

2012年12月5日

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）

## 「第7回インターネット消費者取引連絡会」発表資料

CESAが取り組んできた自主規制、啓発活動の代表的活動につき発表します。

### ■自主規制

#### ・レーティング制度の導入

家庭用ゲームソフトの暴力、性的な表現等の問題についての対応として、表現審査機関構想をまとめ、2002年10月に別団体として「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）」を設立した。

レーティングはA（全年齢）、B（12才以上）、C（15才以上）、D（17才）、とZ（18才以上）の5区分からなり、Z区分については18才未満には販売しないことを強調した。

プラットフォーム（任天堂、SCE、マイクロソフト）および流通業者の全面的な協力により家庭用ゲームソフトについては、レーティングの審査を受けていない商品の流通はなく、また、Z区分商品は販売店での棚区分や年齢確認が徹底され、実効性のある施策となった。過去10年間で10,000件の審査件数を超え、社会的な制度として定着している。

### ■啓発活動

#### ・「ゲームのちょっといいおはなし」の発刊

2002年7月に書籍「ゲーム脳の恐怖」が発刊されると、メディアを通じて「ゲームをすると認知症の脳の状態になる」との喧伝がセンセーショナルに行われ、それ故「ゲームはけしからん」という非難の論調が強められた。

しかし、その後、「ゲーム脳の恐怖」に対する各方面の専門家、有識者からその仮説に対するの批評も相次いだ。保護者、教育関係者からは何かと「ゲーム脳」を引き合いに出し、ゲームは子供に悪影響をもたらすものとのネガティブなイメージが形成された。

こうした事態に対応する為、専門家による科学的裏付けや有効データを紹介すると共に、「ゲームとの付き合い方」、「ゲームの作り方」などを通じて、広くゲームに対する理解を深めてもらい、楽しく、安心であることを伝える情報発信源として、200

4年に「ゲームのちょっといいおはなし」を発刊した。毎年10万部発刊され、既に第9刊を数える。毎年、東京ゲームショウの来場者に配布される他、報道関係者、教育関係者、CESA会員など広く無料で配布し、啓発活動に努めている。

・「学生・生徒向けゲーム業界講座」の開設

小・中学生の課外授業や地方の中・高校生が修学旅行で上京する際の企業訪問でゲーム会社を希望するケースが多いが、それを受け入れている会社は少なく、そうした実情に対処する為、2005年にCESAが学生・生徒向けのゲーム講座を開設し、受け入れを行っている。「学校、教育機関とゲーム業界のパイプ作り」、「生徒たちの自主的な学習活動に貢献する」ことを目的に行われている。

毎年、40～50校、300名以上の受け入れを行っており、地道な活動を続けている。

以上