

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

**C**omputer  
**E**ntertainment  
**S**upplier's  
**A**ssociation

2021年5月6日  
May 6, 2021

# 目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
  - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
  - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
  - ③行政や産学連携での啓発活動の強化
  - ④家庭内コミュニケーションの活発化

# 目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
  - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
  - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
  - ③行政や産学連携での啓発活動の強化
  - ④家庭内コミュニケーションの活発化

# はじめに



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)

# 目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
  - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
  - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
  - ③行政や産学連携での啓発活動の強化
  - ④家庭内コミュニケーションの活発化

# 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)



# 目次

1. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
  - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
  - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
  - ③行政や産学連携での啓発活動の強化
  - ④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



# ユーザー（未成年）に対する取り組み (Actions for the minors)



Key Areas of Actions

## ゲーム業界が取り組むべき4つの取組

Time Control



使い過ぎを防止する  
適正な利用時間の設定

Access Control



インターネットトラブルの防止  
ゲーム機のインターネット接続の制限

Rating



年齢に合ったソフトの選択  
年齢別レーティング制度

Payment Control



有料コンテンツ利用によるトラブルの防止  
ガイドラインや機能による制限

### 機能による歯止め

ペアレンタルコントロール機能の  
利用促進

保護者がゲーム機および  
スマートフォンのペアレンタル  
コントロール機能を使用して  
時間や課金と共に、インターネット  
接続機能の制限もできる。

By Game/software (parental control)

### ルールに則った運用

適正なコンテンツ制作に  
向けた取り組み

「年齢別レーティング制度」のほか、  
未成年の保護やガチャに関する  
ガイドラインを定め、  
各社が円滑にガイドラインを  
順守していくことを  
定期的にサポート。

By Rule (guidelines)

### 消費者への理解促進

4つの課題に対する  
啓発活動

業界団体およびゲーム各社においても、子  
どもに分りやすい動画や  
保護者向け啓発物を制作。  
教育機関や行政、消費者関連機関などと  
積極的に連携し、啓発活動を実施。  
啓発活動のために必要となる  
教材開発を学校とも協力。

By Com and Advocacy (user education)

# 未成年に関する取り組みのポイント

## ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求

# 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


# 未成年に関する取り組みのポイント

## ②情勢・状況に応じた ガイドライン等ルールの整備

# 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



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。




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。




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。



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。



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

# 運用②-2ルール「ガイドラインの制定」

プレイヤーが安心安全に楽しむ出来るための業界で制定する自主規制

主なガイドラインの例

 使い過ぎを防止 Time Control

 インターネットトラブルの防止 Access Control

 年齢に合わせたソフトの選択 Rating

 有料コンテンツ利用によるトラブルの防止 Payment Control

  ●CESA「未成年の保護についてのガイドライン」/ JOGA「オンラインゲーム安心安全宣言」  
Guideline on Protecting Minors Declaration of Online Gaming Safety

  ●CESA「ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン」  
Guideline on Random Item Exchange Methods

  ●CESA「リアルマネートレード（RMT）対策ガイドライン」  
Guideline on Real Money Trade

 ●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」  
Marketing Guideline on U18 Gaming Softs

ポイント

- ・未成年の保護を目的に「保護者の同意」「課金上限」を定める。
- ・サービスに関する、確率表示等を明示し、安心してご利用できる。
- ・18才未満に対する表示・広告等のルールを定める。
- ・個人情報についての取り扱いを定める。

