

一般社団法人

コンピュータエンターテインメント協会

ゲームを安心安全に楽しむための取り組みについて

Computer
Entertainment
Supplier's
Association

2021年6月30日

June 30, 2021

目次

1. 未成年に関する取り組みのポイント/状況整理
2. 具体的な活動内容
 - 行政や産学連携での啓発活動の強化
 - 家庭内コミュニケーションの活発化

目次

1. 未成年に関する取り組みのポイント/状況整理
2. 具体的な活動内容
 - 行政や産学連携での啓発活動の強化
 - 家庭内コミュニケーションの活発化

機能①「ペアレンタルコントロール機能の有効活用」



By Game/software/PC - Parental control

ポイント

Time Control



プレイ時間の制限

お子さまの1日のプレイ時間や時間帯を設定したり、ゲーム機の起動を制限することができます。

Payment Control



購入・課金の管理

お子さまがオンラインでコンテンツを購入したり、課金する場合の金額の上限を設定することができます。

Access Control



ネットワーク機能の制限

お子さまが有害なサイトにアクセスしたり、怪しい人とやり取りしたりできないよう、コミュニケーション機能を制限することができます。

Rating



レーティングの管理

お子さまの年齢に応じて、CEROがレーティング審査した高い年齢層向けのゲームは遊べないように設定することができます。

主な制限項目

・使用時間

深夜や長時間の利用を管理

・課金制限

課金サービスの利用を管理

・ネットワーク接続

インターネット・SNSの利用を管理

・年齢制限

年齢に沿った適正なゲームの利用を管理

各機能の整理

※ペアレンタルコントロール
子ども側

※サポートツール
保護者側

ゲーム専用機

※PSにも同様機能あり

自身の端末の使用を管理する機能(ペアレンタルコントロール)



Nintendo みまもり Switch
(子どもアカウント)

保護者側が子供の利用状況を把握したり遠隔管理ができる機能



Nintendo みまもり Switch
(アプリ:保護者アカウント)

スマートフォン



Digital Wellbeing スクリーンタイム



スクリーンタイム



ファミリーリンク



スクリーンタイム
ファミリー共有



利用時のポイント

他律期 (幼少期の活用)

自己コントロールが未熟な時期は、本体の制限ペアレンタルコントロールとともに、保護者側(利用状況の確認や遠隔操作)を有効活用をする。

⇒親子双方の端末を使用

⇒自動ブレーキのような用法へ

自律期 (ありたき姿へ)

自身の利用状況を把握するツールや生活環境に合わせた使用方法に設定し自己管理する機能として活用。

⇒自身の端末で管理

⇒目覚まし時計のような活用へ

他律から

自律へ

運用②-1「適切な年齢に沿った選択」

年齢に応じて適切な表現に接するための提供ルール

CEROレーティングマーク

CERO A
全年齢対象

年齢区分の対象となる表現・内容は含まれておらず、全年齢対象であることを表示しています。

CERO B
12才以上対象

12才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。

CERO C
15才以上対象

15才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。

CERO D
17才以上対象

17才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。

CERO Z
18才以上のみ対象

18才以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示しています。
(18才未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分)



A～D区分は年齢の目安として表示しているが、Z区分は18才未満のお客さまには販売禁止とし、メーカー各社には広告・販促を禁止し、店頭で証明書などによる年齢確認を行うよう販売店への指導を行っている。

販売店向けマニュアル



ポイント

- ・年齢別レーティング審査の公正を期すため、独立した運営を行っています。
- ・共通の審査基準が必要との認識し、日本国内で家庭用ゲームソフトを発売する企業には、必ずCEROの事前審査を受ける必要があります。
- ・日本国内での年齢別レーティングマークの表示率は、ほぼ100%となっています。
- ・「レーティングマーク」を区分して陳列するよう販売店などに要請することで、消費者、特に未成年者のゲームソフトの適切な選択を促しています

