第７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１１月１０日(木)１３：３０～１６：３０

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)、相原委員、姉崎委員、江川委員、岡田委員、坂元委員

竹花委員、小林委員、池田委員〈代理〉

(2) オブザーバー

田代内閣府参事官〈代理〉、安間文部科学省スポーツ・青少年局青少年課長

(3) ゲストスピーカー

渋谷明子慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所研究員

(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) 渋谷氏からの説明・質疑

【渋谷氏】ご紹介いただきました慶應大学の渋谷と申します。最初にいただいたテーマがテレビゲームと暴力ということだったのですが、もう少し広く子どもへの影響ということから報告してほしい旨ご連絡いただきました。私、現在小学校５年生の娘がおります。母親の視点から見るとやはり暴力だけではないという面がございますので、そのような視点から暴力シーンの影響を中心に報告させていただきたいと思います。よろしくお願いいたします。

暴力シーンの話に入る前に、私自身、関心がある問題は、１つは視力への影響です。これは調査によって質問が違うので分かりにくいのですが、たぶん多くの保護者の方が一番心配しているのは視力ではないかと思っています。次が社会性への影響なのではないか。これもちょっと私自身の主観も入っています。これは調査の結果ではむしろ因果関係は逆であろうという結果が出ているんですが、親としてはたとえそういう結果が出ていても心配な部分というのがあるわけで、それはやはり長い時間ゲームばかりで遊んでいると心配だというのが主観的な気持ちとしてございます。もう１つは認知的発達への影響です。これに関してもまだ研究数が少なく、多分いい影響もあるだろうし、悪い影響もあるだろうと私自身は思っていますが、どれが本当なのか、どれくらいならいいのかというのは実は答えが出ていないと思っています。こういったことも含めてテレビゲームの影響を考えていきたいと思います。

私自身が研究しておりますのが暴力シーンが攻撃性に及ぼす影響です。テレビゲームに関する研究は世界的にもまだ少ないんですが、暴力シーンの影響に関しては一番多いです。ざっと

数えて影響があるかないかを検討した研究が60以上はございます。これに関しては調査、実験、パネル調査―これは長期にわたって２回以上質問紙で調査するものですが―などがございます。それで、暴力シーンの接触により攻撃性が高まる場合がある、長期的にもあり得るのではないかというのが、研究結果を読んだ結論です。「場合もある」と付けたのはちょっと誤解を招くからなんですが、全員が影響を受けるわけではない。裏返せば全く影響を受けない場合もあるということですね。これは何によって違うか、むしろそちらを考えていった方がいいのではないかと思っています。ゲームの種類、暴力の描かれ方、誰が影響を受けやすいか、どんなゲームが影響を受けやすいか。あるいは家庭で何をやったら影響力を最小限に抑えられるのかということですね。これまでの研究結果を見ますと影響の大きさ、場合によっては方向性さえ異なる場合があると思っています。なぜそう思うのかを若干説明させていただければと思います。

メディア暴力の理論としまして、大きなもので５つございます。ちょっと今日は詳しくは説明できませんが、大ざっぱに言いますと１番目の社会的学習理論は暴力をまねるということです、見てまねる。２番目の認知的新連合理論が、暴力的な考え方になるということ。３番目の覚醒転移理論が、暴力を見て興奮してそのエネルギーで攻撃をするというもの。４番目の脱感作は、暴力シーンを見て慣れてしまうということ。５番目のカタルシス理論は全く逆で、フラストレーションを発散し、攻撃行動が抑制される、これはある意味でいいことだとされています。

研究者の間では５番目は正直現在のところ余り問題にされていません。ただ、私も大学の授業でよくこの問題でディベートを行うのですが、よく挙がってくるのはこの５番です。だから、少なくともフラストレーションを発散するということはあると思います。素人理論とはいえ、もしかすると場合によっては起こるかもしれないという気がいたします。テレビゲームに関しては１番と２番の理論あるいは４番は実験などでは支持されています。３番に関しては、これはちょっと暴力シーンの影響ではないだろうという方向になっているかと思います。

テレビゲームの特性ですけれども、よくテレビゲームとテレビを比較してテレビゲームの方が問題なのではないかという議論が行われてきました。その理由を幾つか挙げたいと思っています。１つは、テレビでは傍観者ですけれども、テレビゲームでは戦いを実際に体験するということですね、これはインタラクティブ性などと言われます。あるいは報酬ですね。テレビでは誰かの観察をしてそれがいいことなんだと学ぶことが報酬になるわけなんですが、テレビゲームの場合はむしろもっと直接的な報酬をもらうということ。テレビゲームでは報酬が結構多いということも内容分析により分かっています。もう１つは、競争性、活動性、難易性、これはゲームをプレイするから当然こういうことが大事になってくる。

一方で、テレビゲームは現実的ではない。これは２つの調査でテレビと比較しても余り現実的ではないという結果がございます。これは当たり前ですが、テレビゲームの場合はほとんどがコンピュータ・グラフィックス、いかにリアルでもやはりそれは本物の人間ではありません。テレビの場合は実写のドラマがございます。サスペンスなどがそうですし、あるいは日常的な

場が舞台になるということがある。したがって、テレビゲームの影響が強いと予想される点と、テレビの影響が強いと予想される点と、両面があるということです。

これまでテレビゲームとテレビと影響力がどちらが大きいかという研究がかなり盛んに行われてきました。80年代の研究は正直テレビの方が大きい、あるいは変わらないということですね。いや、テレビとゲームは余りに内容が違うからちょっと研究するのもばかげているのではないかということで、ゲームをプレイする人とゲームを見ている人を比較した実験がございます。これも全部で世界的には13ぐらいはあるんですが、一部を除いて余り違いは見られていない。プレイするだけでは余り能動的ではないんじゃないかという印象を抱いています。メタ分析でもテレビの方が影響力が強い。ただこれは80年代に行われた実験などを含むので、そのころは暴力的といってもスペースインベーダーかそういうゲームが暴力的ゲームとされて実験が行われていたころなのでやはりそのころは影響力が弱かったと思います。

最近、私自身がかかわった調査でテレビゲームの暴力シーンへの接触の方が攻撃性との関連性が強い研究があります。ただ、同じ子どもたちを対象にした調査でも時期によってテレビの暴力シーンへの接触のほうが攻撃性との関連性が強いときもございます。また、実際にテレビの暴力シーンを見ている人はテレビゲームの暴力シーンにも接していて、正の相関がみられるので、これはなかなか一概にどちらの影響が大きいと言うのは難しいというのが私の現時点の結論です。

私は、主に小学生を対象とした研究や内容分析あるいは保護者へのインタビュー、質問紙調査などに関わってきました。そのような結果からちょっと報告させていただきます。まず、１番目の問いですね。どんなゲームが問題なのか。どんな暴力シーンが問題なのか。これが分かればそういったゲームを子どもたちから遠ざければいいということだと思うんですね。テレビの研究などを元に予想を立てまして、これまで実験で明らかになっていること―これは表の左から２番目のところに書いてあることです。それに対して表の一番右端が保護者に「何が問題だと思うか」と質問紙で聞いた答えを整理しました。もう１つ、子どもへのパネル調査を行い、どんなゲームが好きかを聞きまして、そのゲームの内容を分析いたしました。どんな要素が攻撃性とか共感性に影響を与えるかというのを分析したのがこの①②のところです。

ざっと見ていただいて、男女によって影響の方向性がかなり違うんですね。例えば上から２番目の暴力行為者の魅力、暴力を振るう人がカッコいいとかそういうことなんですが、男子は悪い影響を受けます、攻撃性も高くなります。けれども、女子は逆なんです。これは理由は分からないのですが、男の人が主人公の場合が多いとか、あるいは同じような暴力シーンを見ていても、その解釈が違うのではないかと思っています。正当化に関しても実は同じようなことが言えて、影響の方向性が男女で違う可能性があります。暴力描写の程度、これは暴力の数が多いということなんですけれども、これは当然問題だろうし、影響力を高めるだろう、攻撃性を高めるだろうと思われたんですが、むしろ逆だった。攻撃性を下げているんです。これは女子だけですけれどもね。映像度は血が流れるとかなんですが、これはある意味で仮説どおりの

結果で問題だとされています。武器もそうですね。

現実性、報酬性、これもやはり予想どおり。保護者も問題だと思っているようです。懲罰は実験でも長期的影響でも両方の影響が見られる。い
い影響と悪い影響。苦痛描写、ユーモア、役割演技に関しては、これはアメリカでテレビの暴力シーンの研究をしている方々が出した結論をまるでひっくり返す結果になってしまった。

私自身が分析した結果が絶対的だとは思いません。この真偽が本当の意味で分かるのは大分先になると思うんですが、少なくとも、どのような暴力シーンが悪いのかというこんな簡単なことでも、実はまだよく分かっていないんだということを残念ですが申し上げざるを得ません。

保護者の指導方法についても聞きました。テレビゲームは結構問題になっているんですが、家庭での指導方法について研究している人は世界的にも実はほとんどいません。まず保護者はどういうふうに指導しているか。テレビの研究をもとにゲームについても確認しました。これによると、保護者は熱心に取り組んでいます。時間制限に対しては、テレビゲームの方がテレビよりも厳しいんです。内容制限も厳しい。こちらは逆で、暴力シーンを見ながら何か批判的な話をするという指導も可能なんですが、こちらはむしろテレビの方が頻繁に行われているようです。テレビゲームはちょっと難しいのかもしれないと私も思います。

では、その効果についてですが、これは男女別で分析すると、テレビの時間制限を行っていると１年後の敵意が低くなるという効果が男子では見られています。暴力シーンの影響が男子のみでみられたのでそれでいいのかなと思うんですけれども。ただ、保護者が一緒に暴力的なテレビ番組を見ていると、身体的攻撃が高くなっています。これは暴力シーンを見ながら批判的に指導していけば指導効果がみられた可能性もあったわけですが、ただ一緒に見ているだけでは、むしろ影響力を強めてしまうということです。

ゲームに関しても、次の図ですが、時間制限で敵意が低くなるという効果があらわれました。ですから、時間制限は効果があるということが立証されていると思います。

もう１つ、実は子どもがどう受けとめるかがとても大事です。保護者の暴力シーンへの批判的な態度を抱くほど時間制限や内容制限を行ったり批判的指導を行ったりします。だから、正の相関がみられます。また批判的な態度を抱くほど共接触をしない傾向があります。これは当たり前だと思うんですけれども。実際保護者が一人で批判的に思っているだけでは何の影響も子どもたちには与えていない。それを子どもが知覚する、子どもが認識すると１年後の共感性が高くなるという傾向が見られます。

まとめといいますか、かなり好きなことを書いてしまったんですが。私自身保護者にインタビューなどをしまして、家庭で何ができるのかということを少し具体的に整理してみました。時間制限、内容制限、あるいはゲーム内容の話をするということが大事になっていく。ゲームの解釈が大事だと思いますが、インタビューをするとやはりやみくもに厳しくしてもだめだ、余り効果的ではないという感じです。むしろ子どもの意向を尊重しながらできることを一緒に決めていくということなんだろうと思います。

それと、内容制限に関してもやはりちゃんと話をするということですね。先ほどの例にありましたけれども、私ははっきり親の態度を示した方がいいのではないかと思います。これは嫌だと、これは嫌い。私自身もこういう研究をしていますが、嫌いなゲームをそう伝えています。

ゲームの開発者や販売者にお願いしたいこととして、一応保護者の立場からときどき申し上げたりしているんですが、１つはレーティングの分かりやすい表示。あるいは購入しにくい工夫というのができるのではないか。現在かなり購入しにくくなっています。それと、暴力シーンを少なめに、あと描き方もかなり工夫をしてほしい。多分ゲーム的な工夫というのができるのではないかと私は思います。

