

## 第6回 バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会 議事要旨

1 日時 平成18年10月20日(金)13:30~16:45

2 場所 三田共用会議所

3 出席委員等

(1) 委員

前田委員(座長)、姉崎委員、江川委員、岡田委員、玄田委員、坂元委員  
竹花委員、池田委員(代理)

(2) オブザーバー

田代内閣府参事官(代理)

(3) ゲストスピーカー

コンピュータソフトウェア倫理機構  
コンピュータエンターテインメントレーティング機構  
コンピュータエンターテインメント協会

(4) 事務局(警察庁生活安全局)

巽長官官房審議官、山口少年課長、谷情報技術犯罪対策課長、滝澤少年課理事官

4 議事

(1) 開会

(2) 事務局説明

【A委員】 携帯電話各社と大手量販店に依頼をされたということですが、具体的にどういうことをするとか、あるいは携帯電話の各社だとデータがなかなか出していただけなかったのがありましたよね。そういうのは、改善するとか、何か一定の具体的なリアクションみたいなのはありましたか。

【事務局】 携帯電話会社につきましては、とりあえず第1回の会合ということでございまして、この報告書の内容の説明ということを中心にしております。携帯電話にフィルタリングソフトをつけた状態ということの基本とするというような説明をいたしまして、携帯電話会社からはとりあえず、普及促進活動を積極的にやっていきます、その他のことについては、この報告書を受けまして、随時検討してまいりますというようなことでもございました。まだ明確な回答、これを受けての具体的な取組というところまではいっておりません。ただ、これは時間をかけて話し合いをしていくべきものだと思っておりますので、今後も協議を継続してまいります。

(3) 事務局説明

【A委員】 一番最後の漫画が検挙済みということですが、それ以外のものは検挙はできないという判断なんですか。

【事務局】 大変微妙なところではあるんですけども、一応こういったものについては、

警察で発見した場合には、例えば警視庁であれば東京都のほうの健全育成条例に基づきまして、その有害指定がなされるかどうかということで、都のほうに通報いたしまして、そこでまず18歳以上と未満での規制のほうに乗せていくこととなります。しかし、今委員ご指摘のような検挙ということになりますと、一番最後のもの以外については、検挙には至っておりません。

【A委員】 この中にはあからさまな描写というのがありますよね。にもかかわらず、最高裁の刑法の175条についての判例の中で、性的道義観念という判断基準がありましたね。そういうところに照らせば、一般人の感覚からいえば、かなり問題だというふうに感じる人が多いと思うんです。なのに、このことについて、やらない、やれないというのは、現場がこれはもうおそらく無理だろうということやらないんですか。それとも、警察庁がこれはできないという判断を出したんでしょうか。

【事務局】 判例で示されている基準、例えば芸術性の議論ですとか、いろいろな要素がさらに細かく最近では出てきているところであります。そういった基準に照らして、取締機関として、当然検挙もやっておるんですけども、地検とも相談する中で、これまでの摘発例から見ても、これはあまり該当しないのではないかとということで検挙に至っていないものもあるということになります。委員おっしゃるように、警察の判断かと言われるすと、警察だけの判断ではございませんけれども、私どもではなかなか難しいのではないかと考えて着手をしていないという状況にあります。

【A委員】 判断基準というのは変わるわけですよ。例えば、一人の殺人で死刑というのは今まで余り考えなかったわけですけども、この間そういう事例がありましたよね。そういうふうに、いろいろな状況だとか、人々の受け止め方によって少しずつ判断基準は変わると思うんですけども、これを、やってみようかということにならないのは、率直に言って、地検がというか、検察庁が非常に消極的だからというのが一番大きな原因ですか。

【事務局】 事件の場合には、一般的に地検にご相談させていただくということを申し上げたのですが、私どもとしては、最高裁の判断基準を踏まえて判断していくこととなります。

【A委員】 これは警察として現行法の中でやろうと思って、あれもやり、これもやっているけど、全部、例えば検察庁なり裁判所なりにはね返されてしまい、いくらやってもやっても現行法ではだめだと言われているのか、それともある程度これは無理だろうということでちょっと控えているところもあるのかというところが気になるからしつこく聞くわけなんです。

【B委員】 今、時代によって物に対する法律的な評価も変わってくるというお話がございました。そのとおりでありまして、わいせつ性の判断もこの間大きく変化をしてきた。その変化は、どんどん緩くなる方向に。要するに、かなり露骨な表現であっても、それが実際の人間同士の行為であっても、わいせつと認められないという状況が広がってきた。まして、コミックですとかアニメというものについては、わいせつ性の判断はよほどのものでないと、わいせつだとは認定しづらい状況になってきたという状況が、やはり客観的にあろうかと思えます。そういう流れの中で、警察としても、これはひどいじゃないかというものを選んで検挙をした。

しかし、それについても表現の自由という観点から、非常に大きな抵抗が一方ではある。そういう中で、子どもとしては、最高裁がどう判断するかというのを非常に興味深く見ているというのが一つなんです。高裁レベルの判決でも、やっぱりわいせつ性は実際のものに比べれば、こうしたものは低いという評価があるわけですが、我々からすれば、そんなことないよという思いもあるわけです。そこはいろいろな言い方、考え方がある中で、やはり最高裁の判決を待ちながらということになるのかなと思います。

ただ、大人であろうが子どもであろうが、一般的にわいせつであるから検挙するという点については、表現の自由の関係、あるいはわいせつ性についての判断、あるいはその種の情報の判断状況といった点からすると、警察としてはある程度慎重にならざるを得ないということがあるかなと思います。

それが、子どものほうはどうなのかということになると、これはちょっと話が違うのではないかと。それは別の視点で、わいせつ性という視点ではなくて、別の、子どもを守るとかいった、そうした観点での検討が別途必要であろうと。それは、現行の刑法で規定するわいせつ性の判断とは、全く別のものとして考えざるを得ない。今、わいせつ性の判断でできるところというのは、今申し上げたように、かなり限界があるだろうけれども、その限界のある中で、子どもを被害者とするものについては、別途の観点で別の対応が必要なのではないだろうかと思っております。

【C委員】 そのわいせつ性の判断が緩い方向に進んでいるというのが印象的でよく分かります。ただ、一方でこういう調査とかデータはあるんでしょうかという質問ですが、国民的な常識がどこまでをわいせつ性として認め、どこからがそうじゃないというふうな、非常に難しい、あいまいなことを申し上げますけれども、その線引きというのが調査されているのか。例えば、こういう映像を前にして、あなたはわいせつと感じますかというのはもちろんできないわけですが、青少年のことも含めて、やはり最高裁の判例というのはもちろん欠かさざる重要な基準ですが、何をもちいてこれは子どもに望ましくない、わいせつであるというふうな、ある程度国民的な合意をつくり上げるようなデータなり、そういう環境をつくっていかなければ、どうしても水かけ論争に終わってしまうのではないかなという印象ないしは考えを持っておりますけれども、いかがでしょうか。

【事務局】 警察のほうで、そういったものについての実証的なデータというのは持ち合わせておりません。今後、その点は研究すべき課題だと思いますけれども、現実的には持ち合わせておりません。

【D委員】 今、B委員のほうからもわいせつ性という従来の基準と、児童を対象にしたものというものの新しい基準が必要じゃないかというお話がありましたけれども、私もA委員が感じているように、実際見ると、本当の有害性という点で、児童を対象にして描いているということは、これは非常に悪い種をばらまいているんじゃないかと。だから、これまでのわいせつ性の基準というものが、何か非常に児童を対象にしたものに対して、ものすごく甘かった、そ

ういものを野放しにしている割合無関心だったというような状況があると思うのです。そういうこともやはり今の幼児性愛のようなものがどんどん蔓延してしまっている、それがあまりタブーじゃなくなってしまうような状況を生み出しているのではないかなと。だから、私なんか見ると、児童を対象にした作品の方が、非常にこれは困るじゃないかと。こういうのがやっぱり事件につながっているんじゃないかなと、実際のケースとの関連で考えますと、非常に危険を感じるんです。だから、そういう意味でも、児童を対象にした、やっぱりきちっとした基準、単なるわいせつ性だけでなく、その辺が必要かなと思います。

【B委員】 座長は専門家ですので、私が言うのもお恥ずかしいような話ですけども、いわゆる刑法上のわいせつ性の判断というのは、子どもであろうが大人であろうが、むしろあるいは大人のほうがわいせつ性が高いだろうというふうに多分判断をしていくのだろうと思うんですね。したがって、こういう子どもが少なくともコミックやアニメの中で登場した場合のわいせつ性というのは、むしろ刑法上のわいせつ性の判断からすれば、低く評価されるということだと思えます。それは結局、子どもを対象とした性暴力の描写というのは、現在の法律上の規制の中では抜け落ちているというふうに僕は言っているんじゃないかなと思います。

それから今、C委員がおっしゃったことは、大半のマジョリティーが、これを見ればわいせつだと、処罰すべきだと言う方がマジョリティーではないかと僕自身は思いますけれども、しかしそれを調査するというのは、これはまた表現の自由の観点、その他からいっても、相当難しいことだろうと思う。こういうもののわいせつ性みたいなものについて、一般の人たちの意見を、これはゲームでも同じでしょうけれども、そうしたものはご存じありませんか。

【E委員】 存じていません。

【B委員】 私どももなんですけども、非常に難しいのではないかなという感じがいたします。

【A委員】 子どもの場合はわいせつ性は低くとらえられるということなんですけども、おそらくここまでひどいものが簡単に回っているということは、多くの人たちは知らないと思うんです。だから、子どもを描いたコミックというと、それほど何とかしなきゃいけないという気持ちにならないだけの話じゃないかなと思うんです。

例えば、奈良の殺人事件なんかでも、子どもを対象にし、しかも性的な虐待もあり、その上で殺害をしたということで、あれは死刑判決になったわけですね。ですから、情報がきちっと、そしてそれはもちろん裁判所が判断したわけですけども、基準をどこに置いておくかというのは、裁判所も、やはり社会的な風潮というか、世論というかについても、考慮に入れているというふうに思うわけです。子どもに対するこういう性的な問題が甘いということであれば、それは情報が伝えられていないということに大きな問題があるんじゃないかなと。それが伝われば、これも現行法内でも、もちろんいろいろなことができるんじゃないかと多くの人はいうんじゃないかなと思うんです。こんなひどいものがあるんですよと、そのまま新聞に載せるわけにもいかないでしょうから、そのところは非常に難しいところだとは思いますが、

もう少しそれを知らせる努力というのをやっていかなきゃいけないんじゃないかなという気がします。いかがでしょうか。

【B委員】 まず、僕らはたくさん知って、こんなものどこでも手に入ると思っていますから、氾濫していると言っています。けれども、氾濫していると思われる国民の方々は非常に少ないだろうと思うんです。その理由は、これが一般のメディア、とりわけテレビに出ないということだと思うんです。僕はよくテレビの人たちにやってよと言いますけれども、みんなぼかしを入れなきゃいけないわけですね。そうすると、テレビにならないんですね、画像には。そういうところがなかなか、やはり難しいということで、本当にこんなもの、知ってもらえればおかしいじゃないかという声は大きいはずですから。したがって、僕は今の雑誌みたいなもの、国会を含めてあちこちに持っていったら、こんなのいいんですか、いいんですかって言い回るわけです。見られた先生はひどいじゃないか、やろうやろうと、何をやるかは別にして、何かせないかとみんな思われるんですけども、全国的な知識に引き上げるにはなかなか難しいという感じがいたします。

しかし、そこはおっしゃるとおりですが、ただ僕は違うと思いますのは、子どものやつをわいせつだというのは、多分法律家、裁判官はうんとは言わないだろうと思います。それは、やはり別途の法律を作っていたらいいかと、裁判官としてもノーとは言えませんよという、多分そういう程度のものではないかというふうに僕は思います。

#### (4) 関係者からのヒアリング

##### コンピュータソフトウェア倫理機構からの説明

【ソフ倫】 コンピュータソフトウェア倫理機構でございます。通称「ソフ倫」というふうには呼ばれております。お手元に資料がございますが、詳しくはこの概要を皆様のところにお配りしておりますので、また後日お目を通していただければと思います。

