 12 日閲覧] 参照。

則正しい食習慣を推奨し、健全な食生活を実現するために、公的な食生活指針などに反する表現をしないよう配慮する。」と規定し、特に留意する事項として、「子どもの健康を害するおそれのある成分を多く含む食品の過剰摂取や、栄養バランスがとれていない食事を推奨するような表現にならないよう配慮する」ことなどを挙げている。

前節でふれたようなビデオゲームがあることを踏まえるなら、上記ガイドラインの視点から子ども向けのゲーム内広告のあり方を検討する余地があると同時に、学術的な観点から、HFSS 食品・飲料に関する子ども向けのゲーム内広告が子どもに与える影響に関する心理学的研究の進展が期待される。

おわりに

まとめとして、ゲームレーティングシステムによるビデオゲームの法的規制に関し、英国および日本の規制類型の基本的特徴を整理した上で、課題について言及する。

英国の規制類型の基本的特徴を要約すると、法律に基づく規制が欧州レベルの業界自主規制の一部を取り込んだ「共同規制」(co-regulation)であると指摘できる(図1参照)。子ども保護の観点から法的規制の範囲を拡大させるにあたり、VSCは英国における統一的なゲームレーティング機関として法律上の地位を得ており、ゲームレーティング機関に指定した英国政府と結合している。PEGI行動規範やVSC行動規範(VSC Code of Practice (2014 edition))において、ビデオゲームの販売に関する自主規制基準を規定している(例:PEGI行動規範の附則B(PEGI小売規範)、VSC行動規範の行動規範ガイドライン)ため、(組織としての)PEGIとVSCは、ゲームレーティング機関であるだけでなく、販売に関する自主規制機関でもある。また、1984年ビデオレコーディング法(改正)で、レーティング対象となるビデオゲームから除外されるための条件(2条1A項c号)について説明する2A条では、第一の条件として8つの暴力表現等(2A条2項a～h号)を含まないビデオゲームであること、第二の条件

として指定機関等が12才未満の者の視聴に適すると書面で認めているビデオゲームであること(2A条4項)を挙げている。第一の条件に関する2A条2項a～h号に掲げられた基準は、12才以上にのみ適するビデオゲームか否かを決定するためにPEGIで用いられている基準をベースとしている⁵⁵。国務大臣は、第一の条件の改正やさらなる条件の追加・改正・削除に関連して、2A条の規定を規則(regulations)で改正することができる(2A条5項)。これらの点から、法的規制が自主規制の一部を取り込み、体制と機能が重なり合う領域があることがわかる。

日本の規制類型の基本的特徴を要約すると、業界自主規制を基本として、条例に基づく規制が別途追加されることがある「二元規制」(dual-regulation)であると指摘できる(図2参照)⁵⁶。業界自主規制と条

55 Digital Economy Act 2010 Explanatory Notes (2010), P29.

56 ここでいう「二元規制」とは、ゲームレーティングシステムを利用したビデオゲームの法的規制の観点から、英国との比較で日本の特質を反映させた分類であり、自主規制における団体参画モデル(団体による基準定立型)と位置付ける見解(例えば、原田大樹『自主規制の公法学的研究』(有斐閣、2007年)57頁)や、共同規制と位置付ける見解(例えば、曾我部真裕「メディア法における共同規制(コレギュレーション)について—ヨーロッパ法を中心として—」大石眞・土井真一・毛利透 編『各国憲法の差異と接点 初宿正典先生還暦記念論文集』(成文堂、2010年)659-660頁)を否定する趣旨ではない。第一に、自主規制に関して言及すると、CEROの特定非営利活動法人としての事業報告書に添付された社員名簿(社員のうち10名以上の者の名簿、2016～2018年度版)に掲載されている15法人は、すべてゲーム業界関連企業(ハードウェアメーカー、ソフトウェアメーカー)であり、また、CESAが定めるコンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定(第2改訂版)(以下「CESA倫理規定」という。)7条で、CESA倫理規定の具体的適用については、CERO倫理規定に委ねること(1項)や、CERO倫理規定の違反は、特別な事情が無い限り、CESA倫理規定の違反と見なすこと(2項)を規定している。これらのことから、CEROとCESAを、レーティング基準の策定およびそれに基づくレーティングと、レーティング結果による業界自主規制の実施という役割を分担した事実上の姉妹組織とみるなら、これらを広い意味で一つの自主規制の枠組みでとらえることができる。さらに、ゲームレーティングを利用した自主規制について、年齢別レーティングの取得だけでなく、レーティングの拒否を含め検討するならば、ビデオゲームに関するCEROのレーティング拒否は、事実上の全面的な販売禁止を意味し、最も強力な自主規制とみることができるが、この場合の自主規制の法的主体は、CESAではなくハードウェアメーカーであり、

例による法的規制は、いずれも Z 区分（18 才以上のみ対象）のゲームの販売規制が目的であるという点で共通しているが、CESA と条例を制定した地方公共団体の間に法的な結びつきはなく、規制の枠組みは別のものである。販売の自主規制機能がレーティング機関ではなく業界団体にある点で、英国とは異なる。条例による法的規制は、販売規制の実効性を確保するための追加的施策であると解釈しうるが、条例による法的規制を行っているのは、一部の地方公共団体であるほか、規制はあっても違反者に対する罰則があるものとなないものが存在する。いずれにしても、CERO が法的な地位を得るわけではなく、条例を制定した地方公共団体が CERO に対して指示できる権限を持つわけでもない。そのような意味で、CERO と条例を制定した地方公共団体の結びつきは弱く、CERO に対する団体指定は、CERO のレーティング結果を規制に利用するという意味にとどまる。