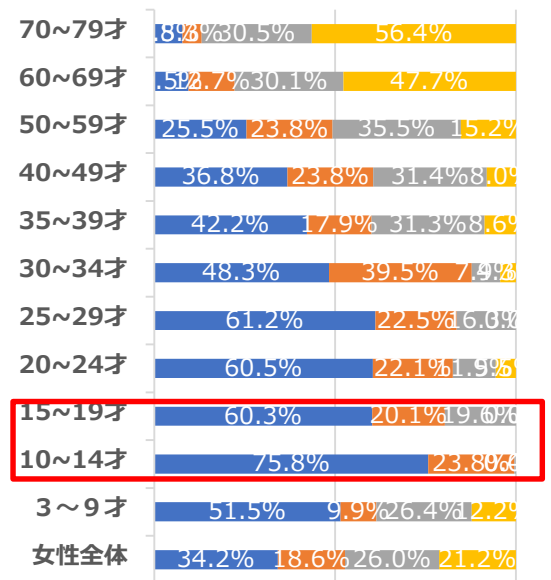
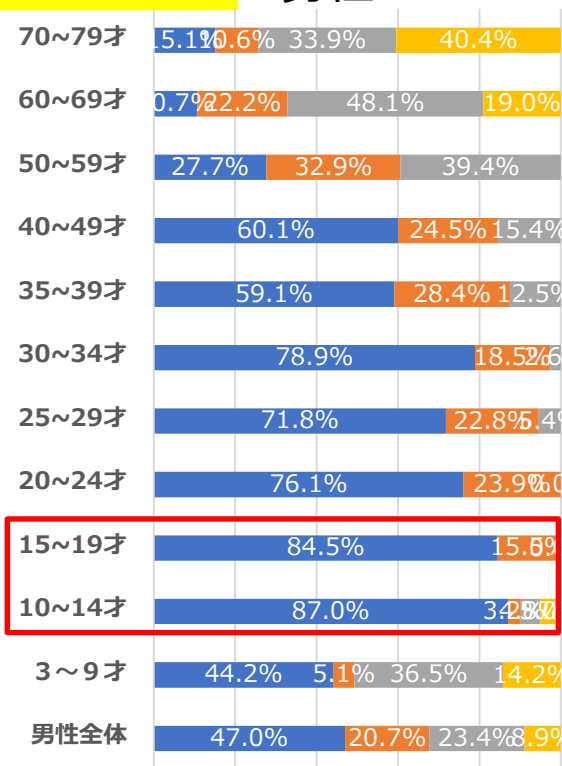
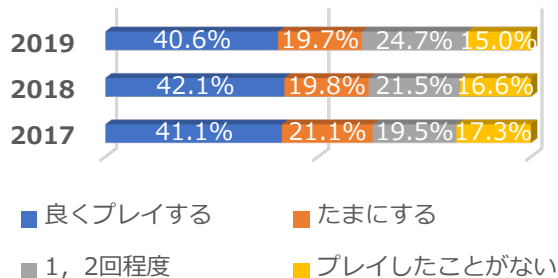
ゲームプレイに関わる現状について

