

第8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12月4日(月) 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、玄田委員、坂元委員

下田委員、藤岡委員、藤川委員、義家委員、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) 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、中川少年保護対策室長

滝澤少年課理事官

4 議事

(1) 開会

(2) 事務局説明

(3) 自由討論

【座長】 携帯のことをここでも随分議論してきたんですが、大きな動きが見られるようで、今後またどうなっていくかというのは見守っていかなければいけないと思います。まさにフィルタリングのことは動き出したという感じですね。ただ、このアダルトコミックに関してはこの反応だけ見ていると、ここに来ることはもちろん拒否なんですね、説明というのは。アンケートにも答えないと。ほかの業界と比べてちょっと違いますよね、今までの反応とは。質問になってないかもしれないんですけども。

【事務局】 1点だけ補足させていただきます。ここには来られないけれど当庁の事務担当者とのヒアリングに応じたのは3社ございます。ですから、担当者レベルでのヒアリングにも応じなかったところが3社あるというような状況でございます。

【座長】 それも応じないというところが3社あったと。今までいろいろなところで雑誌の問題や何かで業界団体に出てきてくれというようなことを言って、こういう反応というのは今ま

では余りなかったですね。だから、自主規制といっても、とても自主規制は期待できないグループということですね。それも大事な事項、正式に申し入れてこういう反応があったということはきちんと押さえておかなきゃいけないと思います。

【A委員】 携帯電話の関係について少し動きが生じてきたというご報告をさせていただきました。この研究会に出していただいた中間報告を私ども大量にあちこちに配らせていただきました。もちろん多くの議員の方々にも読んでいただきまして。はっきりいたしておりますのは、国会での議論はこの研究会が出した中間報告がベースになって行われています。そういう意味でこの研究会を立ち上げ、皆様のご意見をいただいて中間報告をあの段階でまとめていただいたことが今の動きをつくり出したと言っても、まずそういう事実関係だと言ってよかろうかと思えます。もちろんそれはベースになっているわけではありますが、それ以後の大きな動きは政治家のレベルでのそれなりの的確な判断もあってこういう状況がきているというふうに私どもは考えて。本当にやってよかったというふうに思っている部分でございます。

今後は事業者の皆さんの対応をきちっと見ていくということもそうですし、やはり親、学校における取組といったものも合わせて必要ですので、そうした点についてどれくらいそれを促していけるのかということであろうかというふうに思っております。

【座長】ほかに委員の方から、今の幾つかの報告についてご質問、それから何かご意見でもあれば出しておいていただければと思うんですが。よろしいでしょうか。

それでは、次のテーマといたしますが、今日のメインテーマですけれども、本研究会としての最終報告書の検討素案についてご議論いただきたいと思えます。

先ほど出てきました携帯の話につなげて、初めに携帯の部分だけ、新しくなった部分に関してご意見があれば伺って、ゲームとアダルトコミックの話を中心に今日はできれば議論したいと思います。初めに携帯の部分、中間報告から書き直されております。最終報告にするに当たってこれについて、もちろんその前に全体にご質問あればということはもちろん質問していただくことを遮るつもりはないんですけれども。できれば携帯のところからまず切り取って話をさせていただきたいと。

【B委員】 すみません、全体の質問というか少しコメントをしたいんですが、よろしいでしょうか。質問含めて。

これはバーチャル社会というタイトルをつけた研究会のことでもありますので、以前から私は主張しておりましたが、従来の出版、テレビ等マスメディアと違うパーソナルメディアの特

性が従来とは違った新たな子どもをめぐる問題を生んでいるという、そのあたりの認識といますかアピールがちょっと弱いのではないかと前から申しておりました。

私の意見からしますと、冒頭の「デジタルメディアの発達は」というところが大変気になっておまして、これは私の希望でございますけれども、この「デジタルデータには」というだけでは不十分であるというふうにまず書き出しのところで思いますので、意見を述べさせていただきます。意見というか、1つにはデジタルデータだけに限って問題提起をしているという理由についてもお聞きはしたいと思いますが。

私の考えでは、ここで「デジタルデータには」ということで「などの特色がある」、これはメディア特性であるというふうに考えられるかなと思って読んでいるんですが。問題はこういう特性を含んだ個別のメディア、注目すべきメディアとしてインターネットがあって、そしてそのインターネット利用は日本の子どもの場合はパソコンより携帯電話からの方が外国に比べて多いということですね、圧倒的に。その問題を、そのことについてパソコンからのインターネット利用と携帯電話からのインターネット利用についてこういうメディア特性があるということを使うべきではないか。

特にパソコンからのインターネット利用と携帯電話からのインターネット利用というふうに分けて明記をする必要があるというのは、携帯電話問題が我が国において今までの議論を見ましても特段に大きくここに注目をされているわけですから、これを区別しながら、いつでもどこでもゲーム、アダルトコンテンツを含む、コミックも含むコンテンツを利用できるというそういう特性を持っている携帯について明記した上で。研究会としては、従来のメディア以上にこの新しいデジタルメディアの特性を持ち、なおかつそれをベースにした携帯電話からのインターネット利用が従来のマスメディアに比べて子どもたちに被害を及ぼしている可能性が高いとかそういう傾向について重視すべきであるとか、せめてそのくらいの表現は冒頭に付け加えるべきではないかと私は思うわけです。

判断力、自制力の弱い子どもがこのパーソナルメディア、マスメディアとは違う、従来のマスメディアの有害情報問題とは違うパーソナルメディア特有の被害問題が出ていることはもう明らかであるわけですが、これはフィルタリング問題も関係してですね、従来のマスメディア時代に比べてこのパーソナルメディア、携帯電話からの携帯インターネットというパーソナルメディアが子どもたち自身が加害者、有害情報の発信者になる、既に現実はなっているわけですが、その辺が余り議論はされてなかったんですが。そのことについてやはり明記をす

べきではないかと。

それから、更にこのパーソナルメディアの使わせ方は保護者にとって従来のマスメディア以上に非常に難しいということも書いておくべきではないかというふうに私は思います。そういうことを明記しますと後で個別的にゲームあるいは携帯電話という個別メディアの問題を論じる場合の位置付けが容易になるのではないかというふうに考えます。

【座長】 ありがとうございます。

基本的な視点として、この会のねらいをもう一回きっちりとらえ直すということで、ただ、いろいろな問題が起こってきて、広い意味でバーチャル社会の問題の中のどの部分についてどう答申していくかというのは今のニーズに合わせてというところがございまして、携帯もパーソナルメディアの側面ということと離れて、携帯によるいじめの問題とか、それについてより強くメンションするような部分が出てきたりとか。大きなとらえ方はご指摘のとおりで、先ほどご発言いただいたのはメモをとっていただいてきちっとそれを入れていくということは当然なんですけれども。ゲームの問題、それからアダルトコミックの問題等のすべてを、パーソナルメディアの側からすべて切っていくという形にできるかどうか、ちょっと時間の限界もありますし、必要に応じて全体の、このバーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守るという枠内ではもちろんきっちり入るといことなんですけれども。

【B委員】 私の希望ですので、それはお任せします。

【座長】 それは踏まえてご議論いただきたいんですが。

では、今の全体の指摘を一応終えたということで、具体的に携帯のこの部分に関してのご意見をどうぞ。

【C委員】 しばらく休ませていただいたのでちょっともしかしたらピント外れかもしれませんが。パソコン、一般からのインターネット利用については特に章立てがないんですけれども、例えばミクシィに代表されるソーシャルネットワーキングサービスですとかブログですとかそういうものでトラブルですとか弊害といったようなものがあるのではないかという気はするんですね。もちろん時間的な制約はあるでしょうから新たに章を立ててやるということとはできないだろうとは思いますが、そういう問題について何の言及もしないでいいのかというのはちょっと気になります。

フィルタリングソフトのことが携帯電話のところにありますが、これはパソコンについても当然必要なわけでございまして、先ほどのアダルトコミックなどのショッピングですとか掲示

板を使いたいじめ等々もフィルタリングソフトをパソコンに入れておけばかなり利用しにくくなるわけでございます。例えばフィルタリングソフトについて携帯電話で触れているときに、これはパソコンでの利用についても当然同じようなことが必要なんだというくらい例えば触れるとか、何かできないかなということを考えます。

【座長】 今のご指摘も大事なことです。ですから、もちろん入口としては携帯への意識が非常に強かったわけですが、それ以外でもバーチャルにつながる問題は可能な範囲で視野に入れて。基本的にこれがいろいろな形で発展していく可能性もありますので、今のようなご指摘もきっちり入れ込んだものにはできる限りしていただきたいというふうに思います。

それでは、よろしいでしょうか、携帯の部分ですね、中間報告で一応まとめさせていただいて、それを土台に書き直して最終報告に入れるということを提案させていただいているわけですが。この部分の記述はやはりちょっと困るとか、新しくなった部分で特に、何かご指摘があれば今の段階で出していただいて。あとのところではゲームとアダルトの方に議論をまとめたいと思います。

【D委員】 いじめの現状というところで、「最近の子どもたちは些細な言葉であっても傷付きやすい傾向がみられるが」というこの1行はいるのでしょうか。

【事務局】 前回のご議論をもとに記させていただきました。

【E委員】 その1行に続くその次の1行も含めてなのですが、ここでも傾向が見られると断定されておりまして、断定するとなると何かデータが必要なのかと思います。避けておくのが無難かと思うのですが、いかがでしょうか。

【C委員】 最近、学校現場にうかがうとこの手のいじめがもう、中学校なんか大半はこれだと、携帯電話のメールによるいじめなんだというふうに先生方は口をそろえておっしゃっているんですね。もしかしてどこかにインパクトの強いデータがあるのではないかなという気がします。すみません、私も持っていないのでもしあったらということでもよろしいのですが。もし何かあれば、現状はもっと進んでいるのではないかなという印象を持ちます。

ですから、E委員がおっしゃったような傾向についての基礎データがもしかしたらあるのかもしれませんし。もし何かあれば入れていただければというふうに思います。

【座長】 D、E両委員のご指摘で、これは削った方がいいというご趣旨なんですね。

【D委員】 ええ。つまり私が言っていることは多分E委員の指摘の趣旨とは違うと思うんですけども、この傷付きやすい傾向、現場の先生方はそうおっしゃっているのかもかもしれません

けれども、例えばいじめなんかの場合ですと、言ってる本人はささいだと思っけていてもたくさんの方が重なればやはりその受ける側にとっては本当に大きなダメージを与えたりそういうこともあるので。

どうなんでしょうか、これはF委員に聞くのが一番いいと思うんですけども。ささいな言葉でも傷付きやすい子どもが増えたからこういう問題が起きるのか。だから、これを1行入れることによって子どもが弱くなっていることが原因なんだよという被害者の方に原因があるようにしちゃうことで、対策が、何かもっと子どもたち強くなれみたいな方向に行きそうな感じがするので、この「みられるが」というのはなくても問題を指摘するときには、今の問題に集中するときにはいらんんじゃないかなとちょっと思ったんです。

