

目次

序論	2
1 悪影響論のこれまで	2
2 テレビゲームが人間に及ぼす影響に対する一般の人々の認識	3
3 テレビゲームが人間に及ぼす影響についての研究	6
3-1 テレビゲームが脳に及ぼす影響に関する先行研究	6
3-2 テレビゲームが暴力性に及ぼす影響に関する先行研究	8
3-3 テレビゲームが認知能力に及ぼす影響に関する先行研究	10
3-4 テレビゲームが社会的適応性に及ぼす影響に関する先行研究	12
3-5 3章のまとめ	14
4 テレビゲームを活用するための先行研究	14
4-1 シリアスゲームの意味・定義	15
4-2 シリアスゲームの歴史	15
4-3 シリアスゲームの事例	16
4-4 4章のまとめ	19
5 テレビゲームの中で悪影響が懸念されるものにどう対応するか	19
5-1 CERO、CESA、年齢別レーティング制度の設立・作成の経緯について	20
5-2 家庭用ゲームソフトの年齢別レーティング制度の内容について	23
5-3 改正後の東京都青少年健全育成条例における漫画・アニメの規制について	28
5-4 5章のまとめ	40
終わりに	42
参考文献	43

序論

著者はこれまでに、テレビ、新聞、あるいは日常の会話の中で、テレビゲームが人間にとって悪いものなのでは、と論じられている場面を度々目にしてきた。著者がそうした言説に疑問を持ったことを背景にして、本論文の執筆に至った。本論文は、テレビゲームが人間に本当に悪影響を及ぼすものなのか、また、テレビゲームを良いものとして活用できないか、そして、もし悪影響を及ぼすものならば、それをどのように規制するのか、ということテーマにしている。こうしたテーマについて明らかにするために、テレビゲームが人間に及ぼす影響についての様々な先行研究をまとめ、さらに、科学者によって示されているテレビゲームの活用事例について述べていく。そして、現状のテレビゲームについての規制の制度について、その内容と問題点を示す。その上で、漫画・アニメについての規制とテレビゲームについての規制を比較し、テレビゲームについての規制の、より適切な形を模索していく。

1 悪影響論のこれまで

1983年の任天堂によるファミリーコンピュータの(以下、ファミコン)の発売から、日本における家庭用テレビゲームの浸透が始まった。それまではゲームセンターやゲーム機のある喫茶店に出かけてインベーダーゲームなどをやるか、パソコンを使って自分でプログラミングでもしなければ、テレビゲームで遊ぶ機会はなかった。それが、ファミコンの登場によって、誰もが家庭で簡単にテレビゲームを楽しめるようになったのである。

当初、任天堂でさえもファミコンが後の大ヒット商品に大化けするとは予測しておらず、そこまで浸透するとは考えられていなかったため、悪影響が懸念されることもなかった。ところが、スーパーマリオブラザーズの発売などによりファミコンが爆発的に普及するのに伴い、1985年頃からテレビゲームの悪影響論が盛んになっていった(坂元, 2004)。

坂元章によれば、悪影響論は、1988年に最初のピークを迎えている。この年にエニックスからドラゴンクエストⅢが発売されたのだが、このゲームを買えなかった子供が、買えた子供を暴力で脅してソフトを奪いとる、というドラクエ事件が起こるなどしたことがきっかけとなっている。この頃の悪影響論というのは、ドラクエ事件のような現実に起きた事件や現象に基づいて語られることが多かった。

第二のピークは1993年で、これは前年末にイギリスの14歳の少年がテレビゲームの最中に、てんかん発作を起こして死亡した事件に端を発したものである。この事件は日本でも大きく報道され、ジャーナリズムなどの間で、テレビゲームはてんかんなどの身体面だけにとどまらず、心理面にも悪影響を与えるのではないかという議論が展開された。

第三のピークは1997年から1998年で、これは少年犯罪の頻発をきっかけとしている。神戸において、酒鬼薔薇聖斗と名乗る14歳の中学生が小学6年生の児童を殺害した小学生連続殺傷事件がその代表である。こうした少年犯罪の原因について議論される中で、一因としてテレビゲームが指摘され、暴力性に対する悪影響論がこの時期特に強くなった。