未成年がよりゲームとの関わりが高い

男性

女性

ゲームプレイ動向



0% 50% 100%

【特記事項】

- ・継続プレイ状況は近年ほぼ同推移
- ・最もプレイする層は、男女とも10~14才
- ⇒男性は10~19才の未成年層は8割以上

0% 20% 40% 60% 80% 100%

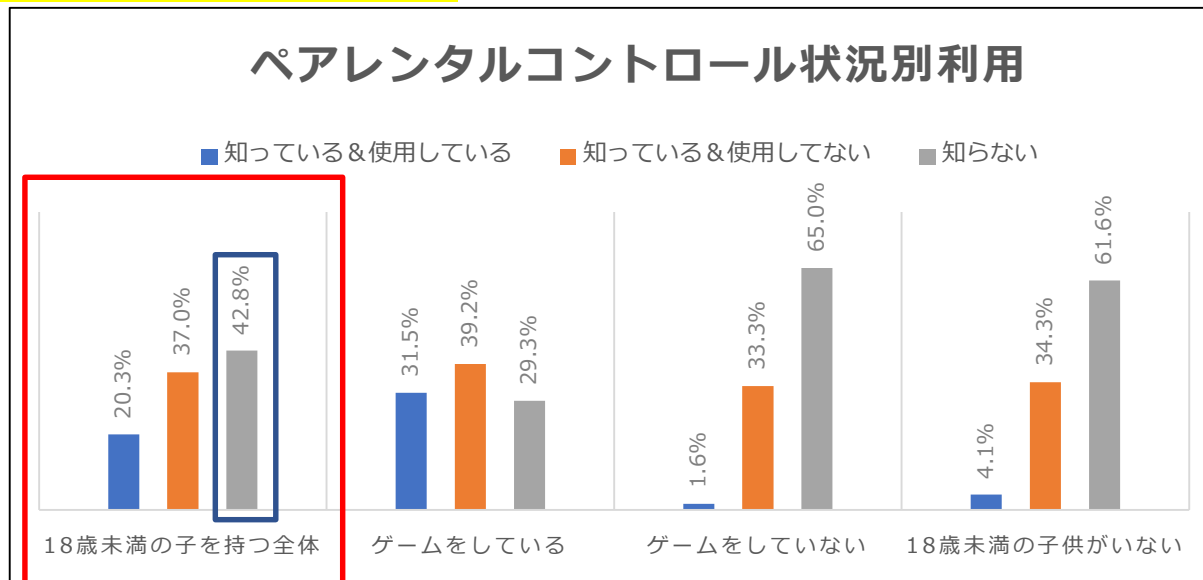
■ 良くプレイする ■ たまにする ■ 1, 2回程度 ■ プレイしたことがない

■ 良くプレイする ■ たまにする ■ 1, 2回程度 ■ プレイしたことがない

取組①ペアレンタルコントロールの現状



保護者による制限機能の認知と利用状況



※参考データ「2020CESA一般生活者調査報告書」より

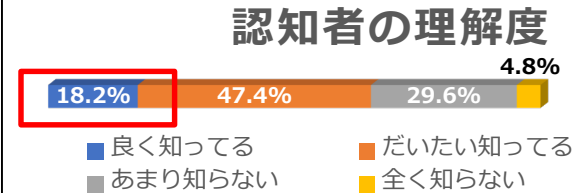
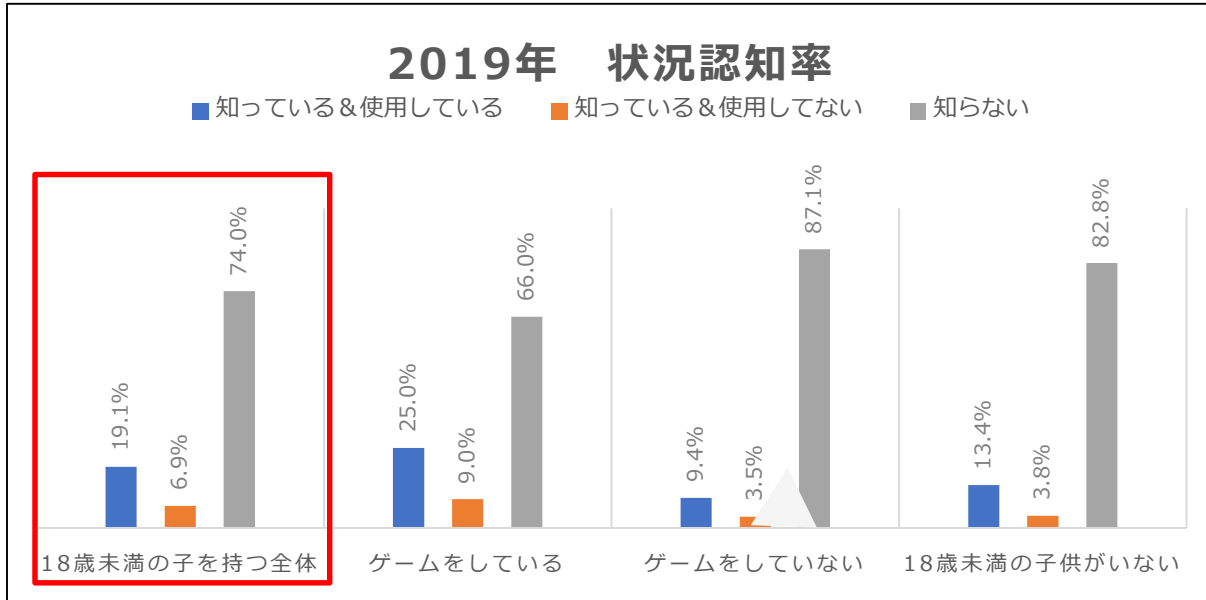
※参考 子どもがいない層