私どもは平成4年に設立いたしました。既に14年を経過しております。コンピューターのハードウェア上で動作する表示、鑑賞を目的としたデータで構成されたソフトウェアを対象にしております。ですから、一般のゲーム機とか、その辺は関係ございませんで、あくまでコンピューターハードウェア上で動作するソフトを対象にしております。

私どもの基本的な考えとしては、アニメが中心なんですけれども、児童ポルノ法だとか、あるいはわいせつ罪、そういう違法なもの、それから青少年の育成条例に合致した内容でなくてはならない、これは販売目的ということになるわけなんですけれども、そういう観点からソフトを審査している団体でございます。

そのような前置きで、業界状況をちょっとご報告させていただきます。私どもの加盟会社の数は、アニメ系のソフトを作っている会社が、現在224社ございます。これは、先月の9月末現在でございます。それから、DVDビデオといいますか、そういう関係の、これは実写系なんですけれども、これが33社ございまして、257社ということです。私どもに加盟していな

い会社、これは全部私どもから抜けていった会社ですけれども、これは現在11社ございまして、ほかの審査団体に所属しております。でありますので、一応企業としては、このアニメ系の組織率というのは非常に高いものになっておりまして、おそらくソフトの枚数、タイトル数でいえば、95%ぐらいはソフト倫で審査しているというふうにお考えいただきたいと思います。

それから、の2に無審査ソフトの制作グループというのがございまして、いわゆる企業ではない、個人個人の同好会みたいなものが現在、少なくとも1万1,000サークルほどございます。この中には、ソフトを作っているところもあれば、雑誌、書籍を作っているところもあります。

次に、販売タイトル数でございますが、アニメ系が、平成18年の9月、ちょうど6カ月終わったところですが、現在477タイトル、昨年が931ということで少しずつ減っているんですが、年間大体1,000本弱のタイトルを私どもで審査しております。実写系のほうは微々たるもので、全体の規模からすれば333タイトル、合計で810タイトルというふうになっております。

下に書いてございますが、私どもの調査によりますと、我々の審査を通っていない、いわゆる無審査ものが現在600タイトル店頭で販売されているのを確認しています。これは、あくまでも9月、10月の時点での私どもの調査によるものです。

店頭販売されているものが600あると申し上げましたが、タイトル数からいけばソフト倫で審査しているよりもっと多いと思っておりますが、そこまで調査が行き届かないということでございます。

それから、販売本数の推移についてです。まず、私どもは加盟会社のソフトについては18禁であれ、あるいは15歳以下のR指定であれ、あるいは一般ソフトであれ、すべてソフト倫、私どもの審査を通さないと売ってはならないということで、100%審査してございます。これに違反しますと、その会社が非常にダメージ受けるような罰則規程がございまして。そのため、100%完全に守られております。そういう中で、このアニメ系が今年の6カ月間で売られた本数は、227万7,600本ということです。昨年1年間で488万7,000本。ですから、大体500万本前後が売られているということです。実写のほうはご参考までにしてください。他団体等ソフト倫系以外は調査のしようがございませぬので不明です。

それから、パッケージで店頭販売しているソフトですけれども、同時にインターネットのダウンロードで販売されております。インターネットといいますと、大体あなたは18歳以上ですか、未満ですか、イエスとノーだけでそこへ入れる、自己申告だけで入れてダウンロードできるという仕組みがすべてでした。しかし、これは少し風営法に違反しているのではないかとということで、私どもで審査したソフトについては、私どもで認定したところだけがダウンロードして良いという賛助会員制度を平成16年に作りました。現在、インターネットのダウンロードで販売している賛助会員が26社ございまして。それから、携帯電話で5社ございまして。これは何をやっているかといいますと、年齢確認をしっかりとさせるということです。もうこれに

尽きるわけですが、同時にそこでダウンロードされるページにはソフ倫の審査受理番号を掲示する、あるいはソフ倫のマークを掲載するということを義務付けております。平成16年はわずか2万345本だったわけですが、昨年度は17万5,420本、それから、今年は6カ月間で16万7,829本ということで、非常な勢いで伸びております。パッケージは少し減退しておりますが、インターネットのダウンロードはかなりの数字で伸びているということでありませ

す。ちなみに、先ほど賛助会員26社は、決済方法とか、年齢確認の仕方、あるいは会員制の在り方ということを私どもで全部取り決めておりまして、そのような形でしかやっていけない。携帯サイトも、いわゆるデモ画像というのは、今でも子どもたちが携帯電話でモザイクが入ったような画像が見られるという状態になっておりますが、私どもの賛助会員の携帯サイトの会社は一切それもだめだと。ダウンロードももちろんだめだけれども、デモ画像もだめだということですのでやっております。

それから、私どもで審査している内容でございますけれども、「ハード系」と私どもは言っておりますが、これは言いかえれば犯罪系のソフトです。恋愛系と犯罪系とその他と、大きく3つに分けられます。タイトル数の割合がどの程度かといいますと、昨年度は19.4%、今年度が9月までで16.1%となっております。

それから、先ほど来、18歳未満の子どもの問題がございますが、私どもは、もちろん法的にはアニメ系については規制はないというのは承知しておりますが、児童ポルノ法が制定されたときから、私どもは何年か前にその後改正されたわけですけれどもその時点で1カ月ほど先行して、いわゆる子どもに対する規制を作りました。これは法律の中ではありませんけれども、やはり法律と私ども民間の自主規制というのは車の両輪だと解釈しておりまして、児童ポルノ、いわゆるアニメ系、絵であっても子どもの表記はだめだということにしております。

これは会員会社に配った通達の切り張りみたいな抜粋ですけれども、ポイントだけ申し上げますが、アニメ系作品における審査基準についてということで、CGでの未成年表現（幼稚園の制服と紛らわしい等）について、作品内で以下の物を所持、もしくは着ているキャラクターは未成年と判断するというので、まず園児服、ランドセル。これはたとえシナリオ内でそのキャラクターが18歳以上であると明記してあってもだめだと、これは未成年であると判断するというのでやっております。それから、上記キャラクターが性行為を行っている、もしくは性行為の場面に居合わせる表現はできません。親が性行為をしているそばに子どもがいるというのはだめだということで、子どもが当事者になってもだめだとしております。過去の回想シーンに未成年の表現があっても問題ありません。そのシーン内に性的行為がない場合はオーケーだと、あればだめだということです。現時点ではランドセル、園児服の2点のみとなっておりますが、場合によっては今後増える可能性があると考えております。これはいろいろなグッズがありますので、その都度、私ども審査員でこれはだめだと発売前に加盟会社に削除させ

るという方法で審査しています。

それから、未成年呼称。私どもにはNGワードというものがございまして、ここは未成年呼称だけですが、いろいろなジャンルがありまして、未成年呼称はだめだと。そこに書いてありますように、「高校、高校生、高等学院、高等部、ハイスクール、女高生、現役受験生ですね、それから3年何組、18歳、中学、中学生、中学部、中等部、小学生、小学部、児童、初等部、学童、乳児、幼児、幼女、幼稚園児、赤子、稚児」、これはみんなだめとしております。それから、印刷物ですが、これはポスターとか、その辺ですけれども、これも「スチューデント、生徒、生徒手帳、童子、童女、ロリ、ロリータ、ロリコン、修学旅行」。修学旅行もだめとしております。

それから、ロリータ作品の取扱いということで、このような審査基準の明確化ということで、これは昨年10月ですが、下のところにパッケージ、ポスター、チラシ、ホームページ上の場合、キャラクターの見た目が5頭身以下の場合にはNGだということです。これは非常に難しい部分がございます、明らかにキャラクターが2人1つの場面に出ていて、背丈、見た目、大人と子どもと、背が低いという場合はだめだということで、一応めどとしては5頭身以下ということですが、5頭身以下の大人もいるものですから、なかなかこの辺が難しいということです。しかし、すべて審査員の裁量で、こういう範囲はもっと広げて判断し、現在やっているということでございます。作品内の場合では、幼児、または幼児としか見えないキャラクターについては現状どおり、これはずっとNGにしております。

【座長】 ありがとうございます。それでは、今のご説明について、どなたからでもご質問がありましたらお願いします。

ちょっと私聞き漏らしてしまったのですが、資料4の3枚目、5のハード系ソフトの審査・販売状況というご説明をいただきましたよね。ハード系というのは犯罪系ということ、これは違法ではない、通しているということですね。

【ソフ倫】 いろいろなシーンがございます、私どもは、これは犯罪系だと、もちろんパッケージに注意文は書いてあるんです。これは犯罪につながるからまねをしてはいけませんとか、そのような注意文は義務付けているんですけれども、ここが、それこそ表現の自由との関係で、シナリオの部分になるものですから、もちろんそれなりの絵柄はあるんですけれども、絵柄については一応わいせつだとか、もちろん児童というのはだめですけれども、これは大人の関係ですけれども、わいせつ罪に相当しないと、しかるべき隠ぺい処理がなされているという場合は、それはいいかなと。ただ、シナリオの部分についてはなかなか審査というのが非常に難しい部分がございます、そういう点では、これは審査でオーケーにしているわけです。

【座長】 分かりました。5は少女ではなくて、成人が対象のものということで……。

【ソフ倫】 ええ。これはご参考までに。

【B委員】 二、三お尋ねします。一番最後にご説明いただいた18歳未満と思われる登場人物・出演者に関する通達というのがありますが、ここに記載されているロリータ作品等につ



いては、これは先ほどだめだとおっしゃいましたが、どういう措置がなされるということなんでしょうか。

【ソフ倫】 だめだといいますのは、ソフトを作って、その素材が私のほうへ来ますので、こういう表現をしている場合は全部修正、削除ということです。そうしないと、それを入れて発売しますと、これは私どもの審査基準を合格しておりませんので、これは違反と。

【B委員】 なるほど。ですから、ソフ倫の審査をクリアしないから、結局作らせないという自主的な取組だということなんですか。

【ソフ倫】 はい。万が一漏れて販売されるというケースは皆無ではありませんで、それはすべて私どもでチェックしております。最後に商品サンプルが来て、全部チェックをするわけですが、その間に売られますね。そのときには全部回収させます。回収すること自体が、経営上、非常に困難だということで、この辺は守られているということです。

【B委員】 ソフ倫の審査を受けずに作られているアニメというのは推定でどれくらいあるというお話だったんですか。

【ソフ倫】 現在、同人系が約600タイトルほどが店頭で売られているものと承知しています。これは無審査です。ほかの審査団体に入っているのが今11社ございます。これは私どもの審査とは関係ないですけども。

【B委員】 その同人系というのは何なんですか。

【ソフ倫】 同好会みたいなもので、個人個人とお考えいただければいいと思います。個人で作っているものです。

【B委員】 通常の販売に乗っかっているわけではないのですか。

【ソフ倫】 販売には乗っかっているものもあります。

【B委員】 それは、個人が作っているけれども販売には同じように行われていると。

【ソフ倫】 はい。あくまでも私どもの調査ですから、実際にはもっとあるのだと思いますが、専門店はちょっと調べがつかないのですが、北海道から九州までの大きなお店で約200店について私どもで調べましたら、19店舗で売られているのを確認しております。

【B委員】 売られているのは19店舗だけですか。

【ソフ倫】 ええ、あくまでも私どもの調査の範囲です。

【B委員】 今、お話しいただいた6つか7つのやつは何なんですか。

【ソフ倫】 2つのソフトが美少女系なんですけれども、パッケージを見た限りでは明らかに児童ポルノ、子どもが出ているということですね。それから、実写のほうは4つか5つあったと思いますが、それは実写ですけども、パッケージを見る限り「幼女」と表記していますし、絵を見てもこれは子どもだとおわかりになると思いますが、これは子どもを対象にしています。ただ実写のほうは非常に難しく、必ず出演者の年齢確認はしているはずですが、ですから、子どもっぽく見えるけれども大人だというケースが非常に多いと思います。今日お話ししたのはいわゆる無審査ものです。実写の倫理団体は幾つもありますが、そこももちろん經由し