【F委員】 実はこういうメール等を使ったいじめというのは自分も目の当たりにしてきてたんですけども、やはりショックなんです。これ傷付きやすいからショックを受けるんじゃないくて、究極のショックなんです。それがサブアドレスとか非通知のショートメールで同時に10件ぐらい来るんですね。「死ね」、「教室から出て行け」、それが誰か分からないんですよ。それをもらった子はどんなに今まで威張っていた子であっても不登校になって学校に来れなくなったりするんですよ。それを誰が思っけているのか全く分からない状況ですからね。そういう意味では傷付きやすい子たちだからこうなるんじゃないくて、これ大人でもですよ、いきなりそれが来たらもうたまらない、そういう状況なんですよ。だから、それをかんがみて。もちろん傷付きやすいとかナーバスな子は非常に多いんですけども、これはどんな強い子でもボロボロになっちゃうんですよ。これは教師として対応しても犯人が分からないんですよ、絶対認めないですから、これはもう突き止めようがないところなんですよ。

だから、そういっただこの悪質性をより強く、これがどれだけショックなのかということを書くことの方がD委員がおっしゃったとおり、そのとおりだと思います。

【座長】 C委員がおっしゃるように、もうちょっとデータの的なものがあれば公開でもいいし、断定するんだとちょっと裏付けが弱いというのもご指摘のとおりだと思いますし。ここのところももうちょっと資料を集めて。

ただ、いろいろな委員のご指摘なんかを総合すると、やはり携帯メールでのいじめ問題が現実にあることはかなりの確度で想定できるので、やはりここのところでそれをきっちりなるべく可能な限り裏をとりながら具体的に書いていただくということをお願いしたいと。

【E委員】 いじめの問題は統計に出てきにくいというのが問題かと認識しております。なか

なかいじめられていることは人に言わないということで、陰には大きな暗数があり得ると考えたほうがよいように思われます。ここでは、いじめの問題性というのをむしろ指摘しておいた方がいかというふうに思っております。

たまたま昨日までスウェーデンとフィンランドに行っていました。日本は携帯電話の技術的な先進国ですけれども、もうあちらの方もインターネットにはつながるし、写メールもできるということで随分伸びてきておまして、日本と同じような問題が生じているということでした。ただ、日本の方が3年進んでいるということでございましたけれども、同じような問題が出てきているそうです。

ただ、その中でも一番問題になっているのは携帯いじめの問題だそうでした。これに取り組むのが第一の課題になっているという話でした。これは全く推測ですけれども、向こうは、いじられていることを人に言いやすいとか、もっといじめが表面化しやすいようなことがあって、そのため早くからすごく注目されてきたということがあるのかもしれないと思っております。日本でもあまり言われてこなかったように思うのですが、隠れていただけで問題は生じていたのかもしれないと思っております。

それから、携帯いじめの問題としましては、まずすごく影響力が大きいということがあって、これはすでに本文の中にも指摘されておりますが、もう1つ、陰に隠れて見えにくいということがあります。携帯の中で起こりますと本当に見にくいことになります。これもまた大きな問題として指摘されているかと思うのですが、そのあたりを書くこともできるかと思えます。

【B委員】 関連して。私が今、研究室でこの3カ月間調査している傾向についてお話をします。それは、携帯の誹謗中傷の書き込みがいじめというふうにあがってくるかどうかの件数がとらえ難いということとは別に、子どもたちが使っているモバイルインターネットでこのメディアの特性から、子どもたちが行っている掲示板でのささいな言葉のやりとりですね、その文脈の中で、主に暇つぶしの中でやるわけですけれども、文脈の中で誹謗中傷の言葉を生みやすいという、そういうプロセスを起こしやすいという特徴を持っているんですね。それはいわばこのメディアの特性ですから、それは危険だというくらいの指摘は十分できるというふうに僕らは考えています。全国の中学、高校の子どもたち自身が立ち上げている主に掲示板とプロフ遊び、これは新しい遊びですけれども、その遊びの中で子どもたちが匿名でネット上でやりとりしている、最初は何でもない話が幾つかの条件が加わることによって誹謗中傷を生みやすいという特徴を認めております。もしよろしければそこは参考にしていただければと思います。

【A委員】 先ほどどなたかの委員がおっしゃいましたけれども、僕はよく知らないんですが、こういう「死ね」とか、「学校に来るな」というのは難しいかもしれませんが、こうしたいじめについて何らかの技術的な方法でフィルタリングすることは可能なんでしょうか、このメールについて。

【F委員】 これは不可能だと思います。本人が自分のメールアドレスと電話番号を友達に教えている限りは、これはその言葉だけでフィルタリングするというのは多分不可能だと思うんですね。だから、その意味ではある一定の線引きを、強烈な線引きを1つ必要とすると思うんですね。その線引きがあれば、例えば先ほどもお話が出ましたけれども、ミクシィなんていう中でもいじめが行われているんですね。あれは仲間しか入れませんから、紹介がないと。そうすると、クラスの5人ぐらいでミクシィに入れるというグループを作るわけです。その中で次に誰をいじめようとか、あるいは学校内でうわさを流すわけですよ。誰々はヤリマンだとかそんなうわさが中に入ってるわけですよ。その中で語られ放題なんですね。これはもう大人は入れないですよ、そこに。更にその中で新しいターゲットを見付けるとそのまま移動していくわけですね、一人残して。そうすると、その子は一人、誰も書き込まなくて誰も入らなくなったミクシィの中に一人残っていて、今度は別のボックスでまた新しいいじめと。

こういうふうにはもう大人の手が入らないところにまでそういう問題が進行してしまっている。だからこそ自分なんかすごく思うんですけども、ここに出てきている学校とか業者とかの話がありますけれども、保護者の責任というものをある程度、これは勇気がいるところですけども、明記するべきかなと、そんなふうにも感じます。

【B委員】 今のことでちょっと私も補強したいんですが。まず、フィルタリングが効くかどうかというお話ですが、基本的におっしゃるように私も効かないというふうに判断しています。これはブラックゾーンではないですから。特にミクシィもソーシャルネットワークだけではなくて、子どもたち自身が幾つかの掲示板で管理人となって、大人ではなくて子ども自身が管理人になって遊び場をネット上で作っていくわけですね。その中で最初から誰かをいじめようという、初発型と僕は名付けていますけれども、初発型のいじめの言葉を出すこともあるし、それから先ほど私が言いましたように、暇つぶしで話しているうちにもっと刺激的な盛り上がりをするために偶発的に文脈の中から現れてくるという2つのタイプがあるわけです。特に、会話の中で偶発的に出てくる、もっと刺激的なという盛り上げ方をすると、そのサイトはアクセスを集めるものですから、そういう傾向が自然に発生しちゃうんですね。そういうメカニズム

になっているんです。

だから、偶発的に文脈の中から突然割れたガラスのような言葉が飛び出す。このようなコミュニケーションの場ではブラックサイトとして最初から認められませんか、フィルタリングが効くようなものではない。そういう誹謗中傷の言葉の現れ方のメカニズムを我々は知っているということを少なくとも子どもたちに、子どもたちは大人は知らないだろうと思ってそういう一種の秘密基地みたいなものを作る遊びがこの1年間大流行しているんですが。そこは大人が認識しているということをこの報告の中に入れておかなきゃいけないような気がします。

【A委員】 もしそういう認識をきちっと表明するとすると、それについてこのバーチャル研はどうしたらいいのかということについて何らかの主張をしなきゃいけないだろう。そうすると、フィルタリングはだめだということになると……。

【B委員】 いや、だめではなくて、やらないよりやった方がいいだろうということです。

【A委員】 そうだけれども、多分難しいでしょうね。「死ね」という言葉だけをとらえてもなかなか外しづらだろう。

【B委員】 基本的にはそうですね。そういう意味ではね。

【A委員】 そうだとすると、そういう子どもが携帯電話をいじめだとか、先生がおっしゃるような様々な非人格的な、非人間的なそういう言葉を使っているという現状が広がって……。

【B委員】 生みやすいメカニズムを持っています。

【A委員】 メカニズムもそうであるだろうし、多分広がっているのであろう。そのことについて大人社会としてはどう対処したらいいというふうにいうのでしょうか。

【B委員】 私は結論的には前から主張していますように、パーソナルメディア、特に携帯電話からのインターネット利用は保護者の責任です。そこを強く打ち出すべきです。賢いお父さん、お母さん方をサポートする社会的システムをつくる必要があるというふうに私は考えています。

【H委員】 保護者の責任といったときに、では一体保護者として何をすればいいか。例えば子どもにこういう状況が幾つか見られるときには子どもから携帯を取り上げるとか、そういう具体的な例示のようなことをしないと、保護者の責任だよといって保護者はどうすればいいかわからない。

【B委員】 まず考えられることは、企業が説明責任、社会的責任を果たすこと。それから、保護者に対して、特に携帯、モバイルインターネットは契約者が保護者ですから、本当のお客

は子どもではなくて保護者であるという認識を持つ。これは私の、ドコモさんの方にも研究報告の中で提案している内容です。

まず、企業が社会的責任を果たす、説明責任を含めて、フィルタリングも含めて。その上で、買うときに保護者にちゃんと説明をする。それから次に、保護者が子どもと約束をして、おもしろ半分を使うリスクを教えたり、アメリカで子どもがパソコンからインターネットを使わせるときと同じ常識を携帯、パソコンも含めてやると。子どもとちゃんと話をし、フィルタリングをかける必要性も保護者がちゃんと話をし、指導する、そういうための方法論を社会教育プログラムとして提供することができます。私はそう考えています。例えばそういうようなことをアピールするということは意味があると私は思っています。

【H委員】 今私が伺いたかったもう1つは、例えばさっきのいじめのような事例に子どもが面しているときに、どういう兆候から親はそのことを判断して…。業者との関係というのはよく分かるんですけども、そういうフィルタリング等が及ばない世界の中で子どもが迷路にはまりかけている事例というのは一体どういうケースなのか、こういうケースが幾つか見られた場合には、この提言に、持たせるか持たせないかというときの判断材料として子どものどういう状況についてチェックをしなければいけないか、親が判断をしなければならないかということ、例えば事例でもいいから書き込めると、親は自分の責任として考えるよすがができるんじゃないでしょうか。そういう意味です。

【B委員】 その事例はあります。書き込む材料はあると思います。

【E委員】 これは日本ではなかなか難しいかもしれないんですが、フィンランドで伺ってきたところだと、これは携帯いじめだけではなくていじめ全体なんですけれども、ピアサポートの取組について国を挙げて行っているということでした。中学生など、クラスから何人かをピックアップして訓練をして、そういった人にいじめの防止に貢献してもらっているということでした。効果的と認識しているようでした。

もう1つ、今、親の啓発ということが話題になっているんですけども、携帯のいじめの問題点として誰の責任かが分かりにくい、すなわち、保護者の責任なのか学校の責任なのかすごくあいまいであるということがあると思います。ですから、かなり徹底して誰の責任かということをはっきりさせておかないと、お互いが向こうに責任があるとしてしまうことが心配されます。学校の先生は親の問題だとして、一方、親の方は学校で取り組んでいるんでしょうというふうになりかねないので、親か学校というよりも親も学校もという形でとにかく大人がすべ

