バーチャル社会のもたらす弊害から
子どもを守るために

最終報告書

平成１８年１２月

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

目　次

第１　はじめに・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１

第２　携帯電話について
　１　子どもの携帯電話の利用状況・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　３
　２　携帯電話が子どもにもたらす弊害・・・・・・・・・・・・・・・・・　５
　３　携帯電話がもたらす弊害への対策の現状と課題・・・・・・・・・・・　８
　４　取組の強化に向けて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１０

第３　ゲームについて
　１　子どもとゲームの現状・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１５
　２　ゲームが子どもにもたらす弊害・・・・・・・・・・・・・・・・・・１５
　３　ゲームがもたらす弊害への対策の現状と課題・・・・・・・・・・・・１７
　４　取組の強化に向けて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１９

第４　子どもを性行為等の対象とするコミック等について
　１　子どもを性行為等の対象とするコミック等の状況・・・・・・・・・・２１
　２　子どもを性行為等の対象とするコミック等がもたらす弊害・・・・・２２
　３　子どもを性行為等の対象とするコミック等への取組の現状と
　　新たな課題・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２２
　４　取組の強化に向けて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２６

第５　おわりに・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２９

第１　はじめに

コンピュータやインターネットの最近の急速な発展と普及により、個人の情報収集力やコミュニケーション能力が向上し、社会活動、文化活動、経済活動の利便性は飛躍的に高まっている。

総務省等によると、平成17年12月末現在におけるインターネット利用人口は8,529万人、人口普及率は66.8%にも達したほか[*1]、個人のインターネット利用端末は、携帯電話等の利用者数が推計6,923万人に達し、パソコン利用者数（推計6,601万人）を初めて逆転するなど、モバイル化の進展が明らかとなっている。

さらに、家庭用ゲームの国内市場は4,965億円に上るとともに、一般生活者の66.5%が家庭に保有していると回答している[*2]。また、パソコンゲームの出荷金額も平成16年度で131億円に上っている（前年度比195.5%増）[*3]。

このように、情報通信技術の発展等に伴い、我々は携帯電話、パソコン、家庭用ゲーム機等を通じて、誰もが、いつでも、どこでもこれらの恩恵を手軽に享受できる状況にある。

加えて、インターネット上を流通する我が国のゲーム、アニメ等のコンテンツ産業は世界的に大きな注目を集めており、今後インターネット社会のますますの発展が期待されている。

しかしながら、このようなデジタルメディアの発達は、良好な結果ばかりをもたらす訳ではない。

デジタルデータには、

① 情報の複製が容易であること
② デジタル化された情報は劣化しないこと
③ 画質が美しく、実物に近い臨場感が味わえるようになっていること
④ インターネットやメールを通じて瞬時に全世界に広がること
⑤ 一旦ネットに掲載されると、完全に削除されない可能性が高く、救済が困難であること

などの特色がある。

インターネット、ゲーム、アニメ等の発達とともに、性や暴力に関する情報が氾濫し、各種の犯罪の背景となっているということができる。出会い系サイトを

---

*1　総務省　平成17年通信利用動向調査参照

*2　「2006CESAゲーム白書」（社団法人コンピュータエンターテインメント協会）参照

*3　社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会　平成18年１月24日付報道資料参照

通じた子ども[*4]の福祉犯[*5]被害の状況は深刻な状況にあり、子どもたちが携帯電話をいじめの手段として悪用することによる問題の深刻化も言われている。また、子どもたちの短絡的な行動の背景に暴力的なゲームの悪影響を懸念する声もある。子どもを対象とする暴力的性犯罪のいくつかの事例において、こうした情報の影響も指摘されている。

このように、バーチャル社会の進展が子どもたちにもたらす弊害について看過できない状況となっていることを踏まえ、警察庁により、本年４月、「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」が設置された。

本研究会では、仮想現実感のあるゲームやインターネット等デジタルメディアが創り出す新しい情報社会環境をバーチャル社会ととらえ、その子どもたちへの弊害等についての検討を進めた。

その際、まず、子どもと携帯電話についての課題の重要性と緊急性を踏まえ、携帯電話を中心に検討し、９月に中間報告を取りまとめ、公表した。

次に、ゲームについては、パソコン、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機（アーケードゲーム）等のハードウェアが存在する中、子どもへの影響が大きいとみられる家庭用ゲーム機を中心に検討することとした。さらに、子どもを性行為等[*6]の対象とする内容を含むコミック等について、青少年への販売防止にとどまらず、大人社会にもたらす弊害についても検討した。

その結果、これらの３つの課題について、その弊害や対策の現状及び問題点、今後の取組の強化に向けての方向性等について次のように取りまとめ、公表することとした[*7]。

なお、本課題が極めて広範であり、また、検討すべき時間の制約から、緊急的な諸課題として警察庁が特に関心を有する問題を中心に検討したものであることを付言する。

---

*4　本報告書において「子ども」とは18歳未満の青少年を念頭に置いている。課題によっては更に年齢の小さい子どもを対象とするものもあるが、必要のない限り、厳密な定義を置かずに記述している。

*5　「福祉犯」とは、児童を淫行の対象とする行為のように、少年の心身に有害な影響を与え少年の福祉を害する犯罪のことをいう。

*6　本研究会では、性交及び性交類似行為を中心に「性行為等」を検討した。

*7　なお、審議の詳細については、警察庁のホームページ（http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen29/Virtual.htm）を御覧いただきたい。

第２　携帯電話について

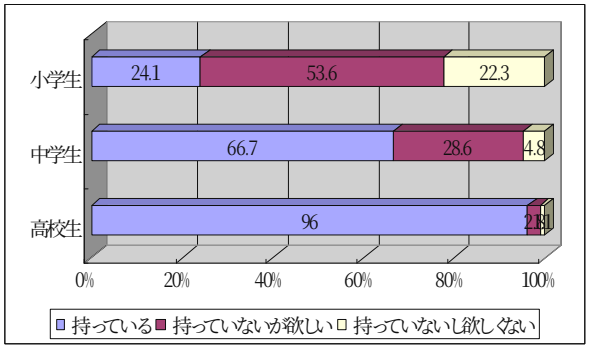
１　子どもの携帯電話の利用状況

（１）子どもの携帯電話の保有状況

携帯電話により、いつでもどこでもインターネットの個人的な利用が可能となり、国民生活の利便性は飛躍的に高まった。多忙な現代社会の保護者にとっては、子どもが携帯電話を持っていれば、居場所の確認や緊急な連絡に便利であるため、携帯電話が子どもたちにも急速に普及している。

NTTドコモモバイル社会研究所が平成17年３月に実施した調査によると、小学生では携帯電話の保有率が24.1%であるが、「持っていないが、欲しい」を加えると77.7%となっている。中学生は66.7%が保有しており、「持っていないが、欲しい」を加えると95.2%となる。高校生は保有率が96.0%にも上る（表１）。

表１ 携帯電話（PHS含む）の保有状況



NTTドコモモバイル社会研究所　平成17年３月調べ

また、同調査によれば、携帯電話を購入した理由について、中学・高校生の保護者は「緊急連絡用」、「子どもの居場所確認」、「家族コミュニケーション」を上位に挙げているが、中学・高校生は「友達が使っている」、「塾や習い事」、「進学・進級祝い」を上位に挙げており、保護者と子どもの意識の間で大きな乖離が見られる。

（２）インターネットの利用状況

社団法人日本PTA全国協議会が平成17年11月から12月に実施した調査によると、携帯電話やPHSを所有する小学生の半数以上、中学生の４分の３以上はインターネット接続機能が付いているものを所有していると回答している。

そして、NTTドコモモバイル社会研究所の「平成17年度子ども向けモバイル利用調査」によると、携帯電話を持っている中学生の約６割、高校生の約８割が携帯電話を利用して「サイトでいろいろな情報を見る」と回答している。

さらに、17年11月の警察庁の調査によると、中学・高校生の25.1%（高校生男子は49.4%）が携帯電話やパソコンでインターネット上のわいせつな画像を、13.9%（高校生男子は24.7%）が残虐な画像を、4.6%が自殺を誘うようなホームページを見たことがあると回答しており、また、2.6%が出会い系サイトを利用したことがあると回答している。

一方、警察庁の上記調査によると、携帯電話やパソコンからインターネットを使っている子どもの62.1%が家庭での「ルールは何も決めていない」と回答し、保護者の49.2%が「何もせず、自由に使わせている」と回答している。

また、NTTドコモモバイル社会研究所の上記調査によると、保護者が子どもの携帯電話利用をサポートするに当たっての障害について、保護者の61%が「親

よりも子どもの方が携帯電話についてよく知っているためサポートできない」、45%が「サポートに必要な情報が不足している」、31%が「サポートに際しての指導の仕方が分からない」と答えている。

（３）フィルタリング[*8]の利用状況

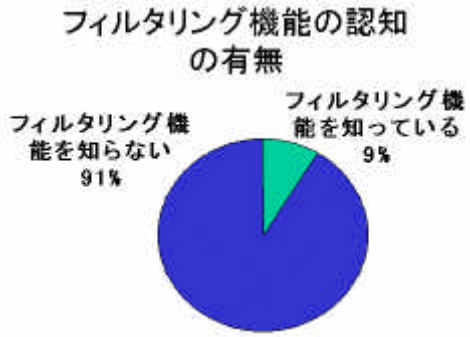
平成18年２月に総務省が実施した電気通信サービスモニターに対するアンケート調査結果によると、「携帯電話を持っているが、（フィルタリングを）利用していない」が83.2%に上る一方、「利用している」は2.1%にとどまっている。その背景として、携帯電話会社が提供するフィルタリングの認知については「よく知っている」が7.1%、「聞いたことはある」が36.7%となっており、知らない者が56.2%に上っていることから、携帯電話会社等からフィルタリングについての十分な情報が提供されておらず、保護者等がフィルタリングを知らないことが、フィルタリングの普及が進んでいない要因の一つとして考えられる。

