

第2回 陵辱ゲームの今後を考える！

作り手たちの心情調査アンケートレポート

2009年6月に美少女ゲーム業界を襲った激震“ 陵辱ゲーム規制問題 ”。前号では、自主規制を行うサイド コンピュータソフトウェア倫理機構（通称：ソフ倫）の見解を掲載した。

では、その規制にのっとなって作品を制作するソフトメーカーは、規制をどう考えているのか。今回はソフ倫に参加しているメーカーの内、アンケートに返答頂いた72社の、アンケート調査結果を基に記事を構成。

質問は全7問で、紙面が許す限りコメントを掲載した。美少女ゲーム業界が、これからどこへ向かうとしているのか？今後の方向を見極める指針になれば幸いである。

なお、基本的にアンケートは匿名で行っているが、了承して頂いたメーカーのみ、コメントの後に社名を明記させて頂いた。

目次

- [第2回 陵辱ゲームの今後を考える！](#)
- [質問その1 現在行われている陵辱表現の規制について、どう思われていますか？](#)
- [質問その2 今回規制は厳しいものだと思いますか？](#)
- [質問その3 今回規制が行われたことで、実際にとらなければならなくなった対応をお教えてください。](#)
- [質問その4 今回の規制は、美少女ゲーム業界にどのような影響をおよぼすと思われますか。](#)
- [番外コラム 販売店の動揺](#)
- [質問その5 陵辱の表現が規制されたことにより、表現の幅は狭くなりますが、面白いゲームは出来にくくなると思いますか？](#)
- [質問その6 ヴァーチャルでの体験が、犯罪率に影響を及ぼす可能性はあると思いますか？](#)
- [質問その7 陵辱規制の為に発売出来なくなったタイトル、もしくは中止された企画などがあったら、お教えてください。](#)
- [編集部による総括](#)

質問その1 現在行われている陵辱表現の規制について、どう思われていますか？

規制が行われて当然 2社 3%
仕方がない 45社 63%
納得できない 24社 33%
その他 1社 1%

メーカーから寄せられた意見

- 本来アンダーグラウンドであるはずのものが表に出すぎており、ゲーム等の内容よりも“見せてはいけない”対象の目に付きすぎた。既に引っ込められない以上、規制そのものは必要だと思っています。
- そもそも、自主規制は世論や社会情勢に配慮して行っているものであり、情勢に変化があればそれに対応することは自然なことと考えます。
- 規制が行われて当然だと思っています。弊社としては、コンシューマソフトを作ってきた経験から数年前より業界の作品の社会一般に対する姿勢に問題を感じ（軽く考えすぎている）、反社会性があると取られる可能性があることからを極力排除し、その上でユーザーニーズにこたえられる作品作りをしてきました【XERO様】
- 陵辱ゲームを全て良しとは思いませんが、ストーリー含め全体的なゲーム性を判断してほしい。【セルワークス/ピックス様】
- 形式的に自主規制の枠内で行われている以上、個人的に疑問があっても所属する団体の意思決定に従う以外に選択肢がない。【LOVERSOUL様】
- 世間の目が厳しくなったので、それをかわすためには、何らかの対応が必要だから。【ネクストン様】

- 業界全体で危機意識が薄すぎた。何の備えもせず野犬に襲われたからといって野犬を非難するのはお門違い。これからはなあって通じない相手がいることを理解して、自衛していくしかない。
- 仮想空間に規制をかけるのは「表現の自由」、「思想の自由」に反すると思います。また、成人に対して販売しているものなので、納得できません。
- エロゲーには被写体となる女性が存在せず、どれほど過激な内容だろうと、しょせんマスターベーションのための内心の妄想素材に過ぎない。リアル性犯罪の温床となりえるので規制するなどというのは、まともな理性と判断力のある成人の見識とはとても思えない。
- ほかの国の人間・外部の人間・警察に言われるがまま、製作側の表現を圧迫することしかせず、メーカーを守ることが目的の団体から出るものとはとても思えません。
- 件の事件に対し、規制強化を行うことで能動的に働きかけている様子を装ってはいるが、実態は加盟社のみへの圧力といったお茶を濁した対処し貸していないと思われる。小売店などへの働きかけ等が表立って見えてこないのも判断材料とし、納得できないとしました。
- 出版界や商業同人に対して先取りしたレーティングは好感が持てる。ただ、事件によって急激に変化していくことによって、十分に議論がなされずに進む可能性があることに危惧している。【アーカムプロダクツ株式会社】
- これだけ騒がれた以上、対外的な処置をしなければならなかった...、というのわかりますが...。いきなりすぎるという点、あいまいな内容が多すぎる点、似通ったゲームが多くなってきてしまうのではという懸念、陵辱系ゲー専門にしているメーカーのことをまるで考えていない点などが理由で納得できないとしました。
- (納得できないとしたのは) 規制は必要だと思うが、内容、決定方法について理不尽さを感じているため。【BLACKPACKAGE様】