て責任を持つという形でないと問題が生じるのではないかというふうに思っております。

【B委員】 おっしゃるとおりに、基本的に親に責任があつて、しかし親だけではだめだから地域の親同士が助け合い、かつ学校と共同するというのが原則だろうと思います。

【D委員】 携帯電話購入時、親がちゃんとその場において、つまり単に書類にサインするだけじゃなくて、買う手続の場に親がちゃんといたかどうかというのはデータはあるんですか。

【事務局】 ありません。

【D委員】 B委員に伺いたいんですけども、親が立ち会わないで子どもだけで、つまり親のサインだけもらって書類を作って、それを持って行って買うような事例というのはかなり多いんですか。

【B委員】 実態は多いと我々は判断しています。

【D委員】 でしたら、例えば携帯電話を買うときに18歳未満、18歳までの子どもが買うときには必ず親が立ち会って、その親に対して直接説明をしなければいけないとか。例えばさっきのフィルタリングなんか子どもにだけだったらいくら説明してもほかの子だってやってないんだし……。

【B委員】 むしろやりたいんです、子どもは、インターネットをしたいんです。

【D委員】 子どもはそんなの嫌だと言うに決まってるわけですよ。むしろやはりその説明をしなければならない相手は親であつて、親が責任を持つのであれば親に説明をしなければいけないわけですから、携帯電話を買うときには必ず親が立ち会って、その親に対して説明しなければいけないという、そういうのを1つの案として書き加えるということはできるんじゃないかと思います。

【F委員】 この親の責任、これは親だけですかね、小諸で起こった小学校6年生が30数歳の男とどこかに行って、あれも家のインターネットなんですよ。やはりこれは親のことについて確認しなきゃいけないことが幾つかあるんですけども。

その中の1つとして、この間ちょっと私自身がふとした経験をしたんですけども。車を駐車場に入れたとき、駐車場内での盗難には当方は一切責任を負いませんというのを見たんです。それを見たとき、あ、荷物持っていこうと思ったんです。例えば契約のときにインターネットの弊害を業者が書いてあつて、インターネットにはこういう弊害があると、この利用については保護者の責任として監督してくださいと一文入れただけでも、それは大変なものなんだなということでの意識というのは、多くの善良な親だったら考えると思うんですね。あ、

保護者の責任で監督しなきゃいけないんだと。これは今は誰の責任でもないから子どもの自由に委ねられている部分というのが非常に一番怖い。ですから、その一文で責任を明記されているだけでも随分また変わってくる。確かに小さなことかもしれませんが、そういうことの積み重ねしか今何かできないような気がするんですね。だから、この一文に誓約書に判子を押すとか、契約のときに誓約書みたいなものがあるときに、あ、保護者の責任でこういう弊害があるんだと。責任と言われると、どういう責任というふうに入ってきくと思うと思うんですね。

だから、そういうことを業者にもお願いしながら、親と業者の誓約書、今は名前だけ、承諾書ですね、その承諾書の中で責任を明記する、親の責任として監督するんだという前提を線として示すということはある意味では小さなことかもしれないけれども、すごく意義のあることのような気がします。

【I委員】 最初に携帯電話のところを話し合ったときに出てきたところかとも思いますが、結局匿名じゃないにしてもメールとか中で過激になっていくということが過去に確か話し合いで出てきたかと思えます。その点についての指摘というのが結局ないままでこの記述になっているように思うんですね。子どもの携帯電話の悪用による被害の深刻化というところがポイントなのかなと思うんですが。先ほどの話にもありますように、私の経験でもメーリングリストでやって大勢の100人にもなったときに、1つの文章が出てしまったらそれに対する感情的な反応というのは大きくて、本当に大変なことになってしまいます。まさにメールの使い方を、大人でも学習してやってる状況なものですから、そこら辺のところの注意喚起というのをしてもいいのではないかなというふうにも今更ながら思うわけです。私の印象として思いました。

それで、その上にそれをまた親にもちゃんと伝えて、どういうものを持たせるのか、子どもに対して。子どもが持っているものの危険性についての認識のところがあってもいいのではないかなと思いました。

【A委員】 やはりいじめの問題をここに書きますと、これに対してどう対応するかということについて、この研究会がどういう提言をしてくれているかというのはきっと興味深く見られるだろうと思いますので、少しいじめについての現状、それから対策についての現状、それから今後の対応について、関連のある場所にそれぞれ散りばめて書いていくように準備をさせていただきたいと思えます。

その際に、現状についてはもう少し調べてみますけれども、ないときにはこの委員の中から

の意見として、例えば今、F委員がおっしゃったような、こういう使われ方をしている、ここに大人社会が入れないでいて、その現状は大人社会が想像している以上の状況になっているという意見も出されたとか、そんな形で、なるほどそういうこともあるのかもしれないなというように分かるような形で、この現状については書かせていただきたいと思います。

また、対策の現状と課題の保護者のところには、今のB委員のご意見も踏まえて、このメディアの持っている特性からこういう人を批難したりするようなことに非常に使われやすく、いじめにも結構使われているんだということについて保護者が余り知らないということもここに書かせていただいて。学校についても、何か学校について知らないと言っていいのか、見て見ぬふりをしていると言っていいのか、そこはちょっと考えますけれども。何かちょっと学校についても、こうした携帯電話がいじめの問題にも持ち込まれていることについて危機感が乏しいというようなことも書かせていただくような形にして。

そして、対応のところ、最後のどうしていくのかというのは、これまでの枠組みを崩さない形で、持せるか持たせないかというところだとか、携帯電話がもたらす危険性についての理解促進のところを中心になるでしょうか。何か工夫していじめという問題を少し意識したような形のものを書かせていただきたいと思うんですけども。

そのときに、これは1つご意見をいただけますでしょうか。結局今、F委員のお話にもあるんですが、携帯電話でいじめられている子どもたちは非常に大きなショックを受けるけれども、そのショックを誰にも伝えられないで学校の中でも保護者の中でも誰かに言われているかもわからないし、もう中身が余りにもひどすぎてオープンにできないというところで1つ閉じこもってしまうことがあるんだろうと思うんですね。そういう携帯電話のいじめの実態を見つけたときには当事者、被害者である当事者ばかりでなくて、知った人たちの、その問題を積極的に学校現場あるいは地域社会でオープンにして問題を取り上げていくというようなことについても検討されるべきだというふうなことを書いてもよろしいでしょうか。

【C委員】 A委員がおっしゃった学校に危機感が乏しいということについては、私は否定的な考えを持っております。生徒指導関係の先生方のお話を各地でうかがいますと、もうこの手の問題の対応が非常に重要であるということを皆さんおっしゃる。もうあの手この手を尽くして書いた人を探したり全体に指導したりしているということをお聞きしております。もちろん、例えば学習指導要領に載っているとかそういう話になれば別でしょうけれども、学校現場としてはこれが一番重要だと最優先課題として努力しているということがあろうと思います。

もし書いていただくのであれば2つあり得るかなと思うんですが。1つは、公開されているインターネット上の掲示板に学校から削除依頼をしても全然削除はされない。連絡がとれなかったり連絡がとれても何週間も待たされるというようなことがありまして。この点で学校の先生方は非常に困っているというふうに聞いております。ですから、掲示板を設けている業者の責任というところは1つはあるかなというふうに思います。

もう1つは、ネット上での悲惨な経験について、A委員もおっしゃいました、相談をするところがないということですが。ボランティア等でいろいろと相談を受け付けているところもあって、それはそれで相当に頼られている部分がある。そういうものを充実させるとか、あるいは子どもたちに周知していくとか、そういう方向もあり得るだろうと。例えばそういうことを書いていただいて、余り学校に危機感がないという言い方は削っていただきたいなというふうに思います。

【J委員】 このいじめのところまでくると何か保護者の責任とかというよりもやっている子どもたち自身にそのことを教えていかななくてはいけないと思うんですね。これはやはりもう犯罪ですよ。いわば間接的攻撃というわけで、誰がやってるかが分からなくて、しかもちょっと書き込むだけですごい最大の効果を上げることができるというところがすごい快感なんだと思うんですけども。それに対してやり返されることがないし、見付かることもないし、制裁を受けるところもないというところからどんどんエスカレートするんだと思います。

受けた方はささいなことだっただけに付されちゃうか、しかもトークバックできないし、それで何の打つ手もないからこそダメージも大きいんだと思います。したがって、基本的にはこれがもう犯罪なんだということを子どもたちにもきちんと、子どもたちにも大人にも社会にもきちんと定義していくということと。それから、掲示板に載せられたら掲示板をきちんと削除するように対応をとるべきであることとか。

それから、先ほどE委員の方からピアサポートという言葉が出ましたけれども、これは具体的にどうやっていくか分かりませんが、こういう被害を受けたものがその不当性というものを周りのみんなが認めるといえるか、それは被害なんだというふうにきちんと認識できるというような土壌といえるかそういったものが必要なかなと思います。

【B委員】 参考までに1ついいですか。手短かに。群馬県では先月、生徒指導と校長、それから県警、教育委員会が集まって県内の子どもたちのネット有害発信に関する連絡協議会をつくりました。主には掲示板、子どもたちが立ち上げる掲示板遊びをモニターし、そこで悪い情報、

悪質な情報に対してつぶしていくという協議会です。

特に子どもたち自身が管理人をやっていますから、多くの場合は子どもたち自身です。大人ではなくて。わいせつ情報発信をしている子どもたち自身、管理人に対してこれは犯罪だよというメッセージを送り、場合によっては管理人と直接会って説得をするという試みを始めています。

それから、その子どもたちの管理人たちを手のひらで遊ばせている業者、その業者に対しては県として協力してほしい、青少年健全育成だからこれは協力してほしい。個々の学校でのネットいじめ問題を集約して一括して県単位で業者に世論をつくってぶつけていこうということを始めました。よろしければ参考にしてください。

【E委員】 手短に。親へのところですが、私は提案として、明確なルールを定めておきましょうねと親に言うのではなくて、性犯罪やいじめといった暴力があなたの子どもの携帯にやってくるんだということを知ってもらい、携帯から暴力がやってくるんだと。そうなった場合にはまず親に必ず言うようにルールを定めておくとか、私は分かりませんが、そういうのが来た場合には子どもに携帯を使わせないべきではないかとか、取り上げるとか、そこまで踏み込んだ提案をしないと親が考えてねというのでは余りにも素人親にとってはアイデアがないのではないのでしょうか。こうしたことを書き込んだらいかがでしょうかということ提案したいと思います。

【座長】 メッセージとして明確なものというのはおっしゃるとおりですし、そういう被害があるというのを親に自覚させることをもっと前に出すということと。あとその裏返しとして何人かのご指摘あったように、いじめは犯罪であって、それをきっちり知らしめるということですね。これをもうちょっと書いていくということと。あと、ネットの特性としてそういう行き過ぎが出やすいというようなことも踏まえて。ただ、最終的にいじめのメールみたいなものというのは反社会的行為であるということをもうちょっと出した方がいいということだと思います。