【ペアレンタルコントロールの利用状況】

- ① 18歳未満の子がいる保護者約4割が非認知、残りの6割が認知しているが、**機能の利用者は全体の2割である。**
- ② 課題点は、**非認知層の4割への理解促進と、認知層への利用率向上である。**
- ③【参考：「全体 利用していない理由」 第1位18.5%自己管理で充分 第2位14.7%機能が良くわからない

レーティングの現状

年齢別レーティングの認知状況



※参考データ「2020CESA一般生活者調査報告書」より

【レーティング制度の理解度】

- ① 18歳未満の子がいる保護者の、**7割以上が認知していない。**
- ② 認知者の中でも詳細を理解している層は、約 2 割にとどまる。

※実態としては消費者が知らない状況でも、販売店での購入制限やペアレンタルコントロール機能の有効にすると、本人が詳細を知らなくても、レーティングは有効な措置が講じられるため、認知状況 < 利用状況となる場合がある。

目次

1. 未成年に関する取り組みのポイント/状況整理
2. 具体的な活動内容
 - 行政や産学連携での啓発活動の強化
 - 家庭内コミュニケーションの活発化

未成年に関する取り組みのポイント (具体施策)

- 行政や産学連携での啓発活動の強化
 - ・ 理解促進とより有効にペアレンタルコントロールを活用するために

ゲームの やくそく かぞくのあいだに。

一緒に決めよう！ゲームを楽しむ時のお約束。

Rules for games, rules for the family.

Let's decide together family rules for playing games.

参考動画①「啓発動画『ゲームのやくそく』」



親子のコミュニケーションでつくる家庭内ルール的重要性を訴求

<https://youtu.be/a1EBcQsTFaM>



監修：兵庫県立大学 准教授 竹内和雄氏
：ネット教育アナリスト 尾花紀子氏
：エンジェルズアイズ代表 遠藤美季氏

キャンペーン開始：2020年5月21日

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2020/info20200521.pdf>



(ポイント)

親子間のコミュニケーションで、子どもが納得して実践できるルールを決め、ペアレンタルコントロール等の設定をしていただく事を目的として、親子一緒にご覧いただける内容に

啓発活動の実施状況

By Com and Advocacy (user education)

(多様な側面からの活動)

- プラットフォーマー連携
- ゲーム関連企業
- 関連団体
- 官民連携、産学連携
- その他


認知強化①「プラットフォームによる啓発」

ゲームプレイ時に最初の接点となるハードメーカーの啓発

■ 具体例(examples)

 任天堂



 PS4 ソニー・インタラクティブエンタテインメント (SIE)



- ・機能を紹介するための特設ページ（公式サイトトップページから直接ジャンプ）
- ・具体的な使い方を動画やマンガで分かりやすく説明
- ・一般の方々に周知するためのテレビCMも放映。
- ・取扱説明書に機能の説明と設定方法を記載

- ・啓発チラシの配布
- ・特設ページを公式サイト内に設置
- ・ルール、マナー、注意事項などを記載したページも同サイト内に設置
- ・機器に設定と啓発のチラシを同梱
- ・取扱説明書に機能の説明と設定方法を記載

認知強化②「プラットフォームによる啓発」

ゲームプレイ時に最初の接点となるスマートフォンでの啓発

■ 具体例(examples)

Apple



(参考)ファミリー Apple

Google



(参考)ファミリーリンク Google

認知強化③「4団体合同での取組」

業界団体合同での安心安全に楽しむための理解促進サイト(詳細ページ)