ておりません。私どもではすべてだめなんですけれども。

【B委員】 別の審査団体でオーケーする審査団体もあるわけですか。

【ソフ倫】 ええ。オーケーしている審査団体もあると思われれます。例えば「少女」とかありますね。これは「少女」と書いておりますし、どう見ても子どもですから。あるいは、これは出ているキャラクターがどう見ても中学生以下の感じですね。だけど、多分これは大人だと思えます。わからないです。だけど、パッケージを見る限りでは、一般の方がパッケージを見ただけでは子どもが出ていいのかなということになると思えますね。

【B委員】 ソフ倫が、子どもについてこういう自主的な規制をしようと思われたのは、何か動機がありましたか。児童ポルノ法ができたころの世論か何かがそうさせたのでしょうか。

【ソフ倫】 ソフ倫の生い立ちは、平成4年か3年かに京都の販売店でこのソフトを子どもが万引きしたんです。少年が。万引きしたので警察で調べられる。それで、警察でこれをチェックなされたのでしょうか。これはわいせつ物ではないかということで、当時、私どもがこれができるときはまだ44社でした。この業界に対して警察庁からのご指導で、業界としてしっかりした倫理団体を作らないとだめじゃないかということがありまして、流通、メーカー、販売店も集まって、できたものがソフ倫であります。そういう経緯もございます。

【E委員】 未成年の表現を禁止されているというお話を伺ったのですけれども、それ以外に何か禁止されている表現といったものがありますでしょうか。このことについて、少しお話をいただけないでしょうか。

【ソフ倫】 18歳未満以外の禁止内容ですか。倫理規程とか、審査基準とかがございまして、審査基準は今日は持ってこなかったんですが、倫理規程上から申せば、私どもはいわゆる一般原則というものを持っています。人種、民族、あらゆる国の習慣、風俗、国民感情を誹謗するということとか、あるいは民主主義に反するとか、あるいは幼児、老人、社会的に弱者に当たる人には思いやりを持った内容でないとか、人命を軽視しないとか。例えば、女の子が腕や足を切られている。たとえ肝心な部分にモザイクが入っていても、そのような絵柄は私どもではだめなんです。これは当然、死に至るということで、アニメであってもだめだと。それから、例えば動物の首、ネコの首を切ってずらっと並べている、死骸が転がっている、これも動物虐待で、これもだめだということとか、かなり広い範囲でございまして、まだそのほかにもいろいろございまして。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構及びコンピュータエンターテインメント協会からの説明

【CERO】 コンピュータエンターテインメントレーティング機構でございます。略してCERO（セロ）と呼んでいただきたいと思います。

私どもの守備範囲でございますが、いわゆる家庭用ゲーム機でプレーできるようなソフト、家庭用ゲームソフトといったほうがいいと思います。こういった範囲での話をさせていただき

たいと思います。

この家庭用ゲームの青少年に対する影響、特に悪影響ですけれども、これを危惧する声が出てから既に久しいわけですが、久しいと申しましても、家庭用ゲーム機の歴史は20年ちょっとしかございません。その程度の久しさをわけです。この間、我が国はもちろん、世界各国でこの青少年に対する保護政策をどうするべきかということは議論され、あるいは具体的な対策や対応が図られてまいりました。いろいろな試行錯誤もございまして、その結果、現在では世界的に主流として採用されておりますのは、年齢別レーティング制度でございます。すなわち、ゲームソフトそのものは米国よりも日本のほうが世界の発信基地だったと、過去そうでしたけれども、こうした社会とのインターフェイスという点になりますと、ちょっと日本は遅れまして、米国のほうが先輩格になっております。アメリカでは15年ほど前からこういった制度を始めておりまして、非常にそれが成功していると評価されております。また、ヨーロッパでもアメリカとは違う制度ですけれども、同じく年齢別レーティング制度が採用されております。そんな中で、我が国はこういったレーティング制度を4年前の2002年10月から始めております。それまでは年齢別レーティング制度はなかったんですけれども、業界団体、コンピュータエンターテインメント協会が自主的に倫理規程というものを作りまして、表現の上限だけを、いわゆる天井だけを押さえるということをやってきたわけでございます。

このレーティング制度はご承知の方は多いと思いますけれども、メーカーがゲームソフトを発売するに当たりまして、事前にその内容情報を審査機関に提出して年齢別レーティングをしてもらいまして、その結果をゲームソフトの製品に表示するという制度です。これによりまして、ユーザーは事前に年齢に相応した製品を選択して購入することができ、選択購入の際の情報として利用することができるわけでございます。したがって、基本的にレーティング制度はユーザーに対する情報提供というのが主体でございまして、これで何かを規制するというを一義的に考えているわけではございません。しかし、この制度を使って青少年に対する販売規制を行うということは可能でございますし、現にゲームソフトの業界団体、あるいは流通業界団体等は、この制度を使って自主規制を行っております。また、1年ぐらい前から、各地方自治体、都道府県でもこの制度を使って条例上に組み込んで青少年に対する販売規制をやる、あるいは既に実施されているところの輪が広がっているというのが現状でございます。ということでございまして、内容につきましての概要をご説明したいと思います。

CEROの設立の背景でございますが、先ほど申しましたように、2002年6月にこの機構を設立しまして、10月から実際の審査を行っております。年齢別レーティング制度というのは、今お話ししたような概要でございまして、いわゆる規制をするというのが一義的な目的ではなくて、ユーザーに対する情報提供が主な目的だということです。先ほど申しましたように、2002年10月1日から実施されまして、ちょうど丸4年を過ぎたところでございます。当機構はいろいろな有識者のご指導やご助言もいただいております。

それから、実際の製品に表示するマークの種類でございますけれども、A、B、C、D、Z

と、現在ではこの5種類をマークとして採用させていただいております。Aが全年齢対象というもの、それからBが12歳以上、Cが15歳以上、Dが17歳以上、Zというのは、18歳以上のみを対象とするという領域をこの3月から新しく作りました。なお、Zは作りましたけれども、この審査基準というものは上限がございます。この家庭用ゲームソフトにおいては、顧客が主にかつては青少年主体だったと。今はどんどん年齢層が広がって、いろいろな大人もたくさんやるようになっていきますけれども、かつては青少年が顧客の主体だったということから、禁止表現の上限、天井を非常に低くしているというのが特徴だろうと思います。この3月からZ区分を新設し、18歳以上を作りましたけれども、禁止表現そのものをほとんどいじっておりません。したがって、Zの区分というのは非常に狭い部分だと、従来の18歳以上というものがあつたんですけれども、そのほんの上澄みの部分のあたりがこのZに相当すると考えていただければよろしいかと思います。

それから、さらにそういった点では、今日これまで議論していただいておりますようなアダルト、あるいはポルノですか、こういったものは全くございません。そういった議論とはかなりほど遠いところのお話とお聞きいただきたいと思います。

それから、コンテンツアイコンというものが9種類ございます。例えば15歳以上というのを決めたら、どういう理由で15歳以上になったのかということを示しております。犯罪が理由なのか、あるいは暴力が理由なのか、セクシャルなのかと、こういうことですね。ですから、ものによってはこのマークは2つか3つつくこともございます。

次に、ゲームソフトのパッケージというものがございますけれども、これはパッケージを絵で示したのですが、表側の左下にA、B、C、Dの年齢別レーティングの表示をするということが普通と決められております。特殊な例外のない限り、ここにご注目ください。それから、裏には先ほどお話ししましたアイコンが表示されております。この場合ですと、ピストルと雄雌のマークで、犯罪とセクシャルというものが入っているということを示しているわけです。それから、お店で並んでいるときに見やすいように、最近のものは背表紙にもこういったBというものをつけまして、お店で非常に分かりやすくなっている。さらに、それにはカラー表示をしまして、前のページでAは黒、Bは緑、Cが青、Dが橙、Zが赤と、このカラー表示を背表紙には使うことにしております。

それから、レーティングの対象となる表現項目ですけれども、暴力表現系、性表現系、反社会的行為表現系、言語・思想関連表現といったものについてそれぞれ審査を行い、年齢レーティングを決めているということです。

実際の審査は私どもでやっておりまして、私どもにメーカーから審査用のテープまたはDVDのようなメディアを提出していただきまして、それについて審査をしているというのが現状でございます。これはその製品そのものを検査しようとしても、ゲームの場合ですと、100時間やってもなかなか必要な画面に到達できないというものもございまして、現実的ではございません。したがって、メーカーだったらそれがどこにどういうものがあるかという

のが分かっているわけですから、一番過激なものを収録したテープ、大体30分からマキシム2時間ぐらいのテープを作ってください、それを審査員が審査マニュアルと照合しながらチェックしていくということをやらせていただいております。

審査基準は、この4年間、初歩のブアーな時代から積み上げてきまして、かなりレベルが上がってきております。しかし、こういったものは世の中の変化とともに少し修正したり、あるいは追加したりする必要もございましょうし、そういったレベルアップに限界はないと。今後ともそういうのは続いていくと思います。そういった審査基準によって審査させていただいてると。

それから、どういった方々が審査をしているかということですが、一般から募集した方々、若い方から60代の方まで、男女も適当な比率で募集しまして、それに応募された方々を登録しております。それで、必要なときにその方々に連絡して来ていただいて審査をお願いしているわけでございます。

それから、これまでの実績でございますが、これまでどのぐらいの審査をしたかということにつきましては、8月まででトータルしますと3,018となりますが、現在はもう少しっております。これだけのものを審査して、その結果全年齢対象というのが67%ぐらい。それからB、12歳以上が16%、それからC、15歳以上が12%、それからDが4%ぐらいですか。それからZは0.6%ということで、非常に少なくなっております。

また、禁止表現を上回るような表現があった場合、この場合にはレーティングを与えることができないということになっておりまして、その場合には、メーカーさんにその旨をフィードバックさせていただきます。それで、問題になるようなシーンはここだということを指摘させていただき、そこを修正していただく、あるいは削除していただくということをやって、もう一遍再審査をさせていただいて市場に出ていくというものが多うございますけれども、中にはそのまま製品化されずに終わってしまうものもあるようです。これは独自の開発品ではなくて、例えば海外ものを日本版にやり直すとか、そんな場合には変更するということが著作権の問題か何かでなかなか難しく、とうとう没になってしまったというものがありますけれども、大体修正、あるいは削除して製品化されるものが多うございます。

なお、これまでの実績ですと、レーティングを与えられないと判断されたものは全体の1%弱でございます。今まで3,000やっていますと30ぐらいですか、細かなことは別としまして、そんな程度でございます。

実際にこれを販売の面に自主規制で活用していくということになりますと、これは私ども審査団体の範囲ではございませんで、むしろ業界団体、この後でご説明いただくコンピュータエンターテインメント協会の領域、あるいは流通の領域ということになってまいりますので、私の発言はここで終わらせていただきます。

【座長】 それでは、引き続いてコンピュータエンターテインメント協会からもご説明いた

だいて、あわせてご質疑をとということにしたいと思ひます。よろしくお願ひいたします。

【CESA】 コンピュータエンターテインメント協会と申します。略してCESA（セサ）と呼んでいただきたいと思ひます。配付資料に沿って私どもの自主規制についてご説明申し上げたいと思ひます。

その前に、皆さんご存じかと思ひますが、念のため家庭用ゲームソフトの特徴について申し上げたいと思ひます。まず、家庭用ゲームソフトと一般的に言っておりますものは、任天堂さん、ソニーコンピュータエンターテインメントさん、それからマイクロソフトさん、この3社が発売される、いわゆる家庭用ゲーム機の上で作動するゲームソフトを家庭用ゲームソフトと言っております。この家庭用ゲームソフトの特徴としては、パソコンソフトとは違ひまして、3社とライセンス契約を結びませんと実際に発売ができないという仕組みになっております。ライセンス契約を締結いたしませんと、それぞれのハードメーカーから、いわゆるブラックボックスについての開示がしてもらえないと。その開示をしてもらわないとゲームソフトメーカーもゲームソフトの開発ができないという構造になっております。