大分前に携帯の議論をしてきましたので、その後また事態がいろいろ動いていることもあってまとめる側としてはちょっと大変なことになってしまう面もあって申し訳ないのですが、ゲーム、それからアダルトコミックの方についてもご議論があることが分かっておりますので、携帯については今いただいたような方向で原案をもうちょっと修正して。特に今日の議論でも分かりましたように、メールを使ったいじめ問題が思った以上に深刻であって、それは前の段

階ではそんなに議論してこなかったんですね。それについて可能な範囲で書き込みをして、それに対して父兄に対してのメッセージ、それから一般に対するメッセージをもうちょっと出すという形で。基本的にはここはご議論いただいた中間報告を土台にしたいと思いますので、今のような補いで前に進めさせていただきたいと思います。

それでは、次にゲームについてでございます。この部分についてがまさに今日本当は時間をとってご議論いただきたかったところです。もちろん携帯も大事なんですけれども、新しい部分を含みますので。これについてどんどんご意見、ご指摘をいただきたいと思います。

【A委員】 これ、確かCEROの方の説明の中に、従来のレーティングに加えて18歳未満の子どもたちに見せたくない有害なものという基準を見直すという作業が新たに今年になって始まったということ。そして、それについては販売店あるいはレンタル店に厳格な指導がなされるようになっていて、販売店もそれに従った例えば区分販売だとかそうした取組が行われ始めたことについてこれは記述がないんだけど、それは何か理由があったんですか。

【事務局】 基本的には別紙で年齢別レーティング制度ということを紹介するような形にさせていただきました。

【A委員】 それは特段に理由がないのであればそれは非常に大きなことで。単にレーティングをしてきたのは今までも同じようにやってきたので、それを社会情勢の変化を踏まえ、暴力表現に関する審査強化を基本とするレーティング制度の見直しを行い、18歳未満の子どもに有害な図書、ゲームについては従来よりもきちっとした表示をし、販売の仕方をするようになってきたということがそれはすごく大きな変化で発展でありますので。そういうことがないといくらレーティングやってみたところで今までどおりならばレーティングしているだけという、そんな状況が続いていたところ新たな取組が始まったということについて、対策の現状のところにもそれはきちっと書いていただいた方がいいと思いますので、よろしく願いいたします。

【G委員】 ゲームが子どもにどういう弊害をもたらすかということですが、主に暴力というと肉体的暴力なわけですが、やはり肉体的暴力だけでなく言葉の暴力もありますし、攻撃的行動全般。行動だけでなく、攻撃的感情とか攻撃的な認知、それを高めるということが、後で紹介するレビューにもまとめられてますけれども、いろいろな研究で裏付けられていて。その攻撃的な認知、感情の部分が非常に重要で、ほかのメディアの影響も相まって攻撃的行動を引き起こしたり過剰な反応を起こしやすい土壌をつくるという部分で関係しています。そういう敵意を抱いて人間に接する、あるいはスケープゴートを探したり、誰かを

ターゲットにして、そしてそこで快感を得ることで自分がちょっと救われるような攻撃的な認知とか感情を生むという部分も非常に重要だと思うんですね。

それと同時に、援助的な行動を低下させるということも1つ確立されてきている部分で。いじめがどんどんエスカレートして深刻化する背景には誰かがターゲットになったら誰もちょっと手が出せない、手を出すと自分もターゲットにされてしまうということでそれでどんどんその子が孤立して深刻な状況に追い込まれていくというところがあるんですね。

だから、援助的な行動、困っている人がいたらそれを助けるということが抑えられてしまうという、そういう影響も従来の研究で言われていることなので、ぜひそれは盛り込んでいただきたいなと思います。

【座長】 おっしゃることはよく分かったんですが、攻撃思考を促進するとか何とかという記述はあるけれども、これが弱いという、もうちょっと詳しく書けということですかね。

【G委員】 そうですね、攻撃的な認知という部分では正当化するとかいうのは入っていると思うんですけども、もう少しその辺丁寧に扱っていただいた方がいいんじゃないでしょうか。

それと、実証されつつあるいろいろな理論の中でここに挙げられているのは主に行動心理学的な側面から見ているものですが、最近ニューロサイエンス的なアプローチで、脳の活動自体を見て、攻撃的な行動がそういう共感性とかを抑えてしまうメカニズムも明らかにされてきています。ですから、そういう部分もできたらちょっと神経科学的な研究によってもそういう裏付けが徐々に進んでいるという記述があってもいいかなとは思いますが。

【B委員】 事務局の方に質問があるんですが、最近出ている最新のゲーム専用機がフィルタリングなしのインターネットターミナルであるという実態から、もう既に相当数売れていることは間違いないので。もしそうであればゲームのパッケージを売っているところで売らないのではなくて、子どもたちがこれを使って容易に18歳以上ですとってクリックすればどんなコンテンツでも入ってしまう可能性があると思うんですが。その辺は視野に入っていますでしょうか。

【事務局】 現時点では書いておりません。

【B委員】 そうですか、それは入れておかないと。つまり、この問題はかなりスピードが問題なんですね。例えば夏休み以前に話し合ったことと今とはかなり違う、そのくらい速いんですよ。ですから、これを出されたときにちょっと先を読むぐらいで問題の指摘を最小限しておくことは必要だと思いますので。必要でしたら情報提供しますので。

【E委員】 区分陳列の実現の比率とかそういったことはCESAの方で調査をしているというふうに伺っておりますので、問い合わせれば数字の方はくるかと思えます。

それから、言語的攻撃など、攻撃行動のほかの攻撃性の面についてということですが、攻撃行動が最終的にはこういった問題のゴールで、また、すでに攻撃行動等となっていますので、ここに含まれているというふうに理解をしておりました。ただ、認知とか感情面を指摘することは、それはそれで誤りではないことと思えます。

それから、援助行動を低める、攻撃性を高めるということでいじめにつながるのではないかとありますが、いじめそのものがゲームの暴力シーンによって起こっているという研究そのものは、私はまだ見たことがないんですけども、そういう暴力性の高まりとか援助行動の低下がいじめにつながる懸念があるという、あくまで懸念ということであれば、慎重な形であれば書いてもよいのかというふうに思います。

もう1つ、これはよくテレビの方で言われてきたことで、脱感作理論というふうに言うんですけども、激しい暴力がメディアの中ではあり、人が人に暴力を振るうことに慣れてしまうという議論があります。これがいじめの傍観者を作るかもしれないという可能性が指摘されることがありまして、これをむしろ懸念として指摘できるかもしれません。

それから、幾つか細かいことがあるんですけども、まず、役割演技性・参加性というところで、遊戯者が主体的にゲームに参加し、主人公の役割を演じながら暴力を振るうことを体験すること、そして怒りを感じたような場面で暴力を振るうことに慣れ、その結果、現実世界での攻撃行動に対する抵抗感が減少することとございます。私の理解ですと、むしろ現実場面で怒りを感じたときにいろいろな選択肢がありえるのですが、すなわち、我慢することもできるし話し合うこともできるし、しかしそこで暴力を選択してしまうというのが、暴力をあらかじめ擬似的な環境で体験していることによって引き出されてしまうということと理解しております。そうしますと、今、怒りを感じたような場面で暴力を振るうことになるというのがあくまでゲームの中での体験ということになっております。むしろ現実場面で怒りを感じたときの選択がどうかという問題であると私は認識しておりまして、そうしますと、例えば、「そのため、暴力を振るうことに慣れ、その結果、現実世界で怒りを感じたとき攻撃行動をとりやすくなる」というのが私の理解でございます。

それから、2つ目なんですけれども、暴力への報酬性・正当化とありまして、主人公の暴力に報酬を与えるようなゲームの中では暴力が正当化されることにより遊戯した者が暴力行為を

肯定的に認識し得ることとございますが。報酬が与えられることと正当化されることの両者が暴力行為を肯定的に認識することの原因だというふうに私どもの領域では考えられております。報酬を与えるというのは例えばゲームで相手を倒すと得点が得られるとか、おもしろい音楽とか映像が出てくるということで、正当化されるというのは、例えば親のかたきで相手を討つというものになります。そこで、例えば文章としては、「主人公の暴力に報酬を与えたり、それが正当化されるゲームの中では、遊戯した者が暴力行為を肯定的に認識し得ること」というのが私の理解でございます。

それから、ゲームの特性により子どもが暴力行為等を行う危険性が高まることというのと、暴力的なシーンにより子どもの攻撃行動等が促進されうることが実証されつつあることというのはあえて分けなくてもよいかと思っております。すなわち、前者は理論的というんでしょうかこういう可能性があるという話で、後者はそういうデータがありますよということであり、その議論の流れは同じ方向で、統合していいかというふうに思っております。

むしろ先ほどG委員から理論のところをもっと詳しくというお話があったのですが、私はむしろこれは学術的なものではないということもありますし、これは本当に書き出しますと詳しく書かないといけないことになります。例えばカタルシス理論というのはむしろ暴力性を低めるという方の理論でございます。これが全体でどういう位置付けになるかということがありますし、それから、社会的学習理論が暴力を模倣することとなっており、これはいいとしても、認知的新連合理論には暴力的な考え方になることというだけではなくて、いろいろな理屈がございます。

ですから、そういうことをやりだしますと細かくて、一般に向けて出す報告書には不向きで、むしろ様々な研究が進んでいるというようなことだけ簡単に書くのでも私はよいかというふうに思っております。

それから、その次の段落で、遊戯する子どもの性別によって影響の方向性や大きさが異なるとありますけれども、実は性別によって効果が違うということは現在のところ若干ですがあいまいなどころがあると私は認識をしております。ですから、特段の必要性がなければ、除いておく方が無難なのかと私は思っております。

次に、細かいところで大変申しわけないんですけども、「眼精疲労や視力の低下が見られることや、集中力等が低下すること」というふうでございますが、一般的にゲーム遊びをすることによっていつも集中力が低下する人間ができるという研究知見については私は余り知らず、

ゲーム遊びで疲れたために、その後しばらくきちんとした仕事がしにくいということなら、認識がございませぬ。ですから、この集中力等が低下するという文言の集中力の前に、例えば「ゲーム後の活動において」を入れておきますと私も賛成できるということございませぬ。

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」とありますけれども、今までの研究では、社会性の低下については実証が強くないということがありまして、ここは、オンラインゲームが今後普及していくことに伴って非常に長い過剰利用が生じたときにこの問題が懸念されてくると了解しております。そういうことからしますと、今の文章では、著しく損なわれというのがもうゲーム遊びから必然的に出てくるような感じに読めるのですけれども、これは例えば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た場合、社会性が低下することという表現であれば私も許容できるかと思っております。

次に、「一般的な保護者とは子どものゲームの遊戯時間を把握しておらず」とございませぬけれども、それを把握している保護者もいると思っております、一般的というのは少し強すぎる感じがしております。「子どものゲームの遊戯状況を把握していない保護者もあり」というくらいでどうかと思っております。

それから、地方公共団体のところで、「しかし」とございまして、「これ以外の暴力的なゲームについての社会的な関心はあまり高くはない状況であり」とありまして、これはG T A 以外のものに対する関心がないということかと思っておりますけれども、実は関心そのものはあると思うんです。有害図書としての個別指定はされてないとしても、関心はあるというふうに思っております。それから、団体指定の措置、すなわち、CEROのレーティングで18歳以上のところを団体指定しているところもありますので、少し表現を工夫する必要があるのかなというふうに思っております。

