

ご存じですか、 オンラインゲームの ルールとマナー

すべてのユーザーの皆様が
安心して楽しむためのルールとマナー



- * オンラインゲーム。
- * その世界の向こう側には
- * 常にヒトがいます…。

例えば

はじめて出会うプレイヤーと意気投合して未知のフィールドを冒険するような、ロールプレイングゲーム。



例えば

見知らぬプレイヤーと熱い格闘を繰り広げたり、エキサイティングなスポーツの試合が展開されるような、対戦ゲーム。

もちろんこの他にも、オンラインゲームには色々な種類があります。そして、いずれのオンラインゲームにも共通していることは、オンラインでつながった「向こう側にいるヒト」を常に感じながら、コミュニケーションしたり自由に行動することができる、そんな魅力にあふれた世界だといえることなのです。

オンラインゲームには様々な種類が存在します。また「ネットワークゲーム」とも呼ばれることがありますが、本書では「オンラインゲーム」に名称を統一しています。

- * オンラインゲームにも
- * 「ルールやマナー」があるのです。

オンラインゲームの中で、誰かと出会ったり話してみたり、ときには悲しい別れを経験したり…そんな「自由と楽しさ、さまざまなヒトとの出会い」の魅力にあふれているオンラインゲームだからこそ、より多くのプレイヤーが、

みんなで安心してプレイするために

みんなで楽しくプレイするために

ぜひ知って欲しい、
ぜひ守って欲しい
「ルールやマナー」があるのです。



* どうしてオンラインゲームに、「ルールやマナー」が必要なんだろう？ * ……それは安心して楽しくゲームをプレイしてもらうためなのです。 *

まずは、現実の社会生活の中で考えてみましょう。

ある街角での話。

車がひっきりなしに駆け抜けていく大通り。横断歩道は赤信号。
もしその時、あなたが歩道を渡り始めたら……あなたは車にはねられてしまうかもしれない。
運転をしているヒトにだって、迷惑を掛けてしまうかもしれない。

だ・か・ら

すべてのヒトを交通事故というトラブルから守り、安心して通行することができるように、
「赤信号では止まる。青信号では渡ってよい」という「ルール」があるのです。

ある映画館での話。

主人公のささやく声だけが聞こえる静けさの中、映画はいよいよクライマックスへ。
その時、大きな声で話し始める誰かがいたら……

みんな、話し声が気になって、映画を楽しむことができなくなるでしょう。
話しているヒトにだって、せつかくのシーンを見過ごしてしまうかもしれない。

だ・か・ら

すべての観客が映画を楽しく観ることができるように、「上映中は大きな声で話さない」
という「マナー」があるのです。

この他にも現実の社会には、様々な「ルールやマナー」などがありますね。
それは、みんなが安心して楽しく豊かな生活をおくるために必要なことだからです。

「一つの世界に多くのヒトが存在する」オンラインゲームも、この現実の世界と
変わりないのです。だからみんなが安心して楽しくプレイするためには、「ル
ールやマナー」などを守ることが大切なのです。

では、オンラインゲームにはどんな「ルールやマナー」があるのでしょうか。

例えば オンラインゲームのIDやパスワードは他人に教えない

もし、オンラインゲームのIDやパスワードを友達に教えたりしたら……その情報はいつしか他
のプレイヤーに広まり、知らない間に勝手にゲームをプレイされ、その結果トラブルになってし
まうかもしれません。また、他のプレイヤーだって、「盗まれた」あなたのキャラクターによって迷
惑を被ってしまうかもしれない。

だ・か・ら

ゲームをプレイする全てのユーザーをトラブルから守るため、「オンラインゲームのID
やパスワードは他人に教えない」という「ルールやマナー」があるのです。

このような行為は、「不正アクセス禁止法」に違反する行為として刑事処罰の対象となる場合があります。

例えば 不正ツールを使わない

キャラクターを自動で動かしたり、アイテムやお金を好きなだけ増やしたりする「不正ツール」を
使うプレイヤーがいると……オンラインゲームを普通に遊んでいる多くのプレイヤーにとっ
ては、まともプレイすることが空しくなってしまう、楽しむことができなくなってしまうでしょう。
また、「不正ツール」を使用しているプレイヤー自身だって、楽しむことができなくなってしまうか
もしれない。

だ・か・ら

オンラインゲームに参加するすべてのユーザーが楽しむことができるよう「不正ツ
ールを使わない」という「ルールやマナー」があるのです。

「不正ツール」とは、ゲームメーカーが許可していない不正なプログラムや不正なゲームデータなどのこと。

この他にもさまざまな「ルールやマナー」があります。でも、むずかしく考える必
要はありません。「安心してみんなで楽しむ」ことが解っていれば大丈夫なのです。

- * 「ルールやマナー」は
- * ゲームごとに異なる場合があります。

例えばスポーツの中でも、球技という同じジャンルであるサッカーとラグビーで、味方にパスをするときの大きな違いを比較してみましょう。

サッカーは手を使ってボールをパスすることはできません。

ラグビーは手を使ってボールをパスすることができます。



このように同じ球技でも、ボールを扱う際の「ルールやマナー」は異なるのです。オンラインゲームでも、例えばキャラクターを動かす際に他のプレイヤーへ話しかけて良いゲームもあれば、話しかけてはいけないものなど、ゲームによってそれぞれ違う「ルールやマナー」があるのです。また、この違いがそれぞれのオンラインゲームの楽しさや特徴になっていることがあります。

ゲームが変われば「ルールやマナー」も変わります。

- * 「ルールやマナー」を
- * よく確認しましょう。

だから、みなさんがオンラインゲームで遊ぶときには、必ずそのゲームの「ルールやマナー」を確認してほしいのです。

オンラインゲームの「ルールやマナー」は、各ゲームメーカーのホームページや、オンラインゲームのWebサイトなどで、

「利用規約」/「プレイガイド」/「プレイマナー」/「使用条件」etc...
といった名称で、紹介されています。

また、ゲームによっては、その世界のユーザー達が独自の「ルールやマナー」(ローカルルール)を決めている場合もあります。いろんなプレイヤーに話しかけて(チャット機能)たずねてみましょう。そのことがきっかけとなって、新しい仲間との楽しいコミュニケーションが始まるかもしれません。

「ルールやマナー」などをよく確認して、オンラインゲームをより安心して楽しくプレイしましょう。





**社団法人
コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)**

ACCSは、コンピュータソフトウェアをはじめとしたデジタル著作物の著作権者の権利保護・著作権の普及活動を行っているほか、情報社会におけるルールとモラルである「情報モラル」の普及活動を行っている公益法人です。ゲームソフトメーカー、ビジネスソフトメーカーなど、約300社によって構成されています。
(2005年8月現在)

制作・発行

社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会(ACCS)

オンラインゲーム支援ワーキンググループ

エヌシー・ジャパン(株) / (株)カブコン / ガンホー・オンライン・エンターテイメント(株) /
(株)ゲームオン / (株)コーエー / コナミ(株) / (株)スクウェア・エニックス /
(株)セガ / テクモ(株) / (株)ナムコ / (株)ハドソン / マイクロソフト(株) 他

〒112-0012 東京都文京区大塚5-40-18 友成フォーサイトビル5F
TEL:03-5976-5175 FAX:03-5976-5177 <http://www2.accsjp.or.jp/>

2005年10月1日 Ver 1.1

©(社)コンピュータソフトウェア著作権協会2005