



中国のゲームコンテンツ審査基準がホラーゲームの表現に与える影響 : 日米レーティングシステムとの比較を通じて

黄, 軒祺

(Citation)

国際文化学, 38:22-46

(Issue Date)

2025-03-18

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/0100493600>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100493600>



中国のゲームコンテンツ審査基準がホラーゲームの表現に 与える影響—日米レーティングシステムとの比較を通じて

—

The Impact of Chinese Game Content Regulations on Horror Game Expression: A Comparative Analysis with Japanese and American Rating Systems

黄 軒祺

HUANG Xuanqi

Summary

Through examining the historical evolution of Chinese game censorship criteria and comparing it with international rating systems (CERO, ESRB), this study explores the development path of Chinese horror games under regulatory frameworks. With the flourishing gaming industry and technological advancement, horror games have established themselves as a crucial genre through their unique artistic expression and narrative techniques. This historical analysis and comparison help understand not only the characteristics of China's game regulation system but also reveals the substantive impact of regulatory policies on game creation.

While international rating systems focus on age-appropriate content categorization, China's regulatory framework has led developers to explore innovative approaches to horror expression. Chinese developers have adapted by pursuing dual strategies: seeking official approval through the domestic licensing system while exploring creative expression through international platforms.

The findings suggest that these regulatory constraints, rather than merely restricting expression, have fostered uniquely Chinese horror expressions that blend regulatory compliance with cultural innovation. This challenges the conventional view that strict content regulation necessarily limits creative development of the contents.

キーワード

審査基準、レーティングシステム、中国製ホラーゲーム、版号、適齢提示

I はじめに

近年、デジタルゲーム産業は急速な成長を遂げており、その中でも中国ゲーム市場は特筆すべき発展を示している。グローバルゲーム市場調査会社 Newzoo の予測では 2023 年の世界のゲーム市場規模は 1840 億ドル（約 26 兆円）とされていたが、『ファミ通ゲーム白書 2024』の報告によると実際の収入は 29 兆 5162 億円に達したことが明らかになった¹⁾²⁾。このような大規模なグローバルゲーム市場において、中国は重要な位置を占めている。2023 年の中国のゲーム市場規模は 3029.64 億元(約 6 兆 593 億円)で、世界ゲーム市場の 22.3% に占めるまでに成長した³⁾。

ホラーゲームは、ゲーム市場において独自の位置を占めている。主流の RPG⁴⁾とアクションゲーム⁵⁾と比較すると、ニッチ市場に位置づけられるものの、その受容者層は長期にわたり安定している。『ファミ通ゲーム白書 2023』によると、2022 年のホラーゲーム市場では『ダイイングライト 2 ステイ ヒューマン』(2022) が首位を獲得し⁶⁾、『バイオハザード』シリーズは新作を発売していないにもかかわらず、ホラーゲーム市場の 25.8% の販売本数を維持している⁷⁾。また、Steam 等の配信プラットフォームでは、『Phasmophobia』(2020) や『Sons Of The Forest』(2024) などのマルチプレイヤーのホラーゲームが常に年間ベストランキングに名を連ねている⁸⁾。

中国のゲーム市場の成長に伴い、中国のホラーゲーム製作も活発化している。2001 年の『神怪聊斎:鬼寺』から『昏人形』(2019)、『紙装束』(2021) シリーズなど、中国製ホラーゲームが注目を集め、近年では国際的な評価も得始めている。しかし、その市場規模は依然として限定的であり、例えば『花火』(2021) や『三伏』(2023) は、いずれも年間販売数が 25～27 万本程度に留まっている⁹⁾¹⁰⁾。

各国の文化的背景や社会規範の違いは、ゲームコンテンツの制作と流通に大きな影響を与えている。中国製ホラーゲームの表現内容の変遷は、日米のホラーゲームからの影響や中国社会の変容など、複数の要因が複合的に作用した結果である。しかし、本研究が特に法規制の影響に着目する理由は、中国独特のゲームコンテンツ審査基準が、暴力表現、流血表現、超自然現象といった、ホラーゲームに不可欠な要素に対して特に厳しい制限を課され、クリエイターの表現手法に決定的な影響を与えているためである。中国では「ゲーム出版物号」(以下略称版号)と呼ばれるゲーム発行許可制度が存在し、ゲームの内容が国の定める基準に適合しているかを事前審査し、適合したゲームにのみ発行許可を与える制度を採用している。これは日本の CERO やアメリカの ESRB のように、ゲームの内容に応じて対象年齢を区分けするレーティングシステムとは異なり、国家機関による直接的な審査と許可制という特徴を持っている。中国のクリエイターたちは、この規制環境下において、過度な暴力や残虐表現を回避しつつ、伝統文化や民間信仰に基づく独自のホラー表現を確立してきた。これは単なる制約への対応ではなく、中国の伝統文化要素を創造的に再解釈し、新たなホラー表現を生み出す契機となっている。

これまでの中国のゲームコンテンツ審査基準に関する先行研究は、主に法学的観点から

の法規制および政策研究、審査基準の合理性や社会倫理への影響に関する研究、国際比較研究、そして具体的な事例分析という四つの視点から行われてきた。

特にデジタルゲームと審査基準に関する研究において、Ivory & Sriram (2009) と Wojciechowski (2010) は暴力表現に対する社会的認識と規制支持の関係性を分析し、各国の暴力表現規制に対する態度を比較検討した¹¹⁾¹²⁾。また、白鳥 (2003) は、欧州諸国及びアメリカやロシアのレーティング実態を考察し¹³⁾、Muller (2015) はドイツの厳格な内容審査制度がゲーム産業に与える影響を分析した¹⁴⁾。中国のゲーム審査基準に関して、Zhang & Chiu (2020) は規制が海外ゲームの中国市場参入と現地化に与える影響を分析した¹⁵⁾。特に、中国のゲーム審査制度と海外のレーティングシステムを比較し、その差異から中国の制度への示唆を導き出す研究が数多く存在する (叶, 2015)¹⁶⁾ (戴, 2019)¹⁷⁾。その中、程 (2016) は中国のゲーム審査制度について包括的な分析を行っている¹⁸⁾。

しかしながら、これらの比較研究の多くは制度の形式的な差異の指摘に留まっており、中国のホラーゲームの内容や国際市場での位置づけを、映画や書籍などの他メディアとの関連性から包括的に論じることの必要性は高まっているにもかかわらず、そのような研究は未だ存在していない。さらに、近年急速に発展を遂げている中国製ホラーゲームを体系的に分析した研究も、中国文化の影響や特徴を明らかにすることに重点が置き過ぎており、国際市場や他国製ゲームとの関係性、中国独自の審査基準の影響、そして中国と日米ホラーゲームとの相互関係を軽視してきた (高, 2022)¹⁹⁾ (周, 2022)²⁰⁾ (王, 2023)²¹⁾ (盧, 2023)²²⁾。特に、審査基準がホラーゲームの創作自由、市場発展に与える具体的な影響や、審査基準の実際の運用における「グレーゾーン」の問題については、十分な考察が行われていない。

このような研究状況を踏まえ、本研究は中国のゲームコンテンツ審査基準が中国製ホラーゲームに与える影響を明らかにすることを目的とする。特に、従来の研究で過小評価されてきた法規制の影響に着目し、中国の版号制度と適齢提示を国際的なゲームレーティングシステムの文脈に位置づけながら、以下の 3 点を検討する。(1) 中国のゲームコンテンツ審査基準の発展過程、(2) 日米のレーティングシステムと中国のコンテンツ審査基準における規制の比較分析、(3) 中国製ホラーゲームに見る独自のホラー表現の確立と可能性。

研究方法としては主に文献レビューを用い、本研究の独自性は、中国のゲーム審査基準がホラーゲームに与える影響を、規制と創造性の相互作用という新たな視点から分析する点にある。これにより、中国製ホラーゲームの特徴をより深く理解し、国際的なゲーム審査基準研究に新たな知見を提供することを目指す。

II 中国のゲームコンテンツ審査基準の発展過程

本章では、1980 年代の無規制状態から現行のゲームコンテンツ審査基準に至るまでの中国ゲームコンテンツ審査基準の変遷を考察する。特に、規制強化の過程が必ずしもホラーゲームの表現を制限するだけでなく、むしろ新たな創造的展開を促す契機となってきた点に注目する。

この発展過程を分析するにあたり、中国のホラーゲーム産業における重要な転換点を参照基準として採用した。これにより、規制環境の変化とクリエイターの創造的対応との相互

作用をより明確に把握することが可能となる。特に、版号制度の確立と適齢提示の導入が、日米のレーティングシステムとは異なる独自の表現手法を生み出すプロセスに着目する。

なお、本研究では以下の範囲に分析対象を限定する。中国のゲーム市場は、その初期段階において海賊版の流通など、正規の流通経路外での活動が顕著であった。しかし、本研究の主眼は審査基準の下での創造的展開にあるため、中国大陆で正式に出版されたゲーム、および Steam などのデジタル配信プラットフォームを通じて公式に発売されたゲームのみを考察対象とする。

2.1 ゲーム審査基準の萌芽期（2005 年以前）

中国デジタルゲーム産業の初期段階について、中村（2018）は 1980 年代の日本の家庭用ゲーム機の模倣品と海賊版ソフトの流通から説明を始めている²³⁾。このような非合法市場の存在は、審査を経ていない「有害コンテンツ」の未成年者への流通という問題を顕在化させ、後の政府主導によるゲームコンテンツ審査制度確立の直接的な契機となった。

1991 年、「中華人民共和国著作権法」の公布は、コンピューター・プログラムに著作権保護を明確にした最初の重要な法律であった。当時、国務院直属機構の新聞出版署がゲーム審査の役割を分担している。しかし、中国デジタルゲーム出版に対する審査管理は比較的に緩く、さらに、審査機関はビデオゲームのような新興産業に対して、相応の知識と理解が不足していたため、実質的なゲーム出版審査は有名無実とも言える。

1996 年、原新聞出版署による「デジタル出版物管理暫行規定」の公布は、中国のデジタルゲーム出版に対する本格的な内容審査の始まりとみなすことができる。特に第四条で示された禁止対象は、後 2016 年の「オンライン出版サービス管理規定」におけるゲームコンテンツ審査基準の基礎となった²⁴⁾。