編集部：

「仕方がない」という意見が6割を占める結果に、これはやはり、美少女ゲームのアンダーグラウンド的ポルノ産業だという根本的意識があるためと見受けられる。しかしながら、規制の曖昧さや決定の経緯から、反感を持つメーカーも少なくない。なお、そのほかに分類されたメーカーの意見として「アダルトゲーム業界だけの問題ではなく、AV業界・同人等全体の問題だと思いますので、ここだけで完結できる問題ではないように思います」という意見もある。さらに言うならば、もっと大きい情報発信、コンテンツ産業全体で考える問題だといえるのではないか。

質問その2 今回規制は厳しいものだと思いますか？

もっと厳しくした方がいい 0社 0%
 妥当な内容だった 13社 18%
 少し厳しい 33社 46%
 厳しすぎる 23社 32%
 回答出来ない 3社 4%

メーカーから寄せられた意見

- 規制内容としては、おおむね良かったのではないかとと思いますが、今回の導入では規制がなぜ必要であるのか？という部分を製作者サイドに認識させることがうまく行っていないと思います。もう少し、そういう部分を考慮していただいた方が良かったのではないかと考えております【XERO様】
- 倫理団体の規制を正確に把握した上で、今現在は妥当であると判断しております。今回の倫理団体の即時対応は、評価に値する動きだったと考えております。
- 表現規制のありかたとしては少しアバウトだが、ゲームを販売できなくなるとは元も子もないので、このあたりが妥当だと思う。製作に支障をきたすとか、そこまで厳しいとは思わない。
- 特定の作品にとどまらず、ひとつのジャンルが終了してしまう。【LOVERSOU様】
- 作品によっては、より物語に深みを持たせるために規制内容の表現が有ってもいいと思う

れる。

- 件の事件に対し対抗する規制の内容としてはストレートで分かりやすいが、規制によりその後起こりうる加盟社への影響をしっかりと考えていないと思われる。
- 十分に議論された結果であれば、厳しくなることは甘受いたします。今回はほぼ議論はありません。
- 一部の実写AVおよび、映画より厳しい部分がある。姦の字が使えないとか…。元々厳しいけど前提として18歳以下はダメだし、テレビ局で放送されているドラマや映画では18歳未満の性行為があるのに。
- (少し厳しいとしたのは) アダルトコンテンツなのに規制の必要があるのか? という点から【ネクストン様】
- 厳しいというか、曖昧すぎて、どう理解&対応していいのかが不明確。
- やはり規制対象ゲームを作っているメーカーを考えていない、強行に感じられる...という点でしょうか。
- どうせ「ほとぼりが冷めるまで」などと考えてのことなのでしょうが、その期間が死活問題になっているメーカーもユーザーも存在します。規制するのなら、製作サイドではなく販売の現場をやるべきです。そもそも、一般メディアに面白おかしく取り上げられるような目立つ戦略をとっているオタク業界が間違っていると思われます。
- 実写のアダルトビデオが公然と流通している中で、創作ゲームの内容についてここまで表現を規制するのは厳しいように思えます。個人的には、これらは表現の自由の範疇であり、購入する側が選択すればよいだけのことと考えます。もちろん業界としても、18歳未満が売場に入れられないような店づくりや、作品においてももっと細かなレーティングの設定(暴力とヌードは別もの)など、工夫できることがまだまだあったと思っています。
- (少し厳しいとしたのは) コンテンツの規制に関しては一定の規制は必要と考えているが、それよりもゾーニングのほうが重要と思っているため。【BLACKPACKAGE様】