レーティング機関の透明性、中立性、専門性は、一義的にはレーティング結果の信頼性確保の観点から要求されるが、罰則付きの法的規制がある場合には、罰則適用の正当性確保の観点からも要求されることになる。そのため、日本においてレーティング機関（CERO）の透明性、中立性、専門性が必ずしも十分ではない、または不明な点に鑑みると、行政指導にとどまる罰則なしの規制が、現状においてはバランスのとれた法的規制手段であるといえる。この三要件の具備が、レーティング機関としての CERO の主要な課題となる。根源的な問題は、CERO がレーティングの具体的な基準や問題となりそうな個別のレーティング理由を明らかにしていない点、つまり、レーティングに透明性がない点にある。特に、条例

これも自主規制の枠組みを形成していると考えられる。第二に、共同規制に関して言及すると、CERO は地方公共団体に対して情報提供等の協力を行っており（例えば、「九都県市青少年を守るためのゲームソフトに関する協議会」の結果概要のほか、CERO2018 年度事業報告書 2 頁を参照）、両者は事実上の協働関係にある場合があり、さらに CESA 等も加わる場合があることから、広い意味での共同規制ととらえることも可能である。

による規制を前提に設定した D 区分（17 才以上対象）と Z 区分（18 歳以上のみ対象）の 2 つの年齢区分⁵⁷について、まずは CERO 自身が公表・説明すべきで、その上で罰則付きの規制の導入について議論の俎上に載せるのが適当であろう。

なお、デジタルオンラインストアで販売されるゲーム・アプリのレーティングについて、本稿では簡略な説明にとどめたが、念のため今後の課題に言及すると、ここでもレーティング機関の透明性が問題となりうる。IARC の年齢別レーティングは、ゲーム・アプリ開発者が質問に答えることで自動的かつ瞬時に結果が出るもので、その性質を一言で表すならば、自己申告に基づく簡易評価である。そのため、（組織としての）PEGI のような IARC に参加しているレーティング機関は、ダウンロード数がトップのものを確認すると同時に、狙いを定めた探索を実施するよう努めている⁵⁸。英国では、年齢適合性という意味で大部分のゲーム・アプリに問題はほとんどないものの、VSC が問題のあるゲーム・アプリに気付いた際に Google Play Store へすぐに報告し、それを受け、Google Play Store が当該ストアの取扱条件に明らかに違反しているとして、そのダウンロードサイトをただちに削除した事例がある⁵⁹。このような連携が可能なのは、レーティング機関が審査基準の透明性を確保した上で IARC に参加していることが背景としてあると考えられる。CERO は、IARC に参加していないため、（組織としての）PEGI のような IARC およびデジタルオンラインストアとの協同関係にはない⁶⁰。日本で利用されるデジタルオンラインストアのゲーム・アプリについて、CERO の審査基準による可能な限り統一的・統合的な年齢別レーティングを確保しようとするなら、ゲーム・

57 ゲームレーティング研究会（註 44）資料 2-4 参照。

58 VSC（Fn.4），P21.

59 VSC（Fn.4），P21.

60 ちなみに、CERO の特定非営利活動法人としての事業報告書を見ると、2016 年度版および 2017 年度版には、IARC システムへの加盟について検討を行った旨の記載があるが、2018 年度版にはその記載がない。

ゲームレーティングシステムによるビデオゲームの法的規制

アプリ開発者とのコミュニケーションだけでなく IARC およびデジタルオンラインストアとの連携のためにも、CERO の審査基準に関する透明性は前提条件となるだろう。ビデオゲームのレーティングに関する課題が、デジタルオンラインストアで販売されるゲーム・アプリのレーティングに関する課題にも連なっている。

図1 英国の共同規制 (co-regulation)

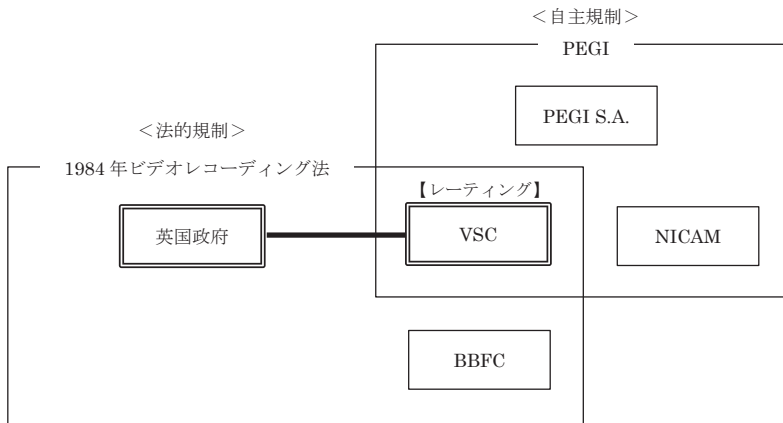


図2 日本の二元規制 (dual-regulation)