もう１つ、これもお願いしていることですが、時間コントロールがしやすい工夫をしてほしいとお願いしています。これは最近出たゲームでかなり変わっているものがございまして、少しずつゲーム業界の中でも意識化されているのをちょっとうれしく思っています。少なくともできることをいろいろやっていくということが大事なのかなと私は思っています。

次は学校でどうしたらいいかという問題です。私自身専門ではないので、あくまで一保護者の希望ですけれども、一緒に考えるだけでもいいと思うんですね、何かを教える必要はない。教えるというのは難しいと思うので、むしろゲームのよいところ、悪いところは何だと思うか、と子どもたちに挙げてもらう。あるいはやめられないときにどうするかアイデアを挙げてもらう。あるいは現実とゲームは何が違うとか、うちでもよく話します。ゲームのキャラクターは泳いでも服を着替えないけど本当なら風邪をひくとか、そんな話でもいいからしていくことが大事なのではないかと思っています。

あと、暴力シーンの影響があるかないかというような話を中高校生ぐらいならむしろ話をしてもらうことで、逆に子どもたちが影響を受けにくくできるのではないかと思っています。大学でディスカッションをしてもらうといい意見が出ます。結構２つに意見が分かれます。それだけでも私は影響を受けにくくなるんじゃないかなと個人的には思います。

ゲームの映像をご覧になりたいというお話があったので、少し録画してきたんですが、よろしいですか。これは昨年神奈川県などで規制対象となったグランド・セフト・オート３です。私自身でプレイしたので思いっきり下手ですが。お許しください。

幾つかほかのゲームの映像を持ってきたんですが、お時間とかはちょっと厳しいですかね。では、またもしご希望がございましたら、子どもたちがよく遊ぶゲームを幾つかお見せしたいと思います。

【Ａ委員】　短い時間の中でこれまでの外国も含めた研究のレビューとそれからご自身の研究をまとめてお話しされたということ、それから、専門家対象だけではないので、細かい点などお話しになれなかった点もあると思うので、ちょっと補足で教えていただきたいところがございます。

暴力シーンの文脈への懸念と影響という中で長期的影響と書かれていますが、これはやはりパネル調査ということで、この調査の場合は１年間おいたパネルのデザインだったように思う

んですが。その１年後の影響的なものと考えてよろしいんでしょうね。

それで、普通パネルというのは同じ尺度を２回測って、ほかにもいろいろな統制要因つまりかく乱要因なんかを統制してますから、いろいろな統制をした上で、１回目測ったものと２回目との変化量を見て、それらに対してどういった要因がかかわったか、影響しているかと。いろいろな統制をしているから基本的にはある程度効果に近いんじゃないかと言える確信度が上がるということになるんじゃないかなと思うんですが。

それからもう１点は、ご自身の研究の中で、特に保護者の指導と敵意とか短気とかこの子どもの特性ですね、それとの関連を見ているのを見ますと、期待したほど保護者の指導のあり方と子どもの特性の、これもパネルで見たような変化に対する影響というのはそんなに多くはないような気がします。それを受けて、これだけをベースにしているのではないのかもしれませんけれども、まとめている中で出されている、こういったことを子どもに指導されたらいいんじゃないか、例えば家庭とかテレビゲームの開発者とかいろいろな方に対してこういうふうな対応をされたらいいんじゃないかというある程度提案的な、提言的な面が出されているんですが。そうした提言を研究のまとめとして考えると、調査から得られた実証的な知見とこのまとめの内容とが必ずしもうまく直接的につながらない部分もあるように思うんですね。

ただ、おっしゃられたように、テレビゲームとかそういった暴力シーンなんかが子どもに与える影響がどういうような場合にはどういう状況にとか、はっきり分かっていないからといって何も手をこまねいて何も提言しないでというわけにはいかないわけで。そういった状況の中で現状の知見の中でどういった働きかけをやっていったらいいとか、それがこの出されたまとめという内容かもしれませんけれども。そこのスタンスのあり方というか、それについてもうちょっとご説明をいただければと思うんですけれども。

以上です。

【渋谷氏】　はい。ご指摘いただきありがとうございます。最初のご質問で統制した変数のことなんですが、ご指摘のとおり、例えば１回目の攻撃性や敵意を独立変数に入れて、２回目の攻撃性や敵意に及ぼした影響を統制します。つまり1年間の変化を見るということです。それと、地域差、テレビゲームで遊んだ時間、好きなテレビゲームの暴力行為の有無などが及ぼしたえ影響も統制して、暴力シーンの文脈の長期的影響を予測することができるのではないかということですね。

それと最初は性別も独立変数として加えて、性別を統制したんですが、男女間で影響の方向でまったく違うので、男女別で分析しました。これがすべて本当に影響だと言えるのかどうかはこれからの研究次第だと思うんですが。これ以外に何か方法があったら考えてみたいとは思っています。このような方法でしか分析できないかなというところでございます。

もう１つ、先ほどの保護者の指導方法とまとめのことですが、これ自体幾つかの研究報告を15分でまとめましたのでちょっと言葉が足りなくて、私もまとめというよりも意見になってしまったと思っています。インタビューの中で出てきた声をもとに具体的な対応策を考えさせて

いただきましたので、これは本当はそのインタビューについての説明をさせていただいてからまとめるべきと思っています。ただ、全く根拠がないわけではなくて、テレビゲームの保護者指導の効果というのは実はテレビよりもやや弱いんですね。それだけテレビに対しては割と子どもたちも従順に言うことを聞くけれども、テレビゲームの方は違っていて、「子どもたちはゲームで遊びたいのだろう」という思いが調査結果にも現れています。また、やはり一方的な指導ではだめだというのは、保護者の方の話を聞いていても思います。 家で厳しすぎると、逆にほかの友達は一緒に遊んでいるのに、一人で友達の家や公園でゲームで遊んでしまう、友達と遊ぶ機会を失うという意味では、もしかすると家でゲームで遊んだほうがまだいいという話もうかがいました。

あと、厳しくすると30分汗をかいてものすごく集中してゲームをやって、そういう子ほど逆に必ず毎日ゲームをするという話もうかがいました。「自由にゲームで遊ばせた方が、逆に飽きる時期があるわよ」という話もございましたので、そのあたりを踏まえて、このように考えさせていただきました。

【Ｂ委員】　親御さんへの指導とかも含めて興味深くお話を伺いました。まず１つ、攻撃性の問題とともに社会性の発達とかそういうものに対して影響が心配されるのではないかということをおっしゃられましたけれども。ただ実際の調査ではむしろ社会性が高い結果が結構低年齢の調査では出ていますよね。ところが、もっと高年齢の、思春期以降ぐらいの10代後半とかまで対象にした調査だと社会性がやはり落ちていると、向社会性とかの低下が見られるというようなその辺について、どのように認識されているのかなというのが１つ。

あともう１つは、その子どもさんによって個人差がかなりあって、非常に影響を受けやすい方とさほど影響を受けない方がいらっしゃる。その辺、だから、そういう攻撃性の面でもやはり非常にそういう影響を受けやすい子と受けない子、あるいは依存性の面でも非常に影響を受けやすい子と余り受けない子、影響を受けやすいというか依存しやすい子と自分でほどよくつき合える子。その場合のリスクファクターといいますか、どういう傾向を持っている方がそれになりやすいのかとかについて、ご自身の調査とかで調べられた知見とかがあればお伺いしたいのと。

最近、先ほどの社会性の発達の話とも絡みますけれども、社会性の発達に問題があると一層のめり込みやすかったり、それで社会性の発達に問題を起こしている子というのによく出会うわけですけれども。その辺も含めてちょっとご意見をお伺いできたらと思います。

【渋谷氏】　ありがとうございます。私自身まだ研究の守備範囲が小学生についてですので思春期に関してはむしろＢ委員におうかがいしたいと思っています。これから研究させていただければと思います。

もう１つ、どんな人が影響を受けやすいかという点では、明らかに男の子の方が影響を受けやすいというのがあるようです。それと、これはアメリカの研究ですが、社会的な孤立感を抱いている、孤独感といいますか、そういったものを抱いている人の方が暴力シーンそのものの

影響を受けやすいというのがテレビゲームを含めて暴力的メディアの長期的な研究で１つございます。

先ほどののめり込みやすさということでは、私自身はまだ論文を読んでいないんですが、平井先生でしたか、臨床心理学のほうの方でタイプＡ性格とオンラインゲーム依存傾向が関係があって、タイプＡ性格と引きこもり傾向は本来関係ないけれども、依存を媒介にして関連があるという研究発表をウェブ上で拝見しました。ですから、多分そういった性格、特性を考慮しながら対応策を考えていくということが今後大事だろうと思っています。

もう１つ思うことは、私自身は大人になってからアメリカでゲームで遊び始めました。ちょっとハマルタイプの人間なので実感としてよく分かるんですが。ただほとんどの人が一時的に依存状態になっても乗り越えてきていると思うんですね。ただ問題があるのは、どのように乗り越えてきたか、そのような知見がどこにも整理されていないことがもしかすると問題なのかなと思います。今後、対応策を立てていくことができるんじゃないかと私自身は思っています。

【Ｃ委員】　今テレビゲーム利用が社会性の発達に及ぼす影響というお話が出ました。この問題は少し研究をして参ったのですけれども、私の認識ですと、高校生以下についてはテレビゲームが社会性の発達を停滞させるという知見は余り一般的ではないというふうに認識をしております。

先ほど渋谷さんのお話にもありましたが、逆の因果関係、すなわち、もともと社会的に不適応的な人がテレビゲームをするようになるということは支持される場合があるのですけれども、テレビゲームがそういう社会的不適応を引き起こすということはあまり一般的ではないと思います。説明としても、テレビゲームで遊ぶことが対面の対人関係を遮断してそうした中で学ぶべきスキルを学べないなどのことがあるとしても、一方で、テレビゲームで遊んでいると例えばソフトの貸し借りとかテレビゲームを話題にしたりとかで対人関係を円滑にする面があったり、また、テレビゲームがうまいと尊敬されて相手から寄ってくるというようなことでも人間関係を円滑にする面もあって、両者が相殺されるのではないかという説明が１つあると思います。

大学生以上についてはテレビゲームの利用が社会性を低めるという研究結果は出たことがございます。大学生ではなかなかテレビゲームがうまくても尊敬されなくてそのメリットの部分がないため、デメリットの方が強まるということで一応の説明が可能であるというふうに思うわけでございます。

それから、渋谷さんの発表について少し付け加えさせていただきたいところが幾つかございます。グランド・セフト・オートの映像がございましたけれども、これは、渋谷さんがご自身でプレイをなさったものでございました。グランド・セフト・オートというのはすごく自由度が高くていろいろなことが可能となっています。今ご覧になった先生方もあれが何でそんなに問題になっていて、例えばいろいろな審議会で委員がこれはまずいとおっしゃったのかということは、さすがに分かりにくかったと思うのです。実は残虐なことをしようと思えばできるの

ですが、渋谷さんのプレイでは、始めたばかりということもあって、余り見られなかったということと思います。

前回の会議で、ＣＥＲＯからお話がございましたけれども、ＣＥＲＯの審査では、そういう特に問題になりそうなところを集めたビデオを業者が提出して、それを審査しています。そこでのビデオの内容は、さすがに今のものとはだいぶ違う中身であったと思いますし、審議会で委員がご覧になった内容もずいぶん違っていたのではないかと思います。