2000 年の「インターネット情報サービスに関する管理弁法」は 1996 年の規定をさらに拡張・明確化した。とりわけ、「恐怖」という要素が初めて明確な禁止対象として規定されたことである。禁止項目の変更は、ホラーゲームを含む恐怖を題材とするコンテンツに対する審査・規制の強化を示し、中国のゲームコンテンツ審査基準の発展における重要な転換点となった。

2001 年の「出版管理条例」では、禁止事項がさらに詳細化された。「恐怖」の規定が未成年者向け出版物に特化されたことは、ホラーゲームの位置づけに影響を与える重要な変更であった。この時期に確立された禁止コンテンツに関する規定は、2024 年現在のオンラインゲーム審査基準にも基本的に継承されている。

2003 年の「インターネット文化管理暫行規定」と 2004 年の「オンラインゲーム製品の審査を強化する通知」は、特に外国製オンラインゲームに対する審査を強化した。規制環境の変化の中で、中国のホラーゲーム市場は注目に値する発展を見せた。2001 年から 2003 年にかけては、海外ホラーゲームが正式に中国市場に導入された時期であった。具体的には、上海ユービーアイソフトの運営により、『バイオハザード 1-3』や『ダイノクライシス』などの有名なサバイバルホラーゲームが中国国内で正式にリリースされた。さらに、現在中国で有名なゲーム会社である完美世界（Perfect World）の前身、歓楽億派も 2001 年にホラーゲーム『ブレア・ウィッチ』シリーズ 3 作品の代理発行を行った²⁵⁾。

しかしながら、2003 年以降、「インターネット文化管理暫行規定」ら一連の審査政策により、中国における海外ホラーゲームの正式リリースは姿を消すこととなった。このような変化は、中国のゲーム審査政策が海外ホラーゲームに対する審査強化の転換点とも言える。

同時期に、中国でのホラーゲーム開発が始まり、2001 年には中国初の 3D ホラーアドベンチャーゲーム『神怪聊斎：鬼寺』がリリースされた。本作は『バイオハザード』シリーズのゲームメカニクスやカメラアングルを参考にしながら、中国の伝統的な志怪小説『聊斎志異』を題材としている。モンスターデザインについては、キョンシーや女幽霊など典型的中国のモンスター・キャラクターの影響が見られる。この作品に見られるように、当時の中国ホラーゲームは海外作品からゲームデザインの影響を受けつつも、中国の文化的な要素を取り入れ、独自のホラー表現を模索するという二面性を持っていた。当時はこれらのホラー表現に対する規制は比較的緩やかであり、以降の審査基準の変遷を追うことで、ホラー表現への規制が段階的に強化されていく過程がわかる。

2.2 審査基準のさらなる確立 (2005 年～2017 年)

本研究では、中国製ホラーゲームのリリース状況に焦点を当てるため、本節において 2005 年から 2017 年をゲーム審査基準の過渡期として捉える。中村 (2018) によれば、2005 年から 2014 年の中国ゲーム産業を発展期 (2005 年～2009 年) から拡大期 (2010 年～2014 年) にまたがっており、審査基準の確立と産業の成長が並行して進んだ時期といえる。

2009 年、新聞出版総署が公布した「輸入オンラインゲームの審査管理強化に関する通知」は、当時の審査制度の混乱と、それを整理しようとする当局の意図を明確に示している。通知によると、一部の部門が国務院の授權なしにオンラインゲームの事前審査や輸入オンラインゲームの審査を独自に設定し、重複審査を引き起こしていた問題を指摘し、新聞出版総署による統一的な事前審査の必要性を強調した。

翌 2010 年には、原文化部が「オンラインゲーム管理暫定弁法」を公布し、「インターネット文化経営許可証」の取得を義務付けた。これらの動きは、審査制度の体系化と一元化を目指す試みとして解釈できる。

同年、さらに注目すべき動きがあった。文化部主導で北京と上海においてオンラインゲームの年齢別レーティング工程 (「適齢提示」) の試験的導入を開始された²⁶⁾。北京大学研究院が提案した「オンラインゲーム分類基準」では、全年齢、12～18 歳、18 歳以上の 3 区分が示された²⁷⁾。これは、中国の審査基準が国際的なレーティングシステムとの調和を図ろうとする試みとして捉えることができる。

このような試みは既存のゲームコンテンツ審査基準を揺るがすには至らなかった。中国のゲーム審査政策は、国際的なレーティングシステムの基準に合わせようとする一方で、従来の厳しいコンテンツ審査も維持するという二面性を持っている。

特にホラーゲームにおいて、クリエイターは対象年齢を意識しつつ審査基準を満たす必要があり、二重の要求は独自のホラー表現を生み出す要因となった。審査基準の確立とゲーム産業の発展は相互に影響を与え合い、中国製ゲーム全体の成長に寄与している。この変遷をより具体的に理解するため、国家新聞出版署が公表した 2010 年から 2024 年 9 月までの中国産オンラインゲームの版号 (出版許可) 発行本数データを確認してみよう (図 1 参照)。

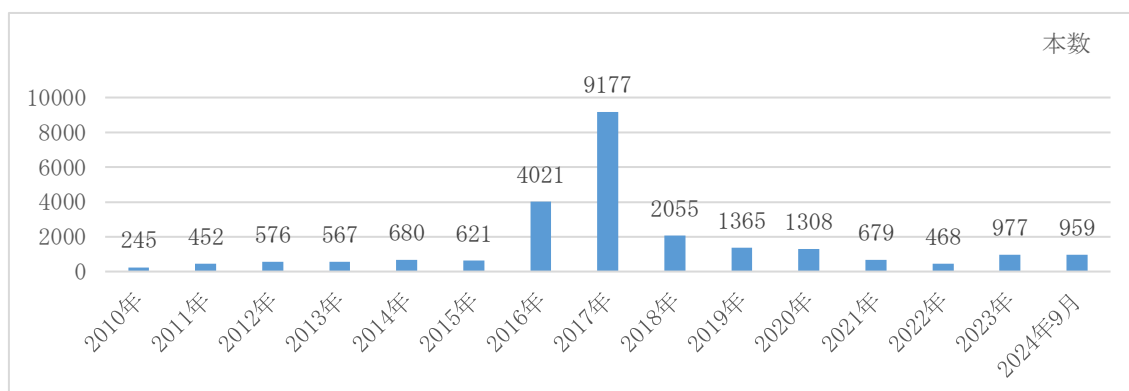


図 1 2010 年～2024 年 9 月の中国製オンラインゲーム版号発行本数（NPPA より筆者作成）²⁸⁾

図 1 に示すように、2011 年から 2015 年にかけて、ゲーム版号発行本数は比較的安定していた。これは、産業の成長と審査・規制環境が一定のバランスを保っていたと考えられる。

2016 年 7 月、原国家新聞出版広電総局が「モバイルゲーム出版サービス管理に関する通知」を公布し、未審査のモバイルゲームのオンライン出版・運営を禁止した。これにより、2016 年から 2017 年にかけて発行本数が急増し、2017 年には過去最高を記録した。

しかし、2005 年から 2017 年の期間において、版号審査を通過したホラーゲームの記録は確認できない。この時期にリリースされた中国製ホラーゲームのほとんどは、Steam などのプラットフォームを通じて審査基準を迂回する形で展開されていた。この期間は、中国のゲーム審査基準が確立され、産業の急成長と規制強化が並行して進む中、ホラーゲームは規制を回避しつつ独自の表現方法を模索するという特殊な発展を遂げた。

2.3 変動する現在と未来（2018 年～）

2017 年に版号発行本数が過去最高を達した後、2018 年からは審査体制の再編、未成年者保護政策の強化、版号発行の不安定化という三つの側面から、中国のゲーム産業、特にホラーゲームの開発に大きな影響を与える変化が生じた。

2018 年 3 月から 2019 年 12 月まで、機構改革に伴い版号審査が一時停止された。この期間中、2019 年 1 月に審査再開後初めて、ホラーゲーム『探霊』が審査を通過した。これは版号制度確立後、初めてホラーゲームが審査を通過した重要な事例となり、幽霊や超自然現象といった従来のホラー要素を含みながらも承認された点で、新たな可能性を示すと同時に、審査基準の不明確さも顕在化させた。

2018 年に発足した国家新聞出版署は、申請過程において「出版管理条例」第 25 条、26 条の規定や社会主義核心価値観に反する内容を含まないことを要求した。これはホラーゲームにとって、内容表現に関する厳格な制限を意味した。

また、未成年者保護政策も強化された。2019 年から 2022 年にかけて、未成年者のオンラインゲーム依存防止に関する規制が次々と施行され、特にホラーゲームのような未成年者の身心の健康に影響を与えうるジャンルでは、開発戦略の見直しが必要となった。

2022 年には約 8 ヶ月の版号停止を経て審査が再開されたが、禁止項目は厳禁される内容

と未成年者保護のための禁止内容という二つのカテゴリーを維持したまま、大きな変更は見られていない。2016 年の「インターネット出版サービス管理規定」は、2002 年の「出版管理条例」の禁止内容をほぼ継承しつつ、未成年者の個人情報保護に関する新規定を追加した。

この規制環境の中で、クリエイターは二つの対応戦略を選択している。一つは『探霊』のように版号取得を目指し、規制枠組み内で表現を模索する方向性、もう一つは Steam などの海外プラットフォームを活用し、より自由な表現を追求する方向性である。

今後は、この「グレーゾーン」での異なるプラットフォームの並行展開を継続するか、あるいは明確な年齢区分に基づく新たな規制システムを確立するか、中国のホラーゲーム表現の発展方向性が注目される。

III ホラーゲームコンテンツ審査の相違——中国ゲームコンテンツ審査基準と日米のレーティングシステム

本章では、ホラーゲームに対する審査基準の違いを、日米のレーティングシステムと中国のコンテンツ審査基準の比較を通じて分析する。中国の審査基準はセンシティブな要素に対してより厳格な規制を課す一方、日米のレーティングシステムは年齢区分による表現の受容範囲の違いを重視している。これらの異なるアプローチが各国・地域のホラーゲーム開発に与えた影響を明らかにする。