# 未成年に関する取り組みのポイント (現状把握) 消費者への理解促進



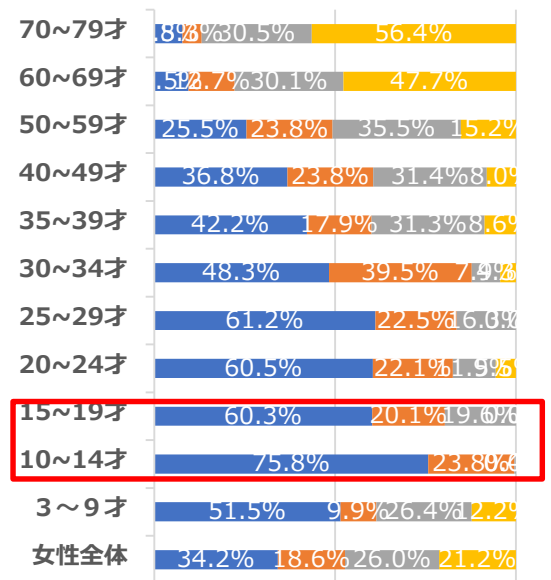
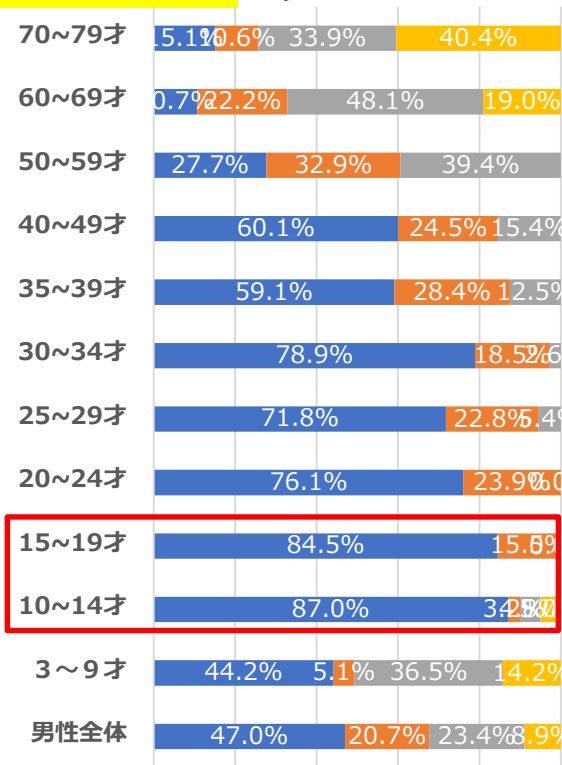
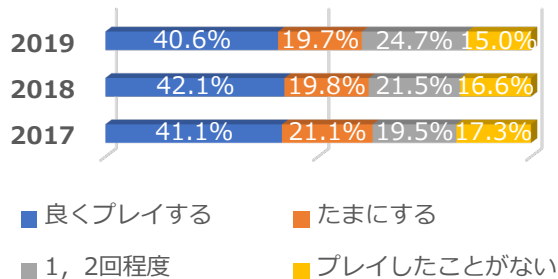
# ゲームプレイに関わる現状について