それから、「こうした危険性については、保護者や学校等においてしっかりと認識が共有されておらず」とありますけれども、これは先ほどのC委員の話と少し通じるかもしれませんが、学校についてはやはり問題性はあるというふうに認識はしておられるんだと思っております。対策がなかなか進んでいないということはあるかとは思っておりますけれども、少し表現の工夫の余地があるかというふうに思いました。

【H委員】 手短かに。G委員とE委員の話に関連して。報告書全体への提案なんですけれども、私はこの素案の脚注が比較的豊富なところは大変好感触に思っております。つまり、こういう

議論に対して印象論ではなくいろいろな様々な事実に基づいて議論しているんだということを示すことはとても大事だと思います。その意味で先ほどの「暴力的なシーンにより子どもの攻撃行動等が促進されうる」というのに関して実証されつつあるとか成果が指示されたとすれば、それはこういう研究があるんだということをしちんと脚注か何かで示すことはとても大事だろうと思っております。親としてはゲームが暴力性に影響があるかどうかということを知りたいわけで、こういう研究がちゃんとあるんだということを知ることとても大事だと思います。しかも、それがもし相当あるのであれば、場合によってはこの部分については分量がまだ少ないという話があれば、アペンディクスか何か作るにして、やはりちゃんと研究があるんだ、そういうことを踏まえて議論しているんだと。また、場合によってはこのゲームが暴力性に与える影響というのはいろいろな角度から様々な意見もあるんだということも含めて脚注かアペンディクスできちんと書き込む方が、むしろこの報告書のパワーといいますか説得性を高めるのではないかなという、スタイルについての提案です。

【座長】 今のことに関しては、どこまで詳しく書くか、一般人向けのものとして、なるべく両立させて、本文を途中で分けるとかいろいろなやり方はあると思いますけれども。ただ今日はもうかなり詳しく、今、E委員からのご指摘いただいたようなこと、それから先ほどのG委員からのご指摘も踏まえて。両方が完全に調和するわけでもなくてぶつかる場所があってどこかで線を引かなきゃいけないというところはありますけれども、各委員の最大限の調和というのを求めてやっていきたいと思っております。

【D委員】 ゲームに関しては業界の方のいろいろな審査があってそれにパスしないと普及できない。その結果非常に問題のあるものを売るのはごくごくわずかになっているというこの実情、取組の結果こうなったというプラスの情報も入れておいた方がいいと思うんですね。というのは、このあとのこのアダルトコミックの問題も、こうやれば業界団体の努力によってある程度効果は出るんだということが言えると思っておりますし。それから、ゲームに関する業界以外の方がこれを読んだときに1つの参考の事例ともなると思うので、やはりそのプラスの情報も入れておいた方がいいのではないかなということと。

それから、先ほどB委員の方からお話がありましたハードの問題ですよね。私たちどちらかというとソフトの方ばかりに関心があったと思うので、やはりハード、ゲーム機がそういった問題点を含んでいるのであれば、例えば販売店では売るときに年齢を確認した上で、未成年あるいは18歳以下の子というのはフィルタリングのかけたものを売るように進めていくとか、何

か提言があってもいいかなという気がしました。以上です。

【I委員】 先ほどのE委員や、それから前回の議論がメインで、特に問題があるからゲームにのめり込むのか、ゲームにのめり込むことが社会性を失うのかという因果関係の問題という非常な問題がありました。それに尾を引いているところあるかと思いますが。対策をとることが必要であるということで「ゲームが子どもにもたらす弊害についての子どもや保護者の理解が深まるよう、ゲームに関する家庭や学校における指導を強化すべきである」と出ていますが、結局ここだけ読むと何なの、誰が何にどの程度のことを言うのというのが今一つよく分からなかったんですね。そして、それはどうしてなのかなといえ、やはり先ほどから出てくる実証的な研究でどこまでのことが言えるのか言えないのか、そこら辺のところは今一つよく分からないからだと思います。特にここにある子どもにもたらす弊害について理解が深まるようにというような書き方をしているんですけども、このゲームをやることでどうなるのか、少なくともまだ結論は出ていないにしてもどうだということを教員の方とか保護者も分かった上で説明しないと、ゲームはだめだと言っても子どもたちは理解できないと思うわけです。そのところの流れですね、今までの前半の部分と、それからこの誰に何を言うところまでを指導すべきなのかという流れが、もう少し説得力があるといいなと全体を読んでいて思いました。

【C委員】 1点目ですが、ゲームのハード的な種類がもう少しあるわけですよ。例えばアーケードゲーム、いわゆるゲームセンターのゲームがあって、これはまた中学生などの生徒指導上の問題になっているということがございます。一方で携帯用ゲーム機の普及でもって家でだけやっていたゲームがどこでも行えるようになって、観光地に親といってもゲームをやっているなんていう子どももいるわけですよ。そういう状況、あるいは携帯電話でもゲームが大分高機能のものができるようになってまいりまして、電車の中で携帯電話でゲームをやっている若者の姿というのは大分見られるようになってきました。こういった様々なハードウェアというか状況の中でゲームが行われる中で、特にゲーム機の問題とパソコンのゲームの問題をここでは言っているんだというようなことを言っていたといいかなと思います。

2点目ですが、今後の対策についてなんですけれども、やはり私も具体的に何をしたいかわからないということがあります。これは恐らく調査研究がもっと必要だということがあるんだと思います。1つ観点として欲しいのは、深刻な問題があるのは割合からすると恐らく1割とか2割とかという全体からすると余り多くない割合の子どもたちなんだと思います。つまりヘビーユーザーですよ。ヘビーユーザー以外の子どもというのは一定の年齢になるとほぼ卒

業していくというか、まあまあときどきはゲームやるかもしれないけれども余りやらないというふうになっていきますので。ヘビーユーザーに対して、例えば業界団体のご協力をいただいて、ゲームクリエイターがヘビーユーザーに対してメッセージを発するとか、そんなような対策も今後考えられる必要があると私は考えております。

ですから、少なくとももっと調査研究をした上で対策をとっていかなければいけないという慎重な書き方にさせていただければと思うことと。その1つの方向として子どもをいっしょくたに見るんじゃなくて、ヘビーユーザーに特に注意して考えていく必要があるんじゃないかという可能性を示唆する、そんなあたりもご検討いただければありがたいと思います。

【座長】 ゲームの部分についての報告案。先ほどご指摘いただいたところですね、大きくは2点で、今までのゲームに関しての学問的な成果をどこまで書き込むかという問題ですね。それと後でつながるんですが、結局特に家庭や学校に対してどういうメッセージを送るか、それをどう具体化するか。それとどういう害があるかということの問題の結び付きというのは非常に微妙な面があるわけですけどもね。

やはりここで書かれたようにもうちょっと具体的にこういうことをするということが書ければいいわけですけども。先ほどのご議論にあったように、一定の問題があるということの共通のあれはありますけれども、そのデータとしてどこまで裏打ちがあるか。こういう研究があるということは注で付けるというご提案があって、そういう形で示しながら、先ほどのA委員のお話にもありましたけれども、ある程度提言の具体性がないとどう動いていいかわからないということがございますので、その方向で原案を修正するというご意見を伺って。もちろんゲームの業界もありますので慎重にやらなきゃいけないところはもちろんきちっとやるということ。

それともう1つのまとめとしては、ソフトの問題の前提としてのハードが動いているということを書き込めないかと。ただ、全く新しく議論をやっていくというのは難しいですので、頭のところでゲームのハードについて大きな動きがある中でこういう問題があるというような形でまとめていくという準備をしていただければと思うんですが。

先ほどの話をちょっと強引に整理したところありますけれども、それに対しての批判も含めて議論を続けていきたいと思います。

【J委員】 ゲームが子どもにもたらす弊害という項目中の、「子どもがトラウマを受けることなどが懸念されている」というところなんですけれども。ここもちょっと私には唐突で、や

はりゲームというのは自分がコントロール感を持てるからゲームにのめり込むのであって、トラウマというのはコントロール感を失うからトラウマになるのであって、ここまで言える根拠はあるのかなというのはすごく疑問に感じました。

その流れの中でE委員やG委員が指摘されたように、ここのゲームが子どもにもたらす弊害のところはやはりきちんと言えるところを言って、言えないところには慎重になって説得力があるように書くことが必要だなと思ったということです。

【G委員】 今のご指摘は確かにそうだと思います。ここはメディアバイオレンス全体について言われていることがここにちょっと唐突に入ってきているんだと思いますね。だから、むしろ例えば小さい子どもさんが大人が見ているテレビを偶然見て、あるいは映画を偶然一緒に見て、その怖いシーンから非常に強い印象を受けるとか、そういう場合の方が当然多いでしょう。もちろん大人が怖いゲームをやっていて血が飛び散るようなゲームをやっていて、それをたまたま一緒に見た子どもが非常に強い印象を受けるといってそれはあり得ると思うんですけども。

トラウマというのは通常かなり強いものを指すふうに使うのが精神医学的には通常なので、その辺の適切かどうかというのは微妙だと思いますけれども。ただ確かにそれによって影響を受ける子がいることは確かだと思います。ちょっとこの辺書き方があると思うんですけども。

それで、先ほどからいじめの問題ですね、それとそれに対してバーチャル研究会としてどういうふうな提言をしていくか。さらにはその予防として何か実効性のあるもっと具体的な提案ができるのかとか、そういう問題とも絡むのですが。ちょっと英文の資料を配布させていただいているんですけども、それについて少し参考になるかと思しますので、簡単に紹介させていただきたいと思います。

「Hostility Among Adolescents in Switzerland?」という論文です。これはスイスで行われた結構大規模な調査で、4,222人の児童を対象にして十三、四歳の生徒さんを対象にして行われたものです。いじめ自体を取り上げた研究というのは非常にまだ少ないんです。私がざっと見たところではこれと、あと韓国の調査があったんですけども。ちょっと韓国のは入手できなかったのとあわせてこれをお示しさせていただきました。

これは、たたくとかけんかをするとかいじめる、このいじめるというのは主に言葉の暴力を意味していると思うんですけども。それから、学校で安心していられるかいられないかというそういうふうな観点と、それとテレビの視聴時間、それからテレビゲームの利用時間、それとの関連を調べたものです。そして、カイの二乗検定及び多重ロジスティック回帰分析という

統計解析を行って、その結果が結局その後のテーブル（表）2 というところですね。ちょっと英語なので読みにくいですが、これはカイの二乗検定という統計研究を行った結果を示したものです。テレビジョンビューイングというのがテレビの視聴時間が短い人と長い人、それからエレクトロニックゲームプレイングですね、これがテレビゲームの利用時間が多い人と余り利用しない人で比べたもので。結局、ボーイズとガールズに分けて、プリングアザーズというところがほかの人をいじめるところですけれども。カイの二乗検定でテレビの視聴もテレビゲームもどちらも統計的優位な関連を認めただけですけれども、テレビ視聴の時間の方が強い関連を認めたという内容になっています。