3.1 国際的なゲームレーティングシステムの発展と特徴

ゲーム産業が発展し、社会的に認知されるようになるにつれ、社会における倫理的水準の担保や青少年の保護という観点から、レーティングシステムが整備され、世界各国・地域にレーティング審査を担う専門機関が設置されるようになった²⁹⁾。国際的にみると、それらの専門機関は、「NPO 主導型」と「政府主導型」に大別される³⁰⁾。例としては、日本の CERO、米国の ESRB そして欧州の PEGI などが NPO 主導型の自主規制としてレーティングを行っている機関である。また、韓国の GRAC と豪州の ACB が政府主導型のレーティング機関である。近年、日本のゲームメーカー側では、CERO 以外のレーティング制度を採用する動きが進んでいる。ニンテンドー e ショップは 2020 年に、PlayStation Store は 2022 年に、IARC（国際年齢評価連合）の審査による年齢区分（IARC 汎用レーティング）を表示したゲームソフトのダウンロード配信を開始した³¹⁾³²⁾。

こうした国際的なレーティングシステムの発展の中で、注目すべきは、2020 年の中国において、中宣部出版局の指導の下、中国音像与数字出版協会（中国音像・デジタル出版協会）が『『ネットワーク適齢提示』団体標準試行案』（以下略称「適齢提示」）を公布したことである。

「適齢提示」は年齢別により 8+、12+、16+に分かれている。さらに、「適齢提示」は、米国や日本のレーティングシステムである ESRB や CERO と違って、曖昧さを回避するために「18+」を標示に含まない。このような国際的なレーティングシステムとの違いは、中国のコンテンツ審査基準の独自性を示している。

政府主導型の中国の審査制度はゲームの企画から発売後まで、法的拘束力を持つ全面的

な管理体制を敷いている。版号取得は市場参入の必須条件であり、基準に適合しないコンテンツは配信が制限され、承認後も監督が継続される。一方、NPO 主導型の日米のレーティングシステムは、CERO が述べるように「ゲームソフト選択の目安³³⁾」を提供する推奨的な性質を持ち、強制力は伴わない。

透明性においても両者は異なるアプローチを取る。レーティングシステムは審査項目や年齢区分の基準を明確に公開するが、個別の審査結果の詳細は必ずしも完全な透明性を確保していない。中国の審査基準では「オンライン出版サービス管理規定」による禁止対象は公開されているものの、具体的な審査基準や判断過程は明確でない。結果として、中国のクリエイターには事前の厳格な自主規制が求められる一方、日米のクリエイターはより柔軟な表現の選択が可能となっている。

3.2 「版号」と「適齢提示」

ゲーム審査基準において ESRB や CERO は重要な存在だが、中国の「版号」制度はレーティング年齢区分マークを発行しないという特徴を持っている。この制度を補完するため、2020 年に「適齢提示」が導入された。

「適齢提示」は形式的には国際的なレーティングシステムと類似しているが、その本質は異なる。これは中国音像・デジタル出版協会 (CADPA) と数社のゲーム企業が共同で立ち上げたものの、実質的には中宣部出版局の指導下で制定された政府主導型のシステムである。

しかし、CADPA は「適齢提示」がレーティングシステムではないと明確に指摘している。海外のレーティングシステムが「18+」区分を含むのに対し、「適齢提示」はそうした成年層向けには性表現、暴力表現、犯罪描写などを含む区分を意図的に含まず (図 2 参照)、中国の厳格なコンテンツ審査制度を補完・改善するものとして位置づけられている。

運用面では、ゲーム企業が CADPA から基準に関するトレーニングを受け、自身で年齢区分マークを適用するが、最終的には「版号」申請と合わせて審査を受けることが義務付けられている。これは中国独自の審査基準としての特徴を示している。



図 2 『オンラインゲーム適齢提示』年齢区分マークには「18+」を含まれていない

版号取得のための審査プロセスにおいては、Niko Partners の報告によると、中国国家新聞出版局 (SAPP) が具体的な審査基準を設けている。特にホラーゲームに関連する重要な規定として、「いかなるゲームにおいても、死体や血溜まりの画像を使用してはならない」という明確な制限が設けられている。また、クリエイターによる血溜まりの色の変更なども認められていない³⁴⁾。

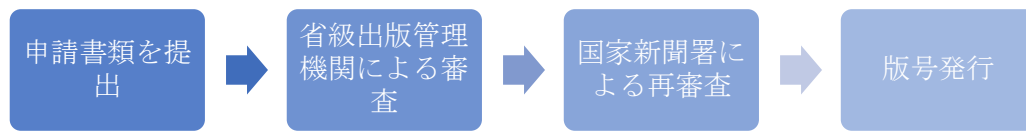


図 3 「版号」審査の流れ (NPPA「出版国産オンラインゲーム作品審批」より筆者作成³⁵⁾)

「版号」審査の流れについては、省級出版管理機関による一次審査と国家新聞出版署による再審査が行われ、申請受理から 80 日以内に結果が出されることになっている (図 3 参照)。ただし、不適切な表現 (テキスト、画像、動画) が認められた場合、修正に時間を要し、審査期間が大幅に延長される可能性がある。

具体的な審査流れにおいては、申請者は以下の詳細な資料を提出する必要がある³⁶⁾。

- ① ゲーム画面に関する詳細資料：ゲームのスクリーンショット (タイトル画面を含む 10 枚以上のカラー画像)、10 分以上のゲームデモ映像 (健康ゲーム忠告³⁷⁾、ゲームシステム、戦闘シーン等を含む)。
- ② ゲームコンテンツに関する文書：中国語スクリプト全文 (システムメッセージ、NPC の対話、ミッション説明等)、テキストおよび音声関連資料、不適切用語フィルタリングリスト
- ③ 未成年者保護システムに関する資料：実名登録システムの詳細、プレイ時間制限システムの仕様、課金システムの管理方法、各システムの実装を保證する証明書
- ④ 技術審査用資料：審査用アカウント 3 人分、各ステージの全てのゲームシーンが表示できるアカウントとパスワード

具体的な審査基準は、「オンライン出版サービス管理規定」第二十四条と第二十五条に明文化されている。特に第二十五条では、未成年者保護の観点から、「恐怖や残虐など、未成年者の心身の健康を損なう内容」を明確に禁止している。オンラインゲーム産業の発展が政府主導の下で推進されているにもかかわらず、とりわけ中国のホラーコンテンツに対する制限にも顕著に見られる。

「オンライン出版サービス管理規定」³⁸⁾ (2016) の第二十四条³⁹⁾と第二十五条は、以下の項目が含まれている。

第二十四条 オンライン出版物には、次に掲げる内容を掲載してはならない：

- (一) 憲法の定める基本原則に反するもの
- (二) 国家の統一、主権および領土保全を危うくするもの
- (三) 国家機密を漏洩し、国家の安全に危害を与える、または国家の名誉および名声を脅かすもの
- (四) 民族差別を煽動し、民族団結をこわすもの、または民族風俗もしくは習慣を侵害するもの
- (五) 邪教、迷信を宣揚するもの
- (六) 風説を流布し、社会秩序を乱し、社会の安定を損なわせるもの
- (七) わいせつ、色情、賭博、暴力を助長し、または犯罪への加担を教唆するもの

- (八) 他人を侮辱、誹謗中傷し、人権を侵害するもの
- (九) 社会道徳または民族の文化伝統に危害を与えるもの
- (十) 法律、行政法規、国家规定により禁止されているその他の内容を有するもの

第二十五条 未成年者の人権を保護するため、オンライン出版物は以下の内容を含んではならない。未成年者に公序良俗に反する行為や犯罪を模倣させる内容を含んではならない。恐怖や残虐など、未成年者の心身の健康を損なう内容や、未成年者のプライバシーに危害を与える内容を含んではならない。

ただし、これらの審査基準は具体的なゲームコンテンツの規制において、いつも明確な基準として役割を果たしているとは言えない場合がある。このような審査基準の解釈における余地は、クリエイターの創造的対応を可能にする側面と、個々のコンテンツに対する判断において、より柔軟な運用を可能にする構造を持っている。特にホラーゲームに対する審査においては、その規制の厳格さに一貫性が見られない事例も存在する。中村(2018)が指摘するように、中国の武侠を題材としたRPGにおいても、暴力表現や邪教との戦闘シーンが頻繁に登場するにもかかわらず、これらのゲームは審査を通過している。これは申請時に開発側が行政側に対して、その表現の必要性や文化的文脈について明確な説明を行っているためと考えられる⁴⁰⁾。実際に、後述する『探霊』の事例分析においても、流血表現や女性の幽霊といった明確なホラー表現が含まれているにもかかわらず、審査を通過している事例が見られる。

このような審査基準の運用における柔軟性は、一方では中国のコンテンツ審査の特徴を示すものであると同時に、ホラーゲームの審査においてより多くの不確実性をもたらしている。例えば、2018年以降、ホラーゲームの審査通過事例が見られないことにも示されている。ただし、クリエイターが版号取得のためにホラー表現を制限することを目指す代わりに、Steamなどのプラットフォームでの配信を選択している可能性も考慮に入れる必要がある。

このように、中国の版号制度と適齢提示は、表には国際的なレーティングシステムと類似した特徴を持ちながらも、その本質において大きく異なる独自の制度としてその役割を果たしている。この独自性は、規制による制限とクリエイターの工夫を凝らした対応という相互作用を通じて、中国のホラーゲーム開発に特有の発展経路を生み出している。

3.3 ESRB と CERO の審査過程

前節で見てきたように、中国のコンテンツ審査基準は独自の発展経路を辿ってきた。一方、日米では異なる形でゲームコンテンツのレーティングシステムが確立されている。その代表的な例が、ESRB と CERO である。

ESRB は1994年から米国のレーティング機関として確立された後、国際的な影響力を持つようになった。その審査方式を参考に、日本では2002年にCEROが設立された。CEROは設立以来、社会環境の変化に応じて「倫理規定」の改定を重ね、2020年までに計24回の修正を行っている。このように、両機関は民間主導による自主規制という共通点を持ちながら、それぞれの社会的文脈に応じた発展を遂げている。