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

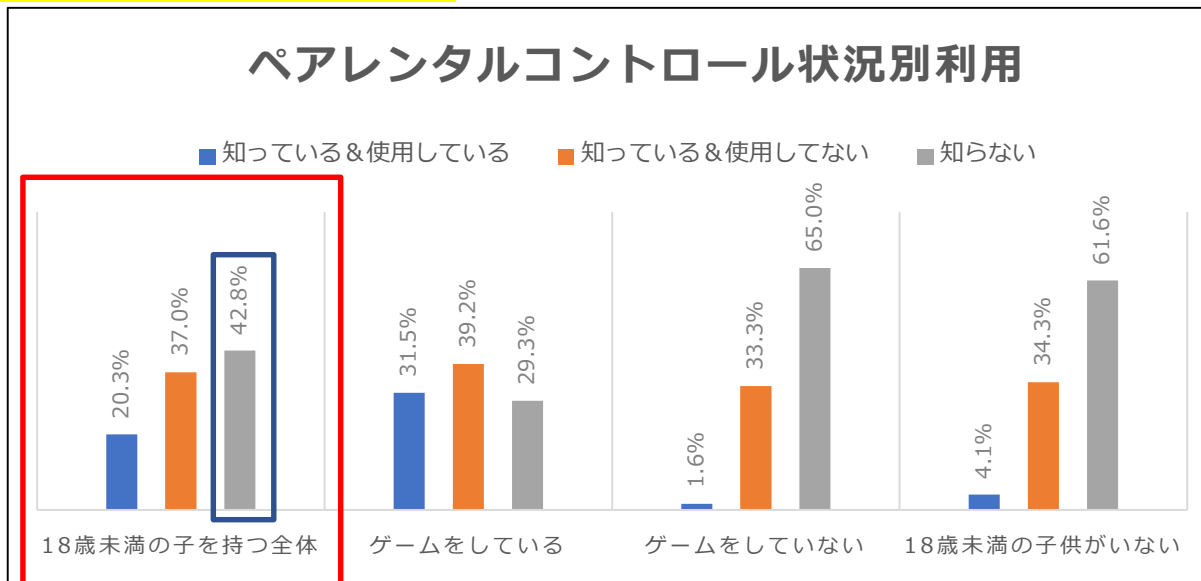
0% 20% 40% 60% 80% 100%

■ 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

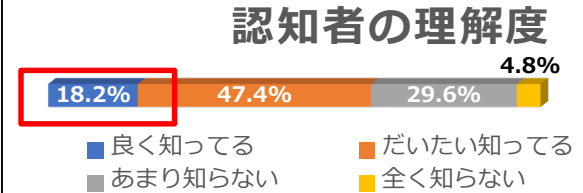
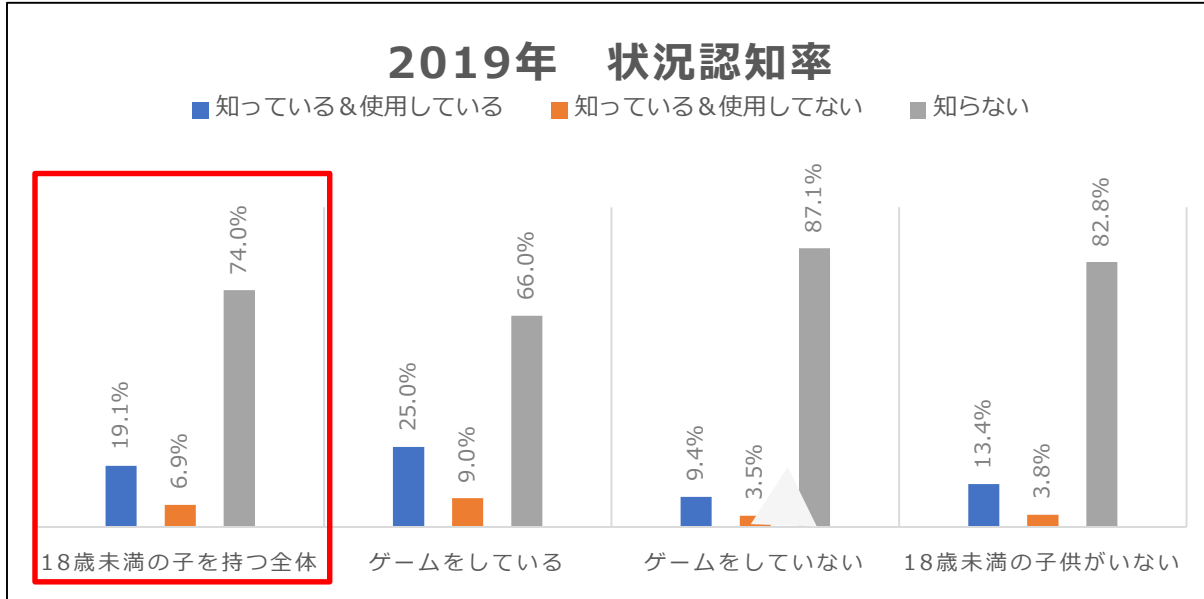
※参考 子どもがいない層

### 【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. はじめに（4団体合同検討会について）
2. 外部有識者による調査研究
3. 未成年に関する取り組みのポイント/状況
  - ①ペアレンタルコントロール機能の有効活用を訴求
  - ②情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備
4. 具体的な活動内容
  - ③行政や産学連携での啓発活動の強化
  - ④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)

③行政や産学連携での  
啓発活動の強化

# 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.

# 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

# 理解促進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



- ・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

 PS4 ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）



- ・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



# 理解促進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

# 理解促進③「4団体合同での取組①」

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③「4団体合同での取組②」



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。



# 理解促進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





# 理解促進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

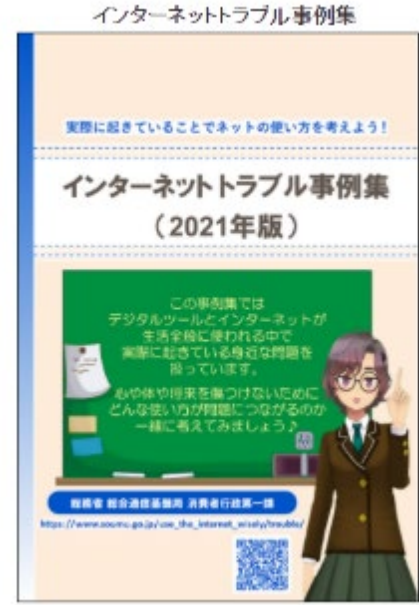


「青少年のインターネット利用環境づくりハンドブック」

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)