これを更にこの精度を上げるために、多重ロジスティック回帰分析という手法で統計解析したものが次にございます。結局どこを見ていただいたらいいかといいますと、4つに分かれますね。上側が男の子、下側が女の子です。上2つが男の子で下2つが女の子です。その中でプリングアザーズというのがステップ2の上から2段目ですね、プリングアザーズというのがありますね。それが2.17というのはオッズ比というもので、テレビを余り見ない子とテレビをたくさん見る子でどれくらいほかの子をいじめた危険が増すかというものを表しています。それが2.17ということでこれは統計的に優位であったというようなことです。それから、テレビゲームの方も1.74ということでこれも優位であったということです。テレビ視聴の方がしかしこれ有意差が強く出ていますね。

それから、下が女の子ですけれども、女の子の場合もいじめに関してはテレビ視聴の方だけが有意に出ているというものです。これはテレビのどういう番組を見るかとか、あるいはゲームについてもどういうゲームをするかとかそういう中身とかは一切尋ねてなくて、ただその時間だけで見ているわけですけれども。こういう結果が出たということです。

もちろんテレビを長い時間見るからそれが直接いじめになるわけではもちろんなくて、テレビをたくさん見る人は例えば寂しさを抱えているとか家庭的な何か余りかまってもらえないとかいろいろな要因がそこに絡んでいますので、そういうものがすべて混ざり合っているわけです。それで直接テレビを長く見たらいじめをしてしまうというわけではありませんけれども、一応そういうふうな結果が出ているわけですね。

何らかの、従来言われていたのはそういう肉体的な暴力、直接的な暴力の方がどちらかというよりは懸念されていたんですけども、むしろ実際にはテレビにしろテレビゲームにしろそういうメディアに長時間触れることが言葉の暴力ですね、いじめに、最近多いのはそういう言

葉の暴力ですけれども。さっきも出てきて携帯いじめに代表されるような非常に陰湿な言葉の暴力、そういう部分に、攻撃的な感情とか攻撃的な行動を直接的な暴力じゃなくて間接的な言葉という手段で攻撃していくという傾向を強めていると、そういう可能性が懸念されるということなんです。

そのちょっと何枚か後ろにもう1つ論文がありまして、アンダーソンという方が、これはいろいろな論文を、テレビゲームに関する論文を要約したレビューなんですけれども。結局、さっきもちょっと申し上げましたけれども、その後半の部分をちょっと見ていただけたらと思います。フィギュア1という図があると思いますけれども。これは暴力的なゲームに触れることによってどういう影響が出たかというものをいろいろな論文を総まとめしてその平均を示しているものです。それぞれの棒グラフは攻撃的行動、攻撃的認知、攻撃的感情、それから援助的行動、それから生理学的な覚醒、覚醒というのは目がぱっちり覚めた状態のという意味の覚醒ですけれども。そういうふうに攻撃的行動、認知、感情、生理学的覚醒度を高めて、そして援助的行動を低下させると、そういうふうな傾向が見られたというものです。

そして、もう1つ別の3つ目の論文なんですけれども。これはどうしたらいいかということについての1つの提言にもつながるものだと思うんですけれども。これはスタンフォード大学のある研究チームが行ったもので、小学校のカリフォルニアのサンジョゼというところにある2つの小学校で約100人ずつ生徒をランダムに選びまして、そしてその生徒たちを対象にテレビとかテレビゲームなんかの利用についてどういう危険があるとかそういうことを指導するといった教育的な介入を行うことで、テレビ視聴時間とかテレビゲームの利用を減らすことによってどういう効果が得られるかということを実際にやってみた研究なんです。

この結果は、半年間そういうレッスンを行って。ただ、そのレッスンを行う場合に、例えば暴力行為はしてはいけないとかいじめはしてはいけないとかそういう直接攻撃に関する言及はしないで、ただ純粋にメディアの利用の仕方についてまず自分たちの利用の実態を自分で振り返ってもらうとかそういうところから始めて、さらにそれについてだんだん話を進めて指導していく。その中で自分はちょっとテレビ見るのとかゲームするのをちょっと減らしてみようという意欲を見せた子についてそういう試みを実際やってみようということを取り組ませて。

向こうにはテレビを見る時間を制限する道具があるそうですけれども、そういう装置を使って、ある期間テレビとかテレビゲームを減らすことができれば1週間にこれだけの時間は見ていいよと、利用していいよというようなことでそういう装置を使って自己管理をさせる。家

庭にも自己管理がうまくいくように協力してもらおう方向に働きかけをしたと。そういうふうなメディアの利用の仕方についてそういう働きかけを半年間やったということですね。具体的には18回のレッスンをしてそういうことをやったと。

その結果どういうふうになったかといいますと、暴力的な傾向を本人だけじゃなくて同級生の友達とか、それから両親、それから先生といろいろな人から評価してもらっているわけですね。それによると、統計的な有意差が出たのは友達から見たその子の攻撃的傾向ですね、それが低下したと。それが統計的有意だったということと。もう1つは、3番目になりますけれども、Observed verbal aggressionというところですけども、言語的な攻撃ですね、言葉による攻撃が減ったということです。ただし、肉体的な暴力とかそういうことに関しては余りまだこれでは効果が、統計的有意な効果までは得られなかったというようなそういうことです。

しかし、そういう言葉の暴力というものがやはり肉体の暴力に劣らず非常に危険な側面を持っているし、逆に表面に出にくいだけにもっと追い詰めていくという部分があるので。そういう子どもたちの攻撃性が、いろいろな要因あるかと思えますけれども、一部そういう暴力的なメディアとかあるいはメディアの利用の仕方、過剰な利用によって助長されているとしたら、やはりそこに何か手だてを打っていくということが有効であるということが、実際こういうふうの実証されたデータとして出ていますので。ただもちろんいじめとかそういう結果として出てきたところについていろいろ指導することももちろん重要でしょうけれども、子どもたちの中にある子どもたちみんなの間で高まっている攻撃性ですね、傷付け合うことで自分を守っているような状況をそこを改善してやらないと、結局根本的な解決になかなか通じないのではないかなということを感じます。

そういうふうなことでちょっと紹介させていただきました。

【座長】 この資料の扱いというのはちょっとまだ学会レベルでいろいろ議論されてから日本に入ってきて、まだ英訳の文献なので。今のご議論は非常に参考になったと思うんですけども。

【E委員】まずトラウマのことについて少し申し上げたいのですが、唐突という話ですけども、これはあくまで残虐なシーンなどを見ることによってトラウマになる、すなわち、後で思い出して緊張して眠れなくなるという種類の問題であるのに対して、ここではあくまで暴力的なシーンを見て、暴力の学習によって暴力性が高まるという文脈の話がずっとされてきているので、それとは異質な内容になっているということだと思います。子どもの反社会的な行動や人

格の形成の助長という、この節に入っているのも違和感があるかというふうに思います。

ですから、この違いを明瞭にするには、もう1つ別の柱を立てて、そちらで記述する必要があるかと思えます。これは、前回の会議でも申しましたけれども、小さい年齢のほうが深刻ということがむしろはっきりしているのは、こちらのトラウマの問題の方だろうと思えます。人格的な影響というのは、年少者の方が大きいと恐らく考えられているわけですが、実証から言うと弱いんです。同じ方法論で年長者と年少者を研究して比較することが難しいことによりますが。トラウマの場合のほうが年少者の方が問題が大きいことがもっと説得力持っているように思えます。

それから、3つの論文を教えてくださいました、私も勉強になったんですけども。少しだけコメントをさせていただきたいんですが。1つ目の論文、これはスイスの論文で、国家的ないいデータが使われており、いじめの問題もテレビ視聴やゲーム視聴と関係があるという話になっております。1つは、G委員もおっしゃっておられましたが、これは、相関関係の研究、すなわち、相関研究というものになりまして、テレビを見ている人ほど、あるいはゲームをしている人ほどいじめを経験していることを示したものでございます。言えることはそこまでの関係にとどまっております、テレビやゲームに接触することがいじめをすることに影響しているのか、もともといじめをするような人がテレビやゲームに接触するようになるのか、そこを区別できるデータではないということになります。そういう因果関係という点ではまだ今後の研究の余地のあるところと思えます。

それから、クレイグ・アンダーソン氏の論文ですが、私も実は共同研究を一緒に進めており、知っている人なのですが、世界的な第一人者でございます。その人がメタ分析というふうに言うんですけども、今までの研究の結果をできるだけ集めてきてそれをまとめて結局何が言えているのかということ明らかにしている研究で、そのため、これが現在あるデータから導ける最も一般性の高い研究結果ということになるんだろうと思えます。クレイグ・アンダーソン氏はずっとビデオゲームの影響を研究しておられ、これまで暴力的な影響があることを主張してきた研究者ですが、この論文でも、それを肯定する結果を出しているということになります。

この論文では、攻撃的な感情や認知について結果もあり、これについて取り上げるかどうかという議論なのですが、最終的に重要なのは攻撃行動の部分で、感情とか認知はそこにつないでいくものですので、言わなくてもいい話であるとも私自身は思うのですが、触れて悪いという話でもない話と思えます。

むしろ身体的行動以外にも言語的行動に対する影響があるという話については、攻撃的行動とは違うレパトリーであると思いますので、これは問題になるかもしれません。先ほどのスイスの研究ですと、相関研究ですのであいまいな面があるという状況かと思いますが、あくまで懸念ということであれば、これも含めていくことも1つの考え方とは思いますが。

それから、もう1つの3つ目の研究ですけれども、これは介入研究で、影響があるかどうかということではなくて、実際に介入をしたらどうなったかを検討しており、こういう研究が2000年ぐらいからすごく増えてきていると思います。これは、メディアリテラシー教育というものが効果を持つということを実証している研究であるわけでございます。ゲームだけではなく、テレビも含まれておりますけれども、ゲームのリテラシー教育というのはすごく打ち出されていくべきだというふうに思います。

あと、こちらでは言語的攻撃の方の影響は出ているけれども、むしろ身体的攻撃の方が出ていないということで、言語的攻撃に対する影響がありうるという結果ではあるかとは思いますが、これとは異なる先行研究もありますので、このあたりまだ研究途上でいろいろあいまいな面もあるということだろうと思います。

【F委員】自分なんかは専門家ではないんですけども、非常に分かりやすいものとして、ゲームが子どもにもたらす弊害について。4月にこの研究会の一員になってから自分は結構ストイックな人間なのでかなり勉強してきました。関係あるいろいろな文献を読みあさってきましたけれども、その中で教育現場にいて自分が非常にストーンと落ちた本が一冊あったんですね。それがG委員の著書なんですよ。その中で、ちょうど80年代初頭のテレビゲームの登場から今に至るインターネットの社会までの時系列の中で不登校の数との比較の記述があったんですよ。実はこのゲームの発展というのは教育問題と当てはめると非常にリンクして恐ろしいぐらいリンクしているんですね。その時代時代に起こる青少年問題とより高度なハードの普及というのを当てはめてみるとすごく、私自身ちょうど小学校高学年にテレビゲームが登場したということでよりリアルに実生活の中で体験してきた人間でもあるんですけども。非常にわかりやすい。

