

CERO 倫理機構の性表現基準に関する研究 —アダルトゲームの家庭用移植におけるグラフィック修正の調査より—

渡邊甲人ⁱ 遠藤雅伸ⁱⁱ

東京工芸大学芸術学部〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

E-mail: ⁱgufudomukenpurx78@gmail.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

概要日本の家庭用ゲームソフトは CERO によりレーティングされている。その倫理規定には性的描写に関する規制があるが、レーティングの基準は明確にされていない。本研究は成人向け PC ゲームの家庭用移植に注目し、グラフィックに関する修正部分と発売されたレーティングより、性的描写のレーティング基準を調査した。その結果、各レーティングにおける描写の違いが明らかになった。

キーワードデジタルゲーム, CERO 倫理規定, 性的描写, アダルトゲーム, 家庭用ゲーム移植

1. はじめに

日本のデジタルゲームでは、家庭用ゲームとPCゲームに対して倫理規定が存在する。家庭用ゲームのレーティング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 (CERO: Computer Entertainment Rating Organization) が、PCゲームのレーティングはコンピュータソフトウェア倫理機構 (ソフ倫, EOCS: Ethics Organization of Computer Software) と日本コンテンツ審査センター (旧映像倫理機構) が行っている^{[1][2][3]}。PCゲームは分離販売が行われるため、成人映画に相当する性的描写を含む「18 禁」が存在するが、家庭用ゲームは分離販売が行われず、18 歳以上推奨の「CERO Z」でも過激な性的描写は許可されず販売できない^{[4][5]}。そのため性表現を目的としたゲームはPCを中心に製作される^[6]。

2004年にPlayStation Portable: PSPが発売され、そのパーソナル性と高解像度のディスプレイからビューワーとしての利用が生まれ、UMDを媒体としたアダルトビデオコンテンツが発売された。一方、18禁PCゲームのうち、性的描写を除いても評価が高いタイトルは、PSPの家庭用ゲームとして性的描写が削除あるいは修正され移植販売されている^[7]。これらはCEROの審査を受けレーティングされるが、その倫理規定により規制される箇所は「性表現系」「暴力表現系」「反社会的表現系」「言語・思想関連表現系」である^[1]。しかし、その審査基準は明文化されておらず、暴力表現の基準に関しては教

育分野での研究がある^[8]。

本研究は目標となるレーティングにするためには、どの程度の修正が必要なかを明らかにする目的で、成人向け PC ゲームの家庭用移植における性的描写に着目し、グラフィックの修正箇所から審査基準を検討した。

2. 研究の方法

本研究はアダルト PC ゲームの家庭用移植の実態を把握するためのインタビューと、発売されているアダルト PC ゲームと同タイトルの家庭用移植のグラフィックの比較を行った。インタビューはアダルト PC ゲームの家庭用移植経験のある関係者に行い、CERO 審査の工程を確認した。グラフィックの比較はゲームのスクリーンショットから修正箇所を取り上げ、修正方法と審査結果のレーティングより、各レーティングで許される描写について審査基準の分析を行った。

3. 調査結果

CERO 倫理規定より家庭用移植の際に規制される箇所は、「性表現系」「暴力表現系」「反社会的表現系」「言語・思想関連表現系」とされている。この4つの規制対象の内、「性表現系」に関するグラフィック面での修正事例が顕著であった。

3.1 インタビュー結果

2016年10月に、アダルトPCゲームの家庭用移植の実績を複数持つ、株式会社アルケミスト元代表取締役浦野頌太氏にインタビューを行った。内容に関しては移植経験を持つ複数の開発者に妥当性を確認した。

3.1.1 移植工程

移植タイトルの決定は、アダルトPCゲームのヒット作の中から、性表現がなくてもコンテンツとして成り立つ作品が選ばれる。移植に際しての修正は「暴力表現系」「反社会的表現系」「言語・思想関連表現系」に関してはほとんどなく、「性表現系」に関するグラフィックの修正が主である。