他にも、幾つか付け加えさせていただきたいんですが、渋谷さんから、社会的学習説すなわち暴力シーンが暴力性を高めるという説と、暴力シーンがかえって暴力性を低めるというカタルシス説の対立のお話をされました。カタルシス説を研究者は余り相手にしていない、評価していないというお話をされたわけですが、実際にカタルシス説を支持するような研究の方法に問題点があることが研究者の間で指摘され、評価されなくなって参りました。

また、一つの説明として見られますのは、カタルシス説で言うようにフラストレーションが低下して、その結果、暴力性が低下するということがあるとしても、欲求不満の低減というのはあくまで短期的なことと考えられます。それに対して社会的学習説で言っているような価値観の学習、すなわち、暴力というのは悪いものではないとか、暴力で問題解決をすることは有効であるということを学習するとは長期的なものであって、大事なのは結局長期的にどうかということになりますから、最終的に社会的学習の方を重視すべきではないかという見方があるようにも思います。

それから、もう一つ、テレビとテレビゲームの比較の問題がございましたけれども、テレビゲームの方がテレビよりも悪影響が強いということについては、理論はございます。例えばテレビの悪影響についてなぜそれが起こるのかということについては、社会的学習というのが有力な説明であるわけですが、それはテレビの中では暴力が賞賛されるので、暴力が悪いことではないと学ぶということでございます。しかし、それはあくまで他人の暴力、例えばウルトラマンが出てきて怪獣を倒して万歳というストーリーから、暴力は役に立つということを学ぶということでございます。テレビでは、このようにあくまで他人の暴力が賞賛されてそれを学ぶのに対して、テレビゲームの中では自分の暴力が賞賛されるということで、暴力がよいことという学習はより強いだろうという議論がございます。

また、テレビゲームの中では、擬似的な環境でありますが暴力を振るうことに慣れていくことになります。ですから、現実的な場面で、怒りを感じたときに、例えば我慢することも逃げることも話し合うこともできるわけですが、暴力を振るうことに慣れていますとその暴力を振るうという行動に移りやすいということも懸念されています。テレビゲームには情報を受けるだけではなくてこちらから働きかけることができるという相互作用性があり、それが問題になる議論があるわけでございます。ただし、渋谷さんがおっしゃりましたように、現在まで実証はされているは言えない状況にあります。

これについては、テレビには実写のようなものもあってリアリティが高いのに対して、テレ

ビゲームは従来からテレビに比べればリアリティは高くなかったので、その分、影響力が小さくなっているのではないかという議論もあります。そうであれば、今後のゲームのリアリティが高くなってくると影響力はテレビを超えるのではないかという懸念はあるわけでございますが、少なくとも現在は何とも言えず、今後の研究を見る必要があると思います。

それから、渋谷さんが報告された研究ですが、実は私も共同研究者の一人でございます。ただ基本的には渋谷さんがほとんど進めておられますが。渋谷さんは、いろいろな条件によって結果が違っていること、男女によってもさらに異なっているという複雑な結果を出されたわけでございますが、あれはあのとおりが事実であるというのはまだ分からない状況でございます。いろいろな研究が積み重なって、そこで共通項がどうであるかということを見て真実が浮かび上がってくるというものでありまして、報告された結果は経過的なものと見ていただくのが誤解ないかと存じます。ただ、いずれにしましてもいろいろな条件があり、単純ではないことはテレビの研究からしましても間違いがないところで、どうしても一律でとか、単純にどうかするという対策は余り望ましくないというふうに考えられているところでございます。

最後もう一点だけなのですけれども、暴力シーンの問題というときに、ここでは暴力性への影響ということが基本的に問題にされていて、渋谷さんもその問題をお話になっていたものと思いますが、実はもう一点、トラウマの問題というものがございます。これは、暴力シーンのうち、例えば残虐な部分を見ることによってそれを後で思い出して緊張するとか眠れないとかそういう心的外傷になるという問題でございます。

実は、レーティングなどで年齢区分が対策として行われますけれども、年少者の方が影響が強いということはそれほど実証されているわけではございません。一つには、年齢層の高い人と低い人を同じ方法で比較するというのは非常に難しく、なかなか研究が実現できない事情によります。例えば小さな子どもに対して言葉でインストラクションをすることには限界があります。あくまで感染症の影響が低年齢の人には強いとか外国語の学習が低年齢でないと完璧にはできないということなどから敷衍して、低年齢では外界からの影響が強くメディアについても気を付けているという状況と思います。むしろトラウマの方が年少者に強烈なインパクトがあるということがはっきりしていて、年少者に残虐なものを見せないことの意味が明確であると思います。

以上です。

【Ｂ委員】　Ｃ委員が今おっしゃられたことは大部分は同感なんですけれども、最初におっしゃられた社会性の発達に関する影響についてはちょっと違った見方をしております。中学生なんかを対象にした大規模な調査なんかでも、その社会性の面でいびつな発達というか、そういうゲームとかに長時間依存している方の場合には社会性の発達の問題が出ていると。社会性というのはなかなかとらえにくい面がありまして、例えば活発に外でよく遊んでいるから健全に社会性が育まれているかどうかというようなそれは難しいところがあるわけです。本当に共感性が育っているとか、そういう思いやりとか、あるいは人間関係をちゃんと築く力があるかと

かそういうふうな部分でいろいろな問題が出てきていまして。発達的に考えても、やはり大学生では問題が出ているのに中学生では問題が出ないというわけはないわけでして、発達というのは積み重ねですので。

そういう意味で、まず我々が臨床的な実感としても社会性の発達の問題の一部にそういうメディアへの耽溺とかあるいは暴力的な面に触れてやりすぎるという説明が非常に関係しているのではないかとういうことがあるわけです。

さらに最近では、去年ぐらいから次々と重要な研究が出てきています。今まではメディアバイレオンスの問題というのは主に行動心理学的な見地から検証していくという方向できたわけですけれども、さらにそれを脳のレベルでより客観的に見ていくということで、その神経心理学的な、行動心理からさらに神経心理のレベルにメスを入れていくという方向、流れがどんどん出てきているわけです。

そういう中で、やはり暴力的なメディアに特に依存している方あるいはメディアに長時間依存している方では、ある特定の領域、特に例えば共感性とか社会性にかかわるような領域で機能の低下が見られるというような知見が出てきていて、そういう意味で今まで行動でしか見ることができなかった問題が脳のレベルまで裏付けられつつあると。しかも非常にゆゆしきことは、さっきの問題にも絡みますけれども、どういう子どもさんが影響を受けやすいかということですけれども、やはりもともと行動面のコントロールとかの弱い、問題を抱えている子どもさんが非常にメディアバイオレンスの影響を受けやすいということが、そういう神経心理学的なレベルの研究ででも裏付けられてきているということがあります。やはりそういうリスクファクター、リスクを抱えている方では特にやはり用心した指導が今後必要になるのではないかなというふうに思います。

【Ｃ委員】 Ｂ委員は臨床的な実感としてもそういう影響があるのではないかというところで、それは真実を反映している部分があるのかもしれないと思うのですけれども、私の領域ですと、データを統計的に分析するということを重視することになりまして、その結果を見ていきますと、確かにテレビゲームをしている人ほど社会的に不適応的であるという関係は出ることはございます。テレビゲームをしている人ほど不適応的であるということでございますが、ただ問題は因果関係でありまして、すなわちテレビゲームをしているから不適応的になったのか、それとももともと不適応的な人がテレビゲームをするようになるのか、そこを分離していくことが非常に重要になって参ります。

そうしたことを一定の方法論で検討していったときに、今のところはテレビゲームが社会的不適応を低下させるという方は一般的には見られなくて、むしろ不適応的な人がテレビゲームをするようになるという方が支持されていると認識しているということでございます。

それからもう１つ、脳の話なのですけれども、脳研究は最近盛んになってきているのですが、脳研究で発達を捉えようとしたときには経時的な変化を見ていくような方法論で議論をしていく必要があると思います。現実には、脳研究ではテレビゲームをしているときの脳活動がどう

かということを扱っていて、発達を見ていくというアプローチはまだあまり行われていないように思います。ですから、私などの領域では脳研究の知見は今のところ余り重視されていない状況にあるというふうに認識しております。

【Ｂ委員】　確かに脳研究に関してご指摘のとおりだと、そういう問題を抱えているのは確かだと思います。やはり短時間の、短い時間スケールの問題をとらえるのは非常に強いけれども、まだ長い時間スパンでなかなかまだ結論が出にくい。今後長期的な研究とかが行われたりしてその辺は補足されていくと思うんですけれども。ただ、ある程度使用歴とかいうものが分かって、過去のデータ、その人に関する過去のバックグラウンドが分かるということである程度どういう影響があるかということを推測するということが１つ可能だということはあると思います。

それからもう１つ、社会性の面なんですけれども、例えば今も渋谷先生が報告されているように、我々が身近でも感じていることでもあるし、小中学生を対象にした調査でもそういう結果が出ているんですけれども、低年齢の子ども、幼稚園とか小学校の子どもでゲームを一生懸命やる子というのはむしろすごく活発で、積極的で、非常にそういうプロソーシャルというか向社会性の高い子なんですね。ところが、それが中学生ぐらいになって長時間やる子というのはやはりだんだんとそういう向社会的な傾向が落ちてきているわけですね。だから、そういうところで時間経過で見ると、Ｃ委員がおっしゃられるように、もともと社会的に適用が苦手な方がはまるという理論がちょっと成り立たない部分があるんじゃないか。身近なケースで見ても必ずしも適用的じゃない子どもがはまるというよりも、むしろすごく活発でバリバリやっていた子が何かのきっかけではまりだしてちょっとした挫折とかちょっとした偶然のきっかけではまりだすと、すごく社会的機能が低下を起こしてくるというケースが非常に多いわけです。

その辺で社会性への影響の問題というのは今後は非常に重要なのではないかと思います。その先に犯罪、適応できずに犯罪とかそういうものにつながっていくというリスクにもつながると思います。そういうことです。

【Ｄ委員】　私は全く門外漢でよく分からないので教えていただきたい点があります。時間制限のところについてです。時間制限が効果的で保護者の指導としては時間制限について子どもたちとしっかり話し合うことが必要というようなことをご提言されたかと思いますそこで、今の社会性の問題とも少し絡んでくるのかとは思うんですけれども、まず時間制限という時間としてはどのくらいを制限の対象として考えておられるのかというのが１点です。

それから、私なんかもどちらかというとのめり込むタイプなのですが、土曜日とか日曜日とかに思いっきりやって、一度やり始めたら徹夜してしまうなんていう話をよく聞いたりするわけなんですが、時間制限があって１時間なら１時間で毎日ずっと続けていくというのが、問題ない方向なのかどうか、そこら辺のところを教えていただければと思います。よろしくお願いします。

【渋谷氏】　とても貴重な質問、ご指摘ありがとうございます。私自身も正直分からないので

研究をしていると申し上げるしかないんですけれども。多分私は答えは１つではないんじゃないかなと思うんです。今はクリスマス前なので、比較的子どもたちはテレビゲームで遊んでいない時期だと思うんですね。クリスマスから１カ月というのは多分調査をすると遊ぶ時間がすごく長いと思います。私は何かたくさん遊ぶ時期あるいは忙繁期とか、閑散期とかいうんですかね、そういうのでもいいのかなと思うんですね。必ず１日30分というのではなくて。うちでは「30分やったら休め」と言ったりしています。それは目にもいいと思いますし、結構休むとほかのことに夢中になって止めてしまうときもありますし。何か夢中になっているときは、それは何でもそうですけれども、私自身本を読んでいるとき夢中になっているときはやはり家事をなるべく早く片付けて続きの本を読みたいわけです。子どもが大人になったときに、今やっていることの何が将来の役に立つか、実は分からない部分のほうが多いと思うので。いかにも問題だと思われるゲーム以外は割と自由に私は遊ばせています。ただ、家庭によって方針も違いますし、子どもの意向もありますし、欲しくないのに買い与える必要はないと思いますし。あまりお答えになっていないかもしれませんが、一般的な形でこの方法がいいと言うことは難しい。ただ、一方的な指導方法ではうまくいかないんじゃないかなと、どこかで子どもは遊んでしまうことになると思います。