4団体合同合同啓発HP

Other group cooperation HP



ゲームを安心・安全に楽しんでいただくための取組み

～ゲーム関連4団体合同でのとりくみについて～



親子の約束と
便利な機能のご紹介



啓発の取組み



お役立ち資料



各種ガイドライン

「自分は大丈夫。」をやめよう。

～新しい生活における詐欺・トラブル防止～

[消費者庁 特設サイト]



業界の健全な発展と社会的信頼向上のため、各種自主規制を制定しています。
各団体が一般公開している規程やガイドライン、販売店様向けのマニュアル等をご紹介します。



認知強化④「各業界団体での啓発」

各団体での発信(4団体を連携すると国内ゲーム事業者97%加盟)

※参考 CESA Webサイト

※参考 JOGA Webサイト



認知強化⑤「行政との連携①」 (行政との連携)

各関係行政と連携し目的・対象に沿った普及啓発

Consumer Affairs Agency

消費者庁

令和2年度キャンペーン
HP & オンラインセミナー
(2021年2月)



内閣府 Cabinet Office

低年齢層の子供の保護者向け
普及
啓発リーフレット (2021年1月)
※2020年より継続

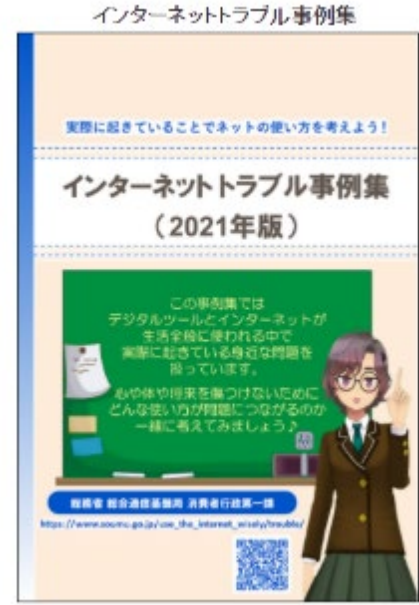


「青少年のインターネット利用環境づくりハンドブック」

Minister's Secretariat
Ministry of Internal Affairs
and Communications

総務省

インターネットトラブル事例集
(2021年3月)



認知強化⑥「各地域での取り組み」

■近畿総合通信局

ゲームのやくそく賞を新設して、ゲームを安心安全に楽しんでいただくポイントの理解促進を図る。(2020年11月～)

東京都

都民安全推進本部発行
保護者向けリーフレット令和2年度版
(2020年11月) ※2018年より継続



**家庭で見守る
子供のネット・スマホ利用**
(保護者用)

スマホをこれから持たせる方も、既に持たせている方も、ぜひお読みください

スマホを持つタイミングは？
スマホを持たせたいけど、何に気を付けたいの？
スマホを始めたらいって、言われてるんだけど...

ネット・スマホの正しい・危険な使い方を保護者自身が十分に理解し、子供に伝えることは、子供が安全安心にネット・スマホを利用するための大切なことです。
ぜひこのリーフレットを活用しながら、子供のネット・スマホ利用を見守っていきましょう。

東京都



インターネットの安心・安全な利用を考える動画コンテスト

動画フェスタ2020

■千葉県



スマートフォン・タブレットの安全な利用

子どもを保護するためのポイント

子どもが安全にインターネットを利用するためのポイント

インターネットの安全な利用を考える動画コンテスト

認知強化⑦「産学連携」

産学連携での取組

日本教育工学会

第20回 情報教育研究会「オンラインゲーム内のネットいじめや情報モラル違反を未然に防止するための教育について」

2021年1月



The screenshot shows the JSET (Japan Society for Educational Technology) website. The main content area features a blue banner for 'SIG活動' (SIG Activity) with a sub-section for 'SIG-11 イベント' (SIG-11 Event). Below this, a white box contains the text: '第20回 情報教育研究会「オンラインゲーム内のネットいじめや情報モラル違反を未然に防止するための教育について」' (20th Information Education Research Association 'Education to Prevent Online Harassment and Information Morality Violations in Online Games'). The website header includes navigation links like '論文誌' (Journal), '学会概要' (Association Overview), 'JSEI会員' (JSEI Members), and '入会申込' (Apply for Membership).