ただ、具体的な名前をこの報告書に書けるかどうかというところで難しさはあると思いますけれども。あれを外の人が見たら、ああ、なるほど、ゲームが子どもにもたらす弊害というのは教育問題と時代背景的にもぴったり合っているんだなということをだれもが認知する、すごくわかりやすい記述だったなと思うんですよ。その辺についてぜひ簡単にG委員の方から何か

説明があれば一番共通認識しやすいなと思うんですけども。

ああいう分かりやすさと具体性なんですよ。相関何とかと言われても、私なんか一般の人間としてそれを見ても実際よくわからない。日本でどのように教育問題と関わりがあってきたのかということ、それをしっかりと記述することというのはすごく、少なくとも私はなるほど、子どもたちの現実、それから自分の育った現実と当てはめたときに本当になるほどなと100%思ったのがあれだったんですね。

【J委員】 G委員のその本は読んでいないんですけども、お話を伺った限りはちょっと危ないなという気がしてまして。要するに同時期に起きているということだけでは因果関係は全然証明できませんので、もっとほかの要因、共通の要因があって、そこから両方が出ているとかいろいろな可能性をついつい考えてしまって。表面的に同じ時期にリンクしているというだけと言われてここに載せられてしまうと、まあ、それは違うでしょうと思う人もたくさんいると思います。

【座長】 いろいろな考え方といろいろな文献があって、それについてどこまでどうここに書き込んでいくかというのはさっきから議論になっているところなんです。これは事務局でいろいろ議論を慎重に整理されてこういうふうにまとめたわけですけども。これでは書き足りないというご指摘とか注に落としたりいいとか、これではちょっと書きすぎであるとかというご議論があるわけですね。それにさらに全体として学会なりでの議論を踏まえて、それを客観化したものとしてそれを一般の方にも分かりやすくこういうものと載せていくという使命があると思います。もちろんG委員、ここの委員としてご発言いただいて、ここをこう直した方がいいというご発言があればそれはやはりもちろん載せていくということだと思ってしまうんですけどもね。

【G委員】 だから、もちろん因果関係を立証する上でね、それはもちろんエビデンスにならないわけですけども、ただいろいろなことを言った上で、いろいろなエビデンスを示した上で1つの総まとめとしてそういうふうな時系列で見てきてこういうふうになっているということその部分は記述しているわけです。だから、別にただ同時にそういうことが起こっているからこうだというふうなことを言っているわけではなくて、ほかのいろいろなエビデンスを示したうえでの話です。

最も因果関係を立証する上で強いエビデンスは、やはりその原因を取り除いたときに結果が変わったという、改善したというそれが一番強力な因果関係を示すものなんですよ。だから、

そういう意味で言えば、先ほどのスタンフォードの研究はまさにそれをやっているわけですよ。適切なメディアとの付き合い方をすることによってそういういろいろな暴力的な傾向が改善したということですから、言葉の暴力とかね。ただ、F委員が言われたのは、実際自分たちがその当事者としてその時代を生きていたらもっと細かいディテールが分かるわけですよ。こういうふうなことがあってだんだん学校、子どもたちが変わってきたなとかそういう部分がもっと細かい1つ1つの因果関係のつながりとして。だから、そういう部分でF委員は実感されたものと一致したんだと思うんです。

だから、その部分、ただ時期的に一致するからといってそのことを言っているというわけではありませんので。

【E委員】 その3つの目の研究ですけれども、これはまだ実験研究ということで要因を除いてやっているわけですが。ただこれを見ますと、言語的なものは効果が出ているわけですけれども、むしろ身体的なものは出ていないわけですね。そうしますと、身体的なもので問題がないんだからゲームというのはそんなに問題ではないんじゃないかとむしろそういう話になるのかもしれないですね。

研究によっては身体的なものの方で出ていて、言語的なものでむしろ出ていないというものもあるわけですね。いろいろなものがあってなかなかそういうところで微妙なんですね。ですから、なかなかはっきりしたことは言いにくいというそういう状態だろうと思います。

現時点で先ほどのクレードアンダーソンのメタ分析というのはですから最も一般的で、これは信用、一番そういう意味では何かを重視するかとすればこれだというふうには思うのですけれども、これはそういう言語とか身体とかそういったものは区別して扱っていないものではあるかと思っています。

そういうふうにいる状況は複雑でありまして、なかなかうまいまとめは難しいということだと思いますね。ですから、そういうものとして、ただやはり慎重に、言い過ぎとか偏りが無いような形でそういう配慮をしなくてはならないと思うんです。

私はここでプレゼンをされましたけれども、渋谷明子さんが、私はテレビゲームの実証的な研究で日本で一番やっておられる方だと思うんですね。そういった方に例えばご協力をいただいて、現在のこの研究の状況をレビューをしていただいて、本文の方ではそこを参照しながらまとめるというのが1つのやり方ではないかというふうに思います。

【座長】 渋谷さんにはここでも前回報告いただいたわけで、それを踏まえて、これも取り入

れているとは思うんですけどもね。

【G委員】 今のE委員のこの研究についてのコメントですけども。言葉だけじゃなくて、これは同級生が評価したのでは攻撃性全般が低下していたということなので、同級生の評価としては言葉だけじゃなくて肉体的な暴力も含めて低下していたというそういう結果です。

【E委員】 何か本当に学会の議論みたいになってきてまして。これがやはり研究というものがすごく重要な問題だということになってくるんだと思うんですが。

今のお話でいきますと、要するに逆に言いますと、同級生が認識した攻撃というのに言語的なものが入っているかもしれないわけですね。ですから、やはり学術としてはそれをしっかり分離して、身体の方がどうであるかが言えなくてはいけないということになると思うんです。そのところはここでは効果が出ていないので、やはり身体的なものがあるということについての説得力はなかなか持たないということになるんだろうと思います。

【座長】 議論はもちろんいくらでも時間があればしていただいた方がいいんですけども。ですから、このゲームに関しては学会がまだ本当に今、G委員からペーパーを出してもらってよく分かるんですが、動いているというか、さっきの携帯の方はもっと日進月歩なのかもしれないんですけども。その中である程度確実性がありながら、ある程度新しい問題に対してのニーズに答えるだけの新しさも入れながらということ。

先ほど議論が出てきたようなものも踏まえて、ここの具体的な文章の直しとかをしていただいていますけれども、それを踏まえて一番難しいのは具体的な指針をどう書くかなんですけどもね。これでI委員からももうちょっと具体的にこういう問題があるからこういうふうな指導をとる筋道が出ないと、イメージが伝わらないんじゃないかということだったんですけども。

【B委員】先ほど来の議論とも関係すると思うんですが、ここで1つ欠けているというか補強してほしいものはやはりあるなと思っているんですね。それは、G委員の本は私も読みましたけれども、それとも関係してるんですが、ゲーム遊びのイノベーションをやはり視点として少し入れておく必要があるのかなというふうに思います。子どもへの影響に関して言えば。

そういう点で言えば、このオンラインゲームをもう少し追加的に、現在起きている違った視点からの影響。例えばオンラインでもファミコンゲームとは全く違ったオンラインゲームの中でもRPGのコンテンツが及ぼしている影響についてやはり言及しておいた方がいいのかなという気はしました。

これは子どもへのリスク、健全育成ということに関して言えばいろいろな側面を含んでいて、例えば従来のゲームはどちらかといえば一人遊び的なメディアとして考えられていたんですが、集団遊びに、時空を超えた集団遊びという特性を持ったものとして。しかもこの中ではっきり言ってしまえば遊びのインターネット化というのがもうはっきりと見えてきているわけですから。実際に札幌であった事件、小学校の女の子が大学生とオンラインでチャットしたりRPGで一緒に戦っているうちに仲間意識を持つわけですね。仲間意識があって非常にインテメートな心理が生まれて、そしておびき出されて事件になるという、こういうような事例もありますので、例えばそういうことを念頭に入れて。今後イノベーションにおけるこのタイプのものがもっと普及することは明らかですから、追加される方がいいのではないかという気がしました。

【座長】 新しいことはそうなんですが、今までのものでも議論がこれだけ紛糾していますので、この新しいオンラインゲームは次の課題で、今回はちょっともうとても無理だと思いますので。

ほかにご議論がなければ、そもそもゲームのことでまとめて報告書を出すこと自体が非常にチャレンジングなことですので。可能な限り明確に問題点を。E委員もこういう傾向があるという問題点の指摘であれば、そういう指摘があるということをもとめることは可能ですよね。もちろん、先生の反論もいただくことを前提に、こういう懸念があるからこういう指導をということであるべくできる限り書いて。今のよりも進めるということではないんですけどもね、それをもう一度ご審議いただくということで。

学会レベルでの議論はきっちり学会でやっていただくとして、ここでは国民から見てある程度分かりやすいところでこういう懸念があればこういう反論まで提言するというところでまとめさせていただきたいと思うんですが。

【E委員】 私はさきほどから暴力に対して悪影響がありうるということは全然反対しておりませんで、クレイグ・アンダーソン氏と同様でございます。ただ、その主張の扱い方を気にしている次第でございます。メディアの専門家が日本の中にも何十人もいるわけですし、その人たちにこれは何だと言われると困るというのが私の立場でございます。だから、例えば渋谷さんのような方にアペンディックスで何か1枚でも書いてもらって、本文の方はもっとわかりやすい言葉でそれを踏まえて記述するというようなやり方がありがたいと個人的には思っている次第でございます。

【座長】 分かりました。

次は、アダルトコミックのことです。これに対する提言についてご議論をお願いします。

【I委員】 最初にインターネット上での販売状況の例というのですけれども、先ほどご説明を伺ったりしているのですが、それでもちょっと正直言ってよく分からないところもあったんですけれども。これを読まれた方はイメージが沸くでしょうか。この報告書を読まれた方が意味を把握できるよう、もう少し分かりやすく書く方がよいのではないのでしょうか。

【座長】 例えば文章の中に書く、どこでも必ず小学生以下のものは販売しているとか、もうちょっと分かりやすくということですかね。私もそう思うんですけれども。

【事務局】 言葉で説明しなくてはいけないところはなるべく注などで少し丁寧に書けばもう少し分かりやすくできると思います。表自体はあった方がその実態を示すものですのでこれは書きたいと思っておりますので、ご指摘を踏まえてもう少し書きぶりをわかりやすくさせていただきたいと思います。

【C委員】 これまでの経緯もあろうかと思うので伺いたいんですが。ここで書かれているものというのは、子どもが見ることが問題なのか、大人が見ることが問題なのか、両方なのかということが、何か区別されないまま論じられていると思うんですね。1つ考えられることとしては、小児性愛というかロリコンというかそういう趣味を持つというのは恐らく萌芽は子どものうちにある、要するに未成年のうちにそういうものに関心を持ってそのまま大人になっていくという可能性が高いのではないかと私は考えているんです。ただ、これはいろいろな議論があるのかもしれませんが。大人になってから突如としてそういう趣味に走るということもあるかもしれない。もし前者だとするならば、つまり子どものうちに興味を持つということが多いのであれば子どもに見せないということが非常に有効な対策になるかもしれない。しかしながら、大人になってから見るんだとすると、これはかなりいろいろな反論が予想されるわけで、大人が自由に見ることについて何がいけないのか、それが犯罪につながるのはまずいかもしれないけれども、犯罪につながらない多数の人については何ら問題ないではないかと。むしろそういうものがあるからこそ犯罪が抑止されるんだという議論は当然あり得るわけですね。それに対する反論を用意しておかないと、不用意にこういうものを出すとえらいことになるんじゃないかという気がいたしております。そのあたりについて、これまでの議論等があれば教えてください。