【Ｄ委員】　すみません、保護者の方は大体どのくらいを認めているのでしょうか。例えば新聞とかいろいろなところで時々散見したりはするんですけれども、そういう例えばどこのうちも大体１時間だよとか30分だよとかということなのでしょうか。それは年齢層で大分違ってきたりとかあるんでしょうか。今分かる範囲で結構です。

【渋谷氏】　小学校５、６年で調査したときには平日は平均約50分でした。ですから、それが大体平均だと思います。インタビューすると遊ぶときは１時間、遊ばないときもあるから平均30分ぐらいかなという答えが多く聞かれます。毎日30分に必ず制限しているという保護者もいらっしゃいます。教育雑誌の投書欄などでは、「私は15分に制限しています」という意見が多く載っていたりするんですが、15分だとかえって酷な感じもします。むしろ買い与えないほうがいいかもしれない。そのあたりの基準を決めるのが難しいです。ただ実態と異なる意見が投書欄とかに多く載っている可能性はあるかなという印象は抱いています。

【Ｅ委員】　渋谷先生はいろいろな子どもたちが接するゲームをごらんになっていると思いますけれども、最近そういうゲームの中身が変わってきたとか、量的にも圧倒的に変わってきたとか、何か傾向として少しこういう傾向のものが増えてきたとか、そういうようなものがありますか。その私の質問の趣旨は、子どもの非行動というんですか、そういったものに中身として影響を及ぼすようなものが量的にも質的にも非常に増えてきている、それに子どもたちが接する機会がえらく増えているという状況があるのかどうかという視点なんです。

例えば今ホットな問題で言うならば、いじめという問題が大きな問題になっていますけれども、そうしたいじめに子どもたちをせき立てるような、そういうような中身のものが子どもたちが普通に行っているゲームの中にあるのだろうかといったような視点での質問なんですけれ

ども。
【渋谷氏】　貴重なご質問ありがとうございます。私自身、小学生が選んだゲームの内容分析をしましたときは、85%のゲームに何らかの形で暴力行為が含まれていました。41のゲームのうち35のゲームに暴力行為が含まれていました。まあ暴力行為が1回ぐらいあってもいいのかなと思うのですが。全体的に私自身の印象として、「ゲームは戦いだ」みたいな部分が過去にはあったと思うんですね。ゲームがあまり売れなくなってきたから、戦いのゲームは作らなければいけないみたいな雰囲気があって、戦い以外のゲームはなかなかいいゲームを作りたくても作れないという状況が過去にあったと思うんです。

ただ、この１年で驚くほど状況が変わっているという印象です。それは教育的なゲームを作ろうとか呼びかけたからというわけではなく、実際に脳をトレーニングするゲームが売れたという事実があるからだと思います。今は、ものすごい勢いで様々なメーカーの方が新しい種類の教育的な要素を含んだゲームを開発していて、しかも後発のゲームでもよく売れているゲームがあるんですね。ゲームメーカー以外の方も今注目しているという現状がありまして。正直去年の９月ごろから比べると、ここまで変わるかなと驚くぐらい教育的な要素を含んだゲームが増えていると思います。そういう意味では現状は必ずしも悲観的ではないと思います。

いじめにせき立てるようなゲームがあるのかということですが、私自身はそういうゲームに出会ったことはありません。ただ、やはり兄弟がいる方、特に上にお兄さん、高校生の兄がいるというような方はやはりちょっとびっくりするようなゲームをよく知っていたりしますので、そういう影響はあると思います。ただ、そういう方は逆に兄弟でゲームを楽しんでいるので、そこにやはり社会があるので、プラスとマイナスと両方の影響を受けているという印象です。後半の質問には、余りお答えになってなかったかもしれません。ありがとうございます。
【座長】　今の質問に関連して、脳をトレーニングするゲームというのは何なのでしょうか。ちょっとお恥ずかしい質問になっちゃうかもしれませんが。子どもの頭を鍛える新しい教育方法で100マスなんとかいろいろありますよね。そういうのが付いている計算機等が売れていますよね。それと近いようなものなんですか。それとも全く違って、今お見せいただいたようなゲームの世界みたいなもので子どもの脳を鍛えるようなもの、教育的なものにつながるものができてきているということなんですか。ピントの狂った質問なのかもしれないんですが。
【渋谷氏】　携帯型ゲームなんですけれども、実際に、例えば足し算をして、答えを書いていくとか、漢字を書いてみるとかします。ですから、先ほどの先生の例で言えば、どちらかというと100マス計算に限りなく近いことがゲームのなかでできるということだと思うんですが。
【座長】　ただ、それをおもしろがって子どもが勉強をやるということなんですね、そうすると。ゲームとして売れているということは。
【事務局】　いや、余り子どもはやらないのではないかと思うんですけれども。あれは大人が。むしろゲーム機でできる普通のソフトを思われた方がいいかもしれません。少なくともさっきのグランド・セフトとは全然違うジャンルだと思っていただいた方がいいと思います。

(3)　自由討議

【座長】ゲームがもたらす弊害への対応状況と問題点、取組強化の方向性を考えるとき、一つの柱としては、暴力的なものが子どもの反社会的な行動や人格の形成を助長する可能性があるということ、二つ目は、ゲームに熱中しすぎて社会性といいますかいろいろなことの機会が奪われるということでございます。これはやはりちょっと分けた方がよくて。まず、暴力的なシーンによって子どもの反社会的な行動や人格の形成が助長される、先ほどもゲストスピーカーのご説明に関連して質問が出てご議論も出たところなんですけれども。これは先ほどのご説明いただいた社会的学習理論、認知的新連合理論、覚醒転移理論、それから脱感作という、先ほどのあそこに示されたパワーポイントのやつを読んだだけなんですけれども。どちらかというと影響があるという議論が幾つかあって、あと否定するものとしてカタルシス理論というのがあって、ただそれに関しては必ずしも学会ではそれほど強くは支持は少なくなってきているということで。

Ｃ委員がおっしゃるように、因果関係があるという立証があるわけではないというのはよく分かるんですが、全体としてやはり暴力的なシーンによって子どもの反社会的な行動や人格の形成がされ得る可能性があるのではないかという方向で仮説を立てて検討はしていて、どちらかというとそちらが強くて。我々素人から見ると常識的にはなるほどそういうことがあればまねをするだろうなとか、全部がやるわけじゃないけれどもというような感じなので。この、暴力的なシーンがあれば子どもの反社会的な行動や人格の形成が助長され得るのではないかということに関しては、私は納得がいくというかあれですが、もちろんご議論があると思いますので、Ｃ委員からまずご指摘いただいて。

【Ｃ委員】　今因果関係が示されていないというお話が座長からあったのですが、私どもの世界、心理学の世界では因果関係を示したという研究結果が増えてきていて、これはかなり実証されつつ状態にあるというふうに私自身は認識しております。あくまで因果関係があるかないかと言えばということでございますが。

ただ、先ほども少し申し上げ、ゲストスピーカーのお話にもありましたが、条件がいろいろあるだろうということです。いつでもこういう影響があるということではなくて、そういう影響がある場合があるという、そういうふうに認識すべきなんだろうと思うのです。

ですから、報告書になったときに、そういう場合があるということが何か分かるような形の記述を工夫していただけるとありがたいというふうに思っています。

【Ｅ委員】　ですから、この「されうること」というようないいかげんな言い方じゃなくて、助長する場合があると。それは受ける方の個体差によって随分差があるわけでしょうから、そういう場合があるということはよろしいんだろうと思うんですけれども。そんな形でまとめさせていただければよろしいでしょうか。

【Ｃ委員】　される場合があるというふうにすると、「うる」というのがなくなるということで

もございます。慎重な姿勢から言うと、完全な実証あるいは強い実証が現在あるかといえば、そうではないわけでございます。最近は影響を示す結果が増えてきているということはありますけれども、それでも研究が十分ではないという状況ではありますので、「うる」は残したいということがございます。

ただ、助長される場合がありえるとなりますと、日本語としては不恰好ではあろうかとも思います。ですから、例えばタイトルは助長されうるというままで、何か本文の記述の方でそういう影響がある場合があるということではないかと工夫していただければというところで、お願いさせていただくのが一つかと存じます。

【Ｂ委員】　暴力行為という肉体的暴力に重きを置いたようになっていて。肉体的暴力だけではなくて、先ほどいじめはどうかということがありましたけれども、攻撃性というのも大体３つに分けて肉体的暴力と言葉の暴力、それからさらには対人関係の攻撃性ということで。つまりいじめなんか、リレーションナルなアグレッションが高まるということが実証的に研究されていますので。ですから、やはり当然そういういじめの問題につながるわけですね。

いじめというのはいじめる状況を見せて教える、それでいじめを学習するというよりも、みんないじめというとどういう状況を思い浮かべるかいろいろだと思うんですけれども、今の子どもたちはものすごく傷付きやすくなっていて、ちょっとしたささいな言葉とか、その言葉も最近の言葉はすぐに死ねとか消えろとかそういう全否定的なことをすぐ言ってしまう。そういう言葉の暴力とか対人関係の攻撃性で傷付いているというところが、いじめという結果になっているというところがあるので。そこはまさにこれに結びついている問題で。

ただ、肉体的暴力というのは、日本人ではむしろ少ない。外国の研究なんかだと肉体的な暴力がものすごく増えたとか、けんかとかがすごくゲームやってる子で多いとかというのが出るわけですけれども、日本の実感としてはそういう直接的な暴力よりもむしろもうちょっと違う形の攻撃性で影響を受けているんじゃないかなというふうに思います。

ですから、そういう意味でここは暴力行為だけに余り狭めずに、その言葉の暴力とか対人関係における攻撃性みたいなものも同時に、その辺盛り込んだ方がいいかなというふうに思います。

【座長】　ちょっとＢ委員にご質問になってしまうのですが。さっきのゲストスピーカーのご説明だと、日本のゲームでいじめっぽいものといいますか、心理的なやつ、ゲームそのものの中にはないみたいなお話もちらっと出ていたので。何か、本当に私ゲーム音痴であれですけれども。ゲーム自体は殴ったり蹴ったり切ったり張ったりの世界で、それをコントロールして、それがだけれども相手の言葉の攻撃性につながったりなんかするというのは分かるんですけれども、ゲーム自体の中にいじめ的なものがあってそれを規制しろというご趣旨ではもちろんないわけですね。

【Ｂ委員】　ええ、もちろん。だから、いじめというシチュエーションを描いているようなゲームはおっしゃられるようにないと思います。ただ、むしろそういう攻撃性全般を高めるとい