編集部：

厳しいと感じているメーカーは7割にものぼる。ただ厳しいだけでなく、その内容の妥当性や、決定への道程に納得していないという意見が多い。

規制内容に疑問点が多いらしいが、倫理&審査規定がユーザーなどの外部には非公開となっているため、実情は判断がつかない。

また外国のように18禁の上にあたる21禁の設定や、未成年の目に付かないようにする販売方法などの検討要請が見受けられた。秋葉原や大阪日本橋の現状に一石を投じる意見だと思われる。

質問その3 今回規制が行われたことで、実際にとらなければならなくなった対応をお教えてください。

メーカーからの回答

- タイトルやシナリオを一部修正した、一部の画像についてまず問題ないと思われたが、ソフ倫の保護保障に十分な信頼をおけないので、自粛削除を施した。
- 規制という明確なガイドライン(原文ママ)できたことで、さまざまに変更、調整したものがあつた。タイトルもそうですが、企画ないよう(原文ママ)に抵触する部分もあつたため最作中(原文ママ)のタイトルに修正も必要になります(原文ママ)【XERO様】
- タイトル変更は勿論ですが、開発途中の作品の変更や、通達が連絡される度に変更を余儀なくされている。【セルワークス/ビックス様】
- 製作中止。損害数百万円。誰も保障してくる(原文ママ 補償してくれる?)わけではないので、全部かぶりました。
- 政策検討していた企画内容などは、いくつか修正を余儀なくされた。しかしそこには新たな発想や着眼点を変えることで、これまでと変わらぬエロを届けられる形にできたと思う。エロ系ゲームブランドとしては苦境ではあるが、これまで以上のアイデアを出すことでカバーし、よりよいものをお届けしたい【Frill様】

編集部：

突如、修正作業をしなければならなかったり、製作中止で苦しむ会社があるという現実。資金繰り

の悪化で倒産などもあるのでは？と心配になる…。

中には「ぎりぎり滑り込みセーフだったので何もしていません。これもおかしい話で、ソフ倫に申請したのが一日遅かったら、何らかの対応をせざるをえませんでした。この一日の意味ってなんでしょうかね？！」という回答も。

規制の意味に疑問符を投げかける事例といえる。

質問その4 今回の規制は、美少女ゲーム業界にどのような影響をおよぼすと思われますか。

メーカーから寄せられた意見

- ・ トカゲの尻尾切りのような感じで、全体に大きな影響はないだろう。が、だからいいという問題ではない。【LOVERSOUL様】
- ・ 時間が経てば、ある程度元に戻るような気がします…
- ・ 中古の陵辱系ゲーム市場はよくなると思います。
- ・ 倫理団体の規制を正確に把握した上で、今現在の答えは影響ないと思います。規制が基で業界の縮小が始まるのはナンセンス。希望も含め影響ないと言いたい。
- ・ 良く、悪くとは別にジャンルの変化はあると思います。

編集部：

今回の規制がいい方向に転がることはほとんど無いというのが大方の意見のようである。

この業界が衰退するという意見が半数を占めるところをみると、昨今の売り上げ本数の低下もあわせて、かなりの危機感を抱いているように思われる。

番外コラム 販売店の動揺

作る側（メーカー）と買う側（ユーザー）の仲介をしているのが売る側、つまり販売店。かき入れ時の夏休みと、大変忙しい最中でありながらも、2店舗から貴重な回答をいただいた。その内容からみると、現在はまだ変化はないものの、戸惑いと不安、そして今後へ危惧を抱いているのがわかる。

現在の陵辱表現の規制について、どう思われていますか

A：倫理団体がいきなり発表して即実行したから、振り回されている感じになっている。そもそも性犯罪の件数が日本の10倍以上ある国から性犯罪を助長するという抗議を受けて、なぜ素直に規制を強化するのかわからない。