公益財団法人 日本ユニセフ協会

2020年6月、10月

『UNICEF Recommendations for the Online Gaming Industry』日本語版発表と

国連児童基金（ユニセフ）本部担当者との意見交換会

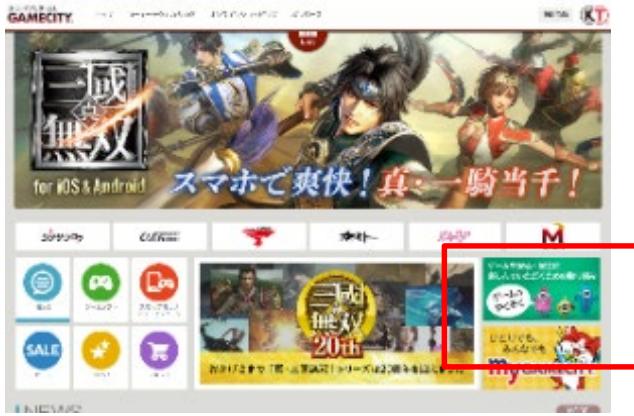


The collage features several images: a child playing a video game, a group of children looking at a tablet, and a child using a smartphone. A blue banner at the bottom contains the text: 'オンラインゲーム業界への提言' (Recommendations to the Online Gaming Industry) and '子どもへの影響をどう評価するか' (How to evaluate the impact on children). The UNICEF logo is visible in the top left corner of the collage.

認知強化⑧「各企業による啓発」

「ゲームのやくそく」動画の普及啓発活動※一部抜粋

コーエーテクモゲームズ



コナミデジタルエンタテインメント



スクウェア・エニックス



ディー・エヌ・エー



グリー

グリー株式会社 @GREE_japan - 2月8日

グリーが運営している、遊遊社が法人コンピュータエンタテインメント協会(CESAJ)では、ゲームを安心・安全に楽しんでもらうための取り組みを行っています。

この取組は、「ゲームのやくそく」を決める上で重要なポイントと、守る上で権利は誰のものについて紹介しています。

「ゲームのやくそく」
本動画は、各ご家庭で「ゲームのやくそく」を決める上で重要なポイントと、「ゲームのやくそく」
@youtube.com

バンダイナムコエンターテインメント



未成年に関する取り組みのポイント (具体施策)

■ 家庭内コミュニケーションの活発化

理解促進①「行政との連携①」 (行政との連携)

各関係行政と連携し目的・対象に沿った普及啓発(イベント)

Consumer Affairs Agency

消費者庁

令和2年度キャンペーン

HP&オンラインセミナー

(2021年3月開催)

Ministry of Education

文部科学省

「ネット安全安心全国推進フォーラム」

オンラインシンポジウム

(2021年2月)

ZOOMオンラインセミナー

「自分は大丈夫。」をやめよう。

～新しい生活における詐欺・トラブル防止～

我が家は大丈夫!?

コロナ禍でのオンラインゲームとの
正しい付き合い方

第2回

3/6 SAT

開催分

令和2年度 ネット安全安心全国推進フォーラム

無料

withコロナ時代の 情報モラルを考える!

新型コロナウイルスの感染拡大にともない、人々の生活は大きく変化しました。
人と人との距離が離れ、直接のやり取りが減る一方で、
SNSやネットワーク上のやり取りは急増しています。
子供たちの環境も、オンライン授業などで大きく変化しています。
激動の年を経て、子供たちが安全・安心にインターネットを利用できるために、
大人たちには何ができるのでしょうか。
皆さんで話し合ってみませんか?

日時 令和3年2月16日(火) 13時00分～17時00分

場所 オンラインセミナー(zoom)

※オンラインセミナー後、一週間程度YouTube上で配信予定(申込者のみ)

理解促進②「行政・その他共同」

その他メディアや医療関係との連携

■第32回九州アルコール関連問題学会 佐賀大会

■春の新生活キャンペーン (マイナビニュース)



消費生活庁 × マイナビニュース

スマホ?ゲーム?課金?
子どもとどう付き合っていく?