うことがいじめという形にも出るし、虐待という形にも出るし、いろいろな形で出るということだと思います。
【座長】　分かりました。
【Ｃ委員】　これまでの研究では、特に海外のものですけれども、身体的攻撃を中心として知見が蓄積されてきています。ゲストスピーカーのご発表も大部分はそういう研究知見を踏まえたものだったと思います。ですから、言語的攻撃とかあるいは間接的攻撃などについて影響がどうかというのはなかなか認識がまとまっているとは言いにくいと認識しております。
　私自身の研究でも身体的攻撃、言語的攻撃、間接的攻撃等の影響力を比較したものがあります。そのときにはやはり身体的攻撃だけで効果が見られました。１つの説明としてはゲームにおいてリアルとすごく違っているのは身体的攻撃が見られるということでございます。すなわち、現実では人を殴ることはしないわけです。ゲームの中ではそれを見ることになるということで、インパクトが強く、そこに影響があるのではないかという説明が可能かと存じております。ただ、それは私どもの一つの小さな研究ですので、その議論をどこまで重視するかということはありますけれども。
　ただ、いずれにせよ、原案では子どもの暴力行為等になっておりますので、等というところに言語的なものとか間接的なものも含めうるということで対応するのではどうかと思います。
【Ｅ委員】　これはゲストスピーカーにお伺いしますけれども。「死ね」とかそういう言葉というのはゲームの世界ではしばしば生じて出てくるものなのか、子どもたちの言葉使いに影響を与えるようなものとしてゲームというのがあるのだろうかという点が１点と。
　もう１つこれはゲストスピーカーへの質問でもあるし、また皆さんのご意見もお伺いしたいと思うんですけれども。リセット文化ということがよく言われて、死んだものが生き返るというそういう文化を助長しているのがゲームだということを一時言われました。特に長崎での小学６年生の女子の同級生に対する殺人事件をめぐってそういう議論もまたしばしばされたわけですけれども。そういう生命停止とかあるいは生命が生き返るといったような子どもたちの考え方を生み出すようなものもまたこのゲームの世界でしばしばあるというふうに見ていいのか、教えていただければと存じますが。
【ゲストスピーカー】　ご質問ありがとうございます。１つ「死ね」という言葉についてなんですが、私自身「死ね」という言葉がゲームの中に出てきたのは、あまり見たことがございません。ただ「死ね」と言いながら男の子などがゲームで遊んでいて心配だという言う話は保護者から聞いたことがあります。直接「死ね」という言葉はゲームで聞かなくても、心理的に子どもに影響を与えていて、そういう言葉が出てくる可能性はあるのかなという気がします。
　ただ、先ほどの言語的攻撃とかいじめの問題なんですが、アメリカでは最近いじめをテーマにして、学校を舞台にしたゲームが出てきて問題になっているみたいですけれども、日本ではそのようなゲームは見たことがございません。先ほどＣ委員がおっしゃいましたように、私が関わった研究でも言語的攻撃というのはテレビゲームでは影響を受けにくい部分なんですね。

むしろテレビの方が影響力が強い感じがいたします。ただ、これに関しても全く影響がないとは言えず、敵意が上がったりしているわけで、敵意が高くなればやはりそういったことも増えてくるわけで、そのあたりは全く影響がないとは断定できないと思います。

先ほどのリセット文化ということなんですが、確かにそれは以前指摘されたんですが、「どうぶつの森」というゲームの中で、リセットをするともぐらが出てきて長々とお説教をされるというシチュエーションがあるんですね。これは多分ゲーム業界の方がゲームはリセット文化で子どもによくないと言われていることを考慮して、そのような工夫をされているという、業界の努力なのではないかと思うものもございます。

あと、命を軽視しているということは、これはやはり保護者の間からそういう声を聞いたことがあります。人がどんどん死んでいくシーンというのを見慣れてしまうことはどうなのかと。やはり全く影響がないとは言えないと思います。特に低年齢の子どもに余りショッキングな映像のゲームを見せるべきではないと思います。私自身グランド・セフト・オート３も娘がいないときにプレイしました。そういうことは大事だと思います。お答えになっているかどうか分かりませんが。

【Ｆ委員】　皆さんたちの議論を聞いていたんですけれども、ちょっと違和感を感じることが１点あります。この研究会というのは警察庁の主催ですよね。私の認識では、この研究会を開く出発点は、犯罪に巻き込まれたり、それは加害者になったり被害者になったりする両方ですけれども、そういう子どもたちをどうしたら減らせるかということだと思うんですね。確かに子どもというのは今いろいろなモノに取り巻かれる環境の中にいるので、テレビがあり、ゲームがあり、携帯があり、コンピュータがありといろいろなものがあるので、一つのものを取り上げてこれだけの原因とかというのはないわけですからいろいろなものに目配りするというのはとても大事なことだと思うんですね。

ただ、やはりものに軽重というものがあるのと、それから警察関係の研究会がやるのにふさわしいものかどうかというこの２つのことが引っかかるわけですね。もちろん全体の時間をかけていろいろな側面から研究できるのなら、このゲームの悪影響というのをものすごく細かくチェックしなきゃいけないことだと思うんですけれども。ただ、例えば携帯電話だとかあるいはインターネットによるいろいろな暴力シーンだとかわいせつシーンだとか、あるいはコミックの問題だとか、そういうのに比べると子どもへの影響は直接的ではないなという感じはちょっと抱いています。それから、業界の努力とかそういうのも随分進んでいるなというのは感じるんですね。

それと同時に、例えばゲームのもたらす弊害について、暴力的なシーン等により、子どもの反社会的な行動や人格の形成が助長されうることというのは、今いろいろな専門家の方から議論がありました。子どもの健全な成長に資する活動や体験の機会が損なわれるというのは、確かにこういうのはあると思うんですよ。あると思うんだけれども、これを警察絡みの我々の研究会が、例えば子どもの肥満とか目が悪くなるとかそういうことの弊害も含めてやるというの

は、やるなとは言いませんけれども、どうなのかなと。だから、むしろあれもこれも弊害があってあれもこれもだめだというふうにするよりも、むしろ携帯電話みたいなものとかコミックの問題だとか、そういう本当に今差し迫って重要に、しかも誰が見ても問題だというものに絞ったらどうでしょうか。一方のゲームの暴力的な影響というのはその程度や何かについていろいろ議論は分かれる。そういうことよりももうちょっと何か直接的に明らかなものに絞って、あるいはそこに重きを置いて何か提言をするという方が社会的にも説得力があるなという感じがするんですね。

あれもこれもというのはどうなのかなと。むしろあいつらはバーチャル的なものは嫌いだから目の敵にしているから全部やってるんだというふうに否定されるよりも、もうちょっと説得力があった方がいいかなという感じがしたんですが。

【Ｅ委員】　僕はＦ委員の意見にかなりの部分同意をしております。実は今回の議論も順番が携帯電話、それから子どもを性暴力の対象とするような情報についても議論していただいて、これが一番最後の課題になっていると、そういうことではあるんです。ただ、ゲームの持っている暴力的なものというものが子どもの非行だとか、いじめも非行のうちかもしれませんが、そうしたものの土台になっていて、無視できないものがあるのではないかという問題意識があってこの問題も議論していただこうというふうに思ったわけです。

私としてはこの中の弊害については、もちろん誰もが納得し得るようなものであればこのまま研究会の報告として書かせていただいて、対応策の部分については社会一般の努力が必要でということで、何もあえてここで余り細かく書くことは必要ないのではないか。ですから、恐らく報告書としては最初の携帯電話がある程度の量になっていますが、あれと、それから次の暴力的な性行為にかかわる話と、後でちょっと最後に付け加わるような感じの分量にならざるを得ないのではないかというふうにも思っております。先生方ご了解いただければそんな方向でまとめさせていただければというふうには思っております。

したがって、前の２つほどには完璧なものにはならないし、多分少し分量も少ないものになるのではないかというふうに思います。

【Ｆ委員】　だから、この問題よりもむしろ例えばインターネットでの暴力サイトとか自殺サイトとかあっちの方が何か分量としては割くべきあるいは検討をもっとすべき課題ではないか。ビデオ、ゲームも私はもっともっとすごい影響があるかと思っていた、あるいは野放し状態だと思っていたら、ここでいろいろな人たちの意見を聞かせてもらったおかげでかなり意識がこの業界も、いろいろな批判を浴びたこともあって高まってきているなというの知ったので。それよりもうちょっと緊急な課題はどちらかというと暴力サイトあるいはわいせつなサイト、そして自殺関係のサイトかなと。そっちの方にもう少し力点を置いた方がいいのではないかという気がしているんですけれども。いかがでしょうか。

【Ｂ委員】　今のＦ委員のご発言に関してですけれども。確かにそういう対応策がいろいろとられてだんだんいい方向に変わりつつあると思うんですけれども、ただやはりその流れをきっ

ちり定着していくということと。あと、やはりゲームというのはネットとかそういうものよりも低年齢のうちから触れるというのがありますね。特に今はもう幼稚園で、小学校に上がらないうちに半数以上の人がやっているという状況があるので。その早いうちに触れるものほどすごく影響力が大きいという発達的な問題もあるので、最終結果の部分にいくら手を入れてもそこは防ぎとめれなくて、やはりむしろ入口の部分できちっと注意を促すということがやはり一番有効な手だてになるんじゃないかなと。

我々も調査したりいろいろなケースで見てもメディア依存というのはＦ委員がおっしゃったように複合的なもので、最初は軽いものから始まって、だんだんと移っていってだんだんヘビーなものに移っていく。そのトータルな影響が最終的に出ているというようなもので。何か１つが悪いというような問題ではないと思うんですけれども。ただ、その位置付けとしてやはり低年齢のうちに、しかも長時間触れやすいということで、やはりこういう提言をすることは非常に意味があるのではないかなと思います。

【座長】　そういう趣旨で、ほかのものとのバランスというのはご指摘をきっちり踏まえて、次のところでは児童ポルノのこともう一回きっちりやりますし。ただ、非常に広く薄く広がっているだけかもしれないんですけれども、ものすごい数ということと、少年に与える影響で、それが具体的にどうなるか分からないですけれども、やはりかなり問題があるというご指摘がある。ある程度動き出しているけれども、今はもう一歩提言するというのも、今Ｂ委員がおっしゃったような意味で重要なんだと思います。

ですから、ソフトな提言になっているわけですね。これをやはり確認的に出させていただきたいということで。もし委員の方にご異存がなければということなんですがね。もちろん次の第２議題の子どもに対する性行為等の問題の方がより緊急性といいますか重要性があるというのは認識しておりますので。

【Ｅ委員】　ちょっとこれだけはご議論いただければと思うんですけれども。今Ｂ委員の方からいじめの問題、僕も問題提起をしましたけれども、テレビゲームといじめとのかかわりといった問題について触れてもいいのかどうか。というのは、今もいじめ問題というのはものすごく大きな問題として取り上げられている中で、この提言がテレビゲームがいじめの問題について何らかのかかわりがあるということを言うのかどうか、そこら辺のご意見を伺わせていただければ。

ただ、全然触れなくていいのかということになるとやはりそうでもないんじゃないか、やはり全体として攻撃性が高まるということが、今のクラスの中でも「死ね」といったような言葉を簡単に吐くことが何か当たり前のような状況をつくり出している１つの背景になる、というくらいの指摘はしても当然じゃないかという思いもややあるんですけれども。そこら辺の問題について何かちょっと議論していただいて。

【座長】　特にご専門の先生からご意見あればお願いします。

【Ｃ委員】　テレビゲームがいじめを助長するということをはっきり問題にした研究というの

はとくに思い当たらない次第でございます。これは、ゲストスピーカーの方から先ほどもお話がありましたけれども。それを言うというのは、私の立場からすると難しい次第でございます。