両機関の審査流れは、申請段階、審査段階、最終段階の三段階で構成されている。ESRB は、ソフトウェアメーカーからの依頼⁴¹⁾に基づき、最低3人の審査員がゲームのコンテンツカテゴリーやインタラクティブ要素を評価し、その推薦内容を確認した上で最終的なレーティングを決定する。その後、メーカーに判定結果を通知し、メーカーは製品に対応する年齢区分マークを表示する(図4参照)⁴²⁾。

CERO は、ESRB と類似した構造を持っている。ソフトウェアメーカーから依頼を受けたゲームソフトについて、複数の審査員による表現内容の審査を実施し、その結果に基づいて年齢区分を決定する。その後、メーカーに判定結果を通知し、メーカーは製品に対応する年齢区分マーク(図5参照)を表示することになる⁴³⁾。



図4 ESRB レーティング年齢区分マーク



図5 CERO レーティング年齢区分マーク

審査対象となる表現項目において、CERO 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区分が設けている。一方、ESRB はより細分化された「薬物」、「血液・ゴア」、「暴力」、「ユーモア」、「言葉や暴言」、「裸体」、「賭博」、「性的表現」の8分野での審査を行っている。

特に注目すべき点として、CERO の審査においては、特定の表現を含むゲームがレーティング対象外として扱われる場合がある。CERO 専務理事を務めた渡邊氏が指摘するように、既存の5段階のレーティング区分に加え、「Z」区分を超える「禁止表現」が設定されており、これらの表現を含むゲームについてはレーティングの対象外となる。これは、中国の版号制度における法的拘束力を持つ規制とは異なり、業界団体との合意に基づく自主的な取り組みという点が特徴的である。

その違いは、ホラーゲームの審査において顕著に表れている。例えば、2022年のSFホラーゲーム『The Callisto Protocol』の事例は、日米の審査基準の違いを明示している。人体の損壊を伴うグロテスクな表現を含む本作品は、CERO のレーティングを通過できず日本での発売が中止された一方、ESRB ではM(17歳以上対象)レーティングを取得し、発売に至っている。レーティングの判断の違いは、両機関における表現制限の方向性の違いが示されている。

このような審査基準環境の違いは、ホラーゲームの開発におけるホラー表現にも影響を与えている。クリエイターは各地域の審査基準を考慮しながら、表現方法を調整する必要に迫られる。例えば、日本市場向けには過度な暴力表現を抑制し、心理的恐怖を重視するアプローチを取るケースが見られる。一方、より寛容な基準を持つ市場向けには、より直接的な表現を採用することが可能となる。

さらに、デジタル配信の普及により、レーティング審査を取り巻く環境も変化している。「App Store」、「Steam」、「Epic Games Store」などの海外プラットフォームを通じたリリースでは、従来の審査体制が十分に機能していない状況も見られる。特に中国製ホラーゲー

ムについては、CERO や ESRB のデータベースに該当するレーティング情報が存在しないケースが多い。これは、グローバル化するゲーム市場における既存のレーティングシステムの限界を示唆している。

これまでの分析から、中国の「適齢提示」と他のレーティングシステムとの制度的な違いが明らかになった。表 1 に示すように、機関の設置形態、審査の流れ、レーティング対象となる表現項目の区分において、その相違点を確認できる。

	機関の設置形態	審査の流れ	レーティング対象となる表現項目の区分
ESRB	NPO 主導型	専門機関による審査を行って、年齢区分マークを表示する	「性表現」、「暴力表現」、「反社会的行為表現」、「言語・思想関連表現」による区分する
CERO	NPO 主導型	専門機関による審査を行って、年齢区分マークを表示する	「薬物」、「血液・ゴア」、「暴力」、「ユーモア」、「言葉や暴言」、「裸体」、「賭博」、「性的表現」による区分する
適齢提示	政府主導型	ゲーム企業がレーティングマークを適用し、「版号」申請と合わせて審査を受けて、年齢区分マークを表示する	主に「オンライン出版サービス管理規定」第二十四条と第二十五条による区分する

表 1 ESRB、CERO と「適齢提示」の比較

注目すべきは、これらの違いが実際のゲーム流通にも大きな影響を与えている点である。中国のホラーゲームの多くは、国内の版号審査を経ずに、Steam などの海外プラットフォームを通じて展開されている。このような状況下で、これらのゲームは CERO や ESRB のデータベースにもレーティング情報が登録されていない。つまり、既存のレーティングシステムの枠組みから外れた形で流通している実態が浮かび上がる。

3.4 国際ゲームレーティング制度におけるホラーゲーム審査・規制の現状と課題

前述の背景を踏まえ、国際的なゲームレーティングシステムが直面する新たな課題を提示している。まず、デジタル配信の普及により、従来の地域別レーティングシステムの実効性が問われている。特に、プラットフォームが独自の基準でコンテンツを審査する現状は、既存のレーティング機関の役割に再考を迫るものである。こうした課題に対応するため、IARC が設立され、デジタル配信ゲームの統一的な国際的なレーティングシステムの確立が試みられている。IARC は、各国・地域の文化的特性を考慮しながら、効率的かつ統一的な

レーティングプロセスを提供することを目指している。しかしながら、前述したように CERO が IARC に加盟していないことや、中国が独自の審査基準を維持していることなど、完全な国際標準化への課題も依然として存在している。

次に、ホラーゲームという特殊なジャンルに対する審査基準の違いが、グローバルな展開における課題となっている。その違いは、ホラーゲームの審査において顕著に表れている。例えば、2022 年の SF ホラーゲーム『The Callisto Protocol』の事例は、両機関の審査基準の違いを示している。人体の損壊を伴うグロテスクな表現を含む本作品は、CERO のレーティングを通過できず日本での発売が中止された一方、ESRB では M（17 歳以上対象）レーティングを取得し、発売に至っている。この判断の違いは、両機関における暴力とゴア表現（流血表現）の受容範囲の違いを明示している。

審査基準の違いは、各地域のホラーゲーム開発に直接的な影響を与えている。クリエイターは各地域の基準に応じて表現方法を調整する必要があり、これは開発コストの増加や表現の制限といった課題をもたらす。また、ホラー表現に対する社会的受容範囲は文化的背景によって異なり、特に中国では、コンテンツ審査基準が独自のホラー表現の発展を促す要因となっている。

ゲームコンテンツの規制は、審査基準だけでなく動画配信（実況動画）にまで影響を及ぼしている。特に若者向けホラーコンテンツ市場では、この傾向が顕著である。八塩（2023）の Z 世代 1200 人調査によると、ホラーコンテンツの接触メディアとして、テレビ（51.1%）と YouTube（43.3%）が、インターネット（24.6%）を大きく上回っている。YouTube ではホラーゲーム実況動画が人気を集め、視聴者が安全な環境で恐怖を疑似体験できる特徴を持っている⁴⁴⁾。中国市場では、bilibili（ビリビリ動画）がホラーゲームの主要配信プラットフォームとなっている。2024 年第 2 期の財政報告によれば、日間アクティブユーザー数 1.02 億人、月間アクティブユーザー数 3.36 億人を達し、中国製ホラーゲーム『花火』の実況動画は 500 万回以上の再生数を記録するなど、高い視聴数を獲得している。

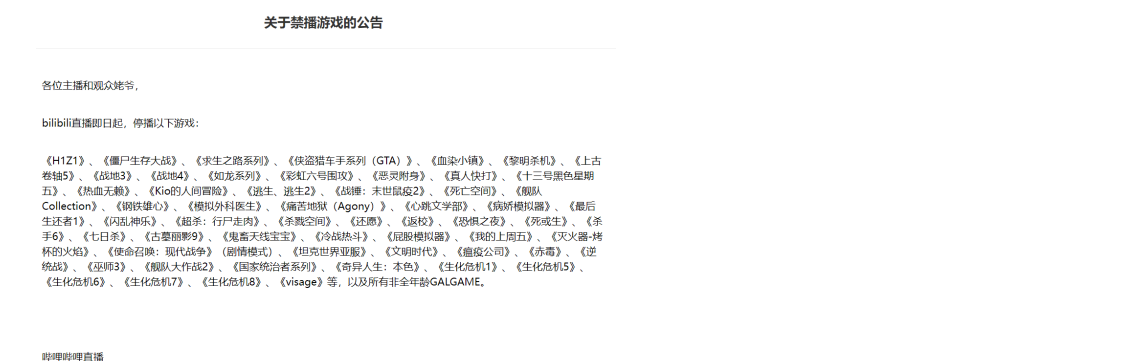


図 6 ビリビリ動画配信禁止ゲームリスト（2024 年 9 月）

ビリビリ動画の配信禁止ゲームリストでは、過半数以上がホラーゲームを占めている（図 6 参照）。また『Kio の人間冒険』（2017）のように、生配信は禁止されるものの、一部のグロテスクなシーンがモザイク処理なしで実況動画として視聴可能であるなど、規制適用には曖昧さが存在する。

このような状況は、中国のホラーゲーム市場の特殊な構造を示している。『探灵』以外に版号を取得したホラーゲームはほとんどないが、Steam などのプラットフォームを通じて一定の表現の自由を確保しながら展開されている。ただし、実況配信という重要なプロモーション手段において、過激な表現が配信規制に抵触する可能性は、開発者にとって重要な課題となっている。

この分析から、中国のゲームコンテンツ審査は単なる規制を超え、その運用や動画配信にまで及ぶ複雑な様相を呈していることが分かる。クリエイターは版号取得の正規ルートと Steam などの代替ルートを使い分け、それぞれに応じた表現手法を発展させている。その具体的な影響については次章で検討する。

IV 審査基準が中国製ホラーゲームへの影響

本章では、中国のゲームコンテンツ審査基準が中国製ホラーゲームに与える具体的な影響を、リリースプラットフォームの選択と、題材およびホラー表現手法の発展という二つの側面から考察する。この分析を通じて、規制環境下でのクリエイターの創造的対応、言い換えると、中国製ホラーゲームに見る独自のホラー表現の確立と可能性を明らかにする。

