

■ 5-4 社会に害を及ぼさない

ゲームのクリエイターは、ゲームソフトは子供達が幼い時から触れる商品であると認識し、社会に悪影響を及ぼさない物作りについて考える必要がある。一般ユーザー向けの商品で、一線を越えた性的描写や暴力表現はあってはならないものだ。とは言えゲーム産業は人を楽しませる商売であることを考えれば、ゲームの内容によってはお色気要素や派手な演出でユーザーを楽しませることが必要となってくる。

ゲーム業界より歴史のある、漫画（出版）やアニメ、映画、テレビ（映像）などの業界では、古くからそういったことについて議論が交わされ、それぞれの業界で様々な規定を設けてきた。

ゲームの場合、日本国内の家庭用ゲーム機のソフトは、CEROにより内容を審査され、そのゲームの対象となる年齢区分（レーティング）が行われている。CEROは2003年に発足した団体であり、ゲームが世の中（特に子供達）に悪影響を及ぼさないよう監視し、誰もが安心してゲームを購入できることを目標として活動している。

CEROによるレーティングは「性表現」「暴力表現」「反社会的行為表現」「言語思想関連表現」の4系統について調査され、推奨年齢が決められる。いずれの表現のうち1つでも禁止されるものが入っていると、社会に害を及ぼすと判断されレーティングが与えられず、そのままの内容では発売できない。

スマートフォン用のアプリの場合、iOS 端末のアプリは Apple 社の規定、Android 端末のアプリは Google 社の規定を満たす必要がある。

凶悪犯罪が起きると、犯人はゲーム好きだったとか、暴力シーンのあるゲームで遊んでいたと報じられることがある。ゲームが直接犯罪を引き起こすことはありえないと信じたいが、長時間触れてきたものが、その人の人格形成に影響を及ぼす可能性はありえると、私は考える。ゲームソフトは先述したようにユーザー自らがキャラクターを操作したり、選択肢を選んでゲームを進めていく能動的コンテンツであり、その内容が人の脳に与える影響は、他の受動的コンテンツより大きいと考える人は多い。私自身、過去を振り返ると、本やマンガ、アニメ、映画、好きな作家やアーティストから影響を受け、そして子供の頃に熱中したゲームからも大きな影響を受けたことを思い出す。幸いなことに私はそれらの作品やクリエイターから良い影響を受け、ゲーム業界に入り、沢山のゲームを開発することができた。そんな中でこれは悪い影響を与えるであろうと感じたものも、いくつか記憶している。

ゲーム開発の現場では「CEROもしくは Apple や Google の規定に引っ掛かるから」という観点でゲーム内容を論ずる風潮があるが、それは正論でない。ターゲットとする年齢層に自分達が開発しているゲームの表現が適切であるかを考え、最後のチェック機能として各規定を利用するスタンスで開発を行うことが理想であろう。

社会に良い影響を与えられるようなゲームソフトを開発することが、私の目標である。