むしろ、いじめが問題になっておりますのは携帯の方かと思います。携帯いじめという言葉もありますけれども、携帯で人の悪口を回していくというものでございます。携帯は影響力が大きいですので、従来よりも悪口を言うダメージが大きいとか、それから、携帯でいじめが起こったときに、それが例えば学校であれば先生が責任を持つということになるわけですけれども、携帯の上ですとそれが誰の責任か分からないというところがありまして、先生も自分の責任の範囲外だと思ってしまったり、もともと気づきにくいものでありますとか、いろいろな問題が指摘されているところと思います。ですから、むしろ携帯についていじめの問題を言うほうがしっくりいく話だろうと思っております。

【Ｂ委員】　メディアバイオレンス全体で見た場合にはもちろんすごく強い関係があるわけですけれども、ゲームということに限って話をすると、その辺は攻撃性を高めるという間接的な、あるいは攻撃的な感情を高めるという間接的なことになると思います。実際のところは、Ｃ委員も今おっしゃられたように、ある調査ではいじめられたことがあるか、あるいはいじめたことがあるかということで聞くと、そのゲームにはまってる子というのはむしろいじめられたことがあるという被害者的な立場の方が多くて、むしろメールとか携帯にはまっている方でいじめたことがある子の割合が高くて。つまり、やはりゲームにはまる子というのはちょっと行動優位といいますか、言葉で表現しきれない部分を行動で発散しているというところがあって。それに対してメールなんかを使いこなす方というのは言語的にもっとソーシャルにうまく立ち回ることがある程度できて、そういうところで言葉による関係といいますか、それが言葉による攻撃にもつながりやすいと思いますけれども。そういう意味で確かに慎重を要する部分ではあると思います。ただ、メディアバイオレンス全体として見た場合には、やはり攻撃的な感情を高めるということでいろいろな形でそういういじめという問題にもつながる背景にはなっていると思います。

【Ｆ委員】　ですから、この全体として、例えば前文とかまとめの部分にこうした複合的な状況がこう与えるということはあり得るのかもしれませんけれども、例えばゲームでいうといじめられて友達が余りできない子がゲームをやって、それで時間をつぶしたり少しは元気になったりするような子もいるという話も読んだことがありますので。やはりゲームがいじめを助長するというところまで踏み込んじゃうと、これは根拠もまだはっきりしないのにということになると思います。もう少し、今、Ｂ委員のご意見でも複合的な作用でそういう風潮をつくっているということですから、そういう全体像を書くところでいじめの問題については触れるなり、Ｃ委員もおっしゃったように、携帯のところで触れる中でほかのメディアの影響も相まってというようなそういう感じが限界ではないかなという気がします。

【Ｅ委員】　分かりました。前文かどこか３つのテーマについて共通した問題について少し前文が必要であろうと思います。一番最後になるかもしれませんし。そこらあたりでバーチャル

世界というものは子どもの世界に様々な形で影響を与えているという、恐らくそういうことを書いていくんだろうと思うんですけれども、その中で少し柔らかい形でいじめの問題も多少触れさせていただくということで。

バーチャル社会といじめとは関係ありませんかと言われたときに、何も考えてなかったというのもちょっとどうかと思いますので、そこら辺はよく考えたけれども、特別にこれが原因だというわけではないけれども、しかしそうしたものも１つ念頭に置いてそれなりに考慮したことが分かるような形で書かせていただく工夫をしてみたいと思っています。ご意見をいただいた上でまとまれば書かせていただくということで、よろしくお願いいたしたいと存じます。

(4)　事務局説明

(5)　自由討議

【座長】　もう全体まとめてでよろしいかと思いますけれども、ご質問、それからご意見を。今まで児童に対しての性行為の問題議論をしてまいりましたので、それを踏まえてどなたからでもいかがでしょうか。

【Ｃ委員】　子どもに対する性行為等を表現した画像等に接した者が、現実世界において子どもを性行為等の対象として意識するといった影響を受けることが懸念されることとございますが、私の立場から申しますと、子どもに対する性行為等を表現した画像等、これを扱った研究というのはほとんどないわけでございます。１つにはメディアの研究というのはアメリカなどが中心であるのですが、そちらの方ではこういう二次元ポルノの問題が余りなかったということによるものと思います。ですから、こういう影響があるということは、学問からはなかなか言いにくいところはございます。

ただ、前回も申しましたけれども、実写のポルノの研究で、表現の仕方によっては、すなわち性暴力というのが肯定的にとらえられるような仕方であれば影響があるという指摘がございまして、それを敷衍して考えるということができることかと思います。その場合にも、こういう画像だから即影響があるというよりも、やはり描き方の問題が関わるというふうに思うわけでございます。ですから、報告書では、何かそういうようなニュアンスとか中身が入ってくるような形をご配慮いただければと思っております。

それから、子どもに対する性行為等を社会的に黙認する風潮が蔓延し、子どもを性行為等の対象として認識するといった傾向がさらに助長される、さらにそれ以下も文章が続いておりますが、こちらの方は、私自身の知る限りは余り根拠を持ってくるのは難しいのかというふうに思っております。ほかの領域でこういうことが議論されているのかもしれないのですが、私の領域ではこういうことは余り話題になっていないように感じております。

それから取組強化の方向性ということですが、実在しない児童に対する性行為等を表現した画像等をさらに検挙するために考えられる対応というのは、これはあくまで考えられるという

ことで検討の対象であるという理解でよろしいでしょうか。

そうしますと、児童ポルノの単純所持を禁止することというのは、これは何かそういう取組の方向性をすでに実質的に打ち出しているように読めるかと思います。単純所持というのはすごく怖い話であるとも思うのです。現在のインターネットの状況では、自分が意図していなくてもそういう画像が自分のコンピュータの中に保存されていたというようなこと、何かのサイトにアクセスすると自動的にワームが来るなどのことがありますので、これはかなり怖い話にもなると思うのです。

実際に、単純所持の禁止を行っている国は、かなり規制の厳しい国でも少ないというふうに私は伺っております。確認はしておりませんけれども。ですから、これも現段階では検討の対象で、実質的な方向性として打ち出すのは難しいのかというふうに思います。前回の会議でも、まず自主規制というのが手順であって、それが難しいようならそこで法律を考えるという話もございましたが、そのような考え方が望ましいのではないかと思っております。

それから、同様のことなのですが、業界団体、地方公共団体等による青少年への販売防止に向けた取組ということに関しても、インターネット上の書籍、ゲーム等の販売サイトや一般書店等に対して遵守を求めるということで、子どもに対する性行為等を表現したコミック、アニメ、ゲーム等を取り扱わないとか、これらのコミック等を仮に取り扱うとしても極めて限定された方法で販売することを基本とするとありまして、それから次に、プロバイダ等に対し子どもに対する性行為等を表現したコミック、ゲーム等の販売サイトを取り扱わないよう求めることというのもございますが、このあたりも、これを国が求めていくということになるか、それとも、自主的なものとするかというのは１つ問題になると思うのですけれども、まずはやはり自主的な取組ということを優先して、そこで難しいということならば国の取り組みを検討するという手順なのかというふうに思っています。

以上でございます。

【座長】　ありがとうございました。

今のご指摘の中で事務局の方ですぐにお答えしておいた方がいいというところがあれば。

【事務局】　今先生がご指摘のようなところ、児童ポルノ単純所持につきましてはこの法律の改正の際に必ず論点に挙がるところではあるんですけれども、今の段階でもうすぐやるというような話ではなく、やはり検討の対象という形で整理をしていきたいと思いますので、そのあたりはご指摘を踏まえて丁寧にこの辺はやりたいというふうに思います。

【座長】　よろしいでしょうか。もう児童ポルノはご指摘のとおりで、非常に議論があるところですので。

では、子どもに対する性行為等を表現した画像等に接した者が、現実の社会において子どもを性行為等の対象として認識するというような影響があるんじゃないかという懸念と、もう１つは、子どもに対する性行為等を社会的に黙認する風潮が蔓延することになるのではないか。それぞれについてご意見が出されたわけですが。ほかの委員の方、いかがでしょうか。

【Ｇ委員】　私も社会的に黙認する風潮が蔓延するというよりも、認識した人が要は社会的に黙認されているんじゃないかなと勘違いするような状況が、実際的には問題なんじゃないかなというふうに感じます。
【座長】　いずれにせよ、だから、これが黙認されているとより勘違いが助長されるというか、押さえられないというご趣旨で。
　要するにこれはむしろＣ委員に確認なんですが、特に社会的に黙認する風潮が蔓延するということについてそういうご懸念があるわけですね。
【Ｃ委員】　あるのかもしれないし、ないのかもしれない。要するにはっきりとこれが言えそうだなという根拠を私自身は持っていないということでございます。
【Ｆ委員】　私も今のＧ委員やＣ委員の意見に非常に同感するところがあります。子どもに対する性行為を社会的に黙認する風潮は私はそんなに蔓延していないと思うんですね。というのは、ああいうラブコミックみたいなのがあったらこれはひどいよねということになって、むしろそれは知らないだけの話であって。ですから、蔓延しているというのはやはりちょっと言い過ぎのような気がします。
　やはり風潮というのは非常に難しい問題なので、むしろあいまいなものを中に入れるよりも、誰もが納得する部分でいく方が、それだけを前面に出して次の論点にもっていくという方が説得力があるのではないかなと思います。
【座長】　私なんかの立場というか法律というのは規範を扱っていまして、なぜ賭博がいけないかとか、なぜ性行為、13歳以下を処罰するかというと、それは何となくもやもやとした風潮的なものといいますか、それが法律という形で固まってはいるわけですけれどもね。13歳以下は強姦になるわけで、それを漫画ででもかなり大っぴらに流れていくとそういう風潮が広がってしまうのではないかという懸念が出るというのは分からないことはないんですね。
【Ｅ委員】　書き方については、何かちょっと工夫をしてみたいと思います。
　子どもに対する性行為等を社会的に黙認する風潮が蔓延することになるのではないかというのは、書籍販売サイトでもこのごろ、こうした情報が多分書かれているであろう雑誌が売られているというそういう状況に、やはり危惧をしているというところがあるんですね。そこを単に接した人ばかりでなくて、こんな物もこういうふうにして売っていいんだという、そこをやはり違うんじゃないかということが多分言いたいんだと思うんですね。
【Ｆ委員】　ですからね、こういった問題があるものの普及に対して非常に寛容になり過ぎているといいますかね、そういうことを指摘した方がいいんじゃないかなと。むしろ具体的にですね。例えばあともう１つＧ委員がおっしゃったように、やはりそういうのが流布することに関して寛容であるがために、ある種の同意があればいいのではないかみたいな、性行為の低年齢化も相まってですね、そういう当事者がとんでもない勘違いをする可能性があるというそういうことであれば、非常に納得できるんじゃないかなと思います。
【Ｅ委員】　それは独立して、今の低年齢化の問題が抜けているものですから、どこかでうま

く加えてもらえればというふうにもあったもんですから、そこも１つ加えさせていただくということで委員の先生方ご理解いただければ、そんなことで整理させていただければと思います。

【Ｄ委員】　日本人の子どもに対する考え方については少し考えた方がよいと思います。例えば今の風潮の言葉でエロかわいいとか、エロ格好いいとかというのがありますよね。それは非常に人気のある人が若い女性の方が自己表現としてやっているところがあって、それなりの表現の自由だろうと思うんですけれども。それをこの前ある番組か何か、小学生版でそれをやるみたいな、それが普通大人のような服装をさせて母親がものすごいメークをさせてました。海外のケースですが、前に亡くなられたアメリカのジョンベネちゃんですか、あれなんかはちょっとどういう発想でああいう格好を子どもにさせているのか、それから親が何でこんな格好をさせてこういうふうに出てくるのかというところがありました。