B：今回は規制をしなければまずい状況にあったと思いますが、倫理団体がメーカーに対して行った対応は性急過ぎると思っています。

今回の規制で店舗にはどのような影響がでましたか？また実際にとられた対応は？

A：今のところはあまり影響はない。影響が出てくるのはしばらく後になると思う。すべては9月からのことだろうと思う。

B：たいした影響はないです。対応におわれるのは10月からになるでしょう。

今回の規制は、美少女ゲーム業界自体にどのような影響をおよぼすと思われますか？

A：衰退する原因になりそう。すべてのお客様が純愛系の作品を好んでいるわけではなく、陵辱作品が好きな人はエロゲー自体に興味を持てなくなってしまうと思うから。お客様の数が少なくなれば、結果的に業界自体の縮小につながると思う。

B：衰退する原因になりそう。陵辱作品を好んで買っている人を切り捨ててしまったから。その人たちが萌え系や純愛系に興味が無ければ情報を積極的に得ようとはしなくなり、美少女ゲーム誌や情報サイトから衰退が始まるのでは？…と、書いておけば編集長さんが必死で今回のような記事を書いてくれて、それを見たユーザーさんが規制反対を呼びかける運動を起こしてくれると思っています。

ヴァーチャルでの体験が、犯罪率に影響を及ぼす可能性はあると思いますか？

A：多少影響はある＆むしろ抑制していると思う。ふたつ回答させてもらいました。結局は受け

手がどういう人間かによって影響の良し悪しは変わってくるのではないのでしょうか...
B：ありえない。

質問その5 陵辱の表現が規制されたことにより、表現の幅は狭くなりますが、面白いゲームは出来にくくなると思いますか？

そんなことはない 36社 50%
作りにくくなった 31社 43%
正直面白い作品など作れない 5社 6%
回答できない 1社 1%

メーカーから寄せられた意見

- ・ 今回の規制で、具体的にできなくなった表現がある以上、作りにくくなった部分は確かに存在します。ただし、それと「面白いゲーム」が作れないという部分は繋がらない。面白いという部分をどこに置くかによって、まだできることは沢山あると考えます。
- ・ そもそも面白いかどうかは受けての主観なので、そこは何とも言えません。表現の幅よりも、少しでも気に入らない点があったら、そこを声高に主張してネットなどでもクソクソ言って歩く様なユーザーの狭量さの方が「面白いゲーム」を作る最大の障害になっていると思います。
- ・ ジャンルによっては作り難くなった側面もありますが、元々、一定のルールの中で作品を作るのが我々メーカーですので、面白い作品は今後も各社からリリースされるでしょう。

編集部：

この設問は前項の鏡映しのように解答された。影響がないとするメーカーは支障がないとし、衰退すると答えたメーカーはその逆で、意外と完全否定は少なかった。ただし、メーカーからは「面白いゲームとは何だ？」と逆に問われることも...。“面白い”と感じる部分は人それぞれということなのか？

質問その6 ヴァーチャルでの体験が、犯罪率に影響を及ぼす可能性はあると思いますか？

確実にあると思う 0社 0%
多少影響はある 18社 25%
ありえない 15社 21%
むしろ抑制していると思う 39社 54%

メーカーから寄せられた意見

- ・ 多少影響はあるといっても極々一部の人間。ゲームに限らず、本、映画TVの影響で犯罪を犯すものはいる。そういうのをいちいち規制するのは無理。
- ・ 個人的な見解ですが、バーチャルでの体験は一表現であり、単なる情報であると考えます。その情報が人間に与えるモノは「その情報があるが故の選択肢」。最終的にその選択を実際の行動に移す行為は「判断」で、情報のあるなしは関係ないといった考えです。
- ・ 無いわけがないと思います。抑止効果は多少あると思いますが誘発する面でも少しはあると思います。いかなるメディアでも何らかの影響を受け手に与えます。それらの積み重ねが受容者の思考、行動を規定し、そのバリエーションの一つが犯罪行為であるかもしれないという意味で、影響が無い訳がないです。逆に言うとサザエさんも犯罪率に影響するといえます。よく全くそこは影響ないと主張する方がいますが、ゲームでもアニメでも漫画でもなんでもいいのですが受けての思考に全く何の影響ももたらさないとしたら、それは空気以下の存在ではないですかね?! そんなものに値段つけて売ってるのでしょうか?!
- ・ 少なくとも規制が強いところで犯罪率が低い、というデータは知りません【CONCEPT様】

編集部：

規制の強化を望むところが、必ず言い出すのがこの話。実際に悪い影響を強くあたえるなら、日本は人類史上稀にみる超犯罪大国のはずなのだが...