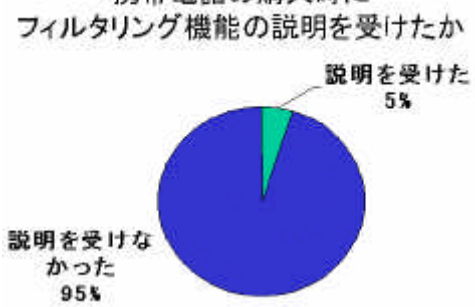
なお、審議の過程で、携帯電話会社各社にフィルタリングの利用率等を求めたが、各社とも「公表していない」という回答で、明らかにはされなかった。

＜福祉犯被害に遭った子どもの携帯電話の利用状況＞

警察庁では、平成18年８月からの約１ヶ月間に携帯電話の出会い系サイトに自ら書き込み又は閲覧したことにより児童買春等の福祉犯の被害に遭った子ども163人（うち中学生は54人、高校生は73人）について調査した。その主な結果は次のとおりである。

・携帯電話のフィルタリングを利用している者は一人もいなかった。
・フィルタリング機能について知っていると答えた者は14人(９%)であった。
・購入時期は平成18年中が67人（41%）、17年中が51人(31%)であった。
・購入場所は携帯電話直営販売店が97人（59%）、家電量販店が29人（18%）であった。
・携帯電話の購入時にその場にいたと答えた者は137人（84%）であった。そのうちフィルタリングについて説明を受けたと答えた者は７人（５%）であった。





*8　インターネットのウェブサイトのうち、特定の条件（例えば「わいせつな情報」という条件）が合致するページや特定の条件（例えば「児童を対象とした健全なサイト」という条件）に合致しないページの閲覧を遮断するソフト・サービス。なお、携帯電話会社各社は「有害サイトアクセス制限サービス」との統一的な呼称を用いている。

2　携帯電話が子どもにもたらす弊害

（1）子どもが違法・有害情報[*9]にさらされていること

インターネット上にはわいせつな情報、暴力的な情報、犯罪に巻き込む情報など様々な違法・有害情報が存在する。子どもたちは携帯電話を通じて、いつでもどこでもインターネット上の情報に直接的に接することができるため、子どもは保護者や教員の知らない間にこれらの情報にさらされることとなっている。

＜違法・有害情報を掲載したサイトの具体例＞

・女性を監禁・緊縛し、屈辱的な性行為を強いる状況や、子どもに性行為を強いる状況等のサンプル動画を配信し、アダルトDVD等の購入者を募るサイト
・ひったくり、架空請求等の違法行為の共犯者を募る書き込みが繰り返されるサイト
・実際に人間の首が切断されるシーンの動画等の残虐な映像や、多数の人を殺した者の人生と殺人の手口を紹介したサイト
・知人の自殺を美化したり、「自分は自殺したいけれども、仲間はいませんか」と自殺仲間を募る、自殺志願者用のサイト
・家出中の宿泊地、生活費の確保等のノウハウ、家出少女の受入体験談、女の子に家出を誘う書き込み等が繰り返される掲示板を掲載するサイト

＜アダルトDVDの販売サイト＞

＜家出サイト＞

＜闇の職業安定所＞

（2）子どもが非行・犯罪を犯したり、犯罪に巻き込まれる危険性が高まっていること

ア　違法・有害情報により子どもが重大な影響を受ける危険性

携帯電話により、子どもが違法・有害情報に接することが容易になるとともに、不特定の人と容易に結びつくことが可能となっている。その結果、子ども自身が重大な影響を受け、逸脱行動や犯罪に走る契機となることが懸念されている。

---

*9　「違法情報」とは、児童ポルノ画像、覚せい剤の販売に関する情報等の情報自体が違法であるものをいう。「有害情報」とは、本報告書では、違法情報には該当しないが、子どもの健全育成上有害と見られる情報のことをいう。

＜逸脱行動の例＞

・子どもたちが、性暴力を肯定する描写に触れ、「皆やっている」、「被害者も喜んでいる」等と認識し、現実世界で性犯罪を犯すこと。
・子どもたちが、家出サイトに掲載されている家出の体験談などをきっかけに家出をしたり、ひったくり等の共犯者を募集する書き込みをきっかけに非行少年グループを形成して犯罪を敢行したりすること。
・子どもたちが、自殺の方法に関するサイトなどをきっかけにオーバードーズ（薬の過剰摂取）、リストカット等の危険な行為に走ること。
・誰もが援助交際をやっているという情報や避妊等に関する誤った情報が子どもたちの中で広がるとともに、現実の情報であると錯覚して模倣する子どもも出てくること。

イ　出会い系サイトなどを通じて子どもが福祉犯被害に巻き込まれるおそれ

上記アのように、携帯電話を通じて得られる情報によって子ども自身が重大な影響を受ける危険性があるだけでなく、子どもを対象とする犯罪を大人が携帯電話を介して仕掛けることにより、子どもが児童買春や児童ポルノ製造等の深刻な被害に遭っている状況がある。

実際、出会い系サイトに関連した犯罪の検挙件数は平成17年で1,581件あり、うち96%で携帯電話が使われていた。これによって殺人、強姦、児童買春、児童ポルノ、淫行等の被害に遭った18歳未満の子どもは1,061人に上っている。本年上半期の出会い系サイトに関連した犯罪の検挙件数は909件（前年同期比28.0%増）、被害に遭った子どもは610人（同22.7%増）となっており、大幅に増加している状況にある。

いわゆる出会い系サイト規制法により18歳未満の子どもによる出会い系サイトの利用防止対策がとられているが、利用の際の年齢確認は基本的に自主申告であるため、子どもが18歳以上と偽って簡単に利用できる状況にある。また、迷惑メールの80%が出会い系サイトの宣伝であり（総務省資料「通信・放送の現状」平成18年１月20日）、子どもが興味半分でアクセスする危険性も高い。このほか、ゲーム、掲示板、チャット等出会い系サイト以外のものも、見知らぬ人との出会いの機会を提供している。

＜出会い系サイト等を通じた成人男性との接触による弊害例＞

・15歳の女子は、遊ぶ金が欲しかったことや、売春客とトラブルが発生してもバックがいるので安心だと思ったことから援助交際を敢行しているグループに参加した。同グループでは大学生の男が出会い系サイトに援助交際を誘引する書き込みを掲示する方法で多数の売春客を募るとともに、各人の分け前を増やそうとしたため、同女は1ヶ月の間に約80人の者との売春を強いられた。
・15歳の女子は、小遣い稼ぎのため、モデル求人サイト中の「ビデオや写真を撮らせてお金を稼いでみませんか」との書き込みにメールを送り、３時間３万円で性行為の撮影を許してしまった。ビデオは個人で楽しむだけとのことであったが、買春被疑者はアダルトビデオの制作販売業者であり、わいせつ画像のマスターテープは１

本50万円で売買されていた。
・15歳の女子は、携帯電話のサイトに「東京で一人暮らしを考えている子、興味があったら返事くれ。住むところは大丈夫」との書き込みを発見し、仕事をしながら一人暮らしができると思い、上京した。同女はロリコン専門デリヘルで稼動することとなり、約１ヶ月の間に約150人との売春を強いられた。

ウ　子どもの携帯電話の悪用による被害の深刻化

子どもが携帯電話を安易に用いることにより、相手の気持ちを考えずに誹謗中傷等をメールで仲間内に瞬時に配信して相手を深く傷つけたり、トラブルを起こしたりすることがある。また、子どもたちが他の子どもに暴行し、その状況を携帯電話のカメラで撮影してメールで配信した事例に見られるように、携帯電話によって被害画像が瞬時に配信され、被害が拡大・深刻化することがある。

特に、最近、大きな問題となっているのが、いじめの手段として携帯電話が用いられていることである。子どもたちの間で携帯電話がいじめの手段として悪用される場合、誹謗中傷等の被害が携帯電話によって瞬時に広がることなどが指摘されている。

＜携帯電話を悪用したいじめの現状＞

子どもたちの間では、いじめの加害児童が「死ね」、「うざい」、「学校に来るな」等のメールを被害児童に送りつけるほか、被害児童の誹謗中傷等が子どもたちの間で配信されたり、インターネット上の電子掲示板に書き込まれたりするなど、携帯電話がいじめの手段として悪用される状況にある。

携帯電話がいじめに用いられることにより、送信者が相手に分からないような形で過度に攻撃的な表現のメールが被害児童に送りつけられる例がみられる。この場合、一度に多数のメールが集中的に被害児童に送りつけられることや、送信者が誰か分からないため反論できないまま一方的に攻撃され続けることもある。さらに、その匿名性から、誹謗・中傷の内容がエスカレートしやすいと指摘する意見もある。このため、被害児童は、想像を超える不安と孤立感に陥りやすい。

子どもの携帯電話の使用状況を保護者や教員が把握することは困難であり、また、携帯電話を用いたいじめの悪質性・危険性が保護者等に浸透していないため、保護者等が気付かない間に子どもが抑鬱状態や不登校に陥り、さらには自殺にまで追い込まれるような場合もある。