# 理解促進⑤「行政との連携②」 (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⑥「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



©YOSHIMOTO KOGYO CO.,LTD.

お笑い芸人 ロバート  
山本 健志



ネット教育アナリスト  
所属: 紀了会



第32回九州アルコール関連問題学会 佐賀大会

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)

コンピュータエンタテインメント協会)



# 理解促進⑦「各地域での取り組み」

## 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

## ■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～)



**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

スマホを所持するタイミングは？

スマホを所持させたけど、何に気を付けたいの？

スマホを始めた方がい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最も重要なことです。  
 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



**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**

参加資格：千葉県在住の小学生～中学生

応募期間：2020年11月1日～2020年12月31日

応募方法：動画を撮影し、応募フォームに記入して応募する。

審査：応募した動画の中から審査員が選定した動画を審査する。

賞状：審査の結果、最優秀賞、優秀賞、佳作、奨励賞、参加賞を授与する。

発表：審査の結果、最優秀賞、優秀賞、佳作、奨励賞、参加賞を発表する。

注意事項：動画の内容は、インターネットの安心・安全な利用に関するものであること。また、著作権や肖像権を侵害するもの、暴力や悪口を含むもの、過度な飲酒や喫煙の描写を含むもの、その他不適切な内容のものなどは応募できない。



# 理解促進⑧「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



### 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



# 未成年に関する取り組みのポイント (具体施策)

## ④ 家庭内コミュニケーションの活発化

# 啓発キャンペーン：参考動画

By Com and Advocacy (user education)

# 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>



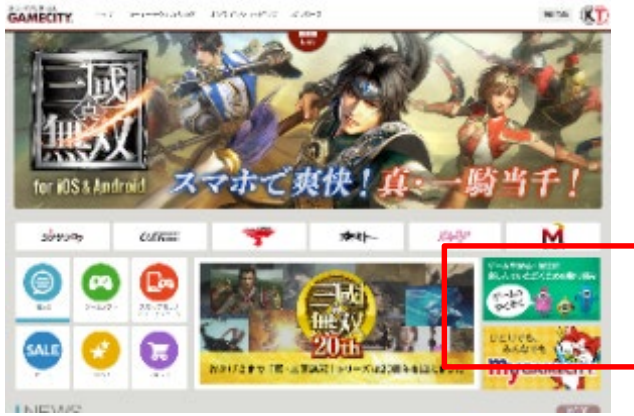
(ポイント)

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

# 理解促進②「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、守る上で権利に照らして紹介しています。



バンダイナムコエンターテインメント





# 参考動画②「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？



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

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。

# 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.mext.go.jp/a_menu/seisyounen/keitai/netanzen/1331311.htm)

[https://www.soumu.go.jp/use\\_the\\_internet\\_wisely/trouble/](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](https://www8.cao.go.jp/youth/kankyounet/internet_use/r02/leaf/pdf/leaf-1.pdf)



# ご報告のまとめ (Presentation Summary)

- 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 情勢・状況に応じたガイドライン等ルールの整備  
( Preparation of guidelines according to the situation)
- ③ 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)
- ④ 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)
- ⑤ 外部有識者による調査研究および業界内勉強会  
( Research by experts and study session)

# 最後に

- 各デバイスの技術的な進歩は著しく、青少年を保護するための機能は年々拡充してきています。
- ゲームは今後も青少年を中心に多くの利用が見込まれる、一方でペアレンタルコントロール自体の認知はまだまだ高くないと把握しています。
- ゲーム自体は**活発なコミュニケーション**の一助という側面もございます。

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）

**以上です。  
ご清聴ありがとうございました。**

**Thank you**