Withコロナ時代の子育ていどばた会議

2021.3.30 [Tue]

スピーカー




第32回九州アルコール関連問題学会 佐賀大会

Withコロナ時代のアクション
～あらたなつながり～

2021年
3月12日(金)
13日(土)

Web配信

09:20～11:50 特別シンポジウム

「ゲームとどう付き合うか」

～ゲーム障害対策の多角的アプローチ～

【座長】比江豊城人 (医療法人横田会 向陽台病院)
武藤岳夫

【演者】辻翔太 (向陽台病院)
奥山 沙耶 (NHOさいがた医療センター)

谷川芳江 (ジャパンマック福岡)

田中慎一朗 (船本市教育委員会)

横戸健介 (CESA:一般社団法人

コンピュータエンタテインメント協会)

理解促進③「4団体合同での取組」

業界団体合同での安心安全に楽しむための理解促進サイト

啓発関連バナー ランディングページ

Landing HP in collaboration with other groups

"ゲームのやくそく"をしよう！



安心・安全にゲームを楽しむためには、ご家庭やお子さまの生活スタイルに合った
"ゲームのやくそく"を親子で一緒に作る事が重要と考えます。
本動画は、各ご家庭での"ゲームのやくそく"を作る際に知ってほしいことを歌にのせ、
親子で楽しく視聴できる映像にしました。
やくそく作りに加え、"ゲームのやくそく"を守る上で便利な機能（ペアレンタルコントロール）を
保護者の方にわかり易く知っていただけることを目指します。

※「ペアレンタルコントロール」とは、ゲーム専用機やスマートフォン・タブレット端末に備わる、
プレー時間やインターネットへのアクセス可否、コミュニケーション機能の利用可否、
課金の可否、年齢別レーティングなどのきめ細やかな設定が可能な機能です。



1 時間を決めよう！



2 お子さまの年齢に
あったゲームを選ぼう！



3 ゲーム上でも知らない人と
交流するときは保護者に相談しよう！





「ペアレンタルコントロール」の詳しい情報はこちらから！

理解促進④「任天堂 みまもりSwitch」



保護者目線で機能をわかりやすく紹介

<https://www.youtube.com/watch?v=AVS9Dqgpo3g>

ゲームを選びすぎているのかな？



アラーム 中絶モード

お子さまのプレイ時間をみまもる。

お子さまと約束したゲームの時間をセットしておけば、うに夢中になって約束の時間を過ぎてしまっても、アラームが子さまにお知らせします。

保護者の方はお子さまが約束を守ってプレイしているか「Nintendo みまもり Switch」で確認することができます。「ソフトを中断する」をONにすれば、約束の時間になるとゲームプレイを止めることもできます。

どんなゲームで遊んでいるのかな？



お子さまのプレイ状況をみまもる。

どんなゲームをどれくらい遊んだかひと目でわかるレポート機能も。

日々のプレイ状況を確認できるほか、月に1回、その月のプレイ状況をまとめたレポートもプッシュ通知でお届けします。

お子さまがいまどんなゲームに興味があるのかを知ることができます。

ゲームでのトラブル、大丈夫かな？



お子さまの年齢に応じて簡単に機能を制限できます。また、各項目を自由に設定することも可能です。



制限できる機能 ③

年齢に合わないゲームを遊ばなくする

CEROの年齢制限にあわせて遊べるゲームを設定できます。

メッセージや画像の交換など、ユーザー同士が自由にコミュニケーションできる機能を制限します。制限はソフトごとに行うことも可能です。

ほかの人との自由なコミュニケーションを制限する

「Nintendo みまもり Switch」では、スマートフォンでの操作を制限することはできません。ボイスチャットなど、「Nintendo Switch Online」アプリの機能を制限したい場合は、お使いのスマートフォンの設定をご確認ください。

高画写真のSNS投稿を制限する

「Nintendo Switch」で撮影した高画写真をSNSに投稿することを制限します。

最後に



① 継続してペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求

(Effective use of parental control)

② 行政や産学連携での啓発活動の強化

(Strengthening communication, advocacy and user education activities through partnerships with the government and academia)