このように、子どもたちが携帯電話をいじめの手段として悪用することにより、取り返しのつかない深刻な事態につながるケースもあるものと考えられる。

（３）子どもの成長にとって好ましくない結果が生じることが懸念されること

携帯電話は、いつでもどこでも利用できるため、使い過ぎの弊害がある。特に、メールのやり取りが延々と続くなど過度にのめり込む結果、携帯電話に振り回される「メール依存」の状態に陥ることもある。これらにより、子どもの成長にとって好ましくない結果が生じることが懸念されている。

（懸念される子どもの行動例）

- 食事中や懇談中にも携帯電話を利用し続ける。
- 携帯電話がないと落ち着かない、携帯電話を抱いて寝る、携帯電話が止められた途端にパニックになる。
- 携帯電話の利用に過度に時間がとられた場合、睡眠時間が減るなど生活が不規則になるほか、戸外での遊びや友達と直接会話をすることなど多様な活動を行わなくなる。
- メールによりすぐ連絡がとれるため、人との連絡において即応を求める。
- 些細なことで友達関係を解消するなど、人間関係において短絡的な思考を行う。
- 校則で携帯電話の持ち込みが禁止されていても持ち込む。見付かっても黙認されることもあり、携帯電話を持っていない子どもや持ってこない子どもが不公平感や不満を募らせる。

３　携帯電話がもたらす弊害への対策の現状と課題

携帯電話がもたらす弊害から子どもを守るためには、子ども、保護者とともに学校、地域等の関係者がその危険性について十分認識することが重要である。

しかしながら、現在、関係省庁、地方公共団体、関係業界団体等によって進められている取組[*10]はまだ緒に付いたばかりであり、統一的・系統的に実施されておらず、全体としては子ども、保護者、学校等が携帯電話の危険性についての認識を十分に共有しているとは思われない状況にある。

その結果、保護者、学校等の各取組主体に次のような問題が生じており、危険性の認識共有化に向けた取組を格段に強化し、これらの問題を克服することが急務である。

なお、フィルタリングについては「子どもはフィルタリングなしの携帯電話を利用すべきではない」との明確なメッセージが子どもや保護者に十分伝えられていないことが一つの大きな課題となっている。

（１）保護者

○　子どもに携帯電話のもたらす危険性をしっかり教えていない保護者が多いこと

○　携帯電話の危険性について十分認識しないまま子どもに携帯電話を持たせている保護者が多いこと

○　子どもの利用する携帯電話のインターネット接続機能について、必要性等を検討しないまま付けていることが多いこと

○　フィルタリング利用の必要性や方法について知らない保護者が多いこと

○　子どもの携帯電話の利用方法についてのルールづくりや利用状況のチェックをしていない保護者が多いこと

---

*10　関係省庁、地方公共団体等による取組例については、別紙３参照。

○　携帯電話が子どもの間でいじめの手段として悪用された場合の危険性が保護者に十分浸透していないこと。そのため、保護者等が気付かない間に被害が深刻化する場合がみられること

○　携帯電話を悪用したいじめは重大な結果をもたらしうる行為であり、場合によっては犯罪となることを子どもに十分に教えていないこと

（２）学校

○　学校に携帯電話を持ち込ませていいのか、持ち込みを認める場合はどのようなことに気を付けなければならないのか等についての統一的な指針が示されていないこと

○　実際に携帯電話を持ち込んだ場合の対応についても、学校や教員に任されていること

○　携帯電話の危険性や使用する場合の注意点について、教員の知識が十分でないこと

○　学校での学習等において、携帯電話がもたらす危険性の認識を深めるために何をどのように教えるのかについての各年齢期に応じた体系的なプログラムや教材が不足していること

○　携帯電話を悪用したいじめは重大な結果をもたらしうる行為であり、場合によっては犯罪となることを子どもに十分に教えていないこと

（３）地域

○　石川県野々市町、群馬県、茨城県のように一部の地域では住民、学校、警察、地方公共団体、PTA、町内会等によって各種講習会、キャンペーン等が実施されているものの、全国的に見れば未だ少数であること

（４）携帯電話会社、販売店、代理店

○　携帯電話が子どもにもたらす危険性に対し、携帯電話会社等の側で「子どもを守る」という観点からの取組方針が確立されていないこと

○　子どもが利用する携帯電話について契約を結ぶ際に、大半の携帯電話販売店、代理店では、携帯電話のもたらす危険性やフィルタリングの機能等について十分な説明をしておらず、フィルタリングの利用の推奨もしていないこと[*11]（子ども用に規格された携帯電話であっても、フィルタリングが設定されないまま販売されるケースもある）

---

*11　東京都の青少年保護育成条例では、インターネット事業者に対し、青少年の携帯電話等の購入時におけるフィルタリング利用の勧奨等の努力義務が規定されているが、都が平成18年２～３月に家電量販店、携帯電話機器販売専門店に対して実施した調査（有効回答数247、回答率14.6%)によると、青少年がコンピュータや携帯電話等を購入する際、フィルタリングを告知・勧奨し、提供していると回答した店舗は31.3%、逆に「告知・勧奨」と「提供」のいずれもしていない店舗が46.9%に上っていた。

○　契約書や保護者の同意書の中にはフィルタリング利用の申込み欄が設けられているものもあるが、フィルタリングの利用申込みの可否を利用者の判断に委ねていることから、契約時においてフィルタリングについて十分な知識を有さない保護者などがフィルタリング機能を付さない状況が見られること

（５）サイト管理者等

○　違法・有害情報を掲載しているサイト管理者が多数存在し、また、そのような状況に対し、プロバイダ等が十分な対策を講じることができていないこと

○　電子掲示板の管理体制が不十分であり、違法・有害情報に係る書き込みの削除等の対応が迅速にとられていない場合があること。保護者や学校からのいじめに係る書き込みの削除要求等への対応が不十分な場合もあること

４　取組の強化に向けて

子どもたちは、携帯電話を通じて違法・有害情報にさらされ、危険に直面させられている。こうした状況を踏まえ、警察ではサイバーパトロールを通じた取締りを行うとともに、関係機関と連携して国民への広報啓発活動に努めているほか、警察庁においては、平成18年６月からインターネット上の「ホットライン[*12]」の運用を開始している。

しかしながら、こうした警察における取組のみでは限界があり、保護者、学校、事業者を始め社会全体で対策を進めることが不可欠であるが、現在の社会全体における取組は極めて不十分なものと言わざるを得ない。このような状況は、子どもが危険な状況にさらされていることを社会全体で放置し、黙認していることに等しいと言っても過言ではない。

さらに、我が国では46都道府県の青少年保護育成条例等で有害図書等の指定が進められ、インターネット上の情報についても23都府県で有害情報対策について規定されているが、現下の状況は、地方議会、審議会等での様々な議論を経て条例を制定した自治体の取組を無にするものであると言わざるを得ない。

児童の権利に関する条約では、児童に関する全ての措置をとるに当たっては「児童の最善の利益が主として考慮される」ことが規定されており（第３条第１項）、第17条では、児童の福祉に有害な情報及び資料から児童を保護するための適当な

---

*12　インターネット利用者からインターネット上の違法・有害情報に関する通報を受け付け、違法情報については警察に通報するとともにプロバイダや電子掲示板の管理者等に対して削除を依頼し、有害情報についてはプロバイダ等に対して利用者との契約約款等に基づく削除等を依頼する仕組み。警察庁が（財）インターネット協会にホットライン運用に関する業務を委託し、運用している。

指針を発展させることが求められている。
　また、違法・有害情報を見たくない子どももたくさんいるのであり、そのような子どもの権利が十分に守られるのかは疑問である。
　現状の施策を是認し、このまま事態の推移に任せるだけでは、問題の解決はおぼつかない状況であり、抜本的な対策が求められる。そのため、携帯電話が子どもにもたらす危険性を十分認識した上で、既に３で整理した対策の課題を克服するため、次のような方向性で緊急に対策をとることが必要である。

（１）子どもに携帯電話を持たせるかどうか、持たせるとしても、どのような機能の付いたものを持たせるかについて、保護者、学校等の議論を喚起し、携帯電話のもたらす弊害から子どもを守るための方策についての社会的なコンセンサスづくりを早急に進める必要がある。

①　携帯電話が子どもに与える悪影響について社会全体の共通認識が確立されておらず、保護者、学校等の関係者がバラバラに現状について懸念している状況にとどまっており、社会全体として成熟した議論がなされていない。そのため、子どもと携帯電話についての議論を巻き起こし、携帯電話のもたらす弊害から子どもを守るための方策についての社会的なコンセンサスづくりを進める必要がある。その際、学校、家庭・PTAの役割・責任の在り方についても整理が必要である。

②　特に、子どもが携帯電話を持つことについてどう考えるべきか、持つとしてもどのような機能が必要で、どのような機能は不要、あるいは有害なのかについて、国やPTAなどが率先して保護者、学校等の関心を高め、議論を喚起することが重要である。
　そして、子どもにインターネットへの接続機能のある携帯電話を持たせる場合は、「子どもを守る」ためにフィルタリングを利用することを基本とする方向でコンセンサスづくりを進めていくべきである。

③　各学校でも、保護者と学び合いながら、学校への持込や学校での使用の在り方についてルールを定めるとともに、しっかりとルールを運用することが重要である。
　その際、携帯電話やインターネットの持つ危険性も十分に踏まえた上でルールをつくるとともに、子どもたちに十分説明して理解させることが重要である。また、定めたルールについては、子どもが不公平感・不公正感を抱かないよう、きちんと守っていくことも必要である。