それから、発売前にはハードメーカーそれぞれがCEROのレーティング取得を事実上要件としておりまして、要はCEROのレーティングがついていないものについては事前のハードメーカーの審査を受けられないという仕組みになっております。CEROのレーティングがついたものがハードメーカーに掲示されますと、機能的な審査、各ハード上、問題なく作動するかどうかという機能的な審査、それから各ハードメーカーが設定しております倫理的な審査、これが重ねて行われ、全部これがオーケーになりまして初めて発売されるという仕組みになっています。ただ、現状ですと、発売のメディアというのはDVD主体でございますが、これをソフトメーカーが自主的にどこかのダビング業者でDVDを生産するということもできなくなっていて、ハードメーカーに全部生産委託をして、でき上がったものをソフトメーカーが受け取り、これをディストリビューションするという構造になっております。

それから、先ほど申し上げましたハードメーカー3社のうち、一番最初に発売されたのは任天堂さんでございますが、これは昭和58年だったと記憶しておりますが、約23年前でございます。ファミコンの発売当初、ゲームというものはいわゆるお子さんのおもちゃということだったと思ひますが、8ビット機が16ビット機になり、32ビット機になり、これから11月、12月に出てまいります一般的に次世代機と言われているものについては、パソコンよりも機能的に高いものもあるやに聞いておりますので、今やハードもおもちゃではございませんし、ハードの進化に伴って、ソフトも非常に進化しておりまして、今やゲームが子供のおもちゃではないという時代になっております。それから、販売についても、いわゆるお子さんですね、青少年が買われる分よりも、20歳代以上のほうがトータルとしてシェアが高くなっているところでございます。

先ほどCEROさんからご説明がありましたとおり、今年の3月1日からレーティング制度が新しくなりました。従来、全年齢から18歳以上と4区分だったものが、18歳以上のとこ

るが2つに分かれまして、Z 18歳以上のみ対象と、D 17歳以上対象と分かれまして、全部で5区分ということになったわけでございます。3月1日から新しく審査を受けるものについては、このA、B、C、D、Zのどれかがつくわけでございますが、当然、流通在庫、店頭在庫として従来の18歳以上というものが店頭には残っておりまして、販売店さん側のご意見として、そういったものが混在して店頭にあるのは非常にお客様に対しても分かりにくいというご意見がありまして、話し合いの結果、従来の18歳以上タイトルをもう一遍再審査いたしました。これでZとDを分類し、販売店さんにはシールを張っていただくご協力を得まして、5月31日からA、B、C、D、Z、18歳についてはZかDかと、この2種類しかないという状況になっております。それから、従来の15歳、12歳、全年齢は基本的に変わりませんので、これについてはそのままということになっております。

販売店さんでの運用として、今申し上げたように新しいレーティングマークのシールを張っていただくと。それから、区分陳列ですね。Z区分については区分陳列をしていただく。Z区分のを18歳未満の方には売らないと。それから、年齢が不明な場合にはお客様に対して年齢確認をしていただくといったことをお願いしております。

それから、店舗での運用について。今のシールの貼付等でございますが、区分陳列をお願いしております。それから、150センチ以上のところに取りまとめて置いていただくようお願いしてまして、私どもで作成しました区分陳列のPOPといったものも販売店さん全国1万店に配付いたしまして、これで挟み込んで陳列していただくようお願いしてございます。

それから、Z区分商品の試遊ですね。店頭でお客様がお遊びになると。これについてもZ区分については自粛をお願いしております。ソフトメーカーについてもこういう試遊ソフトといったものの配布はしないように統一して実施しているところでございます。

こういったことで継続しておりまして、6月末、会員各社で手分けをしまして店頭の調査を行い、実施率についてプレスリリースをしてございます。これについて今後も実施率を上げて、100%に近づけるように努力を続けてまいりたいと思っております。

それから、4番目として、ハードメーカー3社についても、いわゆるペアレンタルロック、パレンタルロックという発音の場合もございますが、要は親御さんがお子さんの年齢に応じてこのゲーム機の設定ができるという機能が最近のハードには付加されております。例えばソニーさんのプレステーション・ポータブル、いわゆるPSPについては発売当初から対応してございますし、来月発売予定のプレステ3にもこれがつくということでございます。

それから、任天堂さんについても、12月発売予定のWiiには、ペアレンタルロック機能が搭載されるということでございますし、マイクロソフトさんについては、昨年の10月発売されましたXbox 360、これは発売当初からこの機能が実装されておりまして、先ほどの3月のCEROのレーティング区分の改定にも対応を済ませてらっしゃるとお聞きしております。要は、これは親御さんが自分のお子さんの年齢に応じて、例えば、12歳であれば、AとBしか動かないと設定ができるわけです。ですから、例えば、C、D、Zをハードで動かそう

と思っても、作動しないという仕組みでございます。で、親御さんについては、それにパスワード、暗証番号を入力すると、あとはそれが解除できないという構造になっております。

以上、簡単ですが、ご説明申し上げました。

【座長】 どうもありがとうございました。今のお二方のご説明なんですが、何か確認しておきたいとか、ご質問いかがでしょうか。

【D委員】 コンテンツについての対策というのは、やや遅きに失した感はありますけども、徐々に進め始めてきたという感じがいたしますが、今、皆さん、ご家庭で非常に困ってらっしゃるのは、依存性の問題です。非常に長時間やってやめられなくなる、朝が起きられなくなる、学業のほうにも支障が出る。しかも、それがどんどん低年齢化してきているという、もう小学校に上がる前に4時間、5時間やる子どもが珍しくないという。

例えば、ソフトボールなんかせっかくやっても、順番を待っている間、ゲームをやっていたりというようなことが珍しくない光景としてあるということです。トイレにこもってゲームをやるという状況があるわけですけども、その依存性というものが問題の根底にあると思います。やはり依存性のあるものというのは、どんどん強い刺激を求めるといったことがありますので、最初は非常に穏やかなもので開始しても、それがだんだんエスカレートしていくというところにあるわけですけども、その依存性の問題についてはどのように認識されておられるのでしょうか。

【CESA】 依存性というのと、いわゆるのめり込みというのがイコールかどうかというのはちょっとよく分かりませんが、この辺の研究については必要だと考えております。

【D委員】 必要だということですけど、もう既に海外では、ゲーム依存症というのは、随分前に診断基準も出ておりますし、ゲーム依存症の実態ということについては、調査とか何かされているのでしょうか。

【CESA】 CESAとして研究をしているかということであれば、現状はまだできていない状態でございます。

【D委員】 依存性があるものを販売されるのに、それについての調査とかをしないというのはどういうことでしょうか。

【CESA】 学術的にいろいろ研究をしていらっしゃる先生方のご意見を伺ったりとか、そういったことは行っております。

【D委員】 今、海外の研究では、約2割の青少年がゲーム依存の状態にあると。日本の調査でもやはり同じぐらいの割合で依存の傾向があるということをも裏付ける結果が出ておりますけど、それは人口比で言いますと、ニコチン依存と匹敵するような問題であると思われれます。しかも、それを子どもに販売する、依存性のあるものを子どもに販売するという状況で、もう少しその辺の問題について認識していただいて、対策を講じていただく必要があると思うんですけど、いかがでしょうか。



【CESA】 先ほども冒頭に申し上げましたように、依存ということと、例えば、長時間ののめり込みというところの関係性。例えば、何時間ぐらいが適切なんだろうかということは、東京都の協議会なんかでもお話しをさせていただいておりますけども、ゲームの種類によっても一律決められないことでございますし、この辺については議論を続けていきたいと考えております。

【D委員】 依存性というのは、性表現とかバイオレンスの問題とやはり絡んでいくんですよね。だから、そこだけを問題にしても、やがて性表現とかバイオレンス、そっちのほうに向かっていく入り口になっているので、そこで無視できないということがあって、私わざわざ申し上げているわけです。

【A委員】 1個だけ質問あります。年齢確認についてですが、日本は、お酒にしてもたばこにしても、罰則規定まであって年齢制限があるのに実際に販売するときには緩いとか、お酒の提供では、お店等でも年齢確認をあまりしてないような問題がありますけれども、この場合は、年齢確認というのは、どれぐらい厳密に現場でなされているのか、確認はされていますか。

【CESA】 先ほど申し上げたように、店頭での調査。年齢確認していただいているか、区分陳列をしていただいているか、こういったことは調査しております。年齢確認については、かなり高い確率で実施されております。

【A委員】 それは、例えば、アンケートを配ってやっていますかというのではなくて、例えば、抜き打ち的にいっちゃるとか、そういう調査までして、これは大丈夫だなという感じを持ってらっしゃるんでしょうか。

【CESA】 抜き打ちですか。これは、訪問をして、店長なり店員なりに聞き取りをしていますし、それから、レジのそばに立って、実際にそういったことが行われているかどうかということを確認しております。

【E委員】 先ほどの調査の件なんですけれども、先ほどコンピュータエンターテインメント協会のほうから、調査をしていないというお話がございましたけれども、それは依存症に絞った実証的な調査をしておられないという意味だと思うんです。私もテレビゲームの問題性について、CESAの委員会などでお話しをさせていただいたり、それから、CESAではたびたび調査事業を企画し実行しておられて、その中には、テレビゲームの問題性について有識者から意見をまとめてレビューするというようなことも行っておられます。そういう意味での調査は行っておられ、私もそれに関与したことがありまして、事情を存じ上げておりますので、少しその点を申し上げさせていただければと存じます。

【B委員】 まず、CEROにお伺いをいたします。今のご説明で確認をしておきたいんですけども、要は、CEROを通らないソフトというのは、ゲームの世界には、家庭用ゲームソフトとしては、日本の国内にはないのだと考えていいわけでしょうか。

【CERO】 先ほどコンピュータエンターテインメント協会の冒頭の説明にもございませ

たように、ハードウェアメーカーとソフトウェアメーカーの関係が先ほどのような産業構造になっておりますものですから、その受審率と申しましょうか、例外は非常に少ないです。私ども、受審率の調査というのは、やらせていただいております、最近はほとんど98%から100%ぐらいを保っております。ですから、全くないとはこれは申せません。

【B委員】 要するに、ソフトウェア倫理機構のおっしゃられるように、同人誌みたいなやつが、このゲームの世界にはないのだと考えてよろしいわけですか。

【CERO】 はい。

【B委員】 分かりました。それが確認したい第1点です。もう一つは、いわゆるロリコンものということに着目した、CEROにおける審査というのは行われていないと受け止めてよろしいでしょうか。

【CERO】 いや、それは対象にしてないというのではなくて、ロリコンものの定義が難しい点もございますけども、アダルトものあるいはポルノもののようなものは、私どもの決めている禁止表現のかなり上のほうにあると考えていただいて結構です。

【B委員】 そういういわゆるロリータもの、大方、十二、三歳以下の女の子が性の対象となるというようなゲームというのは、僕はあるように聞いているんですが、現実にはありますか。

【CERO】 コンピューターゲームのほうではございますけども、先ほどの家庭用ゲームの範疇の中ではまずございません。パソコン用のゲームの場合には、そういったものはございます。これは、ソフ倫のほうに伺ったほうがいいと思いますけども。

【B委員】 それは、そうすると、もうCEROの範疇の外なんだと考えればよろしいわけですか。よく分かりました。

【CERO】 もしこちらにそういうものが来た場合には、もう禁止表現のかなり上に行っておりますから。

【B委員】 なるほど、よく分かりました。

それから、これは販売を含めての話なんですけども、これもお礼を申し上げたいのは、18歳未満の者には見せないというZ指定というものを作っていただきました。この問題について、CEROを含めて検討を開始した当時、私、東京都におりましたものですから、これがこういう形で進み始めたということについて大変敬意を表しますし、大変なお手数をかけたんだらうということを感じまして、この場をかりてお礼を申し上げたいと存じます。

【CERO】 その節は大変ご指導をいただき、ありがとうございました。こちらからもお礼申し上げます。

【B委員】 いやいや。失礼なことも申し上げたかもしれませんが。

もう一つ、最後にちょっと1つだけ教えてほしいんですけれども、これはゲームの販売と書いてありますが、ゲームのレンタル業というのがありますでしょうか。レンタルの場合の、こうしたZ規定なりの運用のされ方というのはどうなっているのでしょうか。

【CESA】 レンタルの前に、家庭のゲームソフトでは、中古というのがかなり高い確率で販売をされています。今回の取組は、中古商品についても同様の規制をするということでご協力をお願いしております。