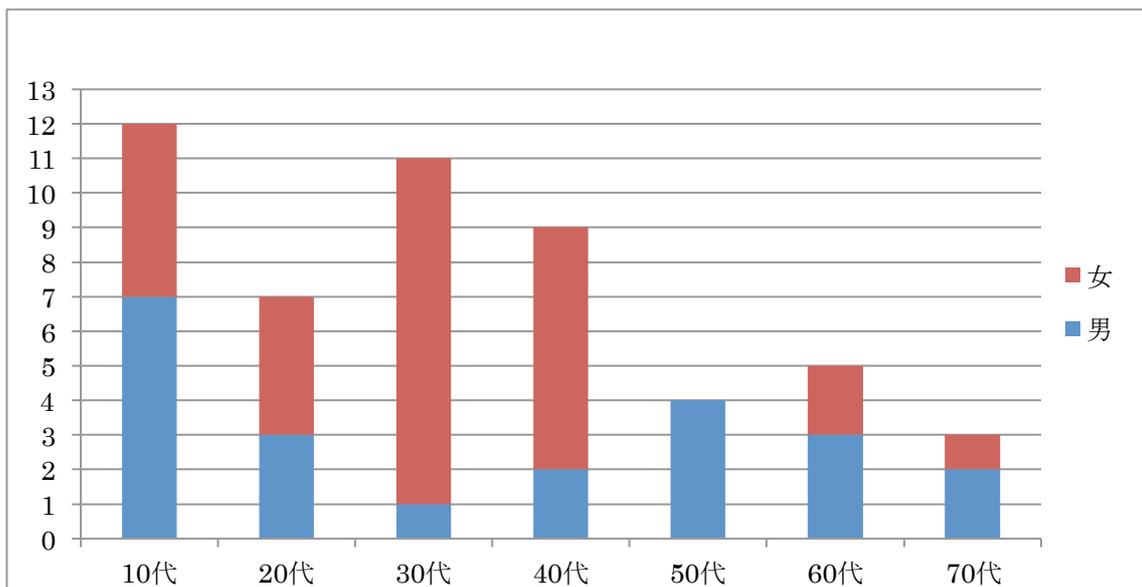
第四のピークを迎えるのが2002年から2003年で、これは森昭雄による『ゲーム脳の恐

怖』¹という本が発売されたのが契機となっている。脳科学の分野から提起されたこの議論は、その論証法への疑問から批判されたこともあるが、改めてテレビゲームの悪影響について、人々や研究者に考えさせるきっかけを作ったものだった(坂元, 2004)。

2 テレビゲームが人間に及ぼす影響に対する一般の人々の認識

ここまで、時代によってどういったテレビゲームの悪影響論が語られていたかを坂元のまとめを参考に見てきた。次に、一般の人々はテレビゲームが人間に及ぼす影響に対して、どんな考えを持っているのか、朝日新聞の投書を参考に見ていく。

群馬大学図書館のウェブページからアクセスできる朝日新聞等記事データベース「聞蔵Ⅱビジュアル」を使用し、「ゲーム 影響」というキーワードで投書の検索をした。このキーワードで 168 件の投書が検索された。このうち、テレビゲームの使用により悪影響があるのでは、という立場からの投書は 57 件あった²。それに対し、テレビゲームを悪いものと見なすことに反対する立場からの投書はわずか 4 件だった³。「ゲーム 影響」というキーワードで一般の人々のテレビゲームに対する意見を全て抽出できたわけではないし、朝日新聞の記事の中の投書のみ、というフィルターをかけた結果ではあるが、テレビゲームに良い印象を持つ人が少ないことを示す 1 つの傾向とはなっている。以下は、悪影響を懸念する投書をした人々を、性別・年齢別にグラフにしたものである。



グラフ 1 1984 年から現在までの朝日新聞投書欄において、テレビゲームの悪影響を懸念する投書をした人々の性別・年齢別分布

¹ 2002 年、日本放送出版協会より出版。

² 57 件のうち、22 件が男性、29 件が女性によるもので、残り 6 件は性別・年齢不明のものだった。

³ 10 代男性が 2 名、10 代女性が 1 名、20 代女性が 1 名の合計 4 名。また、残りの 107 件の投書は、テレビゲームが人間に及ぼす影響についての考えを述べる投書ではなく、単にゲームと影響という単語が含まれている投書だった。

グラフから、30代・40代の女性でテレビゲームに対して悪影響を懸念する人が多いことがわかる。理由としては、女性が20代・30代で出産したとすると、30代・40代になったときにちょうど子供がテレビゲームにはまりだすくらいの年齢になり、家庭で子供がテレビゲームをする姿をよく見かけられるようになるから、と考えられる。また、テレビゲームの使用による悪影響を懸念する人々は、年齢を問わず存在する、ということもグラフからわかる。最もテレビゲームと接していそうな10代の中でも、悪影響を懸念する人は存在するのである。