4.1 リリースプラットフォームの選択への影響

中国のゲームコンテンツ審査基準は、特にホラーゲームのリリースにおいて、まずプラットフォームの選択に大きな影響を与えている。特に、版号取得に必要となる大幅なコンテンツ修正を避けるため、クリエイターやパブリッシャーはリリースプラットフォームの選択を慎重に検討している。Gamera Games といったゲームパブリッシャーによれば、ホラーゲームのパブリッシングにおいてクリエイターの創造性を損なわないため、意図的に「版号」の取得を目指さず、Steam などの海外プラットフォームでのリリースを選択している。このような規制環境は、結果としてクリエイターに新たな表現手法の模索を促し、中国独自のホラー表現の発展をもたらしている。しかし、この現象は単なるプラットフォーム選択の問題にとどまらず、クリエイターは審査基準に適合しながら新たなホラー表現の可能性を追求しており、それはホラー表現に対してマイナスというよりは、むしろ中国独自のホラー表現の創出につながっていると考察しうる。

このような状況は、中国のゲームクリエイターに特有の現象ではない。海外のゲーム会社とその中国のパートナー企業も、国家新聞出版署 (SAPP) の審査プロセスを回避するため、同様に Steam を利用している⁴⁵⁾。中国製ホラーゲームのリリースプラットフォームとして、主に以下の選択が見られる。

- (1) 版号取得による正式なリリース
- (2) Steam などの PC ゲームリリースプラットフォーム
- (3) App Store、TapTap、Google Play Store などのモバイルプラットフォーム
- (4) ITCH.IO などのインディーゲーム配信サイト
- (5) Baidu 贴吧、RPGMaker 関連フォーラム、Weibo などのホラーゲームマニアが集うコミュニティプラットフォーム

(6) 各種オンラインストレージサービスを活用したダウンロード配信

着目したいのは、このような法規制の「グレーゾーン」を利用してリリースを行うゲーム発行に対し、中国政府も対応を開始している。その結果として誕生したのが、Perfect World と Valve の協力により運営される「Steam China (蒸汽平台)」である。Steam China では、すべてのゲームが審査基準に準拠し、ウェブレイアウトは元々の Steam と類似しているものの、版号の表示が義務付けられている。さらに、中国のゲーム政策に基づき、実名認証システムや未成年者のオンライン利用時間制限が発効されている⁴⁶⁾。

2018 年の Steam China 発表時に懸念された Steam の既存コンテンツの審査強化は、現時点では顕在化していない。Steam と Steam China は並存状態を維持しており、版号を取得したゲームは両プラットフォームでの展開が可能となっている。2022 年 7 月時点での Steam China 登録タイトルは約 70 本⁴⁷⁾、2024 年 10 月初旬時点では音楽特集や拡張パックを含め 407 件となっている。これは、2024 年上半期だけで 8,362 本⁴⁸⁾のゲームがリリースされた国際版 Steam と比較すると、顕著な差異が存在することを示している。このようなプラットフォーム選択における審査を回避する傾向は、確かに他のゲームジャンルにおいても見られるが、中国製ホラーゲームを研究対象として着目する意義は、その独自性からするものである。

まず、中国製ホラーゲームは「オンライン出版サービス管理規定」第二十四条と第二十五条に示される審査対象要素を最も多く含むジャンルである。特に「迷信の宣揚」、「暴力表現」、「未成年者の心身の健康を損なう内容」といった要素は、ホラーゲームの本質的な表現要素と密接に関連している。そのため、審査による影響がより顕著に表れ、その実態を分析する上で適切な研究対象となる。そして、ホラーゲームの開発・配信戦略は、中国のゲーム審査基準が直面する課題を示している。クリエイターが直面する「ホラー表現の維持」と「市場アクセスの確保」というジレンマは、他のジャンルと比較してより鮮明に表れている。この点は、前述の Gamera Games の事例からも明らかである。

このように、中国のコンテンツ審査基準は、クリエイターにプラットフォーム選択という形での対応を促す一方で、規制環境との関係の中で新たな表現手法の開発も促している。これらの独自性を踏まえ、次節では中国製ホラーゲームにおける具体的な表現への影響について、より詳細な分析を行う。

4.2 題材およびホラー表現への影響

プラットフォームの選択に加え、中国のゲームコンテンツ審査基準はホラーゲームのコンテンツ自体にも大きな影響を与えている。とりわけ、迷信を批判したり、幽霊などの超自然的な要素に科学的な根拠を加えたりする必要があるなど、ゲーム題材およびその表現手法において独自の対応が見られる。新城(1925)が「科学と迷信とは昼と夜との如きものであって、科学的研究の領分が迷信打破運動の文脈の一つだとすれば、迷信が広まるに従って迷信が次第に退却するのは当然である」⁴⁹⁾と指摘したように、日本においては、明治時代に急速な近代化が迫られ、その際、従来のいわゆる迷信は、「非科学」的なものとして排除されることになった⁵⁰⁾。この傾向は近代化過程における普遍的な現象といえる。中国においても、昔からの様々な迷信風習が残っていて、それらの迷信内容は人々に害を与えることも多

いと考えられているため、政府による「破迷信、興科学」の運動が推進されている。ホラーコンテンツにも科学的な説明が求められるのはこのような社会的文脈からである。

その影響は、中国製ホラーゲームにおいて以下のような特徴として表れている。一つ目は、迷信批判をテーマとした作品の増加である。例えば、『花火』における迷信による悲劇の描写とゲーム内での「講科学、破迷信」というメッセージの強調などで見られる。二つ目は、幽霊などの超自然的な要素への科学的な根拠を加える。例えば、幻覚剤や精神疾患によるこれら超自然的な要素を見られることを説明する。『紙装束』にも幽霊や幽霊に憑依された紙人形などの表現があるが、最後には「途中で見た幽霊などの超自然的な現象は実際幻覚剤を飲ませられたための幻覚である」と説明される。

さらに、中国大陸ホラー映画興行成績ランキング一位 (80.7 億円) となった『京城 81 号』のストーリーを見ると、主人公が途中で見た幽霊などが夢、あるいは幻覚剤を飲まされた効果であることを通して、「迷信内容の宣揚」を禁じる審査制度から許可を得る「抜け道」として使われたと考えられる。このように、登場人物の薬物使用や精神疾患などを理由にして、超自然的コンテンツに科学的かつ合理的なアダプトを行うことは、中国のホラーコンテンツ制作では常套手段になっているのも影響の一つだと考えられる。

中国のホラーゲームにおける規制と表現の関係性は、「冥婚」を取り上げた作品にも表れている。この分析にあたり、まずホラージャンルの理論的枠組みを確認しておく必要がある。

ホラーの哲学を初めて理論化した Noel Carroll (1990) は、著書の中で宗教学者・人類学者の Mary Douglas が『汚穢と禁忌』の中で提示する「不浄 (impurity)」と「狭間に位置するもの (interstitial)」⁵¹⁾の概念を援用しながら、そうした「ナチュラルホラー」とは別の区分として、ホラー映画やホラー小説などの架空内容を取り扱う「アートホラー (art-horror)」について定義した。そして、その分別基準は「アートホラーは基本的に危険と不浄に基づいて特定される。モンスターは不浄で不潔なものと見なされる」⁵²⁾と主張した。

このアートホラーの概念をさらに発展させ、Carroll (1990) はホラー物語の文脈 (ホラー・ナラティヴ) における登場人物の情動反応に着目した。具体的には、モンスターに対する情動が「恐怖 (fear) にくわえて嫌悪感 (loathing)、恐れ (terror)⁵³⁾と嫌悪 (disgust) で構成されている」と説明している⁵⁴⁾。こうして Carroll (1990) は、アートホラーの定義とモンスターを密接に結びつけ、モンスターに直面したときのキャラクターの情動によって、観客や読者も感情移入することができ、理想的には両者間の情動反応が並行することができる⁵⁵⁾と主張している。

Carroll の理論を踏まえると、冥婚という現象は、まさに生と死の挟間に位置するもので、不浄なものともみなされる⁵⁶⁾として、ホラー要素を内包していることがわかる。「冥婚」とは、死者同士の結婚と死者と生者の結婚の 2 種類に分けられる。冥婚という現象は殷商時代 (紀元前 17 世紀頃～紀元前 11 世紀頃) から存在し、3000 年以上の歴史があり、中国の民間文化における結婚の特殊な形態となっている⁵⁶⁾。しかし、冥婚を描いた中国製ホラーゲームは、恐怖や嫌悪感などの情動を喚起するだけでなく、現代社会における迷信的な風習への批判的な視点を提示している。多くの人は、冥婚とは歴史的な現象に過ぎず、現在ではとっくに消滅していると思っている。しかしながら、実際には、今日に至るまで、冥婚に関する報道は時折マスコミに掲載され続けている。2004 年の『山西晩報』の報道によると、近所に

住む 12 歳の少女を殺害し、冥婚を行うため洪洞県に売ったという事件があった⁵⁷⁾。ホラーゲームに通じて、こうした迷信風習によって引き起こされる悲劇を見せることで、迷信に対する社会批判を生み出し、ゲームのテーマを深化させる。中国のホラー映画や小説において、冥婚への描写も多く見られる。

中国で現在唯一版号を取得した『探霊』の事例は、審査基準との関係において特に興味深い視点を提供している。『探霊』はテキストアドベンチャーゲームとして、当初は四章の配信を予定していたが、第一章「羅盤」と第二章「夜嫁」のリリース後にサービスを終了している。その表現手法と内容は、中国のホラーゲーム審査基準における規制と創造性の相互作用を示している。

第一章「羅盤」では、主にテキストで物語を構築する表現を採用し、通霊儀式を通じて霊体とコミュニケーションを取り、その背後にある物語を解き明かしていく。視覚表現は静止画による雰囲気作りに限定され、テキストによる描写においては数回の流血表現が含まれているが、画面による直接的な流血表現は避けられている。また、超自然的な要素を暗示するイラストが使用される一方で、テキストでは「外は何もないことが一目瞭然だった」といった形で現実との整合性を保っている。さらに、この章でも陰婚（冥婚）の問題が取り上げられており、主人公が「陰婚という封建的陋習の廃絶」や「死体売買の厳罰化」への支持を表明する場面が含まれている。これは、審査基準に対応しながら、ホラー要素の使用と社会的価値観の表明を巧みに結びつけた例といえる。