それから、レンタルについては、貸与権をソフトメーカーが行使されればできることではございますけど、つい最近ですか、レンタルを始められたメーカーもございますが、比率的にはかなり低い状況だと認識しております。これについても、同様の取扱いをしていただくようお願いをさせていただきます。

【D委員】 今、E委員のほうから、そういう依存的な傾向についての調査があるということでしたけど、どのぐらいの割合の方がそういう問題を持っているという結果だったんでしょうか。

【E委員】 いえ、そういう実証研究があるということではなくて、CESAのほうでも、テレビゲームの問題性について、有識者からどのような意見や認識があるかということレビューして、状況を把握しようとしておられること、そういう調査をしておられるということを申し上げたんです。

【B委員】 ソフ倫にお伺いしますけども、コンピューターゲームについての審査というものは、ソフ倫のほうでご担当いただいていると考えてよろしゅうございますか。

【ソフ倫】 担当と言っていいのかどうか分かりませんが、CESA、CEROのほうは、一般ゲーム機ということは理解しております。担当しているということではなくて、私どもはコンピューターゲームしか対象にしてないということです。だから、一般ゲームだとか、あるいは、ビデオとか、そういうものについては、私どもは審査しないということにしております。

【B委員】 そうすると、コンピューターソフトゲームの中身について、審査を受けておられる方と、そうでないソフトゲームの割合というんですか、そうしたものはどれぐらいですか。これはやはり同じように同人系みたいなものがあるわけでしょう。

【ソフ倫】 同人系の規模はよく分からないのですが、先ほど申し上げましたように、現状では約600タイトルはあると承知しております。

【B委員】 コンピューターソフトゲームについてですよ。

【ソフ倫】 そうです。コンピューターゲーム、コンピューターで動作するゲームで同人系のゲーム、これが現状約600タイトルは売られているということは把握しております。

それから、私ども以外でのメーカーが11社ございます。これはほかの団体に所属しております。このPCソフトの卸、ゲームソフトですが、これの卸の大きなところが、今、4社あります。ここが設立以来、私どもの実は流通顧問会社になっておりまして、ソフ倫で審査したものの以外は取り扱わないということで、ずっと来ています。同人系は別ですが、これは個人でやっているわけですから。企業としてはソフ倫に加盟しないと、販路が開きにくいということだと思います。

【B委員】 コンピューターゲームでロリコンものを扱うというのは、内容的にはどんなゲームなんですか。

【ソフ倫】 要は、自分でやっていまして、設定でいろいろなところへ分岐するようになっているのです。この人とこの人が付き合うとかいうことを選べばそっちのほうに分岐して、エンディングまで行くというゲームです。

そういう内容です。ただ、ロリコンという場合については、先ほど申し上げましたけども、私どもは、表現の問題と言った点ですが、いわゆる年齢表記だとか、先ほどランドセルとか、幼稚園服とか申し上げましたけど、そういうものについてはだめだよというようなことで、もちろん小学生とか、4年生とか5年生とかいうのはもちろんだめで、いわゆる禁止している事項が結構多いものですから、私どもとしてはロリコンというものは基本的にはない。まあ、絵ですから、かわいく書けば子どもっぽく見えていくということはあるわけですが、これについてはそこまでは規制が出せません。

【A委員】 1点だけ確認させてください。今、流通のところがありませんけれども、ソフ倫の審査を経ないものは、全国的に流通するのはすごく難しいと。

それで、あと、同人系600タイトル。これはそちらで調査されている、全国で19店舗で売られているというのは、要は、これは全部持ち込みで売っていくということしか方法はないということですね。

【ソフ倫】 そうです。ほとんど個々に……。それも、同人系の場合は委託販売がほとんどです。

【A委員】 お店で。

【ソフ倫】 ええ。売れたらお金を支払って……。私どもの流通会社のほうは、言うなれば、仕入れて、それを販売するということです。

【B委員】 CEROの方にお伺いしますけども、CEROの審査基準の中には、ソフ倫が置いているようなそうしたロリータものは全然最初からだめという、そうした審査基準というのはないわけですか。そもそもよく分かりませんが、CEROの対象とするようなゲームには、そういうロリコンものというのは、あまり入り込む余地がないわけでしょうか。

【CERO】 余地がないというわけじゃなくて、そういうものが来てもレーティングを与えられないような現在の審査基準になっているということです。

【B委員】 レーティングを与えられないというのは、そもそも……。

【CERO】 ですから、売れないということです。

【B委員】 そもそもそれは、ソフ倫で言えば、だめというものとして扱われるということに……。

【CERO】 さようでございます。

【B委員】 そうですか、分かりました。

【E委員】 CEROの資料の倫理規定を見ていただくといいと思うんですけども、ここ

に禁止表現のリストがございます。ここが一番上に性表現というのがありまして、1.性器及び局部（恥毛を含む）表現、2.性行為または性行為に関連する抱擁・愛撫等の表現、3.性的欲求を促進、または性的刺激を与えることを目的としている放尿、排泄等の表現、とございます。これがあつたら不可ということですので、ポルノは必然的に入らないということになってまいります。

【D委員】 その一步手前の恋愛ものとか学園ものと言われるものはあるんでしょうか。

【CERO】 恋愛ものというのがございます。そういうものを扱って、15歳以上になったものには、先ほどのようなああいっただアイコンがつくわけです。

【D委員】 大体15歳以上とか、そういう感じになることが多いんですか。

【CERO】 いや、何とも言えません。12歳のものもあるかもしれませんし。まあ、15歳以上が多いとは思いますが、それにしましても、それで一番上のランクZをとっても、なおかついわゆるポルノやアダルトだとか、そういったものとはかなり距離が……。

【D委員】 オンラインゲームなども含まれるのですか。オンラインでやるようなものも……。

【CERO】 はい。オンラインゲームも対象にしております。ただ、オンラインゲームの場合には、最初にメーカーが提供した素材についてのみ審査をしております。その後、ユーザーサイドで後でくっつけてやるとか、いろいろ出る可能性はございますけれども、そういうものは対象にしておりません。それは不可能なものですから。

【D委員】 そのあたりで、ユーザーがちょっと問題のあるコンテンツを付加していくという可能性はあるわけですか。

【CERO】 ございます。

#### (5) 自由討議

【座長】 お手元にあります資料の中で、「子どもに対する性行為等を表現した画像等への対応方針と具体的実現方策について」というものがあります。これも1つの議論のきっかけとして、今までの議論を踏まえて話を進めてまいりたいと思います。これについてご説明いただいてもよろしいですか。

【B委員】 これはものすごく詰めて書いてあるものではありませんので、若干の字句の問題だとか、そうした問題についてはご容赦願いたいと思います。1つの対応としては、もう現状追認で、マジョリティーの意見にゆだねていって、こんなものは徐々になくなっていくんじゃないかということと、既存の法令で、できる限りの取締りを行うことをもっと追求すべきではないかという、それが1つの立場であろうかと思えます。

もう一つ、4番に書いてありますが、これは今のソフ倫の考え方に似通ったものがあるかと思えますけれども、子どもに対する性行為等を表現した画像等の制作、あるいはこれを流通に回すことをそもそも禁止してしまつたらどうだろうか。これはそもそも犯罪ではないかと。

そうした犯罪を表現しているもの、あるいは犯罪を助長するようなものを作ったり売ったりするのは問題だということが4番の1つ考え方であります。

その間にといいますか、そのほかに考えられるのは、3つ目でありますけど、4つ目が制作の禁止です。3つ目は、そうは言っても、4番で作るなというのはなかなか難しいので、こういう犯罪行為を助長するおそれのあるコミックやアニメやゲームについては、業としての販売、インターネットを通じた提供等、多数の者の目に触れさせるような販売ですとか、そうした行為を禁止するということを考えたらどうだろうか。

さらに、2番に、そこもなかなか議論があるんじゃないか。それよりはむしろ、出版社や販売店、プロバイダ等々、こうしたものを公共の目に触れさせることにかかわっている人たちに、自主的な取組を進めてもらったらどうだろうと。1つは、こうした子どもに対する性行為等を懲罰し、犯罪行為を助長するおそれのあるコミック、アニメ、ゲーム等を取り扱わないようにお願いできないだろうか。今、ソフ倫がやっておられるようなことをすべてのこうした業の方々をお願いをしてみよう。それから、これらのコミック等をもし販売するということであれば、専用シール。例えば、「13歳未満との性交は強姦罪になります。そこをよく注意してください」というのを張ったらどうだろうかというようなことも考えられないだろうかということであります。

この1番から特に2番や3番のところで、いろいろな考え方があるかと思うんですけども、ロリータものというのも、1つは、言葉で書かれたもの。小説とか、そうしたものを規制するというのは、それはもう全然だめだろうと。画像はそういう意味では、非常に人の受ける印象というのは大きいから、画像、あるいは実物の画像ばかりじゃなくて、アニメにしてもコミックもそうですけれども、人に訴える印象の点において大きく違うから、そこはもう一つ規制の対象として考えてもいいんじゃないかと。

しかし、ロリータものの中にもいろいろなものがあると。それは非常に牧歌的なロリータものも一部ではあるけども、ないわけではない。しかし、問題なのは、13歳未満の子どもに対する性行為というのは、基本的に犯罪行為でありますから、それを懲罰するような中身。例えば、子どもは最初は痛がるけれども、しばらくやってみると喜ぶんだといったようなストーリーを持ったものが特に問題なわけですけれども、実は、それを信じて強制わいせつを行った変質者を検挙した事例もあるぐらいでありますので、そうした内容のものについては、少しきつめの規制も可能なんじゃないだろうかというのが1つの視点としてあるのではないかと。

もう一つ、最後まで説明いたしました5番に、児童ポルノの単純所持の禁止というのがございます。今、児童ポルノ法は、単純所持が禁止されてないわけでありますけども、これもやはり問題じゃないかということで、他国にも規制の例がありますので、ここも厳しくしてみるのも1つの考え方ではないかといったことも、1つの考え方としてあるのではないかと。

それから、その前提になる子どもたちの性の低年齢化といいますが、そうしたものについても少し日本では検討してみる必要があるのではないかと。刑法の強姦罪はあるわけでありますけ

ども、13歳以上だけど、何歳以下かの子どもの性行為について、やはり新たな法規制を設けて、子どもたちとの性行為ということについて、大人社会がもう少ししっかりとした対応を求めるような法規制も新たに考えてもいいのではないか。これは、多くの国がそれを持っている。強姦罪に加えてチャイルドアビューズという規定を設けて、イギリスでは、16歳未満の子どもとの性行為について、最高で14年以下の懲役刑を科する法律が、従来は2年以下の懲役だったんですが、最近の法改正で、そうした法規定の改正が行われておる。そういう点で、日本は淫行処罰規定ということで、条例にゆだねられている。法律は何も言っていない。要するに、国は何も言っていないという状況を改善して、子どもたちを性行為から守っていくというんですか、そうした姿勢を明らかにすべきではないかという視点もあるのではないかとといったようなことを考えてみたんです。議論の素材として、問題提起みたいな形になりますけども、ちょっと説明させていただきました。

【座長】 ありがとうございます。今に対しての質問ということではないと思うんですが、はじめに事務局から説明のあった漫画とかゲーム、に対しての対応策としてはいろいろな選択肢が示されているわけですけども、今日は、この問題に関してまさにフリートキングということで、それを踏まえて方向性、提言というのを出していきたいと思うんです。

ただ、この研究会は、基本的に「バーチャル社会の」というのがついていて、そここのところにも最終的には結びついてくる。次回以降、またゲームとかいろいろなことにより結びつけてということなんですけど、今日はこの出発点として、児童に対しての性の問題です。そのときに、我々、法律屋だと、子どもを対象にした画像なり絵、写真をどうするのかという問題と、同じようなわいせつなものを子どもに見せることをどうするのかというので、一方で、今日のレーティングなんかまさにそっちなんですけども、小さなときにはこういうものを見せるのよそうということで、一定の対応を東京都なんかでもやってきているわけです。で、今日のポイントは、児童を素材にしたわいせつみたいなものをどうするかという問題のほうがかなりウエートがあったと思いますが、どちらの側からでもやっぱりコントロールしていくべき問題の道筋は出てくると思います。