子どもに対してそういうことをさせる感覚についてのいわゆるブレーキですよね、それをやはり一般論のところでどこかでやってほしいなというのがあります。特に画像とかはやはり受け入れている風潮というか、黙認する風潮の問題のところでのご指摘をぜひ特に心理学的な発想でしていただきたい。ああいうことを子どもがやらなくちゃいけない、もしくは親がやっているみたいなところが受け入れられるというその感覚自体が私には非常に問題と思います。それが普通にテレビで放映されたりとかということ自体もです。それの延長線上に想像の領域でどんどん具体化していくというところがありますので。そこら辺のブレーキの問題というのを、整理できればしていただきたいというのが意見としてあります。

２点目になるんですけれども、表現の自由との関係が問題になると思いますが、やはり子どもの問題に関してはそれはかなり大きく制限してもいいのではないかと私は基本的に思っております。そこら辺のところできちっと書いていただくべきと。ただ児童ポルノの単純所持にはまた違う配慮が必要だというのはそれはよく分かります。

以上です。

【座長】　ありがとうございます。

ちょっとご質問なんですけれども、この性行為等の中には要するにそういう格好させるとか、絡みがなくて女の子にそういう格好をさせるとかというものも入れて考えているんですかね。わいせつの刑法の世界だと裸にするとか変な格好をさせるというのも強制わいせつですよね。その延長線にそういうものを入れて、今、Ｄ委員がおっしゃったようなこともある程度イメージの中に入れて考えているんでしょうか。

【事務局】 児童ポルノみたいなのを考える場合には当然裸にさせ、わいせつな行為に限らず、そういった姿態みたいなものをとらせたり、それに近いものというのも考えてはございました。ただ、テレビ番組でこういうふうな格好をとらせるというところまではちょっと考えてはおりませんでした。そこら辺はそういったものの延長線上で考えることはできるかとは思いますが。

【座長】　今の点どなたかほかのご意見いかがですか。今の点に関しては。限界が非常に難しいと思うんですけれどもね。

【Ｄ委員】　結局一番被害者になるのは子どもです。いわゆる子どもを性の対象にしての幼児に対する加害の問題が大きいですよね。現実的な犯罪までいくわけじゃないんだけれども、社会的にそれを黙認する風潮というところが問題になっているのであって、その行為が、やはりインターネットとか見たらそれがごく普通みたいな感じで出てきているというのは、やはり非常に難しい。何かそれが受け入れられる土壌みたいなのがどこかにあるのかなというのがどうしても引っかかるのです。そこにくぎを刺すところはぜひ必要なのではないかと思います。

【Ｃ委員】　性行為の低年齢化の問題を含めたいということで、風潮の議論というのが起こっているかと存じますが、ここで扱っているのがあくまで２次元ポルノになっており、その存在が一般にそれほど意識されているとは思われないので、ポルノが存在しているということを性行為の低年齢化に結び付けているのが少し苦しいかというふうに思っているのです。ポルノというよりも、子どもが見るメディアにある性情報がメディアの性行為の低年齢化に及ぼす影響というのはかなり有力というふうには私も思っておりますし、それを示す研究結果もございますけれども、実際に、例えば雑誌とか漫画とか見ますと、子どもの性行為をあおりたてるようなものは従来から激しいわけでございます。これにはポルノの存在が問題にならないような影響力があるだろうと思います。

　ですから、ポルノということでまとめると少し難しいかと思っております。性行為の低年齢化というのはそれとは別の問題としてまた一方であるのだろうと考えておりまして、そのあたりを研究会でどういう切り口で扱っていくのか、というところになるかと私は思っております。

【座長】　ですから、今のご指摘は関連して先ほどのＤ委員のご指摘にもつながって、どの切り口でどこまでを切り取って提案していくかですね。いろいろな問題、先ほどの議論の中でＦ委員のご指摘にもあったんですけれども、この会としてどの部分についてどう絞ってどう具体的な提言を出していくのが合理的かという観点で。子どもに対する性行為等を表現した画像等がもたらす弊害ということでは、ポルノに絞るということにしておいた方が限界は見えやすいんだと思うんですけれどもね。ポルノまがいのことはどうやってでもいるし。逆にただ幼児に歌番組みたいなのに出させてすごい派手な格好をさせているのが、ジョンベネの世界とどうなのか。では歌番組はどうなのかみたいな限界が非常に微妙なので。ある程度の区切りですね。ポルノみたいなもので。だから、性行為ないしそれに等しいようなこととか、子どもにそういうことをやらせればやはりわいせつに当たるみたいなものを念頭に置いて。あとはだから、性行為の低年齢化の問題へどう入れ込んでいくかというのは、確かにちょっと難しいところあるかもしれないですね。

【Ｅ委員】　Ｄ委員のおっしゃっていることをうまく組み込みながら、低年齢化の問題はちょっと後回しにして、児童ポルノの問題、子どもに対する性行為等を社会的に黙認する風潮が蔓延するという問題、この「蔓延する」というのは黙認するとかそういう言葉はちょっと考えてさせていただきますけれども、やはりやや販売が公然となされるような状況が広がって、現にあるわけですから。そういう状況をさらに広げてしまいかねない状況とか、それは子どもにと

ってよくないとか、何かそういうふうな言い方で少し工夫をさせていただくということでよろしいでしょうか。

くぎを刺すというのも本当に刺したいなと僕も思うものですから、何か一ついい表現を、余り根拠がないようものではなくて、できればと思います。それで少し考えさせていただきたいと思います。

【座長】　そうですね、先ほどのＥ委員の話ではっと思い出したんですけれども、この会はバーチャルを中心に考えて、確かにそんなに子どもの性行為が広がっていないといえばないんだけれども、書籍販売サイトでクリックして画像の見本を見てというようなことが子どもにもできるというようなことまで考えると、今までの風潮の蔓延の仕方に対しての危惧のアンテナの張り方だとちょっと弱いのかもしれないですね。だから、少しそこは前に出るといいますか、バーチャル社会においてその表現した画像のことを、買うときだけでなくていろいろなサイトがあっていろいろな形で出てきますので、そこのところに表現工夫して、今おっしゃったような形でまとめて。

ただ、やはりどうしてもボワボワとなりやすいので、そこをなるべく線がかっちりするように書いていただきたいということですね。

【Ｅ委員】　この基本的な考え方を含めまして、私どもがまだ納得していない、事務局としてしっくりこないことがあるわけなんです。それは、こうした画像の製造等を禁止することも検討することが必要かなというふうなことを申しているわけですけれども。本当に刑法に触れる行為を助長するような製作、ものを作るということを本当に禁止できないんだろうかという。そこがそんなに問題ならば、それは大人社会としても何をしてもいい話じゃないのかということについて、この委員会としてやはりスタンスをはっきりさせなければいけないのではないか。それは表現の自由があるから現状でそういう方向で検討するのは妥当じゃない、まずその前にやるべき努力があって、それがだめならそのことも検討してしかるべきだという立場なのか、そこはもう製造そのものを考えるのはとても無理だから、何とか販売面でそうした方向で別の方法をまた、まず自主的にやってみて、それがだめなら打つ手を考えるべきではないか、そこら辺の問題についてこの研究会としてはスタンスを明確にしなくてもいいのだろうか。そこがちょっとあいまいにしたままのこういう話になっておりまして。そこら辺について先生方のご意見をいただければというふうに思います。

【Ｆ委員】　今のご趣旨は、例えば先ほどＣ委員がおっしゃった、まずは業界の自主規制を促し、そしてそれがだめであれば何かしらの法的な対応を考えるというのではやはり生ぬるいというそういうご趣旨でおっしゃったんでしょうか。

【Ｅ委員】　現状から見ますと、販売する側の、例えば書籍販売サイトですとか販売する側の努力というのが、そこそこまだ自主的な努力は促し得るのではないだろうか。しかし、同人誌に見られるように、作る方も販売する側の一部もまず自主的な取組が全く効果が期待できない人たちが一部分あると思うんですね。そういう人たちはいかに我々が自主的な取組をと言って

も無理なことは明白だというふうに思うんですね。恐らくこういう報告書、今日の議論もそうですけれども、オープンになれば、そんなもの俺たちで売るしかないよというのが山ほど出てくる、何を寝ぼけたことを言ってるんだということなんだろうと思うんですね。そこが分かりながら、それでいいのかというのもちょっとあって。

そうすると、そこまではしょうがないんですね、それ通の方々がマニア的に行われる分については、そのこと自体がえらく犯罪ではないわけだからそれはしょうがないんじゃないかということを認めた上で、彼らも、いや、そうではあるけれども、できるだけあなたたちマニアの中だけで話が完結するようにしっかりやれよと。それから、そうは言ってもあなた方の中にも間違うやつが出てくる可能性があるから、それが出てこないような努力をしようよと。それは刑法の強姦罪になるんだということをちゃんといつも思い出せるように工夫しろというようなことぐらいまで具体的に実質的な取組を求めるなり、場合によっては法的な、実際の取組を法律で促すといいますか、そんなこともあってもいいのではないかという思いもあるんですね。

そこら辺が少しまだあいまいになっていて、僕らも事務局で検討していても、そうは言ってもという、そこでまだあいまいになっているのが今の状態だと思います。

【Ｆ委員】　この間のゲームのことでかなり業界の取組が出てきたと。そして、その中で流通がいろいろな自主的な取組で流通に乗せられないと非常に普及がしにくい、普及がしにくいから余り売れないでしょうから、そんなにたくさんの業者が参入してこないという形になっているのかなと思うんですね。例えばインターネットでの書籍の大手って幾つかありますよね、アマゾンとか楽天だとか。だから、そういうところで仮に売られなくなれば、こういうところで簡単に買えちゃうから業者がいっぱい群がってくるということも言えるのではないかなというふうにも思うので。まずこういう流通関係のところの書店も含めて、かなり強い自主的な取組を促していくということで。そういう２段構えというのが、私はそれがいいのではないかなと。いきなり全部に網をかけるというよりもそれで流通の方の自主規制というのを強く促していくというのが、第１段というふうに考えてもいいのではないかと今そういうふうに思いました。

【Ｅ委員】　そうだとすると、この間ソフ倫の方おっしゃっておられた全国にある同人誌を扱う専門拠点ですね、それはしょうがないと。そこはもうどうせ何を言ってもどうしようもありませんから、そこはしょうがないということなんでしょうか。

【Ｆ委員】　それは程度にもよると思うんですけれどもね。その結果どういう影響が、例えばゲームの関係で言うと本当に数少ないところなので、一部のそういうコアなファンといいますかね、そういう人たちだけのものになって、社会全般に対する影響は減っていくのでしょう。つまり、今は表街道を堂々と歩いている状態なわけですよね。それをまず何とかしようということの方が、つまり、一気に根絶やしにしようと強い姿勢をとるというのも１つの方法だと思うんですけれども、それよりもまず流通などを通してとにかく表街道をそういう意味では歩かせない、一般の人たちが簡単に手に入らない、敷居はうんと高いんだというふうな状況を作って。昔だってそういうわいせつなものを売ってるところあったわけですよね。だけれども、そ

こにアクセスするには非常に敷居が高くて一般の人が簡単にスポッと入れるような状況じゃない。今は簡単にそういうところに入れるし、入手できちゃう。そこがやはりそれを助長させることになっているんじゃないかなという気がするんですけれども。

ほかの方のご意見も聞いてみたいと思います。

【D委員】　私も同様な感じを持ちます。というのは、とにかく今は本当に敷居が低くて、本当にアクセスしやすく情報を得やすいというところを、とにかく何とかすべきです。それと逆に、全部をだめにしたら結局闇の世界といいますか裏の世界というのか、コアな人たちの逆に隠れたところにいってしまう。そこまでの壊滅というのをやるという、実質的にそこまでができるのかどうかという現実的なハウツーの問題という点が１点あります。