図 7 『探霊』第一章「羅盤」の幽霊像と鏡占いのシーン



図 8 『探霊』第二章「夜嫁」の伝統的な花嫁衣装は、冥婚のテーマとつながっている



図 9 『探霊』第二章「夜嫁」の女性幽霊像

恐怖の演出においては、筆仙（コックリさん）や碟仙といった伝統的な通霊儀式、都市伝説として知られる四隅ゲームや一人かくれんぼ、深夜 12 時の鏡占い、十字路での供養といった民間信仰的要素を効果的に活用している（図 7 参照）。これらは直接的なホラー表現を

避けつつ、心理的な恐怖を生み出す手法を用いられている。

第二章「夜嫁」では、冥婚のテーマがより直接的に取り上げられ、主要なホラー要素として物語が展開される。より豊かなキャラクターイラストが使用されているが、特に「紅衣女鬼」(赤い服の女幽霊)という中国の伝統的なホラー表現が繰り返し登場する点であり、これらは極めて低い明度で朧げに表現されている(図 8、図 9 参照)。また、規制下での表現の工夫として、人身売買といった社会問題との関連付けを通じて、ホラー要素としての冥婚の描写と社会批判的なメッセージの両立を図っている。

これらの表現は、一見すると前述の厳格な審査基準と矛盾するようにも思われる。しかし、むしろこの事例は審査基準の持つ曖昧さを証明している。テキストの表現の採用、視覚的な直接表現の抑制、伝統的な文化要素の活用、そして社会的な問題提起といった要素の組み合わせが、審査基準との微妙なバランスを実現していると考えられる。

そのほか、『探霊』のエンディングにも、科学的な根拠を加えるという影響は見られる。ストーリーの最後に、主人公は友人の遺体が発見されたとの連絡を警察から受ける。しかし、死体を確認しようとした時、そこに横たわっているのは主人公自身であることに気づく。これは主人公が事故で崖から転落した後、友人が罪悪感から記憶の混同を起こし、多重人格障害を罹ったからなのである。

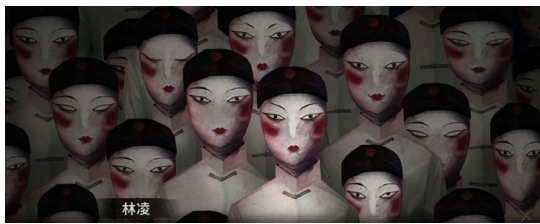


図 10 『探霊』第二章「夜嫁」の紙人形

また、葬儀で使用される人間によく似た姿をした「紙人形」が「恐怖」と「不安」⁵⁸⁾を促す典型例とも使用されている。死を象徴する葬儀で用いられる紙人形は、その生と死の「狭間に位置するもの」⁵⁹⁾であり、人間によく似ている外見で人々を「嫌悪感」、「不安」などの情動をかきたて、現在では中国製ホラーゲームに欠かせない要素となっている(図 10 参照)。

ただ、中国製ホラーゲームにおいて「紙人形」を広く使われているのは、民俗的要素の利用だけではない。これは規制環境下における創造的な対応の一例でもある。前文言及したように、中国ではゲームコンテンツの審査が厳しく、特に暴力やグロテスク表現、恐怖・嫌悪感を伴うホラー要素は未成年者への悪影響が懸念され、厳格な審査にさらされることになる。紙人形には実体があり、ゲームに登場してもその場にじっとしているだけだったり、ゲームによっては主人公を追いかけてきたりすることもある。紙人形は人間のように見えるが、実際の人間ではないため、『昏人形』のように、主人公から攻撃され、燃やされる場合でも、出血表現を伴わず灰になって消えるだけである。このようなゲームデザインは、審査基準への配慮と民俗文化の活用が融合した結果といえる。ただし、紙人形の使用は必ずしも審査を回避するためではなく、中国独自のホラー表現を演出する表現要素としても採用されている。

ところが、Steam を利用してゲームリリースすることで、版号を取る必要がなくなる。もちろん、この方法でも中国のゲーム審査基準をまったく無視することはできないが、版号のための審査を受けたホラーゲームよりは、一定の範囲内で創作の自由を獲得することができる。例えば、「幽霊」などの表現への制限がなくなる。また、出血表現が相対的に緩くなる。ただし、国家の統一および主権や領土の保全を脅かす内容は同様に禁止される。

このように、中国のゲーム審査基準はホラーゲームの題材選択と表現手法に大きな影響を与えており、クリエイターはホラー表現の変更を迫られている。『探霊』の事例が示すように、版号取得を目指す作品では、テキストや暗示的な表現、社会的価値観との整合性の確保など、細部までの配慮が必要となる。また、「紙人形」の活用に見られるような、審査基準と文化的要素を融合させた独自の表現手法も発展している。これらは葬式の花輪や冥婚といった死と直接関連する民俗要素が恐れを喚起するのにとどまらず、『紙装束』などのホラーゲームでは、パズルの仕掛けとして易経八卦や陰陽五行という伝統的な世界観が不安感を演出する要素として用いられている。さらに、伝統的な中国地方劇の役者の姿も、その特徴的な化粧や衣装が非日常性や違和感を強調するによって嫌悪を喚起する演出として登場するなど、中国の伝統文化要素が死の恐れ新たなホラー表現として再解釈されている。

一方で、プラットフォームの選択は表現の自由度に大きく関わっている。Steam などの海外プラットフォームを利用した展開では、版号取得の必要がなく、より柔軟な表現が可能となる。例えば、幽霊の直接的な描写や、より露骨な出血表現なども可能となる。ただし、この場合でも中国のゲーム審査基準を完全に無視することはできず、特に国家の統一や主権、領土の保全に関わる内容については厳格に制限される。

V おわりに

本研究では、中国のゲームコンテンツ審査制度について、制限としてではなく、むしろホラーゲームに独自の特色を与えるホラー表現の創出につながっている点に着目し分析を行ってきた。ここで、冒頭で提起した三つの研究課題について、得られた知見を整理する。

まず、中国のゲームコンテンツ審査基準の発展過程について、1996 年の「デジタル出版物管理暫行規定」から版号制度が徐々に確立され、2020 年の「適齢提示」の公布、さらに同年の「ゲーム企業内容自審流程」の制定まで、より体系的な審査制度が形成されてきた。特に「ゲーム企業内容自審流程」により、ゲーム企業は版号申請前に、企画、開発、審査申請、リリース前の四段階での自主審査実施することが推奨される。この制度は版号申請プロセスの効率化を意図したものの、実質的には審査手続きをより複雑化させていたことが分かった。

次に、従来の中国製ホラーゲーム研究に不足していた日米レーティングシステムとの比較を通して、中国のゲームコンテンツ審査基準の独自性を明らかにした。CERO や ESRB が年齢区分による表現制限を行う非政府組織主導のレーティングシステムであるのに対し、中国の版号と適齢提示は政府主導の審査基準として機能している。具体的には、ESRB や CERO が「性表現」、「暴力表現」など具体的な表現カテゴリーに基づく評価を行うのに対し、中国の審査基準は「オンライン出版サービス管理規定」に基づくコンテンツ審査を特徴

とする。また、国際的なレーティングシステムに類似した「適齢提示」が公布されたものの、実質的には「提示」の役割に留まり、実際の審査や出版には関与しないという点も、中国のゲームコンテンツ審査制度の独自性を示している。

最後に、この審査基準の下で、中国製ホラーゲームに特有の発展経路を生み出していることが確認された。中国ホラーゲームクリエイターの創造的対応とプラットフォームへの影響として、クリエイターは審査基準との調和を図りながら、文字を通じた表現や暗示的な演出、「紙人形」などのホラー要素の活用など、独自の表現手法を発展させてきた。また、版号取得を目指す正規ルートと、Steam などの海外プラットフォームの活用するルートという、二つの方向性を見出し、それぞれの選択に応じたより柔軟な表現の可能性を模索する構造が形成されている。

しかし、中国の厳しいコンテンツ審査基準の下で、ホラーゲームの発展は依然として課題を抱えている。巨大な人口を抱える中国において、統一的な審査基準の確立は容易ではなく、これがレーティングシステムの導入を遅らせる一因となっているが、中国製ホラーゲームの国内外での人気は着実に高まっており、近年は注目作品も登場している。ホラー表現の審査・規制の緩和は、必然的に他のジャンル（アダルトコンテンツやギャンブル要素など）への波及効果も考慮せざるを得ない複雑な問題をはらんでいるものの、中国製ゲームが世界的な影響力を持つようになった現在、審査基準のさらなる調整や緩和への期待も高まっている。ホラーゲームの今後の展開としては、現状の「グレーゾーン」での展開を継続するか、既存のレーティングシステムへの同化ではなく、独自の表現の確立につながっていく、という二つの方向性が考えられる。

このような状況下で、中国のゲーム審査制度が今後どのように発展していくのか、また、それがホラーゲームの創造性にどのような影響を与えていくのか、引き続き注目していく必要がある。

(神戸大学国際文化学研究科博士後期課程学生)

注

- 1) Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2023, <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> (最終閲覧日: 2024 年 5 月 10 日)
- 2) 角川アスキー総合研究所. ファミ通ゲーム白書 2024. 角川アスキー総合研究所, 2024: 8.
- 3) 中国音数協遊戯工委. 2023 年中国游戲産業報告. 北京: 中国音数協遊戯工委, 2023 年.
- 4) RPG ゲームとは、ロールプレイングゲームの略称であり、基本的にはキャラクターの成長とストーリー展開を主軸とするゲームジャンルである。
- 5) アクションゲームとは、プレイヤーの操作技術（例えば、マリオで敵を踏みつけるためジャンプする操作）が試される即時性の高い、幅広いゲームジャンルである。
- 6) 角川アスキー総合研究所. ファミ通ゲーム白書 2023. 角川アスキー総合研究所, 2023: 104.
- 7) 角川アスキー総合研究所. ファミ通ゲーム白書 2023. 角川アスキー総合研究所, 2023: 105.
- 8) STEAM. STEAM2023 年の年間ベスト, <https://store.steampowered.com/sale/BestOf2023?l=japanese> (最終閲覧日: 2024 年 5 月 21 日)
- 9) 国游銷量吧. 2021 国産ゲーム販売年間ランキング, <https://www.tieba.com/p/7694727801?fr=good> (最終閲覧日: 2024 年 3 月 25 日)
- 10) 国游銷量吧. 2023 国産ゲーム販売年間ランキング, <https://www.tieba.com/p/8871309>