④　子どもに携帯電話を持たせるときには、親が直接契約の場に立ち会うことを基本とするとともに、フィルタリングを確実に付加することが望ましい。
　また、子どもが携帯電話を持つ場合には、携帯電話を通じて性犯罪やい

じめなどの暴力の被害を受けるという危険性を十分に踏まえつつ、使い方などについて話し合い、次のような具体的で明確なルールを家庭内で定めておくことが望ましい。

（家庭でのルール例）

- 自宅内では居間で使うこと
- 食事中や懇談中、深夜には使用しないこと
- 一定の金額以上は使わないこと
- 学校での使用については学校のルールに従うこと
- 他人を傷つけるような使い方をしないこと
- 送信者不明のメールや知らない者からのメールが来た場合は速やかに親に報告すること
- ルール違反や携帯電話の使用によって生活に支障が生じている場合には携帯電話の利用を停止すること

⑤　地方公共団体では、平成18年12月１日現在23都府県の条例でインターネット上の有害情報対策に関する努力義務規定が設けられている。これは一つの対策の在り方であり、他の府県で検討されるべき取組であると考えられる。今後、様々な立場にある関係者が十分議論し、意思疎通を図り、コンセンサスを形成し、そして、このような取組がさらに広がっていくことが期待される。

（２）子どもと携帯電話の関係についての社会的コンセンサスを背景として、携帯電話がもたらす危険性や子どもに安全な携帯電話を持たせることの必要性等について子どもや保護者の間での理解が深まるよう、取組を広範・緊急に進めるべきである。

①　学校においては、携帯電話がもたらす危険性を子どもが十分認識できるよう、情報モラル教育を充実させるとともに、非行防止教室を年間指導計画に位置付けるなど、より体系的な取組を推進していくべきである。

②　警察においても、学校と連携しつつ、非行防止教室等の啓発活動を積極的に実施すること、そのための指導方法、教材等を充実・強化して効果的な活動を行うべきである。

③　また、地域においても、子どもと携帯電話の在り方についての議論の活性化をこれまで以上に図ることが必要である。（なお、その際、石川県野々市町における“ののいちっ子を育てる”町民会議による「子どもたち（小・中学生）に携帯電話を持たさない」運動、群馬県における市民インストラクターの育成、「e-ネットキャラバン」による地域と事業者等が連携した啓発活動等の取組状況などが参考になるものと考えられる。）

④　子どもたちの間で携帯電話がいじめの手段として悪用された場合の危険性や被害児童のサポートの必要性について、子どもたちや保護者の認識が深まるよう、学校や警察、地域は啓発活動を強化・促進する必要がある。

（３）携帯電話会社等に対し、「子どもを守る」という取組方針の下、子どもに携帯電話を提供する際には子どもが違法・有害情報に触れないものを提供するなど、対策の格段の強化を求めていくべきである。

①　大手量販店も含め、携帯電話会社、販売店、代理店は、「子どもを守る」という取組方針の下、携帯電話の販売時に利用者の年齢を確認し、子どもに携帯電話を提供する際には、インターネット接続機能を有しないものや、フィルタリングを設定した状態で販売することを基本とすべきである。

子どもにインターネット接続機能を有する携帯電話を販売する場合には、保護者の意思を確認するまでの間は携帯電話によるインターネットの利用を認めるべきではない。そのため、保護者に対し、フィルタリングを利用しない場合の危険性やフィルタリングの有効性について具体的かつ十分に説明し、フィルタリングの設定についての保護者の意思をしっかり確認することが必要である。また、子どもだけで訪れた場合に、子どもの提出した親権者同意書等を鵜呑みにせず、保護者の意思をしっかりと確認するよう努めるべきである。

②　携帯電話会社は、既にフィルタリングを利用せずに携帯電話を所持している子どもやその保護者に対しても、フィルタリングを利用する必要性についてきちんと説明し、フィルタリングを利用するよう求めていくべきである。

③　携帯電話会社は、本年11月、フィルタリングサービスについて「有害サイトアクセス制限サービス」との統一的な呼称を用いた上で、

○　親権者同意書等の改善等による「有害サイトアクセス制限サービス」の利用についての親権者の意思確認の確実な実施

○　PRキャンペーンの強化及びロゴマークの利用促進

○　販売店向けマニュアル等の見直しも含め、販売店等への指導の強化

等を柱とする更なる普及促進に向けた取組を実施することとした。

これらの取組については一定の評価ができるものの、「有害サイトアクセス制限サービス」の確実な利用に結び付くよう、普及促進方策を強力に進めていくべきである。

④　なお、携帯電話事業者各社は、「有害サイトアクセス制限サービス」（フィルタリング）の認知率だけではなく、利用者数や利用率を随時公表し、

取組の進捗状況を明らかにすべきである。さらに、「有害サイトアクセス制限サービス」の定着状況については、今後、随時評価し、対策の効果が十分に上がっていないと評価される場合には更なる方策を検討すべきである。

第３　ゲームについて

１　子どもとゲームの現状

家庭用ゲーム機の保有状況については、「2006CESA一般生活者調査報告書」（社団法人コンピュータエンターテインメント協会）によると[*13]、３歳から９歳までの子どもがいる家庭の保有率が72.9%、10歳から14歳までの子どもがいる家庭が97.0%、15歳から19歳の子どもがいる家庭が93.8%であった。

遊戯状況について、家庭用ゲームを継続的にしていると回答した者は、３歳から９歳までの男子が59.5%、女子が48.5%、10歳から14歳までの男子が84.8%、女子が66.7%であった。また、継続的に遊戯していると回答した３歳から14歳までの男子の52.0%と女子の36.8%がほとんど毎日遊戯していると回答している。さらに、３歳から14歳までの男子の平日の平均遊戯時間が67.6分、休日の平均遊戯時間が92.6分であった（表２）。

表２ 家庭用ゲームの遊戯状況

＜継続的に遊戯している子どもの年齢別割合＞

	3～9歳	10～14歳	15～19歳
男子	59.5%	84.8%	77.4%
女子	48.5%	66.7%	24.2%

＜継続的に遊戯している子どもの年齢別遊戯状況＞

	3～14歳			15～24歳		
	ほとんど毎日遊戯	平均遊戯時間		ほとんど毎日遊戯	平均遊戯時間	
		平日	休日		平日	休日
男子	52.0%	67.6分	92.6分	20.4%	83.9分	132.9分
女子	36.8%	28.2分	54.5分	18.8%	74.1分	134.1分

2006CESA一般生活者調査報告書

「平成17年度青少年有害環境対策推進研究報告書」（青少年育成国民会議）によると、テレビゲームを始めた時期については、「小学校になった頃」の中学生は50.7%、高校生は44.6%、次いで「保育園・幼稚園」の中学生が23.9%、高校生が25.6%であった。

２　ゲームが子どもにもたらす弊害

（１）暴力的なシーン等によって、子どもの反社会的な行動や人格の形成が助長されうること

従前のゲームは、画質が粗く、現実感が低かったため、遊戯する者に対する影響はそれほど高くはないとみられていた。しかし、コンピュータ・グラフィックスの高度化等に伴い現実感が高まるとともに、ゲームの特性により、子どもがゲームから影響を受け、暴力行為等を行う危険性が高まることが懸念されている。

*13　同報告書中、平成17年１年間の一般消費者実態についての調査結果参照。

メディア暴力の影響に関しては、様々な研究も進んでおり[*14]、ゲームのジャンルや暴力の描かれ方、暴力的なシーンの解釈等により影響の方向性や大きさは異なるものの、暴力的なシーンにより子どもの攻撃行動が促進されうることなどについては、調査研究等の成果によって支持されている状況にある。

なお、暴力的なシーンについては、この他に子どもがトラウマ（心的外傷）を受けることや、暴力に慣れ、いじめの被害児童等への援助行動を低下させることが懸念されることなどについても注意を要する。

＜暴力的なゲームの特性＞

○　役割演技性・参加性

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に暴力行動をとりやすくなること

○　暴力への報酬性・正当化

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うること

＜暴力的なゲームの影響が指摘された事例＞

○15歳の男子が警察官を刺して拳銃を奪おうとした事件

「（少年は）従前から興味の範囲が格闘系のアニメーションやテレビゲーム、空想科学や死を扱った映像・書籍等といったものに集中し、これらの媒体で描写される刺激的な場面等に影響されやすかったことによるとみられる」（家庭裁判所決定より）

○15歳の男子が注意されたうらみから近所の人を殺傷した事件

「（少年が）非行を決意したことについては、日ごろから残虐なテレビゲームや映画の影響を強く受けて殺人に対する抵抗性が低くなっていたことも一つの要因となっていると考えられる」（家庭裁判所決定より）

（２）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こと

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ともに、心身に過大な負担を与える場合があることも懸念されている。

特に、インターネットを介して複数の者が同時に同じゲームを遊戯する「オ

*14　理論面では現在、①社会的学習理論（暴力を模倣すること）、②認知的新連合理論（暴力的な考え方などが生じやすくなること）、③覚醒転移理論（暴力映像を見て興奮し、そのエネルギーで攻撃行動が促進されること）、④脱感作（暴力映像に慣れてしまい、暴力的だと感じにくくなること）、⑤カタルシス理論（怒りやフラストレーションを発散し、攻撃行動が抑制されること）に分類されている。うち①、②、④は青少年に対する調査研究等の成果によって支持されている。