はじめに話をさせていただきます。さっきのA委員のお話に関連してなんですけども、この漫画、本当にみんなひどいという感じがするじゃないですか。だけど、私、東京都のというよりは、警視庁のわいせつ画像を摘発するかどうかのときの有識者みたいなのをやっており、写真などもずっと見ているのですが、そうすると、一般の人から見たら、これはもう五十歩百歩だということなんですけど、わずかの差なんですけど、そればかり見ていると、かなり違うように見えてくるんです。やはり性的な部分の画像が映っている割合とか露出度、露骨さなんです。だから、後で気がついてみると、そんなものが何ぼのものなんだ、みんなおかしいものはおかしいじゃないかというのが世論かもしれないんです。だから、だんだんそういう専門性、わいせつの基準とかで何となく基準ができてくると、それこそレーティングをやっているわけですけども、何ページのうちに性器が丸々映っているものは何ページ以上あったらアウトとか、そ

れについての……。

あと、文化的には、ずっと長い歴史の中では、日本では、少女に対してのものは非常に寛容なんです。で、大人の、特に陰毛が映っているかどうかというのは、ものすごい大きなウエートだったんです。だから、これは文化なのですが、先ほどB委員がおっしゃったように、ポルノは、どんどん自由化の方向にある部分向いてきたんだと思うんです。ただし、1つだけ逆方向に大きく動いたのは児童ポルノでして、日本人は、児童の全裸の部分で、局部でも、毛がないからいいんだという感覚があったんです。だから、大人のものは外に出せないから、その代替物として少女の全裸を売り物にすると、これなら出していいという状況すらあったんです。それが、ある時期から逆転して、それは外国の影響で、児童ポルノというのは非常に悪いものであると。そこで逆転現象があってはたとを考えてみたら、日本人から見たって児童ポルノは悪い。

ただ、チャイルドアビュースにしても同性愛もそうなんです、日本というのは、文化的にはそういう性犯罪は非常に少ないんです、児童に対しての……。でも、少ないから逆に画像に対しても寛容だったのかもしれないんです。ただ、そういう中では、さっきご指摘あったように、動いていくので、やっぱりいろいろな提言として、今の状況でどういうものはだめでどういうものはいいと。今まで緩くなっていったのは表現の自由という流れで、なるべく表現は自由なほうがいいということでやっていたんですが、漫画でも、ここまで露骨に、ここまで詳細に書き込んであればいくら漫画でもだめでしょうということまで摘発したものがありません。ただ、検事には、相当抵抗した人はいまして、写真と絵はまるで違うという意識の人がかなりいます。世の中にもかなりいるし、だから、そこをどう考えるかで、先ほどご指摘があったように、国民の世論調査で何%ぐらいの人がわいせつと見るかどうかみたいな調査というのはないわけですから。そうすると、結局、法律というのは、誰が考えてもおかしいものだけバツを付けていくんです。だけど、子どもを性行為の対象としたものについては、かなりの人が悪いと思うけど、だれが考えてもバツだという線までは行ってないんじゃないかと。ただ、多くの人がバツなのは、これをわいせつ物としてじゃないけれども、B委員が提案されたような形で、何らかの形で規制していくと。それとか、子どもには見せないようにするとか、いろいろな選択肢はあり得るんだと思いますけど。

問題の状況としては、やはり児童ポルノに関しては、ある程度規制をするということ自体は、私は十分可能だと思います。ただ、それをどう規制していくか。それが特にバーチャルな世界というか、インターネットの世界、パソコンの世界だとより重大な侵害性があるのかもしれないし、ないのかもしれないし、そこのところもご議論いただいて、どう考えていくか。単純に本屋に並ぶ漫画本と、家の中に入ってくるもの、ネットで入ってくるもの、DVDを買ってきて見るもの、違うか、違わないかです。そういうものについて、子どもに与える影響とかということも含めて、いろいろな問題を含めて、今日のご自由にご意見をいただければと思います。

【A委員】 先ほど前半のヒアリングの中で、例えば、ゲームとか、そういうものについて



どの程度自主規制ができているのかというのは分かったのですけれども、こういう出版物とか、あるいは一般のビデオ、DVDとかゲームじゃないもの、こういうものは、自主規制とか、そういうものがなされているのかどうか、あるいはさっきのように、ソフ倫のようなところを通さなければ全国的な展開ができないので、事実上は、もう本当にわずかな店で売られているというようなことがあるということは、そういう意味では、ソフ倫の存在の効果が出ていると思うのですけれども、そういうものがこういうものにもあるのかどうかということをお教えいただきたいんですけれども。

【事務局】 例えば、ビデオの関係でしたらば、日本ビデオ倫理協会(ビデ倫)、映像倫理協議会(映倫)、出版物の関係でしたらば、出版倫理協議会とかが、自主的な規制に取り組んでいるということは承知はいたしておりますが、本日、どのような形で取り組んでいるかという資料は持ち合わせておりません。

【A委員】 それから、こういう出版物がどの程度の店で……。さっきは例えば、コンピューターのゲームで言うと、18店ぐらいというお店の数が具体的に出ていましたけれども、どれぐらいのところで売られているのかというのは分かりますか。

【事務局】 そのもの自体については、把握はいたしておりません。しかしながら、例えば、わいせつなコミックで検挙された『蜜室』につきましては、2万9,000冊製本されております。

【A委員】 流通経路なんかはどうやっているのでしょうか。例えば、普通の書籍のように、日販を通してとか、それで普通の本屋に並ぶとはちょっと考えられないんです。だから、それ専用の流通経路が存在しているのか、あるいはさっきのように、1店1店に回って、ここに置いてくださいという感じになっているのでしょうか。

【事務局】 正確なところは把握できておりませんが、出版社によって販売経路というのは非常に異なるものと思われまして、非常に小規模なところでわいせつなものを取り扱っているものもございますし、また、同人誌的なものもありますが、実態把握が大手のところと比べると極めて難しいという実情があるかと思えます。

【A委員】 もう1つだけいいですか。つまり、これは、どういう対策をするかというときには、実態がどういうふうになっているのかというのが分からないと、なかなか言いにくいところがあるような気がします。だから、例えば、この出版関係に関しても、どういう実態になっているのかというのは、資料をまとめて出していただくとか、そういうことは可能でしょうか。それとも、それもできないぐらいなんでしょうか。

【事務局】 説明の仕方については若干検討させていただきたいと思えます。全体的な量なり等の把握が若干難しいということだけご承知いただければと思えます。次回に向けて、再度検討いたしたいと思えます。

【座長】 ですから、これは、今日の漫画のやつは、一部はごく普通の本屋の店頭にも置いてあると思っていいわけですよ。だから、『蜜室』なんかのときでも、まさか漫画がやられる

とは思わなかったというのが本音なんだと思いますが。3万部も売れる本って結構な数ですから。ただ、全部が同人誌みたいなものはもちろん特別のルートなんですよ。

【事務局】 普通の書店の、その「普通」というところがちょっと難しいかと思うんですけども、こういうわいせつなものを扱っているような書店が町中にあるようなこともあります。これらの本につきましては、たまたま目につくようなところに置いてあり、把握したという状況でございます。

【座長】 ゲームとは限らないんですが、先程の少女っぽく見える画像のやつもやはり店頭販売しているのですか。

【ソフ倫】 そうです。書籍もあり、こういうソフトもあり、場合によったらハードもあるというふうなかなりの大型店の店頭で売られているということです。

【座長】 ビデオとかDVDの倫理審査はどうなっているかといったら、やっぱり同じようなものはあるわけですよ。それを通らない裏ビデオというか、裏DVDみたいな、これは完全に犯罪的なものが特殊な売られ方をしていると。ゲームはそういう裏ゲームみたいなものはないわけですか。

【ソフ倫】 今の、いわゆる性的に子どもを対象にしたもの、これは裏物と言うのかどうかよく分かりませんが、そういうものは当然ゲームでも裏物といえ無審査物としてあるということです。

【座長】 それは裏物であれば犯罪であって、警察が摘発して、処罰の対象になるわけですよ。そうするとやっぱりゲームの世界でも同じように処罰する部分はある程度はあるのですか。

【ソフ倫】 わいせつ罪で過去に摘発されたケースは2年ほど前に同人系のソフトでございます。

【座長】 それにいかない少女に関するものでも裏というか、わいせつ罪に当たらなければ……、それこそやもやもやとした形で……。

【ソフ倫】 そうですね。結局法律と、あと取締りの対象になるのが条例違反です。だけどそれに該当しなければ良いというのではなく、私どもの審査基準というのがありますし、これは自主規制ですから。ですから、あと捕まるとかいう表現でいえば、違法なものということ、あるいは条例違反というもの、これはもう限られているのではないのでしょうか。

【座長】 問題点は、だから違法なもの以外のグレーな部分をどうしていくかということで、自主規制との間の、公はどう関与していくかということが、ここに幾つかB委員からの提案という形では出されているわけですけどもね。これはやっぱり児童ポルノの特殊性というか、まだ新しいので、わいせつというのとはちょっと違って、根付いていないというか、議論がややあいまいというか混乱しているところはあるという感じがしますね。

【D委員】 だから、先ほどからその辺が私も非常に気になるところで、どうも日本の古い価値観と、やっぱり今問題になっていることとちょっとずれが起きているのだと思います。い

わゆるかつてのわいせつなものというのはもう当たり前になっているというか、あまりわいせつに感じさえしなくなっていると思います。ヘアヌードが解禁になって以降、そういうものを見るということ自体にはあまり好奇心もかき立てられないし、むしろ今ほとんどに性犯罪にすぐ直結して、やっぱり徐々に低年齢の、未成年の子どもたちにまで浸透してきているのが幼児性愛の問題じゃないかなと。児童が被害に遭う犯罪がどんどん増えているという。最近もそういうどんどん不幸な事件が起きているわけですがけれども、それは起きてからいくら処罰しても遅いわけで、やっぱりその根元の部分を厳しく対処していく必要があると思うんです。ですから、むしろいわゆるわいせつというよりも、児童に対する性的な搾取というか、そういうものに対しては、児童をそういうものに出演させるのはもちろんのこと、そういうものに触れさせることも、どちらもやはりコントロールしていく必要があると思います。

【座長】　ですから、さっき申し上げたようなことはちょっと言葉が足りなかったんですけど、そういうことで、わいせつで犯罪にするには、児童かどうかじゃなくて、性器がどれだけ露骨に描いてあるかどうかでいってしまいます。そうではなくて、やはり児童をどう守るかという形で。児童ポルノの世界だと、今度は何が壁かという、写真じゃなきゃだめで、漫画は児童ポルノの対象に入っていないのです。そこに大きな穴があいているというのが現実の問題だと思います。

ただ、片一方で児童ポルノを漫画まで広げると、今度表現の自由とか、漫画団体側から見れば一定の趣向を禁圧するののかという議論で、それをどうするかというのはやはり1つの大きなポイントで、バーチャルのこの研究会でほんとはゲームの問題とかいろいろあるように見えて、一番注目されているのはそこなんです。ロリコンの漫画みたいなものについてまで規制をするかしないかというところは、実質そういう関心のある人たちから見て一番クリティカルなところなんだと思うんですけどね。だからこういうものを見て、我々は本当に悲しいさですけど、わいせつ画像かどうかという意味で見るとリスティングしちゃうのですが、でも少女に対しての、それが犯罪につながるかどうかという心理学的な分析というのはまたいろいろ議論があるかもしれないけど、世の中にある程度出て、こういうものを許していいかどうかです。こういうものを見る自由というのをせめて同人誌だけに押し込むとかね。同人誌の世界でもまずいというのか、いずれにせよ、そこをどうするかというのが非常に重要なポイントになってくると思うのですけれどもね。

【E委員】　アニメとか漫画で描いた子どもの性描写が問題になっているかと思うのですが、それがわいせつ概念で問題にすることができないということで、あくまで悪影響問題として、それが子どもに対する犯罪を誘発するのかどうかというところで、その問題で考えていこうという議論に基本的になっているのかと思います。

私の立場から申しますと、そうした画像であるということで、即それを廃絶ということになりますと、それはあまり合理的とは言にくいということになります。表現の自由の問題がずっと出されておりますが、ポルノの悪影響というのがそれを乗り越えていける理由かどうかと