129?fr=good (最終閲覧日: 2024 年 3 月 25 日)

- 11) Ivory, James D., and Sriram Kalyanaraman. "Video Games Make People Violent—Well, Maybe Not That Game: Effects of Content and Person Abstraction on Perceptions of Violent Video Games' Effects and Support of Censorship." *Communication Reports*, vol. 22, no. 1, 2009, pp. 1-12.
- 12) Wojciechowski, Bryan. *The cultural, psychological, and legal aspects of video game censorship*. University of South Florida, 2010.
- 13) 白鳥令. ゲームの社会的受容の研究: 世界各国におけるレーティングの実際 / 白鳥令編. 東海大学出版会, 2003 年.
- 14) Mueller, Hannah. *The Censorship of German Video Games: the effects of national sensitivity to violence on entertainment content*. University of Oregon, 2015.
- 15) Zhang, Jiaqiang, and Candy Lim Chiu. "The impact of game censorship and regulations on foreign game consoles in China." *2020 13th CMI Conference on Cybersecurity and Privacy (CMI)-Digital Transformation-Potentials and Challenges (51275)*. IEEE, 2020.
- 16) 叶慧娟. "网络游戏分極制度比較研究". 華東理工大学学報 (社会科学版), vol. 26, no. 2, 2011, pp. 83-90, 116.
- 17) 戴秋輝. "网络游戏分極制度探討". 碩士學位論文, 广西大学, 2019.
- 18) 程鵬源. "論我国数字游戲審查制度之法律完善". 碩士學位論文, 广西大学, 2016.
- 19) 高悦. "国産恐怖游戲中の中国題材恐怖叙事研究". 碩士學位論文, 宁夏大学, 2022.
- 20) 周璇. "中国恐怖游戲《港詭實録》の虛擬空間生産研究". 碩士學位論文, 蘭州大学, 2022.
- 21) 王瑞禕. "中国本土化題材单机游戲《烟火》の審美体験研究". 碩士學位論文, 貴州師範大学, 2023.
- 22) 盧璐璐. "国産单机懸疑解謎游戲の叙事研究". 碩士學位論文, 上海大学, 2023.
- 23) 中村彰憲. 中国ゲーム産業史: テンセント・NetEase などの企業躍進の秘密 / 中村彰憲著. 東京: Gz ブレイン, 2018:38-42.
- 24) 2024 年現行のゲームコンテンツ審査に関する法規制は主に「インターネット情報サービスに関する管理弁法」(2000)、「出版管理条例」(2002)、「オンライン出版サービス管理規定」(2016)と他の通知による定められている。
- 25) 新浪ゲームゾーン. ブレア・ウィッチ, <https://games.sina.com.cn/zhuanqu/bulaier/indexpage.shtml> (最終閲覧日: 2024 年 10 月 3 日)
- 26) その取り組みは、オンラインゲーム運営企業がゲーム内容とメカニクスの複雑さや激しさ、価値観の方向性などの特徴に基づいて、そのゲームに適した年齢層を提示するというものである。その目的は、未成年者とその保護者が年齢に適したゲーム製品を正しく選択し、オンライン余暇活動時間の合理性と健全性を高めることを目指した。
- 27) 徐潔云 (毎日経済新聞). 网游分極逐步推進: 京沪企業試点標示適齡提示, <https://games.sina.com.cn/y/n/2010-02-03/0959372414.shtml> (最終閲覧日: 2024 年 6 月 3 日)
- 28) 国家新聞出版署. 游戲審批結果, <https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/> (最終閲覧日: 2024 年 10 月 3 日)
- 29) 藤原正仁. "台湾におけるゲームレーティングシステム—ゲームソフトウェアレーティング管理規制の事例—". シミュレーション & ゲーミング, vol.28, no. 1, 2018:2.
- 30) 坂本美和, と佐々木輝美. "テレビゲームの暴力表現に関する格付けの基準". 教育メディア研究, vol. 15, no. 1, 2008:62.
- 31) 相川いずみ (4Gamer.net). [インタビュー] 今の時代における CERO の存在意義とは? 審査不通過による発売見送り, 対象年齢外タイトルのヒット, IARC などへの見解を聞く, <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20230518083/> (最終閲覧日: 2023 年 12 月 23 日)
- 32) IARC. IARC について, <https://www.globalratings.com/about.aspx> (最終閲覧日: 2023 年 12 月 23 日)
- 33) 相川いずみ (4Gamer.net). [インタビュー] 今の時代における CERO の存在意義と

は？ 審査不通過による発売見送り、対象年齢外タイトルのヒット、IARC などへの見解を聞く、<https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20230518083/> (最終閲覧日：2023 年 12 月 23 日)

34) Niko. China Gaming Regulator to introduce new approval process this month, <https://nikopartners.com/china-gaming-regulator-to-introduce-new-approval-process-this-month/> (最終閲覧日：2024 年 4 月 13 日)

35) 国家新聞出版署. 出版国産オンラインゲーム作品審批, https://www.nppa.gov.cn/bsfw/xksx/cbfxl/wlcbfwspssx/202210/t20221013_600725.html (最終閲覧日：2024 年 6 月 25 日)

36) 同上. 翻訳は「モバイルゲームも取得必須、中国のゲーム版号制度とは」, <https://consulting.clara.jp/media/gamelicensenumber/>を参考して作成している (最終閲覧日：2024 年 4 月 3 日)

37) 2003 年、新聞出版総署は「健康ゲーム忠告」をゲーム開始前に表示することを公布した。その内容は「悪質なゲームを拒否する、海賊版ゲームを拒否する。自己防衛を心がけ、詐欺されないように注意する。適度なゲームは脳に良い、ゲーム依存は体に害がある。時間を合理的に使い、健康的な生活を享受する」である。

38) 国家新聞出版署. 「インターネット出版服務管理規定」, https://www.nppa.gov.cn/xxgk/fdzdgknr/zcfg_210/bmgz_213/202112/t20211209_442163.html, (最終閲覧日：2023 年 12 月 25 日)

39) 中村彰憲. 中国ゲーム産業史：テンセント・NetEase などの企業躍進の秘密/ 中村彰憲著. 東京：Gz ブレイン, 2018:125.を参照して第二十四条を翻訳している。

40) 中村彰憲. 中国ゲーム産業史：テンセント・NetEase などの企業躍進の秘密/ 中村彰憲著. 東京：Gz ブレイン, 2018:126.

41) 申請時に提出する書類には：1) 内容(暴力表現、性表現、言語表現、ギャンブル描写)に関する詳細アンケート説明 2) 典型的なゲームプレイ、ミッション、カットシーンを紹介するビデオ (最も過激なコンテンツも含む)

42) ESRB. Ratings Guide, <https://www.esrb.org/ratings-guide/> (最終閲覧日：2023 年 11 月 12 日)

43) CERO. レーティング制度・審査方法, <https://www.cero.gr.jp/publics/index/17/#block56> (最終閲覧日：2023 年 11 月 12 日)

44) 八塩圭子. “リキッド消費におけるホラーコンテンツの存在感：Z 世代 1200 人調査から見える現状と可能性”. 現代経営経済研究, vol. 6, no. 1, 2023:126.

45) Wagner, Michael. The Dark Souls of Internationalization: Video Game Developers Enter the Chinese Market. Linnaeus University, 2020:1.

46) 彭新 (界面新聞). Steam 国服“蒸汽平台”正式測試, 首批上線 40 余款游戲, <https://www.jiemian.com/article/5667438.html> (最終閲覧日：2023 年 11 月 29 日)

47) 手游矩陣. 游戲平台“国産区”的選手們, 要如何留住用戶?, <https://www.jiemian.com/article/7834726.html> (最終閲覧日：2023 年 11 月 29 日)

48) GameLook. Steam Q2 游戲分析：每年新游增長 27%、但成功率不足 3%僅 500 款, <http://www.gamelook.com.cn/2024/08/551581> (最終閲覧日：2024 年 9 月 26 日)

49) 新城新蔵. 迷信/ 新城新蔵著. 東京：興学会出版部, 1925:1.

50) 大喜多紀明. “迷信打破運動と心性の制限：—述語論理の観点から”. 人間生活文化研究, vol. 2019, no. 29, 2019:676.

51) Carroll, Noël, と高田敦史. ホラーの哲学：フィクションと感情をめぐるパラドックス / ノエル・キャロル著；高田敦史訳. 東京：フィルムアート社, 2022:75.

52) Carroll, Noël, と高田敦史. ホラーの哲学：フィクションと感情をめぐるパラドックス / ノエル・キャロル著；高田敦史訳. 東京：フィルムアート社, 2022:50.

53) ここでの恐れ (terror) は、恐怖 (fear) をより極端にした情動である。恐怖 (fear) はクモや高所への恐怖を表現するのに使われるのに対し、恐れ (terror) は殺人や死亡のようなものを表現するのに使われる。

54) Carroll, Noël, と高田敦史. ホラーの哲学：フィクションと感情をめぐるパラドックス

/ ノエル・キャロル著；高田敦史訳. 東京：フィルムアート社, 2022:59.

55) Carroll, Noël. *The philosophy of horror: Or paradoxes of the heart*. London: Routledge, 1990:17.

56) 黄景春. “論我国冥婚の歴史、現状及根源—兼与姚平教授商榷唐代冥婚問題”. 民間文化論壇, vol. 2005, no. 5, 2005:97.

57) 黄景春. “論我国冥婚の歴史、現状及根源—兼与姚平教授商榷唐代冥婚問題”. 民間文化論壇, vol. 2005, no. 5, 2005:97.