ンラインゲーム」について、このような傾向が生じることが懸念されており、今後注意を要する。

（懸念される子どもへの弊害例）

- 多様な活動や体験が制約されることにより、バランスの取れた発達が妨げられるとともに、楽しみや感動を得られる活動を見出しにくくなること
- 眼精疲労や視力の低下が見られることや、ゲーム後の活動において集中力等が低下すること
- 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
- 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こと

３　ゲームがもたらす弊害への対策の現状と課題

（１）保護者・学校

一般に、ゲームが子どもにもたらす弊害については、子どもだけでなく、保護者や教職員にも十分には伝えられていない。また、子どものゲームの遊戯状況を保護者が把握していない場合もあり、子どもがゲームにのめり込むことを防止するための対応が不十分な状況にある。

さらに、教育すべき事項や教育方法が整理・確立されておらず、家庭教育等に役立つ資料等が十分製作・活用されていない。その結果、家庭教育等において十分な取組が行われていない状況にある。

（２）ゲーム関係業界団体等

ア　家庭教育への支援

家庭教育等におけるゲームへの指導を支援するため、業界団体はリーフレット「テレビゲームのちょっといいおはなし」（社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA））等を作成・配布している。

イ　年齢別レーティング制度[*15]

家庭用ゲーム機の技術進歩と遊戯者の拡大により、ゲームソフトの内容、表現等が飛躍的に向上・多様化した。これに伴い、ゲームソフトに含まれる表現及び内容が少年に与える影響に対する社会的な関心が高まったことから、平成14年６月、業界団体は特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）を設立し、「年齢別レーティング制度」を導入した。

特に家庭用ゲーム機については、CEROの審査を経たソフトでなければ事実上家庭用ゲーム機で利用できない仕組みとしており、ほとんどのソフトについて業界の取組として自主的な審査を行っている。

平成18年３月にはレーティング制度を改正し、「人間への無差別な殺傷」、「残

---

*15　「年齢別レーティング制度」の詳細については、別紙４参照。

虐な身体分離欠損」等が含まれるものは「Ｚ区分：18歳以上のみ対象」とされたことを受けて、５月より販売店に対しては、購入者の年齢確認、子どもへの販売禁止、区分陳列等の取組の促進を図っている。

現在流通しているソフトについては、審査を受けたものがほとんどとなり、問題があるものはごく一部に限られている。これは、業界による自主規制の大きな成果であり、評価すべきものであると考えられる。

また、CEROやCESAは、レーティング制度の普及に向け、リーフレットの配布、販売店の対応マニュアルを作成・配布するとともに、意識啓発のためのフォーラム等を開催している。加えて、家庭用ゲーム機での遊戯・視聴制限機能（ペアレンタルコントロール[*16]）をゲーム機に導入するなどの取組も進めている。

ただ、CESAが平成18年１月から２月に実施した調査によると[*17]、年齢別レーティング制度における「レーティングマーク」を知っていたと回答した者は2.9%にとどまっており、また、ペアレンタルコントロールを利用している者は3.5%にとどまっている状況にある。

なお、家庭用ゲーム機においても、インターネット接続機能が付されたことによりオンラインゲームの遊戯が可能となり、また今日ではパソコン、携帯電話でのオンラインゲームも可能である。現時点で我が国では、オンラインゲームはそれほど発達していないため、大きな問題となっていないが、オンラインゲームに関し、家庭用ゲーム機については基本的にCEROの審査が行われているものの、その他については審査を経ていないものがあり、レーティング制度も確立していない。そのため、表現や内容が子どもの健全育成上不適切とみられるオンラインゲームでも子どもたちが遊戯できるようになっている。

ウ　暴力的なシーンの影響及びのめり込みの防止措置[*18]

ゲームの業界団体は、ゲーム中に「戦うこと」以外の選択肢を設けるなど、子どもに対する暴力的な悪影響の軽減に取り組んでいる例もみられる。また、子どものゲームへの過剰なのめり込みを防止するため、いつでもどこでもセーブ（保存）ができるゲームへの改善に取り組んでいる例もみられる。

これらの取組は一定の評価ができるものの、このような措置が導入されているゲームソフトが限られているのが実態である。

---

*16　ペアレンタルコントロールとは、CEROのレーティングに基づき、子どもが遊戯できるゲームの種類を保護者等が制限できる機能のことをいう。例えば、年齢区分「15歳以上（C区分）」を選択すると、「17歳以上（D区分）」及び「18歳以上（Ｚ区分）」のゲームは遊戯できなくなる（保護者が定めたパスワードを入力すれば遊戯可能）。家庭用ゲーム機の中には、ペアレンタルコントロール機能を搭載しているものもある。

*17　「2006年CESA一般生活者調査報告書」参照。

*18　一定時間経過したら警告表示をする、定期的に状態を保存するなどの方法をソフトの中に組み入れ、ゲームから離れられなくなる状態を避けようとする措置。

（３）地方公共団体

青少年保護育成条例に基づき、平成18年12月現在、８府県が一定のゲームソフト（「グランド・セフト・オートⅢ」、「グランド・セフト・オートバイスシティ」（カプコン））を有害図書と個別に指定している。また、４県がCEROを団体指定し、CEROがＺ区分としたゲームについては有害図書としている[*19]。

しかし、これ以外については、青少年保護育成条例に基づく対応も十分とはいえない状況にある。

４　取組の強化に向けて

子どもたちは、ゲームがもたらす弊害について認識することなく、インターネットや携帯電話よりも低年齢の頃からゲームを遊戯し始め、いつの間にかのめり込み、ゲームから離れられない状況に陥ることがある。そして、暴力的なシーン等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たり、健全な成長に資する活動や体験の機会が損なわれるような危険性にさらされている。

しかし、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、社会全体における子どもに対する指導の取組は、全般的に不十分な状況にある。

現在、CEROやCESAなどの業界団体により、ゲームがもたらす弊害から子どもを守るための取組は、相当程度進んでいるということができる。しかしながら、ゲームがもたらす弊害から子どもを守るための取組については、まだ課題が残されている。こうした弊害についての保護者や学校等の認識は、必ずしも十分とは言えない状況であり、オンラインゲームへの対応も今後の課題である。このような状況を踏まえつつ、保護者、学校、ゲームの業界団体等は、ゲームが子どもにもたらす弊害について十分認識した上で、今後、次のような方向性で対策をとることが必要である。

（１）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等を強化すべきである。

①　ゲームが子どもにもたらす弊害については、未だ研究途上であるものの、過剰な遊戯により子どもが第３の２に示した悪影響を受ける危険性については意見が一致している。そのため、保護者や学校は、これらの危険性についての子どもの理解を促進するべきである。

なお、ゲームの弊害に関する調査研究は重要であり、今後も更に進められていくべきである。

---

*19　このうち、１県では、有害図書として個別に指定するとともに、CEROを団体指定している。

② 保護者等の取組を促進するための啓発パンフレットや教材等の作成・配布については、関係省庁等が連携しつつ強化するべきである。

その際、教職員向けの教材においては、テレビゲームとの付き合い方を考える授業等、先進的な取組事例を積極的に取り上げ、その普及を図るよう配意するべきである。

また、保護者に対しても、ゲームの遊戯に関する次のような家庭でのルールづくりと子どもの遊戯状況のチェックにつながるような教材等を作成するべきである。

（家庭でのルール例）

- 居間等、保護者の目の届く場所で遊戯すること
- 遊戯時間の上限を定めること
- 食事中や懇談中、深夜には遊戯しないこと
- 外出先で遊戯する際にマナーを守ること
- 目を悪くしたり手や腕を痛めたりしないよう、身体の姿勢や部屋の明るさに注意すること
- ソフトの購入（オンラインゲームの申込も含む。）の際には、内容について保護者と十分に相談すること
- ルール違反やゲーム遊戯によって生活に支障が生じている場合にはゲーム遊戯を禁止すること

（２）ゲームの業界団体に対し、ゲームがもたらす弊害や危険性から子どもを守るための取組を更に求めていくべきである。

現在、CEROやCESAなどの業界団体の取組により、家庭用ゲーム機については相当程度の自主的な審査が進んでいるということができる。しかし、ペアレンタルコントロールやレーティング制度に関する啓発活動などについては更なる取組が求められる。

また、オンラインゲームをはじめとする新たな課題がもたらす弊害や危険性から子どもを守るための取組については不十分な状況にある。そのため、オンラインゲーム等に係る業界団体は、自主審査の実施、レーティング制度の導入等の取組を進めていくことが必要である。

第４　子どもを性行為等の対象とするコミック等について[*20]

１　子どもを性行為等の対象とするコミック等の状況

現在、制作・販売されているコミック、ゲーム、アニメなど（以下「コミック等」という。）の中には、18歳未満と受け取れる子どもに対する性行為等を扱っているものが存在するが、とりわけ小学生と受け取れるような子どもに対する性行為等を描写しているものもある[*21]。

これらの中には、子どもに性行為を強いるものにとどまらず、子どもが多数の成人男性に輪姦されているもの、暴力的・屈辱的な性行為を強いられているもの、被害に遭っている子どもがこれらの行為を楽しんでいるかのように肯定的に描写したものなど悪質性や反社会性の高いものが見られる。

また、これらの中には、内容だけでなく、表紙等にも子どもを描写し、子どもに対する性行為等の描写が含まれていることを示しているもの、さらには、子どもに対する性行為等の描写そのものを表紙等に描いているものまでみられる。