3.1.2 審査工程

修正を行ったコンテンツは、CEROに審査を依頼するが、審査は特定のレーティングに対して合否を判定するのではなく、コンテンツがどのレーティングに当てはまるか審査される。審査されたレーティングが不服の場合は、再度修正を行って再審査を依頼する。

3.1.3 レーティングによる差異

営業的に見ると最も売れるレーティングはCERO Dであるが、CERO Zと審査されてしまうと移植する本来の意味はない。移植における修正の程度はプロデューサーが決定し、審査の結果CERO Bとなった場合には修正審査を行う場合がある。どのレーティングとなるかは審査担当者によって異なるため、修正のイメージはC寄りのDが目標となる。

3.2 グラフィック修正

性表現に対するグラフィックの修正方法は、次の4つが挙げられる。

- 追加：規制部分を隠すために衣服を書き足す場合
- 拡大：規制部分を避け一部を拡大表示する場合
- 削除：規制部分のグラフィックを表示しない場合
- 変更：規制部分のグラフィックを書き直す場合

3.2.1 股間表現の修正

股間の下着に対する修正とレーティングについて、

『さかあがりハリケーン』⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾の修正を図1に示す。



図1 「さかあがりハリケーン」における修正

右がPC版で、下着には性器の形状を反映した線が描かれている。左はCERO BとなっているPSP版で、スカートの追加によって下着の露出を自然な範囲に抑えている。中央はCERO CのPS Vita版で、下着自体の露出はそのままだが、性器形状を反映した線は消されている。

性器形状の反映に関する例として『ひとつ飛ばし恋愛』⁽⁴⁾⁽⁵⁾の修正を図2に示す。



図2 「ひとつ飛ばし恋愛」における修正

右がPC版で不自然に性器が盛り上がった誇張表現が行われている。左はCERO DとなっているPS Vita版で、大幅に書き直され自然な着衣表現に留まっている。

同様の性器の形状に関するCERO Dレーティングの例として『ChuShingura46+1』⁽⁶⁾⁽⁷⁾の修正を図3に示す。



図3 「ChuShingura46+1」における無修正事例

右が PC 版であり、大陰唇の隆起を示す陰影が表現されているが、左の CERO D の PS Vita 版でも修正は行われていない。

3.2.2 乳首表現の修正

乳首に対する修正とレーティングについて『ChuShingura46+1』の修正を図 4 に示す。



図 4 「ChuShingura46+1」における修正

右が PC 版で乳首を含め乳房は全て露出している。左は CERO D となっている PS Vita 版で、着衣の掛かり具合に加筆を行って乳房の露出を確保しつつ乳首を隠している。

乳房表現の修正に関して『学☆王』⁽⁸⁾⁽⁹⁾の例を図 5 に示す。



図 5 「学☆王」における修正

右が PC 版で横からのアングルで乳房と乳首が表現されている。左は CERO D となっている PSP 版で、規制に従った全く新しいグラフィックに変更されて、乳房と乳首の露出を修正している。

3.2.3 キス表現の修正

キスに対する修正とレーティングについて『るいは智を呼ぶ』⁽¹⁰⁾⁽¹¹⁾の修正を図 6 に示す。



図 6 「るいは智を呼ぶ」における修正

右が PC 版で、お互いの舌が絡み合う表現がされている。左は CERO D となっている PS Vita 版で、明らかにディープキスに見える表現を、避けた変更が行われている。

4. 考察

今回の調査標本では、インタビューによる 4 つの修正方法にすべてが当てはまった。これらの調査から、各レーティングにおける許されている性的描写表現の内容を分析したところ、次の 5 つの項目について修正が行われていた。

- 下着の露出
- 乳房の露出
- 乳首の露出
- 性器の形状表現
- キス表現

また、レーティングにより明確な違いを持つ項目と、程度によってレーティングが異なる項目があった。今回の調査で明らかになった、各項目におけるレーティングの基準を表 1 に示す。