58) 本研究において「ホラー」の定義は、虚構作品において、鑑賞者に「嫌悪感」、「恐怖」、「不安」、「驚き」の情動を喚起させることを目的としたコンテンツと定義する。

59) 宗教学者・人類学者の Mary Douglas が『汚穢と禁忌』の中で提示する「不浄 (impurity)」と「狭間に位置するもの (interstitial)」の概念から、Noel Carroll はそうした「ナチュラルホラー」と区分して、ホラー映画やホラー小説などの架空内容を取り扱う「アートホラー (art-horror)」を定義した。

参考文献

著作・論文

Carroll, Noël, と高田敦史. ホラーの哲学：フィクションと感情をめぐるパラドックス / ノエル・キャロル著；高田敦史訳. 東京：フィルムアート社, 2022 年.

Carroll, Noël. *The philosophy of horror: Or paradoxes of the heart*. London: Routledge, 1990.

Douglas, Mary, と塚本利明. 汚穢と禁忌 / メアリ・ダグラス著；塚本利明訳. 東京：思潮社, 1972 年.

Ivory, James D., and Sriram Kalyanaraman. “Video Games Make People Violent—Well, Maybe Not That Game: Effects of Content and Person Abstraction on Perceptions of Violent Video Games' Effects and Support of Censorship.” *Communication Reports*, vol. 22, no. 1, 2009, pp. 1-12.

Mueller, Hannah. *The Censorship of German Video Games: the effects of national sensitivity to violence on entertainment content*. University of Oregon, 2015.

Wagner, Michael. *The Dark Souls of Internationalization: Video Game Developers Enter the Chinese Market*. Linnaeus University, 2020.

Wojciechowski, Bryan. *The cultural, psychological, and legal aspects of video game censorship*. University of South Florida, 2010.

Zhang, Jiaqiang, and Candy Lim Chiu. “The impact of game censorship and regulations on foreign game consoles in China.” *2020 13th CMI Conference on Cybersecurity and Privacy (CMI)-Digital Transformation-Potentials and Challenges (51275)*. IEEE, 2020.

八塩圭子. “リキッド消費におけるホラーコンテンツの存在感：Z 世代 1200 人調査から見える現状と可能性”. 現代経営経済研究, vol. 6, no. 1, 2023 年, pp. 112-136.

白鳥令. ゲームの社会的受容の研究：世界各国におけるレーティングの実際 / 白鳥令編. 東海大学出版会, 2003 年.

坂本美和, と佐々木輝美. “テレビゲームの暴力表現に関する格付けの基準”. 教育メディア研究, vol. 15, no. 1, 2008 年, pp. 59-78.

- 程鵬源. “論我国数字游戲審査制度之法律完善”. 碩士學位論文, 广西大学, 2016.
- 大喜多紀明. “迷信打破運動と心性の制限:一述語論理の観点から”. 人間生活文化研究, vol. 2019, no. 29, 2019 年, pp.676-681.
- 戴秋輝. “網絡游戲分極制度探討”. 碩士學位論文, 广西大学, 2019.
- 高悦. “国産恐怖游戲中的中国題材恐怖叙事研究”. 碩士學位論文, 宁夏大学, 2022.
- 戸田山和久. 恐怖の哲学: ホラーで人間を読む / 戸田山和久著. 東京: NHK 出版, 2016 年.
- 黄景春. “論我国冥婚的歴史、現状及根源—兼与姚平教授商榷唐代冥婚問題”. 民間文化論壇, vol. 2005, no. 5, 2005 年, pp. 97-103.
- 角川アスキー総合研究所. ファミ通ゲーム白書 2023. 角川アスキー総合研究所, 2023 年.
- 角川アスキー総合研究所. ファミ通ゲーム白書 2024. 角川アスキー総合研究所, 2024 年.
- 盧璐璐. “国産単機懸疑解謎游戲的叙事研究”. 碩士學位論文, 上海大学, 2023.
- 青崎智行. コンテンツビジネス in 中国: 変動する市場、台頭する産業: アニメ/映画/放送/ゲーム/マンガ/音楽/商標権/著作権 / 青崎智行, デジタルコンテンツ協会編著. 東京: 翔泳社, 2007 年.
- 藤原正仁. “台湾におけるゲームレーティングシステム—ゲームソフトウェアレーティング管理規制の事例—”. シミュレーション &ゲーミング, vol.28, no. 1, 2018 年, pp. 2-11.
- 王瑞禎. “中国本土化題材単機游戲《烟火》的審美体験研究”. 碩士學位論文, 貴州師範大学, 2023.
- 新城新蔵. 迷信 / 新城新蔵著. 東京: 興学会出版部, 1925 年.
- 叶慧娟. “網絡游戲分極制度比較研究”. 華東理工大学学報 (社会科学版), vol. 26, no. 2, 2011, pp. 83-90, 116.
- 中村彰憲. 中国ゲーム産業史: テンセント・NetEase などの企業躍進の秘密 / 中村彰憲著. 東京: Gz ブレイン, 2018 年.
- 中国音数協遊戯工委. 2023 年中国游戲産業報告. 北京: 中国音数協遊戯工委, 2023 年.
- 周璇. “中国恐怖游戲《港詭實録》の虛擬空間生産研究”. 碩士學位論文, 蘭州大学, 2022.

ウェブサイト

- CERO. レーティング制度・審査方法, <https://www.cero.gr.jp/publics/index/17/#block56> (最終閲覧日: 2023 年 11 月 12 日)
- ESRB. Ratings Guide, <https://www.esrb.org/ratings-guide/> (最終閲覧日: 2023 年 11 月 12 日)
- GameLook. Steam Q2 游戲分析: 每年新游増長 27%、但成功率不足 3% 僅 500 款, <http://www.gamelook.com.cn/2024/08/551581> (最終閲覧日: 2024 年 9 月 26 日)
- IARC. IARC について, <https://www.globalratings.com/about.aspx> (最終閲覧日: 2023 年 12 月 23 日)
- Newzoo. Newzoo's Global Games Market Report 2023, <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version> (最終閲覧日: 2024 年 5 月 10 日)
- Niko. China Gaming Regulator to introduce new approval process this month, <https://nikopartners.com/china-gaming-regulator-to-introduce-new-approval-process-t>

- his-month/（最終閲覧日：2024 年 4 月 13 日）
- STEAM. STEAM2023 年の年間ベスト, <https://store.steampowered.com/sale/BestOf2023?l=japanese>（最終閲覧日：2024 年 5 月 21 日）
- カプコン. シリーズソフト販売数, <https://www.capcom.co.jp/ir/business/salesdata.html>（最終閲覧日：2024 年 9 月 10 日）
- 国家新聞出版署. 出版国産オンラインゲーム作品審批, https://www.nppa.gov.cn/bsfw/xksx/cbfxl/wlcbfwspssx/202210/t20221013_600725.html（最終閲覧日：2024 年 6 月 25 日）
- 国家新聞出版署. 游戲審批結果, <https://www.nppa.gov.cn/bsfw/jggs/yxspjg/>（最終閲覧日：2024 年 10 月 3 日）
- 国家新聞出版署. 「インターネット出版服務管理規定」, https://www.nppa.gov.cn/xxgk/fdzdgknr/zcfg_210/bmgz_213/202112/t20211209_442163.html,（最終閲覧日：2023 年 12 月 25 日）
- 国家新聞出版署. 「モバイルゲーム出版サービス管理に関する通知」, https://www.nppa.gov.cn/xxgk/fdzdgknr/zcfg_210/gfxwj_215/201606/t20160602_4684.html（最終閲覧日：2024 年 6 月 25 日）
- 国家新聞出版署. 「未成年者のオンラインゲーム依存防止に関する通知」, https://www.nppa.gov.cn/xxfb/zcfg/gfxwj/201911/t20191119_4503.html（最終閲覧日：2024 年 6 月 25 日）
- 国游銷量吧. 2021 国産ゲーム販売年間ランキング, <https://www.tieba.com/p/7694727801?fr=good>（最終閲覧日：2024 年 3 月 25 日）
- 国游銷量吧. 2023 国産ゲーム販売年間ランキング, <https://www.tieba.com/p/8871309129?fr=good>（最終閲覧日：2024 年 3 月 25 日）
- 彭新（界面新聞）. Steam 国服“蒸汽平台”正式測試, 首批上線 40 余款游戲, <https://www.jiemian.com/article/5667438.html>（最終閲覧日：2023 年 11 月 29 日）
- 手游矩陣. 游戲平台“国産区”的選手們, 要如何留住用戶?, <https://www.jiemian.com/article/7834726.html>（最終閲覧日：2023 年 11 月 29 日）
- 相川いずみ（4Gamer.net）. [インタビュー] 今の時代における CERO の存在意義とは？ 審査不通過による発売見送り, 対象年齢外タイトルのヒット, IARC などへの見解を聞く, <https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20230518083/>（最終閲覧日：2023 年 12 月 23 日）
- 新浪ゲームゾーン. ブレア・ウィッチ, <https://games.sina.com.cn/zhuanqu/bulaier/indexpage.shtml>（最終閲覧日：2024 年 10 月 3 日）
- 徐潔云（毎日経済新聞）. 网游分極逐步推進：京沪企業試点標示適齡提示, <https://games.sina.com.cn/y/n/2010-02-03/0959372414.shtml>（最終閲覧日：2024 年 6 月 3 日）
- 中国ビジネス COMPASS. モバイルゲームも取得必須、中国のゲーム版号制度とは, <https://consulting.clara.jp/media/gamelicensenumber/>（最終閲覧日：2024 年 4 月 3 日）
- 中国政府網. 「オンラインゲーム管理暫定弁法」, https://www.gov.cn/flfg/2010-06/22/content_1633935.htm（最終閲覧日：2024 年 9 月 20 日）
- 中国政府網. 「輸入オンラインゲームの審査管理強化に関する通知」, https://www.gov.cn/zwgk/2009-07/22/content_1371221.htm（最終閲覧日：2024 年 9 月 20 日）
- 中国政府網. 「未成年者のオンラインゲーム依存のさらなる厳格な管理と実効的な防止に関する通知」, https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content_5634661.htm（最終閲覧日：2024 年 9 月 20 日）