③ 安心安全に楽しむための家庭内コミュニケーションの活発化

(Promote dialogue within family)

上記を踏まえ、弊協会が強化すべく啓発への取り組み

★ 利用増加には保護者の機能の認知拡大が必須 (わかりやすい説明)

★ 保護者は子どもの利用状況・プレイ内容に関する理解が重要

★ 子どもにとって守れるルール作りを伝える (実践へのコミュニケーション)

参考リンク：資料参照先情報①

詳細はリンクをごらんください。

- 「小中学生のゲームクリエイターに関する調査」※豊かな将来に向けた環境調査

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2020/info20200924.pdf>

- 「ゲーム開発者の在宅勤務に関するアンケート調査2020」※感染症拡大防止への取組

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2020/info20200630.pdf>

(その他 コロナ禍での取組)

・<https://www.cesa.or.jp/learning-contents/index.html>

・<https://www.playapart-japan.com/>

- 「ゲームと日常生活に関するアンケート」※ゲーム利用健全化に向けた調査

<https://www.cesa.or.jp/uploads/2021/info2021021602.pdf>

参考リンク：資料参照先情報②

詳細はリンクをごらんください。

- 4 団体合同検討会 啓発サイト

<https://www.cesa.or.jp/anshinanzhen/>

- 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

<https://www.cero.gr.jp/>

- 啓発動画「ゲームのやくそく」

<https://youtu.be/a1EBcQsTFaM>

- 「任天堂 みまもりSwitch」紹介動画

<https://www.youtube.com/watch?v=AVS9Dqgpo3g>

- 関係省庁との取組

<https://www.shohisyahigai-boushi.caa.go.jp/>

https://www.mext.go.jp/a_menu/seisyounen/keitai/netanzen/1331311.htm

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/trouble/

https://www8.cao.go.jp/youth/kankyounet/internet_use/r02/leaf/pdf/leaf-1.pdf

**以上です。
ご清聴ありがとうございました。**

Thank you

4団体合同検討会とは



ゲームは、近年の日本において85%の国民がプレイ経験のある、メジャーな娯楽です。また次世代移動通信技術の進歩に伴い術的な進化も著しく、お客さまに、新しいゲームの楽しみに加え、エンターテインメントのみならず、新しい体験を提供しています。

それとともに、社会的な背景に伴う課題にも各協会が連携し合いながら、真摯に向き合いガイドラインづくりや啓発活動などに取り組んできました。

その連携をさらに強くし、近年指摘されるゲームの環境課題に向き合い、安心安全にゲームを楽しんでいただく啓発活動を行うため、4団体合同検討会を設立しました。

この活動を通じて、お客さまにゲームを安心・安全に楽しんでいただく業界としての取り組みを強化し、さらなるゲーム産業の健全な発展に努めたいと考えています。

4団体合同検討会

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)

一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)

一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)

外部有識者による調査（Research by experts）

【調査の目的】

- ・公正中立で専門性を持つ外部有識者による研究会に調査研究の企画や取りまとめを委託し、主観に偏らない実態把握をすること。
- ・科学的な調査研究に基づいて、効果的な対策を検討・実施するため。

＜研究会の構成メンバー＞

■委員長

坂元章お茶の水女子大学（基幹研究院人間科学系／教授）

■委員

河本泰信 よしの病院（副院長）

佐々木輝美 獨協大学（外国語学部英語学科／教授）

篠原菊紀 公立諏訪東京理科大学（工学部情報応用工学科／教授）

渋谷明子 創価大学（文学部人間学科／教授）

松本正生 埼玉大学（教授・社会調査研究センター長）

村井俊哉 京都大学（大学院医学研究科／教授）

＜スケジュール概要＞

2019年4月 調査研究会発足

2020年9月～ 大人用尺度調査（新規項目）実施

2020年9月～ 子供用尺度調査実施

2021年9月 全国調査実施・・・当初2020年秋実施予定から1年延長

※新型コロナウイルス感染症の状況を受け、訪問調査の実施状況を変更

（4団体合同検討会にて外部委託）※以下委託団体

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)

一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)

一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)

一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)