＜子どもを性行為等の対象とするコミック等の例＞

○　体操着姿の女児が性器に性具を押し付けられている描写、同女がお金の代償にこのような行為を許容するかのようなコメントが表紙にまで掲載されているコミック

○　ランドセルを背負った女児が通学電車の中で周囲の成人男性から痴漢の被害を受けたり、学校内で複数の生徒に性行為を強いられ、同女が次第にこれらの行為を楽しむようになっていくようなストーリーのコミック

○　高校生の男子が小学生の女児と結婚し、同女やその付き人である中学生の女子と様々な場面において性行為等を繰り返すようなストーリーのゲーム

言うまでもなく、同意があっても13歳未満の者と性行為をすれば強姦罪に問われるものであり、また、18歳未満の者に対する性行為は都道府県の青少年保護育成条例の淫行処罰規定に該当しうるものである。

表現の自由は最大限尊重されるべきであるが、18歳未満と受け取れる子どものみならず、13歳未満と受け取れる子どもまでも性欲の対象とし、犯罪行為を肯定するコミック等が社会に広まることは憂慮すべき事態と言わねばならない。

加えて、このようなコミック等の状況を多くの大人が認識しておらず、これらが社会にもたらす弊害について十分議論することもなされていない。

リアリティの世界で「子どもを性の対象としてはならない」という誰もが認める規範を揺るがしかねない現状に、大人社会は子どもを守るという観点で、もっ

---

*20　本報告書では、子どもを守るという観点から、子どもを性行為等の対象として表現しているものについて取り上げており、いわゆるわいせつ性の観点からアダルトコミック等一般を問題としているものではない。

*21　流通しているこれらのコミック等の全体像については、数人単位で構成されるグループなど様々な主体によって制作・販売されているため、把握は困難である。

と敏感に対応していくべきものと考える。

２　子どもを性行為等の対象とするコミック等がもたらす弊害

子どもを性行為等の対象とする内容が含まれるコミック等がもたらす弊害については、描かれ方等によって程度の差はあるものの、子どもを性行為等の対象とするコミック等に日常的に接した者が現実世界で次のような影響を受けることが懸念される。

- 子どもを性行為等の対象として認識すること
- 子どもに対する性行為等は社会的に許容されているものだと肯定的に認識すること
- 子どもが性行為等によって喜んでいるなどと認識すること
- 子どもに対する性行為等を模倣したくなること

なお、コミック等の中だけの世界の話だという意見もあるが、これらのコミック等を見たことによる影響が指摘された性犯罪の例もあり、このような事例が更に広がっていくことが懸念される。

さらに、これらのコミック等が他の書籍等と変わらない扱いを受けて販売されることにより、この種のコミック等がさほど反社会的なものではないといった認識が広まることも危惧される。

＜子どもを性行為等の対象とするコミック等の影響が指摘された性犯罪の事例＞

○22歳の男が女児を誘拐した後に切り付け、緊縛して放置した事件

「コミック誌の内容を参考にして、小学校低学年の女子ならナイフ等の刃物で脅せば自分の意のままに陰部を見たりして性的欲求を満足させられると考えるに至り…」、「被害者の裸を見て、コミック誌に女の子の身体に針を刺す場面があったのを思い出し、被害者をもう少し弄ぼうと思って、安全ピンやカッターナイフの刃を使って同女が怖がる様子を見て楽しんだ」（地方裁判所判決より）

○36歳の男が女児を誘拐し、わいせつな行為をし、殺害した事件

「被告人は…高校２年生のとき、小さな女の子にわいせつ行為をするという内容のビデオテープ[*22]をみてからは、女児に対しても性的興味を抱くようになり、高校３年生の夏休みには…小学生の女児にわいせつ行為をして快感を覚えていた」（地方裁判所判決より）

３　子どもを性行為等の対象とするコミック等への取組の現状と新たな課題

（１）警察による取組の現状

こうした状況に対し、警察では、刑法第175条（わいせつ物頒布等）、児童買

*22　当該ビデオはアニメであった。

春、児童ポルノに係る行為等の処罰及び児童の保護等に関する法律（いわゆる「児童ポルノ禁止法」）、青少年保護育成条例等、既存の法令を駆使して取締りを行っている。しかし、次のような制約等もあり、対応には限界があると言わざるを得ない。

① 刑法第175条（わいせつ物頒布等）において、わいせつ物の頒布、販売、公然陳列は罰則の対象とされているが、この場合の「わいせつ性」は司法機関において極めて厳格に判断されており、性行為等を描写したコミック等が必ずしも該当するものではないこと
（なお、こうした「わいせつ性」の判断には、描かれている対象が「子ども」であることについても特段の配慮はなされていない）

② いわゆる児童ポルノ禁止法では、児童ポルノの提供、提供目的の製造、所持等が処罰の対象とされているが、実在しない子どもに対する性行為等を描いたコミック等については、児童ポルノ禁止法の対象外であること

このように、現行の法令に基づく警察の取組だけでは、現状を変えるのに十分ではないと考えられる。

（２）業界団体等による取組の現状

子どもを性行為等の対象とする情報は、主にコミックやゲームに多くみられる。アニメについては、制作費用が高いことなどもあり、これらに比べてかなり少ない状況にある。ゲームやアニメの業界団体は、子どもに対する性行為等の描写を含むゲームやアニメが制作・販売されることを問題視し、自主的な取組を進めており、これらの制作・販売に対する一定の効果が現れている[*23]。

ア　ゲーム

（ア）家庭用ゲーム

家庭用ゲームについては、CEROの審査を経たソフトでなければ事実上家庭用ゲーム機向けソフトとして量産できない仕組みとなっている。その上で、性表現等を含むゲームはCEROの審査を通らないこととなっているため、子どもを性行為等の対象とする家庭用ゲームは制作・販売されていない[*24]。

（イ）パソコンゲーム

コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）によるパソコンゲームの審査では「小学生」、「幼児」等の呼称等を使用禁止としており、これを使用したゲームは審査を通らないこととしている。ソフ倫による審査を経な

---

*23　業界団体による自主規制の状況については、別紙５参照。

*24　なお、家庭用ゲーム機の中には、インターネット接続機能を有するものや、DVD等の再生ができるものもあり、これらのメディアを通じて子どもを性行為等の対象とする情報の閲覧ができることに注意を要する。

かったゲームについては、ソフ倫と関係する会社が販売を自主規制しているので、これらのパソコンゲームでは子どもを性行為等の対象とするものは、実質的に制作自体が制限されることになっている。

ただ、ソフ倫による審査では「女子校生」、「学園」等の使用を禁止していないので、このような呼称等を使用し、子どもに対する性行為等と受け取れるような描写を含んだゲームが制作・販売されている。

ソフ倫以外の審査を経ているものや、全く審査を経ていないものの中には、子どもを性行為等の対象とする内容が含まれているゲームが制作・販売されている。

なお、子どもを性行為等の対象とする内容を含むパソコンゲームの中には数人単位のグループで制作され、専門店や即売会において販売されているものもある。これらの全体像の把握は困難であるものの、相当数が制作・販売されている。

イ　アニメ

アニメについては、パソコンゲームと同様に、日本ビデオ倫理協会、ソフ倫等の業界団体による自主審査が行われている。

しかしながら、これらの業界団体による審査を経ていないものや、全く審査を経ていないものもあり、このようなアニメの中には、子どもを性行為等の対象とする内容を含むものがある。

ウ　コミック

コミックのほとんどは、何の制約もなく制作されている。そのため、子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミックが相当数制作されている。また、子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミックのうち、都道府県の青少年保護育成条例により有害図書として指定されるものは一部に限られている[*25]。

なお、数人単位のグループで制作されるコミック（いわゆる「同人誌」）は、専門店や即売会において販売されている。このようなコミックの中には子どもを性行為等の対象とする内容を含むものがあり、全体像の把握は困難であるものの相当数が制作・販売されている。

このように、業界団体の自主規制については、一定の効果が表れていると考えられるが、自主審査を経ずに制作・販売されているコミック等も多数存在するなど、限界が示されており、十分とはいえない状況にある。

---

*25　地方公共団体において青少年保護育成条例に基づきコミック等を有害図書と指定する際、子どもを性行為等の対象とする内容を含んでいることについて特段の考慮が基本的になされていない。

（３）新たな課題：インターネット販売

さらに、インターネットの発達に伴い、新しい状況が急速に進みつつある。

現在、インターネット上では子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミック等が公然と販売されている。その全体像の把握は困難ではあるが、アダルトDVD等の専門の販売サイトのみならず、大手書籍販売サイトでも一般の書籍と同様に、子どもを性行為等の対象としたコミック等が販売されている。

平成18年11月、アダルトコミック等を総合的に取り扱っている大手書籍販売サイトの販売状況を基に実施した、警察庁のサンプル調査によれば、アダルトコミック約9,000件の３割が表紙等から子どもを性行為等の対象とするコミックではないかと推測され、さらに、ランドセル等の描写から小学生以下と受け取れる子どもを性行為等の対象としているものも相当数販売されていることが推測される。また、子どもを性行為等の対象とするコミックの割合は、ゲームやアニメにおける割合よりも多いと推測される状況にある（表３）。

このほか、大手のインターネット書籍販売サイト６社について、小学生以下と受け取れる子どもを性行為等の対象とするコミック５誌についてサンプル調査したところ、いずれのサイトでも販売されていることが確認された。（なお、審議の過程でこれらの６社からヒアリングを実施しようとしたが、いずれの社も出席していただけなかった。）