表1 修正項目とレーティングによる違い

	CERO B	CERO C	CERO D
下着の露出	自然な画角の範囲内で許可	許可	許可
乳房の露出	規制	許可	許可
乳首の露出	規制	規制	規制
性器の形状表現	規制	規制	誇張表現は規制
キス表現	唇の接触は許可	唇の接触は許可	舌が絡み合う表現のみ規制

5. まとめ

今回の調査によって、CEROのレーティングにおける性的描写の規制基準が明らかになった。しかし一部の程度によって判断される審査は、事例によって異なることもわかった。

PS Vitaの発売以降は、PCゲームの移植に留まらず、PS VitaオリジナルのCERO D作品も増えているが^[7]、PCアダルトゲームの良作を家庭用ゲーム機で遊べる機会が増えることに期待したい。

文献

- [1] CERO 倫理規定, (2016), CERO 倫理規定 CERO. <<http://www.dero.gr.jp/regulation.html>> (2017年1月26日)
- [2] コンピュータソフトウェア倫理機構, (2016), 法人概要/レーティングの紹介. <<http://www.sofurin.org/htm/about/rating.htm>> (2017年1月26日)
- [3] 映像倫理機構, 日本コンテンツ審査センターホームページ. (2015) <<http://eizorin.or.jp/>> (2017年1月26日)
- [4] 坂本章 (2008). CEROによる「テレビゲームとレーティングの社会的受容に関する調査」の経緯と概要. デジタルゲーム学研究 2(1), pp.157-159.
- [5] 坂本章 (2009). 「CEROの禁止表現およびZ区分表現の妥当性に関する調査」の概要. デジタルゲーム

学研究 3(2), pp.254-258.

- [6] 小山友介 (2016). 日本デジタルゲーム産業史, 人文書院.
- [7] プレイステーションオフィシャルサイト(2016). PlayStation Vita, <<http://www.jp.playstation.com/psvita/>> (2017年1月26日)
- [8] 坂本美和, 佐々木輝美 (2008). テレビゲームの暴力表現に関する格付けの基準. 教育メディア研究 15(1), pp.59-78.

ゲーム

- (1) 『さかあがりハリケーン』, 戯画, 2008.(PC)
- (2) 『さかあがりハリケーン Portable』, アルケミスト, 2011.(PSP)
- (3) 『さかあがりハリケーン Portable』, エンターグラム, 2016.(PS Vita)
- (4) 『ひとつ飛ばし恋愛』, Asa Project, 2013.(PC)
- (5) 『ひとつ飛ばし恋愛 V』, 加賀クリエイト, 2015.(PS Vita)
- (6) 『ChuSingura 46+1-忠臣蔵 46+1-』, inre, 2013(PC)
- (7) 『ChuSingura 46+1-忠臣蔵 46+1-V』, dramatic create, 2015.(PS Vita)
- (8) 『学☆王-THE ROYAL SEVEN STARS-』, Lump of Sugar, 2012.(PC)
- (9) 『学☆王-THE ROYAL SEVEN STARS- +METEOR』, アルケミスト, 2013(PSP)
- (10) 『るいは智を呼ぶ』, 暁 WORKS, 2008(PC)
- (11) 『るいは智を呼ぶ』, MAGES, 2013(PS Vita PS3)

Studies on the Sexual Expression Criteria of CERO Code of Ethics

— Survey of Graphic Corrections in the Conversion to Console Games of Adult Games —

Kabuto WATANABEⁱ ENDOH Masanobuⁱⁱ

Faculty of Arts, Tokyo Polytechnic University, 2-9-5 Honcho, Nakano-ku, Tokyo, 164-8678, Japan

E-mail: ⁱgufudomukenpurx78@gmail.com, ⁱⁱm.endo@game.t-kougei.ac.jp

Abstract Japanese console games are rated by CERO. There are regulations on sexual scenes in the CERO code of ethics, but the criterion of the rating is not clarified. We researched to discuss the criterion of sexual scene based on graphic corrections and the released rating, focused the conversion to console games of adult games. As a result, we presented the difference of expression in the each rating.

Keywords Digital Games, CERO Code of Ethics, Sexual Content, Adult Games, Conversion to Console Games