というのが重要な観点になると思います。従来の研究を見ると、ポルノの影響というのは、特に暴力的ポルノの場合、ないとは言えません。暴力的なポルノにおいて、性暴力が肯定的に描かれた場合、すなわち、被害者のほうがそれを受け入れて喜んでしまうと描かれた場合に、性暴力についての肯定的な見方を高めて、暴力性を高めるという指摘がございます。すなわち、ポルノの影響はないとは言えませんが、そうした描き方や条件に左右されると考えられます。また、古くから見れば、今日までずっと性表現というのは激しくなり、普及しているわけですが、そのわりに性犯罪が増えているかといったら、決してそういうわけでもないということで、これは、性犯罪を抑制するいろいろな要因があってそういう状態になっているのだろうとは思いますが、ポルノがそれを超えるような強い力を持っているわけではないことを示唆しているようにも見えます。

それから、そういうアニメとか漫画によって表現されたポルノ、これを、表現される実体が平面であることから二次元ポルノと、実写表現による三次元ポルノと区別して呼ぶ場合があるのですが、これが漫画ですから表現の制約が少なく、自由自在な表現ができるため、過激な表現が可能になっていて問題ではないかという議論があると思います。しかし一方で、実写と違って、描かれた画像ですのでリアリティーが少なく、そのため模倣性が低いということもまた有力な議論になると考えられてきて、そうしたことで結局どうなのかということとはよく分からない状況にあると思います。こういう描かれたポルノについては、これまでほとんど研究の対象になってこなかったのが、よく分からないところがございまして、ただ、悪影響については、何かしら影響はあるだろうとは認識されていても、しかし、その影響が大きいかわかれると、たぶん、私の分野では、大きいとまでの認識を持つに至るのは難しいのではないかと思います。

それから、私の認識ですと、このポルノの影響というのは性欲を高めるといふふうにはあまり考えられていないと思います。飽和ということが言われるのですが、ポルノによっていったん刺激があってもそれにすぐ慣れてしまうことになって、性欲が次第に高まっていくこと、すなわち、強い性欲を持つような人が育っていくことはあまり考えられていないように見えます。指摘されているのはむしろ認識の問題でして、先ほど申しましたけれども、ポルノによって性暴力というものに対して肯定的な見方を持つってしまうということです。ですから、ポルノにおいて性暴力が肯定的に描かれるということが問題になってくるわけです。

そうであれば、この問題については教育的な効果が大きいものと考えられます。ポルノの中には、性暴力を与えても、結局それは相手も喜ぶものであるという内容が少なくないようですが、現実には、そうしたことはないわけです。性暴力の被害者のインタビュー研究でも、性暴力を喜ぶということはまずないということが言われています。ここに、リアルな世界とバーチャルな世界の開きがあるわけです。ですから、そういった開きを知らせていくという教育的な取組というのは効果が大きい種類のものであるように思えます。メディアメッセージを遮断するというよりも、教育ということで対処することの意味があるものではないかと考えられます。

それからインターネットの問題があります。いろいろ規制をしたとしても、それぞれのコンテンツがどれもインターネットに乗っていくことが考えられます。インターネットでは、いろいろ抜け穴を作れるわけで、もちろん規制によって効果がないということはないでしょうけれども、効果が上がりにくい部分があるとも思います。そうしたことで、表現の自由を超えてかなりきついことを行っても、それほどの合理性がないのではないかと思うわけでございます。

こうしたことから、教育面での取組の他に、規制面での取組を考えると致しまして、B委員が2番として挙げておられる自主的な取組というのが基本的なものになるのかと存じております。例えば、ご指摘のように、注意喚起の文章とかそういうものを入れます。これは教育的な取組ということになりますけれども、現実とゲームの中が違っていることを注意喚起することは意味があるかと存じます。それから、既にソフ倫、CERO、CESAで自主的な取組を行っておられ、成果を上げておられるように見えるわけですが、そういった自主的な取組も貴重かと思えます。先ほど申し上げましたように、ポルノそれ自体の問題というよりは、特に描き方が重要と考えられますし、影響研究の状況からしましても、一網打尽ではなく、本当に心配なところにだけ注意するという肌理の細かい方法が適切かと思えます。そのため、コンテンツを評価したり、コンテンツが適当な年齢の子どもにのみアクセスできるというレーティングやゾーニングをまず自主的な形で行うというのが1つと思うのです。ただ、同人のようなところがなかなか取組に乗りにくいということがあって、そこを何とかしなくてはならないという見方があるとしても、一網打尽という形よりも、レーティングやゾーニングを、しかもできるだけ自主的な形のことを考えていく必要があるのではないかと思うわけでございます。

それから、資料の最後に、性行為の低年齢化への対処ということで、刑法の強姦罪等以外に13歳以上の子どもに対する性行為等について新たな法規制を設けるとということが挙げられています。大人による子どもに対する性暴力は、子どもが自分を守るための判断力のないときに一生残るかもしれないダメージを負わせるもので、子どもを守るという観点から阻止しなければならない重要な問題であると思えます。ただ、先ほど申しましたように、メディアを規制することがそうした効果を十分持つかどうかということからしますと、はっきりしないところがあるわけでございます。しかし、こちらの性暴力そのものに対する新たな法規制を設けるとするのは直接的で効果的なようにも思われます。もちろん、私は法律の専門家でもないの、いろいろなバランスなどからこうしたことが適切なのかどうかは全く分からないのですけれども、メディア規制はどうしてもあいまいな面があるように思われるのに対し、こちらの新たな法規制は、性暴力の抑止ということからは直接的ですし、子どもを守るという立場からは厳しい対処があってもよい問題になるようにも思われますので、選択肢となり得るのではないかと感じました。

【D委員】 今のご発言に関してなんですけど、性犯罪が増えていないというのはどういう事実を持って言われているんでしょうか。

【E委員】 強姦の件数が二、三十年前ででしょうか、大変な数だったのが今数分の一になっ

ていると伺っておりますけれども。

【D委員】 例えば、戦後の混乱期と比べてというようなことですか。

【E委員】 いえ、戦後しばらくはそうでもなくて、あるときから非常に増えて、いつ頃でしょうか、それは座長がお詳しいと思うんですが、大変多い時期があって、それからずっと減っていると認識しております。

【D委員】 それに対して強制わいせつなんか最近増えているということについてはどういふふうにお考えでしょうか。

【E委員】 いや、その強制わいせつがどのくらい増えているかという、今、データが実際にはないのでよく分からないんですけれども、特に性犯罪が増えているわけではないと私は伺っておりますけれども。

【座長】 今のことは増えているかどうか難しいんですけれども、強姦罪は60年代がやっぱり1つのピークで、減ってきて、ただ最近は若干増えて、強姦は確かにそんなに増えていないかもしれませんが、強制わいせつはものすごい勢いで増えているんです。だから、これは効果論をあんまりここで議論するとまたあれなので、ちょっと置いておいたほうがいいと思うんです。

ただ、さっきのに関連して一言だけ私が気になったのは、こういう少女の漫画みたいなものが、委員の中には性犯罪を犯す人たちにはこういうものを見せないことが最大の治療だというようなことをおっしゃったじゃないですか。だから一定の因果性があるという議論と、ないという議論と両方あると思うんですけど、私なんかを感じるのは、こういうのが犯罪を助長しようがしまいが、こういうものが大勢の人の目に触れることや、かなりの子どもに見せるということ自体がまずいことなんじゃないかと。小学生はセックスなんてしないものであると。小学生がセックスするような漫画が一杯あふれている社会が健全なんだろうか。もう特殊な人でそういう趣味の人たちが隠れて見るということまで処罰するのは、それは行き過ぎだと思うんですけど、本屋さんに小学生がセックスをしている漫画が並んでいることはやっぱり異常なんじゃないかなという感じが私はするんです。

だから、その意味でわいせつだというよりは、健全な感覚……、やっぱり児童ポルノというのは、日本人は意識しなかったんだけど、最近急にこういうのが出てきて、1つの文化になって、子どもに対して性行為を小学校からやるみたいなことを懲罰する、それがやることにつながるかどうかじゃなくて、そういう文化として何とかならないかなという気がするということです。

従来は刑罰を科すには、保護法益として何か犯罪抑止につながるとか実効性のあるものしか犯罪にしちゃいけないという議論があったんですけど、必ずしもそうじゃないんじゃないかと。みんながまずいと思って、みんなをやめようよと。やめさせる手段として刑罰が有効なら刑罰を使うというのも1つあり得るんだと思うんですけどね。それはもちろん慎重な議論が必要な面はあると思いますけれども。

【D委員】 それで今そういう、これまではいわゆるカタルシス効果というような部分で、ある程度そういうのはけ口がやっぱり必要で、それによってむしろ抑止的な効果があるというようなことが、バイオレンスとか性表現についても言われてきていますし、実際そういう部分もあると思います。ただ同時に、最近逆にフラストレーション効果ということもそういう論文が出たりしてしまっていて、バイオレンスの場合もそうですけど、結局そういうものを見ることによって本当のカタルシスを得られないわけです。バーチャルはしょせんバーチャルですので。結局そこにだんだんフラストレーションが蓄積されていく。

実際、性犯罪のケースにかかわってみると、必ずそういう、やっぱり映像的なメディアの影響をものすごくこうむっているんです。優等生だった子がそういうものにのめり込み出して、半年ぐらいで犯罪に至るとか結構急速に行動に影響を与えるという、それぐらい強い力を持っているわけです。特に子どもであると余計そういう影響力を受けやすいと。ある程度そういういろんなことを知って、悪いもの、良いもの、こういうものはそういうたぐいのものだとか、そういうふうに認識した上でそういうものに接すればある程度免疫がありますけど、結構そういう温室育ちの子どもさんとか、あんまりそういうものに触れていないような、そもそも女の子というのはどういうものかあんまり付き合ったこともないようなものをいきなりそういう形で接してしまうと、女性というのはこういうものだみたいに錯覚してしまったり。そういう大人では起こらないようなことがやはり未成年者では起こるということがあると思うんです。

文化の1つの品格というか、文化の基準を守るためにそういうことをある程度社会の1つの美意識として、そういうものをみだりに置かないということも非常に大事だと思いますが、やはりそれと同時に、実際ものすごい悪影響が起きているので、そこにきっぱりとした態度を児童に関してとはとっていくことが必要だと思います。

【A委員】 美意識を刑罰の対象にするかというのは非常に難しい議論になってくるような気がするんです。やっぱり刑罰の前に、あるいはいろんな規制の前に、先ほどE委員がおっしゃった自主規制や教育の問題というのがある程度なされて、それでもだめな部分は何とかしなきゃならないということになると思うんですけれども、さっきお話を伺っていると、ゲームに関してはバーチャルではないですけども、かなり業界の自主規制とか教育の動きが見られて、効果も上がってきていると。そうなってくると、やはり出版物がまだまだ全く……、警察の事務局の方からすぐに返ってこないということは、ここに聞けば大体现状分かるところがないんだと思うんです。だからそのところをどうやって自主規制や、あるいは教育のレベルに持ってくるにはどういうことが可能なのか。例えば流通ですよ。こういう本を一般のところに流通させているところに努力を求められないのかとか、そういう流通を中心とした実態を明らかにするということはまず一番最初に必要かなという気がするんです。

それともう一つは、先ほど座長がおっしゃったことには非常に共感するんですけれども、その一方で、いわゆる文化とか風俗とかというのを取締りの対象にするというのは一番難しいと思われるのは、実際戦前の例なんかでも、一番最初の言論規制というのは風俗の紊乱を取

り締まるというところから始まっている。子どものために何とかしたいということで規制を作っても、その後、それをどうやって運用するかというのは作ったときとは全く違う形で運用されるということも考えられるので、非常に難しいことだなと思うわけです。

特に先ほどB委員がご説明されたときに、文章と画像は違うというようなことをおっしゃっていたと思うんですけども、そうすると、法律の規制をするということになると、文章はいけど画像はだめだという根拠は何なのかという、そこが非常に難しいところだなと思うんですが。例えばB委員は、その点、どういうふうにお考えになっていますでしょうか。