表３　大手書籍販売サイトＡ社における子どもを性行為等の対象とするコミック等の販売状況

種　類	販 売 件 数	子ども対象[*26]	小学生以下対象[*27]
アダルトコミック	約9,000件	30/100	5/100
アダルトアニメ	約1,700件	16/100	1/100
アダルトゲーム	約4,600件	12/100	なし

このように、子どもを性行為等の対象とするコミック等が、インターネットを通じて販売される状況が進展することについては、次のような形で、その弊害を全国に拡大するという新たな問題を生ぜしめることが懸念されている。

① これまでは一部の書店等でしか購入できなかったものが、インターネットを通じて、全国各地で容易に購入可能となること

② 現時点ではインターネット上の年齢確認が自主申告となっている（サイトによっては申告すら必要でない場合もある）ため、18歳未満の者でも容易に入手できること

---

*26　販売サイトで登録・販売されているコミック等のうちサンプル抽出した100件中、表紙中の学生服、教室等の描写、タイトル中の「少女」、「学園」等の文言から子どもを扱っていると受け取れるものを計上している。

*27　販売サイトで登録・販売されているコミック等のうちサンプル抽出した100件中、表紙中のランドセルの描写等から小学生以下を対象としていると受け取れるものを計上している。

③　コンビニ等での決済が可能であるため、クレジットカードのない者でも購入ができること。また、コンビニ等での引取りが可能であるため、身内等に知られることもなく、さらに、中味が分からない形で梱包されるため、店員に知られることもなく、心理的に買いやすくなっていること。なお、インターネット販売において、サンプルとして提供されている画像等の中にも過激なものがあり、子どもに影響を与えているという指摘もある。

④　有害図書指定され、書店で区分販売されているようなものでも、一般図書と同様に入手可能となり、有害図書指定という条例の仕組みが形骸化するおそれがあること

以上のように、13歳未満と受け取れる子どもまでも性行為等の対象とするコミック等が多数制作され、インターネット上で公然と販売されている問題に対して、業界団体では何らの対応もなされていない状況にある。

４　取組の強化に向けて

これまで述べてきたように、インターネット社会の進展に伴い、13歳未満と受け取れる子どもまでも性行為等の対象としたコミック等が公然と販売されており、大人だけでなく、子どももこれらの入手が容易となっている。

大人社会として、このような現状を放置すべきではない。そこで、次の諸点につき、緊急に対策をとることが必要である。

（１）子どもを性行為等の対象としたコミック等が公然と販売されている状況について社会全体が危機感をもって認識を共有すべきである。

子どもを性行為等の対象とするコミック等が多数制作され、公然と販売されている状況やその危険性について、社会全体が危機感をもって認識を共有すべきである。その際、これらのコミック等の視覚的刺激や誤った性情報により、子どもが性犯罪の対象となり得る危険性だけでなく、子どもたちの健全な育成、とりわけ性に関する正しい知識を学んでいく上で有害であることを考慮すべきである。

このようなコミック等の氾濫状況について、適切な方法で、広く情報を収集・提供していく必要がある。そして、現状についての社会的な議論を喚起していく必要がある。

（２）子どもを性行為等の対象とするコミック等が社会に与える悪影響についての調査・研究の蓄積とともに、これらへの対応の在り方について専門的な検討を進めるべきである。

①　子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミック等の広がり状況、こ

れらのコミック等についての社会全体の認識、これらのコミック等が現実社会の子どもの安全をどの程度脅かしているのかなどについて、調査・研究が蓄積されていくことが望まれる。

② 子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミック等の対応のあり方については、表現の自由の保障とのバランスを勘案しつつ、子どもの人格の尊厳や安全を確保するとの観点で、制作・販売等に関する大人側の良識や節度ある対応を促すなどの具体的な手法について検討されるべきである。

（3）子どもを性行為等の対象とするコミック等について、業界団体等は、自主審査等の取組を更に進めるべきである。

① 現在、ソフ倫がパソコンゲームについて行っている自主審査と販売規制については、子どもを性行為等の対象とする描写に対する取組として一定の評価ができる。今後、ソフ倫にはより精緻な取組が求められるとともに、他の業界団体においてもできる限りこのような取組を進めていくべきである。

② 子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミック等の制作を全面的に規制することは困難であるとしても、描写されている行為が刑法等に触れる行為であることを閲覧者に絶えず想起させるような措置を緊急に検討すべきである。

（4）子どもを性行為等の対象とするコミック等を子どもに売らないための対策を強化すべきである。

① インターネット上のコミック等の販売サイトは、子どもの年齢確認に十分な保障がなされない現状では、一見して子どもを性行為等の対象とするコミック等であることが疑われるものについてはサイト上から削除すべきである。同様に、これらのコミック等のサンプル画像も削除すべきである。
同人誌等の即売会等についても、イベントの主催者に対し、子どもを性行為等の対象とするコミック等を18歳未満の者に売らないための対策の強化を求めていくべきである。

② 地方公共団体において、青少年保護育成条例に基づく有害図書指定をする際、子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミック等の危険性を十分考慮すべきである。

③ 子どもを性行為等の対象とする内容を含むコミック等に18歳未満の者が

さらされることのないよう、地方公共団体、PTA、地域、ボランティア団体等による保護者や業者への啓発活動等の取組を促進するべきである。

第５　おわりに

我々はバーチャル社会の進展が子どもたちにもたらす弊害について議論をしてきた。本年９月には緊急課題として「携帯電話のもたらす弊害から子どもを守るために」を取りまとめたが、この携帯電話の問題については、大きく社会でも取り上げられた。国会でも質疑が行われ、11月20日には総務大臣から携帯電話会社各社に対し、フィルタリングの普及促進に向けた取組の強化が要請され、携帯電話会社において普及啓発等が始められている。我々としては、このような積極的な取組が今後も進んでいくことを期待したい。

また、子どもを取り巻く情報環境は加速度的に変化しており、将来像の予測が困難な状況にある。本報告書ではバーチャル社会をめぐる当面の課題を中心に検討を進めたため、今後、本報告書では十分な検討がなされなかった様々な課題が新たに出現し、子どもたちの人格の尊厳や安全・安心が脅かされる事態になる可能性もある。

メディアがもたらす利便性だけに目を向けるのではなく、子どもにもたらす弊害についても十分認識した上で、子どもの健全な成長を最優先とした取組を進めていくことは、今後、情報通信技術がどんなに発達しても基本とすべきである。

大人社会は「子どもを守る」という基本的な姿勢が改めて問われていることを自覚し、今後、真摯に取り組んでいくことが求められている。

我々は、バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守るための取組が今後も着実に進められるとともに、本報告書がこれらの取組に役立つものとなることを期待している。

別紙１

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　委員等

（敬称略、五十音順）

［委員］

相原　佳子	弁護士
姉崎　昭義	社団法人日本ＰＴＡ全国協議会平成17年度環境対策委員会副委員長
池田　佳隆	社団法人日本青年会議所会頭
江川　紹子	ジャーナリスト
岡田　尊司	京都医療少年院精神科医
玄田　有史	東京大学社会科学研究所助教授（労働経済学）
坂元　　章	お茶の水女子大学文教育学部教授（社会心理学）
下田　博次	群馬大学社会情報学部大学院教授（情報メディア論）（副座長）
藤岡　淳子	大阪大学大学院人間科学研究科教授（非行臨床心理学）
藤川　大祐	千葉大学教育学部助教授（教育方法学）
前田　雅英	首都大学東京都市教養学部長（刑法、刑事訴訟法）（座長）
義家　弘介	横浜市教育委員会教育委員
素川　富司	文部科学省スポーツ・青少年局長（平成18年7月10日まで）
樋口　修資	文部科学省スポーツ・青少年局長（平成18年7月11日から）
竹花　　豊	警察庁生活安全局長
小林　寿一	科学警察研究所犯罪行動科学部少年研究室長

［オブザーバー］

田代　裕昭	内閣府政策統括官（共生社会政策担当）付参事官
有松　正洋	文部科学省スポーツ・青少年局青少年課長（平成18年7月31日まで）
安間　敏雄	文部科学省スポーツ・青少年局青少年課長（平成18年8月1日から）

別紙２

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
検討の経緯

１　第１回（平成18年４月10日開催）
　現在流通しているアニメ、漫画、ゲーム、ウェブサイト等の実態とこれらの情報が影響を及ぼしたとされる事件についての説明を受けた上で、バーチャル社会のもたらす弊害と子どもをめぐる現状について審議した。

２　第２回（平成18年５月22日開催）
　魚住絹代氏（大阪府教育委員会訪問指導アドバイザー）から携帯電話等に係る子どもの現状についての説明を受け、次に、柳沢治通氏（NTTドコモモバイル社会研究所副所長）・遊橋裕泰氏（NTTドコモモバイル社会研究所主任研究員）から携帯電話を取り巻く現状と子どもの安全対策についての説明を受けた。
　その後、携帯インターネットのメディア特性と子どもたちへの影響、携帯電話が子どもにもたらす弊害について審議した。

３　第３回（平成18年６月28日開催）
　出会い系サイト、家出サイト等に係る福祉犯の発生状況等の説明を受けた後、引き続き携帯電話が子どもにもたらす弊害についての審議を進めた。
　その後、携帯電話と子どもの関係に係る対応方針と具体的実現方法等について審議した。