また表現者としての自負からか、「いい影響も悪い影響もまったくない物なんかを売って、金を落としてもらえるのか」という意見もあった。

質問その7 陵辱規制の為に発売出来なくなったタイトル、もしくは中止された企画などがあつたら、お教えください。

メーカーから寄せられた意見

- ・ダウンロード販売では、元のタイトルでは発売できなくなったタイトルがいくつかあります。
- ・弊社発売タイトルにつき、シナリオ大幅修正、そのほか陵辱系タイトルの企画断念など。陵辱シーンについて、何がどうダメなのかまだまだ見えてこない部分があるため、最悪のパターンに備えて動かねばならず、かなり厳しい。
- ・タイトルに姦のつくシリーズ物の続編が、そのままでは作れなくなった。弊社人気シリーズが当面お蔵入りです。
- ・Hシーンに対してのパラメータを付けられなくなったので、プリマヴェールシリーズは『慧聖天使プリマヴェールzwei』を最後に今後出せないシリーズの作品になりました。最後ですので、皆様プレイしてあげてください！！【エスクード様】
- ・発売できなくなったり、中止されたまでとはいきませんが...。サスペンス系・バトル系のタイトルで、そういった陵辱表現や、戦いの結果体を欠損するですとか...。そういった表現をやわらかくせざるを得なくなった、というものはあります。
- ・ロリ色の強い企画を中止致しました。

編集部：

最後の設問は、質問3と若干かぶるが、今後の動きも含んでのもの。やはり続編の断念や、廉価版の発売中止など、かなりの影響がでている。陵辱ゲームを作っているメーカー、そしてそのファンには辛い時代になりそうだ。

編集部による総括

結果をまとめてみると、楽観視しているメーカーが半数、危機感を抱いているところが半数と、真っ二つに分かれている。

会社の規模や対応力、クリエイターの嗜好、ダイレクトに言えば作っているジャンルの違いで意見が分かれるのは止むを得ないことだろう。

ただし質問その4と販売店のアンケートからは、表現域の縮小によりユーザーが離れ、それが業界の縮小に繋がるかも、という危機感は強い。

この業界がスタートしたのは、1980年代初頭。パソコンの普及に伴って、飛躍的に規模を拡大し、僅か30年足らずの間に一大コンテンツへと急成長してしまった。日本文化の長い歴史から見れば、泡沫の夢のように儂く消えてしまっても不思議はない。そのか弱い泡を守るのは、ソフ倫なのか、メーカーなのか、それとも？今回の騒動に結論は、まだ出てはいない。

参考

- ・表現規制について少しだけ考えてみる(仮)さんのソフ倫インタビューまとめと検証 [まとめ / 検証](#)
- ・『創』2009年8月号 凌辱系「レイプレイ」事件で一気に進むゲーム規制の動き [杉野直也](#)
- ・現役ソフ倫加盟会社で窓口担当だけどなんか質問ある？
- ・PC Angel neo (P天)のソフ倫インタビュー
- ・PC Angel2009年10月号の第二回 凌辱ゲームの今後を考える！
- ・ソフ倫への公開質問状と意見書 / その時のブルーゲイル社長宇佐さんとのやり取り

-
- ご苦労様でした。すごい乙です。先月号でハガキで頼んだことをそのままやってくれて凄
い嬉しいですね。おそらく俺のハガキなんか読む前から企画は進行してたんでしょうが、こ
こまでやってくれるPC天は本当にありがたいですね。あと見やすくなるように勝手なが
ら少々いじらせてもらいました。 -- 壺 (2009-09-08 22:48:49)

名前:

コメント:

投稿