【B委員】 今ここに僕が幾つかの選択肢を掲げているのは、僕の念頭に前提としてあるのは、今の児童ポルノ、児童買春法の規制なんです。この規制は実際の人物が登場して、それが子どもであるときに児童ポルノとして、あるいは児童買春の規制をするよという、そういう規定が前提になっているわけなんです。その児童ポルノの場合でいいますと、実際の児童ですから、ちょっとここで議論しませんでしたけど、今座長からもちょっと話がありましたけど、今ソフ倫の方から回していただいたものを見ましてもそうですけれども、実際に児童じゃないけれども、例えば19歳の子どもが児童風に見えるということも扱ったものもあると思うんです。それは一体どう考えるべきだろうかというのが1つ、次の議論として実際の子どもじゃないけれども、動画、アニメはどうだろうか、あるいはコミックはどうだろうかという形で議論を僕はずっとしてきているわけです。やはり文章というのはイメージの世界が相当ありますので、そこは必ずしも性質が違うだろう。そこはやっぱり少し行為の外に置いて考えるべきだろうと。そのぐらいの話ではあるんですけども。

したがって、この規制をここに幾つか案を書いてありますけれども、2番にしても3番にしてもそうですけど、2番もやはり単に自主規制しましょうよと言ってみたところで1つも始まらない。例えば、今の有害図書の規制にしても、条例の中で書かれて初めて自主的な取組が始まっているという側面があるわけです。ただ、今日僕はソフ倫のお話を聞いて非常にうれしかったんですけども、やっぱり努力しているところはかなり努力しておられて、この程度でおさまっているんだという思いも一方であるわけで、そういう努力の外で努力があるということを知りながら、なおやはり外でアウトサイダーみたいな方たちが多分結構な量で。特にインターネットの世界にいったん流れてしまえば、量は無尽蔵というそういう世界を作り出してきている。そこはやはり何らかの形で措置をしていかなければ、これ以上良くなることは望めないんじゃないかという思いも一方であるんです。それをどういうふうに具体的に取組んでいけばいいのか。特に児童買春、児童ポルノ法の中でうまく盛り込ませるといふか、うまく付け加えることで、今の子どものそうしたものを規制するところに何かうまく符合する形で付け加えられる範囲がないだろうかというのを僕は模索しながらこれを作ってみたような状況なんです。

E委員がおっしゃるのもよく分かるし、いろいろなことがよく分かる中で、どうやってうまく国民の大方の人たちが合意できるようなラインができないだろうか。ただ、そこでは2番だけではなという思いも実は僕の中にはあって、もうちょっと良い案があればという趣旨ではあ



ります。

【座長】 私も補足的に。美学というか、純風美俗でもいいんですけども、それを刑罰でというのをなるべく控えるというのは、私もそういう立場なんですけど、ただわいせつな罪というみたいなものは、最後は結局は風俗なんです。結局それが大多数の国民が納得して、あれはひどいよねというものだけ取り締まるようにしなきゃいけないというのはそのとおりだと思うんですけど、その中で、国民全体があれはやっぱりちょっとおかしいよねと納得できなきゃいけない。ただ児童ポルノだけは、今までは大して気にしていなかったけど、やっぱりおかしいよねという方向で動いてきているものであって、やっぱり言葉と漫画は違って、この漫画の部分は、ですから具体的にはこの提案の中の児童買春、児童ポルノの法律を少しだけ広げるといえるのは、そんなに処罰化ということではなくて、非常に強固に反発する漫画家集団といますか、こういうロリコンのグループの人からはものすごいバイタルな問題だから強い反発が出るけれども、ただそれを世の中からあんまり見えないようにするということが自体は、国民の大多数は納得しているんじゃないかということだけなんです。ですから、これをやはり放置すると、何か写真がダメだから漫画がいいよみたいな形で広がった面も少しあるんです。児童ポルノのときに写真はぱっと消えたんです。だけど、漫画のほうはじわじわって広がっちゃうんです。だから、そのところで居丈高にどんどん弾圧を強めるというんじゃないで、やっぱりこういう漫画はこんなに広く、かなり普通の、普通のといっても、やっぱりさっきご説明あったように特定のグループが集まるある程度の書店とか、大きな書店にずらっと並んでいるんです。これは普通の人でもよく見るし、小学生なんかも見ると。それは何が怖いかというと、こういう漫画の広がりや結局はいろんな児童向けの漫画雑誌、そういう中に文化的に及んできて、これほどひどいものじゃないんだけれども、全体として少しはいいよねという雰囲気じわじわと広がるんです。だから、何かもとのところ、ちょっとはくさびを打つかないかと。

その意味では、やっぱり児童ポルノ関係のものの改正であまりにも……。今までのものの中に、要するにやることは漫画も入れるということだけのことです。写真だけでなく。それをやるということは、子どもに対する性行為にとっての一番実質的な一歩になるんじゃないかなというぐらいのことなんです。ただ、提言の中身を今日固めるとか、そういうことは全然ありませんので。

【F委員】 この子どもというか、私どもはPTAの活動の中で何が一番目的かというと、いつもお話ししますが、子どもたちの安全で安心した環境づくりを皆さんのお力を借りて進めていこうじゃないかという活動をしております。非常に成果が出てきたのが、子ども110番の家に代表される子どもたちが犯罪に遭わないような皆さんのお知恵、また力を各地域で考えていただいて進めております。これが非常に、ある意味での抑止力にもなり、また子どもたちと地域、大人たちとのコミュニケーションを持ついいきっかけにもなってくるかなと思っております。

日本PTAとしては、昨年の全国大会の中で前の赤田会長の言葉でアピール文を出して、も

っと親たちが今の現状を知ろうじゃないかということで、レディースコミックをはじめ、このようにいろいろなものを載せている雑誌を保護者が本屋に行って、見ようじゃないかという提案、それからアピールを全国大会でお話をしまして、保護者が意識を持てるような形で進めていこうという話をさせていただきました。そのもとには、先ほどの安全・安心な環境づくりというのと同じように、子どもたちのいろんな環境を、大人たちが一緒に成長して、子どもたちが将来にわたって十分な学力、また十分な環境を得られるような力をサポートしていこうじゃないかということの1つとして、やはりこの幼児ポルノというか、子どもたちのこの問題について考えていかなきゃならないかなと思っているんです。

保護者というか親として一番重要な部分のところは、そのような子どもたちの尊厳というか、子どもたちが持っている人間性というものに対して、大人がまた、社会が、親が、保護者がどう考えていくかということの1つが、今お話をいただいている「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」の大きな趣旨じゃないかなと思っておりますので、座長がおっしゃっておられるような法律的な問題ですとか規制の問題で考えるということもそうなんですが、人間としての子どもをどう見てあげるかという、やっぱり親としての純粋な気持ちの中からのようにそれを社会に訴え、またそれを皆さんと共有していくかということになるんじゃないかなと思っておりますので、そういう子どもたちの社会的な立場というものをもっと分かってもらうための活動をPTAはじめ、保護者、皆さんと一緒に活動したいかなと思って、今日のいろいろなお話を聞かせていただきました。

【G委員】 私も皆さんのお話を聞いている中で、実際、今の法律で取り締まっていく中で、どれくらいいせつかというところが対象になるという話をお聞きしたんですが、実際に子どもたちを守る上で問題になるのは、やっぱり対象者として子どもたちが拳がっているところだと思うので、そこを規制する必要があるんじゃないかなと感じます。実際の映像の場合は、その映像に出演する子どもが当然被害に遭っているわけなんですけれども、コミックやアニメも実際の映像と同じく、その映像を見た、それは子どもたちが見てという部分以上に、そういうものを見た大人によって、子どもに対する危害を加えられるということも大きな問題としてあるんじゃないかなと感じました。ですので、この実映像じゃない部分の規制というところについて、今後議論されていけばいいなと思います。

【E委員】 資料の最後に性行為の低年齢化への対処という言葉がございまして、これも本研究会の関心の対象ということかと思えます。そこで今回の議題とはあまり関係ないかもしれませんが、今後論点として考えられるかもしれないと思ひまして、少し申し上げたいことがございます。メディアと子どもの性の問題というときに、性行為の低年齢化の問題は1つのトピックであろうかと思ひます。性行為の低年齢化ということになりますと、これは、暴力的ポルノによって大人が子どもに性暴力をもたらすということよりも、テレビ、映画、雑誌などで恋愛とか男女関係を描いた、ポルノではないメディアメッセージが性行為の低年齢化を招いているということが、むしろずっと大きいのではないかなと思ひます。メディアメッセ

ージが性行為の低年齢化に影響を及ぼしていることを示すデータはしっかりしたものはこれまで意外になかったのですが、最近出てくるようになっております。メディアの中では、子どもの恋愛における性行為にしても、大人のものにしても、それが美化して描かれ、その問題点が描かれないわけです。例えば、恋愛が始まって性行為に至る過程というのは非常に感動的に描かれるのですが、それが望まない妊娠とか性病などをもたらすというところはあまり描かれないとされます。そうしたことが子どもの間に性行為に対する許容的であったり、無警戒な態度を生み出すということが危惧されて参りましたし、そうしたプロセスは実際に有力であるという指摘も見られます。

今回、性行為描写そのものの問題が提起されていると思うのですけれども、そうしたポルノではない性情報の問題も実は1つの論点ではないかと思っております。子どもの性行為低年齢化の問題というのは、十分な判断力がないうちに妊娠とか性病など一生に影響するような問題が生じうるということから、それから子どもを何としても保護しなければならないということにあって、この研究会の関心もそういうところにあるかと思えます。実は子どもの性行為の低年齢化については、メディアよりもおそらくもっと影響が大きかったものとして、教育があると考えられます。ある時点で純潔教育から性の自己決定教育に転換したわけです。性行為は構わないが、きちんと自己決定をして、避妊はきちんとするというものであります。こうしたことから、性行為の低年齢化自体を問題視すべきかどうかはまず問題なわけですけれども、それが問題であるとすれば、また、本研究会はそういう考え方に共感的ではないかと思うのですけれども、その場合には、低年齢化の観点から、メディアについてどうしていくべきなのかが問題になってくるのかと思えます。例えばメディアリテラシー教育の中での性教育であるとか、性教育の中でのメディアリテラシー教育をどのように充実させ、構成するかということが重要になるでしょうし、メディアメッセージの生産者が性行為の低年齢化を促してしまうかもしれないということについてどのような配慮をすべきかについても検討の対象になりうるようになってくるわけでございます。このあたりのことも1つ論点になり得ることかと思ひまして、発言させていただきました。

【A委員】 今、E委員がおっしゃったことに関連してなんですけれども、この低年齢化というのは性に関することだけじゃなくて、あらゆることが低年齢化しております。子どもの場合、昔は例えば8時だったら子どもは寝る時間というふうになっていましたが、8時に寝る子どもなんて今ほとんどいません。0.何%ぐらいじゃないでしょうか。それよりももっと年齢が低い子どもでも12時、1時ぐらいまで平気で起きているというような状況になっていて、大人が触れるようなメディアにたくさん触れておりますし、それは性の問題だけや恋愛だけじゃなくて、金銭の問題だとか、それから化粧品だとかファッションだとか、そういったものもあらゆるものが低年齢化している。やっぱりそういうこと全体の中でこの問題も位置付ける。もちろんそれについてこの場で広げて議論するということはできないと思いますけれども、やっぱりそういった子どもの大人化についての懸念ということと、それからここには文科省の方も

出ていらっしゃると思うので、そういったことについての取組というんですか、検討というのか、それはもっと真剣になされるべきであるというぐらいのメッセージは送ってもいいのではないかなという気がするんです。

【B委員】 今、文科省も同じ問題意識を持っていて、早寝早起き朝ご飯という、これを広げようという基本的な取組を文科省はしゃかりきになって始めていると聞いています。

【座長】 ほかにいかがでしょうか。子どもの性の描写のことを中心に議論してまいりましたけれども。私もちょっと強目なことを言ってあれですけど、厳しく処罰範囲を広げろということではないので。ただ、余りにも目に余るものに関してはちょっとくぎを刺せないかなという感じではあるんですけどもね。ぜひまた具体的に提言の形で何らかの形で前に進められる部分があれば入れていただきたいと思います。

(了)