４　第４回（平成18年７月24日開催）
　三浦修一氏（横浜国立大学教育人間科学部附属教育実践総合センター研究員）から学校における携帯電話と子どもの現状についての説明を受け、次に、総務省、携帯電話会社(NTTドコモ、KDDI、ボーダフォン（現ソフトバンクモバイル)）から携帯電話のフィルタリングについての取組状況に関する説明を聴取した後、フィルタリングの現状と問題点等について審議した。

５　第５回（平成18年９月７日開催）
　ネットスター株式会社から携帯電話のフィルタリングの仕組みについて説明を聴取した後、これまでの携帯電話と子どもに関する審議について整理した。

６　第６回（平成18年10月20日開催）
　コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫)、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO)、コンピュータエンターテインメント協会（CESA)から年齢別レーティング制度を中心とした取組状況に関する説明を聴取した。
　その後、子どもに対する性行為等を表現したコミック等の弊害等について審議

した。

７　第７回（平成18年11月10日開催）
　渋谷明子氏（慶応大学メディア・コミュニケーション研究所研究員）からゲームと暴力についての説明を受けた後、ゲームが子どもにもたらす弊害への対応方針等について審議した。
　その後、子どもに対する性行為等を表現したコミック等の制作・販売状況等の説明を受けた後、これらのコミック等の弊害への対応方針等について審議した。

８　第８回（平成18年12月４日開催）
　これまでの審議について整理した。

９　第９回（平成18年12月25日開催）
　最終報告書を取りまとめた。

別紙３　関係省庁、地方公共団体等による取組状況例

学校教育における情報活用能力・情報モラルの育成	学校教育では、学習指導要領に基づき情報教育を行う中で情報モラル（情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度）を育成【小中高等学校全ての段階で、各教科等の指導に当たってコンピュータやインターネット等を活用する際に、併せて情報モラルの観点に配慮。必修である中学校（「技術・家庭科」の「情報とコンピュータ」）及び高等学校（普通教科「情報」）において情報モラルの育成を教育内容として位置付け】。なお、文部科学省では、教員が情報モラル等について適切な指導を行うことができるよう、効果的な指導体系の導出や、具体事例によって指導内容・対応方法等を解説したガイドブックの作成、普及啓発のためのフォーラムを開催。
非行防止教室等	学校と警察は、非行防止教室や情報セキュリティに関する講習等において、インターネットを利用する際の被害防止対策やマナー、フィルタリングの利用等についての指導を実施。
地域での取組の推進	文部科学省は、地域の実情に即した推進体制を整備し、子どもと保護者を対象とした情報活用能力の育成及び啓発活動を行うモデル事業を平成16年度から実施。群馬県では県庁、NPO等からなる実行委員会を立ち上げて市民インストラクターを養成し、県内全域の保護者等への啓発活動を実施。同取組は茨城県、鳥取県でも進められている。
保護者・教員に対する啓発活動	総務省、文部科学省、電気通信事業者等が連携・協力して組織したe-ネットキャラバン連絡協議会が主催する「e-ネットキャラバン」では、保護者及び教職員向けにインターネットの安心・安全利用に向けた啓発を行うガイダンス（出前講座）を年間1,000講座を目標に実施中（平成18年12月８日現在で309講座を修了）。
意識啓発のためのフォーラム等の開催	関係省庁・団体等では、「見直そう!子どもの携帯電話」（平成18年11月　全国少年補導員協会、社会安全研究財団）、「子どもとケータイ、インターネットフォーラム」（18年３月　文部科学省）等を開催。
啓発リーフレットの作成	文部科学省は、携帯電話の利用に際しての留意点等を盛り込んだ小学校６年生向けの啓発リーフレットを作成・配布予定。
保護者に対する広報啓発活動の実施	文部科学省は、子どもを持つ全国の親に配布している「家庭教育手帳」の小学生（低学年～中学年）編と小学生(高学年）～中学生編において、携帯電話の持つ危険性やフィルタリングの効用等について記述。
教育番組の放送	関係省庁・団体等では、「ケータイ・ネット社会の落とし穴」(NHKエンタープライズ)等の各種教育番組を作成・放送。
条例の制定	東京都は、青少年保護育成条例において、インターネット事業者は利用者と契約を行う際に青少年にフィルタリングを利用したサービスを提供していることを告知し、利用の勧奨等に努めること、保護者等は青少年にフィルタリングを利用させるよう努めること等を規定。平成18年12月現在、東京都のほか22府県の条例でも同様に規定。
機能の向上したフィルタリングの提供	携帯電話会社各社は、平成17年７月から順次、従来よりも機能の向上したフィルタリングサービスの提供を開始。
業界団体によるアクションプランの策定	関係業界団体は平成18年３月、フィルタリングの認知率を翌年３月までに70%に高めることを目標とし、そのための方策を掲げるアクションプランを策定。電気通信事業者協会は、18年７月から学校、地方公共団体等にポスター約６万枚、チラシ24万枚を配布するなどの共同キャンペーンを実施。

別紙４　年齢別レーティング制度

○　制度の概要

ゲームソフトに含まれる表現・内容により、そのソフトの対象年齢等を表示する制度で、国内で販売される家庭用ゲームソフトの全てを対象に年齢区分マークを表示するもの。具体的には、特定非営利活動法人であるCEROが、個々のゲームソフトについて、表現の自由を最大限に尊重した上で、社会の倫理水準に照らして適正か否かを審査し、適正と判断されたものについて「年齢別レーティング区分」に区分けし、製品パッケージや広告宣伝等に表示するもの。

○　種類、対象及び審査実績（2002年10月～2006年８月）

マーク	区　　分	対　　象	審査実績
CERO A 全年齢対象	A：全年齢対象	年齢区分対象となる表現内容は含まれておらず、全年齢対象であることを表示。	2010タイトル
CERO B 12才以上対象	B：12才以上対象	12才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示。	494タイトル
CERO C 15才以上対象	C：15才以上対象	15才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示。	362タイトル
CERO D 17才以上対象	D：17才以上対象	17才以上を対象とする表現内容が含まれていることを表示。	133タイトル
CERO Z 18才以上のみ対象	Z：18才以上対象	18才以上のみを対象とする表現内容が含まれていることを表示（18才未満の者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする表示）。	18タイトル

「CERO家庭用ゲームソフトの早わかり『年齢別レーティング制度』」より

○　レーティングの対象となる表現項目

表 現 項 目	内　　容
暴力表現系	出血描写、身体の分離・欠損描写、死体描写、殺傷、恐怖、対戦格闘・ケンカ描写
性表現系	キス、抱擁、下着の露出、性行為、裸体、性的なものを強く想起させる表現、不倫、排泄、性風俗業、水着・コスチューム
反社会的行為表現系	犯罪描写、麻薬、虐待行為、非合法な飲酒及び喫煙、非合法なギャンブル、近親姦・強姦、売春・買春
言語・思想関連表現系	言語・思想関連の不適切な表現
上記の表現項目について、表現の度合が、「間接的」・「直接的」か、「肯定的」・「否定的」か、「必然的」・「自然的」か、テーマとの関連で「主題的」・「背景的」か、一般人の観点から見て極端に嫌悪感を与えないか、反社会的でないか、扇情的でないか等が考慮される。	

別紙５　業界団体の自主規制の状況

対象	業界団体（例）	自主規制の内容
出版物	出版倫理協議会	・昭和38年、（社）日本雑誌協会、（社）日本書籍出版協会、（社）日本出版取次協会、日本書店商業組合連合会の４団体により設立され、帯紙措置や表示図書の要請等を行っている。 ・同協議会は、平成13年、「出版ゾーニング委員会」を設立し、出版倫理協議会及び出版倫理懇話会に加盟する出版社が発行する雑誌類の内容について、主として著しく性的、暴力的ないし残虐な表現があり、青少年に不適当であるとされ、かつ事後も同様の内容が続くと判断される雑誌類に対して、「出版ゾーニングマーク」を表示するよう要請している。同委員会は平成18年１月までに27回開催され、47誌に対し、出版ゾーニングマークを表示するよう要請した。 ・販売に当たり、成人マーク誌については、ビニール包装、区分陳列、コンビニエンスストアでの販売禁止等を実施しており、いわゆるグレーゾーン誌については、区分陳列のほか、小口シール２箇所止めの措置（月約200誌、２千万部）等を実施している。
ビデオソフト	日本ビデオ倫理協会（NEVA）	・昭和47年、自主審査機関として設立。表現の自由を尊重しつつ、法令、条例を遵守し、社会通念の範囲内で映像ソフト倫理規程、審査基準、審査規則等、独自の基準を定め、厳正な自主審査を行っている。 ・同協会では、審査済作品には、審査区分・注意文言・倫理番号・受審社名等の表示及び映像ソフト本体とパッケージへのシール貼付を義務としている。 ・同協会は、平成17年中、8,643本の映像ソフト等を審査し、うち8,640本を18歳未満への映示、貸出、販売禁止作品とした。
パソコンゲーム	コンピュータソフトウェア倫理機構（ソフ倫）	・平成４年、ソフトウエア著作物（家庭用ゲームソフトを除く。）を対象とした自主審査団体として設立された。 ・同機構では、ソフトウェアを取り扱っている流通会社との懇談会を行っており、流通会社を通じて全国の販売店に対し、都道府県の青少年保護育成条例に準拠した、「区分販売」、「対面販売」、「年齢確認」の徹底を依頼している。 ・同機構は、平成17年中、1,930本のゲームを審査し、うち1,915本を18歳未満販売禁止作品とした。 ・ソフ倫と関係する会社は、同機構の審査を受けていない作品の販売を自主規制している。