【座長】 これは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で、子どもに見せる、

見せない、携帯なんかは子どもが見たり聞いたりするということを中心にあれですけども、アダルトコミックが広くバーチャル社会で非常に蔓延していて、それによって子どもが被害に遭う。だから、犯罪の被害者になるかどうかは別として、子どもをそういう性行為の対象にするようなコミックがバーチャル社会で広がるのが子どもにとってマイナスであるという、非常に漠たるとらえ方で進んできたんだと思います。

ですから、先ほどの携帯の問題に比べますと、直接的な子どもの被害という意味では希薄なのかもしれない。ただ、子どもを対象にしたこういうコミックがバーチャル社会で広がっていることに対して問題があるということで、取り上げたということなんだと思います。

【C委員】 ごめんなさい、何が問題なのかがはっきりしないと思うんですね。それは私は個人的には嫌だと思えますよ。しかし、こういうものが好きな人にとっては漫画でそういうものがあたってそういうのが好きな人が読むくらい何も問題がないではないかという反論は当然予想されるわけでございまして。それに対する反論を用意しておかないと、この報告書を出すのは危険ではないかということをお願いいたすんですけども。

【A委員】 前回の検討でそのことが問題になって、総意としてこの種の情報が氾濫している状況は問題だと。しかし、情報を、こういう子どもを対象にした性暴力的なコミックといったものの製造を禁止をすることはできないだろう。したがって、作る自由はしようがない、そこには何も言えないだろう。それがたとえ犯罪を助長する、子どもとの性交というのは基本的に犯罪ではありますが、それをそののかす内容のものが多いわけだけども、それは問題ではあるが、それを作るなどは言えないだろうというのがまず前提としてあります。

それでは、それが販売されることについてはどうだろうか。それも販売するなどはまた言いにくいだろう。これはやはり一部の人たちが見る自由もあるであろうと。そうだとすると、何が問題かという、これが他の書籍と同様の扱いを受けていて、ほとんど区別なく社会に出回っているという実態であるだろうと。そこをまずきちっと見ていって、少しこうした犯罪を助長するような情報でもあるし、少し販売の段階で社会的に遠慮していただくような取組が促されてもしかるべきではないかというのが基本的な流れだったんです。

その中で出てきたのが、先ほどのインターネットの書籍サイトでは全く同列に扱っていて、それはひどいじゃないかということが指摘をされて、それに対する対応状況をどうするかというのが基本的な主要なテーマとして描かれているという状況なんですね。

【C委員】 それは、子どもに買いやすい状況があることが問題なのか、それとも一般的に十

分な区別がなされていないこと自体が問題なのかということ、後者というふうに考えていいですか。

【A委員】 それは両方だと思います。先生おっしゃったように、子どものときに見てそれではまったという、大人になってからも継続したという事件もあるし、その側面もそうですけれども。大人としてもこういうものを見てやや考え間違いをする人が出てくるんじゃないか。そういう大人に対してもほかのアダルト本とは少し違うよということを知ってもらうような取組も必要ではないかという側面ももう1つ。

【C委員】 大人になってから犯罪につながったというような、大人になってから触れて犯罪につながったということについての何か実態みたいなものは、警察ではそういった事例をお持ちなんですか。お持ちだったら載せていただいた方が説得力が増すように思うんですけども。

【A委員】 例えばということで、そうした事例を2つ載せております。

【C委員】 もし子どものうちに関心を持って、それをアダルトコミックが助長しているということが言えそうなのであれば、そこを強く打ち出していただく方が説得力が増すように思います。子どもの目に触れないようにしようということであれば説得力が増すと思うんですが、ちょっとそこがよく分からないんです、ごめんなさい。

【A委員】 むしろ子どもの目に触れさせないようにしようというのはちょっと後で、子どもも大人もできるだけこういうものは見るべきでないと。見たい人はしょうがないから遠慮しながら見てもらいたいというのが基本的なスタンスになっているということだと思っただけです。どういう状況、どう改善したいのかということがクリアになっていないものですから、非常に抽象的な言い方になってしまうのだろうという気がするんですね。

ですから、この研究会全体としてこの前までの議論で同意しているところは、今の販売状況はひどいじゃないかと。それを自主的に各業者に取り組んでいただいて、もうちょっと遠慮したようなやり方にまずしてみようというのが基本的なスタンスですから。それはそうであれば、そうであることがもっとはっきりわかるような形できちっと書いてしまう。もっとこれは単純化して書いてしまった方がいいのかもしれないですね。

【H委員】 妥協的なことになるのかもしれませんが、先ほどのゲームについてもまだまだ非常に多くの議論が必要であるということよく分かって。ということはそれは議論が行われていることは大変積極的に評価ができると。問題はこのアダルトコミック、アダルトゲー

ムがどういう問題を持っているのか、持っていないのかということすらよく分かっていない。分かっていないから考えなくていいと考えるのか、分かっていないけれどもそこに何か問題があるかもしれないと考えるのか。少なくとも先ほどお話があったように、大手のインターネット書店も情報を出していない。まずここに問題があるかどうかという国民的な議論をする必要があるのではないかというふうな提案は大いにあり得るのではないかと。

そういう意味では今の段階で規制云々ということをもまず正面に出す以前に、まずこれを国民全体が議論する必要があるのではないか。単なる倫理観とか道徳観の問題を超えて、さっきC委員もおっしゃったような、本当に問題が起きているのであればちゃんとエビデンスを示そうと。そのためには多分業界の協力も必要で、ちゃんとこれを議論しようではないかというふうな提案も、非常に前向きで積極的な提案であるように私は思いました。

【座長】 重要なお指摘だと思います。ただ、法的規制とか何とかというのはそんなに出してないと思うんですけどもね。

【H委員】 ややうがった見方かもしれませんが、規制等自主的な取組を求めるというふうにいいますと、何か規制を求めているのかなというふうにやや強く印象を持ってしまうこともあり得るかもしれないということです。

【座長】 ここの議論とH委員の基本的な考え方はそんなに違わなくて。こういうものがどう悪いとか、悪いから法で完全に禁圧しようという話ではなくて、ここで見たような画像を、どう見てもほとんどの人はこういうものが普通のところであふれるのはおかしいと考える。しかし、ごく特殊な人たちが陰でこっそり見るのまで処罰するというのもおかしい。その中で、しかしインターネットの中でこれだけ簡単に誰でもが見られて買えるような状況で、子どもも自由に買えるような状況になっているのは、これはみんなに認識されれば問題だろうという、問題提起的な側面が強いと思うんですが。それよりは一步突っ込んでやはり自主規制ができないとか、公共団体が危険性を踏まえたいろいろな販売防止策をとっていくべきではないかというような提言をするということを押さえてあって。確かにむしろ弱いとかソフトなのかなという感じでもあるんですが。それも含めて皆様のご意向で次回またまとめたいと思います。

【D委員】 さっきのH委員の意見にちょっとかぶってくるところもあるんですけども。これの話合いのときにメディア別に話を進めていって、「これは問題じゃないか」というと「確かに問題だ」と。それでそこから理屈を考えていくところがあったように思います。だけれ

ども、やはりむしろ上から考えていくというか、子どもの健全育成の問題の中にいじめの問題があり、暴力の問題があり、そして子どもを性の対象にするというのがあって、それを問題と今私たちはしているんだと。やはり子どもを性の対象にしないということを国を挙げてやっていくべきであると。その中には例えばそのために携帯やいろいろな掲示板とかが道具として使われていけばそれはそれで問題でしょう。それから、児童ポルノはもちろん論外でありますと、取締りをもっと厳しくしましょうと。それと同時に、やはり子どもを性の対象としないという1つのみんなのコンセンサスというんですか、それをつくり上げる上でやはりこのアダルトコミック、特に子どもを性の対象としたアダルトコミックの存在というのは非常に懸念される存在であると。具体的な弊害についてはもちろん研究途上なのかもしれませんが、非常に懸念されているにもかかわらず、だからこれからはもっと議論や研究が進まなければいけないのに、それを全く差し置いてというかよそにおいて普及だけがどんどん広がっていくと。この状況は非常に憂うべきことではないかというような流れにすれば、そんなにまず取締りありきとか、メディアごとにこれが問題だというんじゃないかと、もうちょっと上の方からきちんと説き起こしていくといいのではないかなというふうに思ったんですが、いかがですか。

【座長】C委員、ご納得いただけましたでしょうか。ただ、この趣旨もそれとそんなにずれていないわけではありませんので。

【D委員】 ちょっと分かりにくくて。だから、多分いろいろな人の意見が出て、例えばこのアダルトコミックをやり玉に挙げているじゃないかとそういうふうに読む人も多分いると思うんです。そうじゃなくて、我々は特定メディアをやり玉に挙げているわけではなくて、子どもの健全な育成の上でこういうことが懸念され、その事例としてこういう問題があると具体的に例を挙げていくなど、もっと書きぶりを工夫した方がいいのではないかなという感じがするんですね。

【I委員】 子どもに対する性行為等を表現した画像等に関する規制の状況なんですけど、これは一番最初の段階で結構問題になっていたかと思います。つまり、一般の人が考えて、特に先ほどC委員がおっしゃったように、いわゆる表現の自由の観点からだけ見るとすればそういうふうに読めちゃうみたいところで、逆に過剰な反論というか拒否感みたいなものを持たれてしまったら、せっかくのこのバーチャルでの考え方がマイナスになってしまうと思います。

そこで、先ほどおっしゃったような形での認識としてそのスタンスを最初に解説しておくべきでしょう。特にアダルトコミックについては先ほどA委員や座長がおっしゃったようなこと

るも当然私たちの認識としては大前提にあったと思いますが、確かにC委員が言われたようなところは必ず指摘されるというところはあると思うので、そのところの合意をもう少しきちっと書いた上で進めた方が確かにいいかというふうに思います。

【座長】 いかがいたしましょうか、今のようなご提案を踏まえて頭のところで、特にC委員からのご指摘ですね、それに答えるような。それから、全体としてD委員がおっしゃったようなトーンで。やはりある意味でこの委員会一番注目されているのはその部分なのかもしれないんですよ、外からはね。ですから、そこで無用な誤解を受けないような書き方をしていくということは大事だと思いますね。

【D委員】 その上で、先ほど例えば非常に懸念される状況にあると、我々としてもやはり実際に例えばこういうのを売っている側からの聞き取りをしたいと思ったけれども、それにも拒絶されるような状態で、非常にそれは遺憾であるということはやはり指摘しておいた方がいいと思うんですね。

【座長】 ですから、先ほど前のところでご指摘あった自主規制をやってこれだけうまくいった部分もあると。それに対して今回この業界は全く反応していないということはクリアになるように指摘をしておいた方がいいと思いますね。

(了)