もう１点は、そこら辺の問題提起をきちっとすべきと思います。そしてできるだけ現実的にとにかく早めに対策をとっていただくということです。とりあえず今の野放しの状況を具体的に現実的に敷居を高くする方策を探っていくということが一番必要なのではないかというふうに感じます。

以上です。

【座長】　私も敷居はある程度以下に抑えられればいいと思うんですね。要するにインフルエンザだって根絶やしにはできないので、ある程度の人がやって確率が落ちればそれで効果は上がる。インフルエンザ菌を根絶やしにはできないんですね。ただ、それが自主規制と法で根絶というのの中間のどこで線を引くかで今の段階でどの程度のことをやっていくかという政策なんだと思うんですね。

ゲームはかなりあれで大手のところに流れない、大丈夫じゃないですか。ただ先ほどＥ委員がご指摘になったような児童ポルノのそのグループの人たちがどのくらいの広がりがあって、またそれがどう広がっていくかということだと思いますね。自主規制だけでやれない部分について、ではその次にこれを一切、作った行為を処罰するというので法律までもってくるのはなかなか大変だし。その中間、今回の提言では具体的な策までいかないんですが。ただ、日本はどうもその意味では意外とポルノとか何とかに関しては、日本はポルノは解禁していないといってずっと戦後やってきたんだけれども、外国では子どもも誰でも見られるような形で大っぴらに売ってるというのはないので、その意味ではズルズルなんですよね。だから、そこの見直しはやはりきちっとしないといけない。

ただ、それを権力的に法律が押さえ込むというだけではうまくいかないというのはおっしゃるとおりで、それを具体的にどういう提言にしていったらいいか。特に、児童ポルノの漫画のグループである程度量のあるものにどう対応していくかなんだと思いますね。

ただ、Ｆ委員がおっしゃるように、第一は自主規制だし、その後それについて漫画団体でもメジャーなところで書けなくなるので売れないんで困ったというので怒りがものすごく私のところにきたこともあるんですよね。ですから、自主規制でもそれなりに効くと思いますし。ただ、もうちょっと締めなきゃいけないというときに次の手段としてどういうことを考えるか。

本当に本音のところでは難しいという思いですけれども。
【G委員】　今自主規制という話の中で、実際どういうふうに行われているかというところで、自主的なある程度の審査をして出すということで、ある程度の成果を得ているというところがあると思うんですね。ですから、その次の段階の法規制として製造を禁止するという前に、ある程度の審査を受けることを義務付けるというような方法もあるんじゃないかと、今皆さんのお話を聞いて感じました。
【座長】　ありがとうございました。
　ですから、これまでの議論を踏まえた形で、かなりの範囲で合意を得ることはできる。それを一歩踏み込んで、さっきE委員がおっしゃったようなところで、そもそもやはり13歳以下は強姦罪なんだから強姦のことを書いた漫画は全部禁止するというところまでは、やはり書きにくいのではないかなという感じなんですよね。
【F委員】　例えば刑法に反することが書かれた漫画や本っていっぱいあるんですね。推理小説とかハードボイルドみたいなそんなものはやはり殺人とか泥棒だとか傷害だとかというものを描いているわけで。特に漫画なんかもそういうふうにたくさんありますので。ただ、そういうのがやはり人々の行動に影響を及ぼすという意見もあります。子どもを対象としたものというのは特に影響が大きいので、当然自主規定なりあるいは何らかレーティングみたいなものをするとか、そういうものを促していくんだということはあるんだと思うんですけれども。例えば法規制ということになると、その間をどうするかということですよね。
【座長】　だから、この間見た漫画なんかでもね、あれでもう顔をしかめなきゃいけないような感じというと、慣れてくると私なんかは、ああ、これはわいせつにはまだこの程度ならならないよねと、セーフだよねみたいな形で見ちゃうじゃないですか。そういうものの広がりは怖いわけですよね。それをだからやはり何らかの形で厳しめに少しネジを巻き直すような方策として何がいいか。男女共同の方では例えば日本は強姦に関しての画像に対して非常に緩いじゃないですか。外国はもう強姦的なことですとアメリカはものすごくきついじゃないですか。それでもやはり法的効果がどうかというより、規範の問題、国民がどう考えてどこを強く禁じるか。やはりその意味では、私は児童に対してのこういうわいせつなものは一歩厳しくやるんだという姿勢をこの委員会で出したい。ただ、そこのところを法的にまでいっちゃうとなかなか、確かにおっしゃるとおり。具体的には、これまでの議論をまとめて、今後の法的な検討に委ねるみたいな書き方なんですけれども、やはりある程度そういうふうな言い方をせざるを得ないのかな。今回はこの段階でのまとめ案としてはこの程度のものを出していくことが重要であるというふうに考えるんですけれどもね。
【F委員】　ちょっと質問なんですけれども、この間見せてもらった何かいろいろな漫画がありましたよね。あれはやはり全部有害図書の指定になっているんですか。
【事務局】　基本的に区分陳列などされていないものを前回拾ってきてお見せしておりましたので、あの中にはその後有害指定されたものもあれば、これから審査というか手続を進めよう

としているものも含まれております。
【Ｆ委員】　それから、サイトの中でもいわゆる有害図書みたいなものが売られているという判断でよろしいんですか。
【事務局】　ある大手書籍販売サイトですと「あなたは18歳以上ですか？」という問に対して「はい」とクリックすれば簡単に入れます。そうやって簡単に入手などができるようになっております。
【座長】　ですから、ゲームの団体はかなりきっちりやってくださっている感じでしたよね。ただ、あれと同列に書籍関係がいくかどうかはちょっと違うのかもしれないですね。でもやはりまず第一義的には自主規制をお願いしてきっちりやってくださいというのが筋というのは、私もそうだと思うんです。
【Ｅ委員】　今日は私どもの方からいわゆるアダルトコミック等のサイト上における販売状況等についてお示しした中で、大手書籍販売サイトのことも調べてみたんですけれども、まだ残念ながら１つ１つの中身について、確認していないのでまた確認してみたいと思っております。例えば子どもを性行為等の対象としたアダルトコミックの制作・販売状況ということですが、サンプル抽出した100件中、子どもを扱っていると分かるものが少なくとも30件あるわけですね。サイト上である程度こんな中身の本だと宣伝しているわけですから。それが100件のうち30件というと、現在8,500件以上のアダルトコミックの登録があるというんですから、これは85倍すればなんぼですか、二千四、五百件。それで小学生以下が５件あるというわけですから、これ相当な数ですよね。これはちょっとやはり本当かねという感じが非常に強くしていまして。そういう状況を今度の報告書の中にも、前の携帯電話と同じようにこういう状況だということをずっと説明をして、その後には現状の我々の対応がこうだと、そこの問題点はこうだと、それからどうしたらいいかというふうにいくわけですけれども。ちょっとそういう状況からして、この程度の中身でいいのかという疑問を最後まで感じたものですから問題提起いたしました。全体として少し強めに現状の危機感を書きながら、対応のところでは少し関係者の自粛を強く促すような形で言葉にさせていただいてとりあえずまとめさせていただいて、原案を今度また。
【座長】　恐縮ですが、そういう形で。
【Ｃ委員】　前半の話になりますが、ゲームが子どもにもたらす弊害についてございます。報告書の段階で何か本文の記述などでご配慮いただければと思うことがございます。まず、ゲームに熱中しすぎることにより子どもの健全な成長に資する活動や体験の機会が損なわれるということですが、特にこれはオンラインゲームで問題になってくると考えているということでございます。
　多様な活動や体験が制約されてバランスのとれた発達が妨げられるとか楽しみや感動を得られる活動を見出しにくいとありますが、これは私はかなり合意されやすい指摘であるように思います。
　ただ、学習や読書などの機会が損なわれ、学力の向上が阻害されるというのになりますと、

これまでこれを実証しているデータというのは余りなくて、そう単純ではないと考えています。ただ、オンラインゲームが普及に伴って、ものすごく過剰使用が強くなって本当にそればかりになる場合がありましたら当然勉強とか知的活動もできませんから、こういう問題性というのは考え得るのかなとも考えられます。そういう著しく過剰使用のあったときの話であるということを少し踏まえていただけたらと思います。

それから、運動やスポーツなどの機会が損なわれて体力低下、肥満などの問題が生じるということですが、これも微妙な面もあるのですが、ある程度同意されうるものかと存じております。

それから次に、他者との対面でのコミュニケーションの機会が著しく損なわれ、社会性が低下することが懸念されるとございます。先ほどＢ委員とのやりとりがございまして、ここで学会みたいな話をするのもどうかと思って止めたのですけれども、やはり私の認識としてはゲームの利用によって社会性が低下するというのは、現在までの研究では支持されているとは思わないのです。今のところ子どもについてということでございますが。ただ、それも著しくゲームばっかりして本当に対人コミュニケーションするというのが全くなくなった場合、あくまで懸念ということであれば、これでもよいかと存じます。

それから、視力の問題はかなり合意されると思います。

最後ですが、基本的な生活の維持に支障が生じたり極度の緊張や疲労がもたらされ、心身に深刻な問題を引き起こす場合があり得るということですが、これは韓国とか香港でオンラインゲームを何十時間もして死亡したという事例がございます。極度の緊張や疲労によってとされますが。オンラインゲームには、そこまで至る中毒性というのはありうるわけでございます。ただ、世界で数件のことで極めてまれなことではありますので、非常に大変な過剰使用の話であるというそのあたりも踏まえていただければと思っております。

それから次に、ゲームが子どもにもたらす弊害への対応状況と問題点、取組強化の方向性についてですが、まずリテラシー教育がございます。これは、テレビゲームリテラシー教育ということになろうかと思いますが、大変重要だと思うのです。メディアリテラシー教育というとき、テレビのリテラシー教育は普及しつつございます。それから、ネットのリテラシー教育というのは学校教育でも取組が本格化しかなり普及してきていますが、テレビゲームについては本当に欠落しているという状況でありまして、非常に大事な課題だというふうに思っております。

また取組強化の方向性ということで、ゲームののめり込み防止装置の導入というのがありますが、これは教育というより業者に要請するような内容かと思いますので、ここことは別枠で記述したほうがよいかと感じました。

以上でございます。

【座長】　ありがとうございました。

それでは、今の点についてはちょっと直していただくとして。最後は学問的にはぶつかっち

ゃうところがあると思いますが、程度としてＣ委員もうんとやりすぎればそういうことになる、そんなにやりすぎなければということで……。

【Ｂ委員】　もちろん長時間使用ということでですね。

【座長】　そこのところを両方付けて書くということで。次に、社会性が低下するということについてなんですが、これもだから、学問的レベルの言葉としてお考えいただかないで、俗に我々レベルの、私のような人間から見ても分かるということでは、やはりコミュニケーションの、ここにも長時間使用というのを入れていただいて。そうすればやはり親と話す機会とか友達と話す機会が少なくなれば社会性が低下することが、これも因果的に起こるというんじゃなくて懸念されるということなので。ここのところは残していただくと。ただし、長時間使用という言葉を留保して。それから、最後のやつもちょっとそういう特殊な例というご指摘あったので直していただくということで。

　いずれにせよ次回までに本日の委員のご意見を伺って文章をまとめますので、今日のところはこういうことで、一応前に進むことのお許しを得たということで進めさせていただきたいと思います。また修正の余地を残して。今のお話を踏まえたものを直して今度出していただくということでお願いしたいと思います。

（了）