次に、テレビゲームの使用により悪影響があるのでは、という立場からの投書と、テレビゲームを悪いものと見なすことに反対する立場からの投書をそれぞれ紹介し、分析する。まずは前者の立場からの投書を見ていく。

山口県宇部市の短大生である吉村恵 20歳による投書からの引用⁴は以下のものである。

決してゲームを100%いけないとは断言できないが、少なくとも子どもたちの発達に様々な影響を与えているのではないかと思う。例えば社会性の発達の側面において、それは顕著に表れているといえるのではないか。〔中略〕子どもたちにはゲームだけでなく、もっと様々な体験を通して自分の世界を広げ、豊かな人間関係の形成が出来るようになってほしいと考える。

岐阜県多治見市の短大生である奥村亜矢子 18歳による投書からの引用⁵が以下のものである。

ゲームの中で死んだはずのキャラクターがリセットするだけで生き返ってしまう。幼い頃からそんな体験をしていると命の重みを感じることはできない。／今は、大抵の人にとって、三食のご飯を食べられて学校に行くことができるのが当たり前な世の中だ。祖父から戦時中は毎日生きていくことに必死で、ご飯がない時は塩と水だけだったという話を聞くと、今の私は恵まれているなあ、と思う。／現代の若者の一人として、私は親ともっと話す機会を持つべきだと思う。そして、親も子の意見に耳を傾けてほしい。そうすることで、悲惨な事件発生を防ぐことができるだろう。／親や周りの人たちに感謝の気持ちを持ち続けて接していきたい。

埼玉県和光市の大学非常勤講師である長田由利子 39歳による投書からの引用⁶は以下のものである。

⁴ 2010年8月29日の朝日新聞朝刊から。

⁵ 2008年10月19日の朝日新聞朝刊から。

⁶ 2007年1月6日の朝日新聞朝刊から。

今世の中を騒がせている育児放棄、虐待、いじめ、自殺。その背景にはゲームに熱中する「魔の時間」の存在が大きく影響していると思えてならない。／ゲームの世界では、殺すこと、死ぬことはたいした決意を要するものでなくなり、ボタン一つでこの上なく刺激的で楽しい時間が安易に過ごせる。／じっくりと時間をかけてしか得られない深い喜びや、人を思いやるゆとりある心を、ゲーム機の存在が奪っているように私は思う。

愛知県安城市の大学生である小向里佳 20 歳による投書からの引用⁷は以下のものである。

今の世の中は便利な時代だ。パソコンを開けばすぐ様々な情報が手に入る。携帯電話でメールを送れば、遠くの友ともすぐ連絡がとれる。テレビゲームも楽しめる。／こうしたなか、若者の犯罪が多く起きている。いじめられたから、むしゃくしゃしたからなどの理由で殺人を犯してしまう事件が後を絶たない。しかも青少年の犯罪は低年齢化し問題になっている。／なぜ、このような事件が起きるのだろうか。私は単に腹が立つという理由だけではないと思う。テレビゲームも原因のひとつではないだろうか。／何時間もゲームをするうちに空想と現実の世界が分からなくなってしまうのではないか。

以上がテレビゲームの使用により悪影響があるのでは、という立場からの投書の一部である。この立場からの投書の中では、テレビゲームの利用により思いやりや感謝の気持ちなどの人間の感情面に悪影響を及ぼすのでは、というものや、テレビゲームを原因として犯罪が起こっているのでは、というものなど、テレビゲームと人間の間の悪い因果関係を説く議論が多い。次に、テレビゲームを悪いものと見なすことに反対する立場からの投書を紹介する。

横浜市青葉区の高校生である大貫貴史 16 歳による投書からの引用⁸は以下のものである。

テレビゲームは、「子どもに悪影響を及ぼす」とか「あのせいで外で遊ばなくなった」という声を耳にしますが、それを聞くと、なんて大人は都合がいいのだろうと思います。／大人が外に出ないように仕向けているのだと思います。外で遊ぶには場所が必要です。しかし、今は空き地もなければ道路で遊ぶのも困難です。そこで、公園へ行くのですが、ここでは、騒音が響くからボールなどを壁に当てて行う遊びは禁止、ボールが道路に飛び出したり他人に当たったりすると危険なので、野球やサッカーなどは禁止されています。／遊べない公園に子どもは行きません。大人の都合に合わせて制限を加えた結果なのではないでしょうか。

大阪市住吉区の中校生である谷亜佑美 14 歳による投書からの引用⁹は以下のものである。

⁷ 2006 年 7 月 16 日の朝日新聞朝刊から。

⁸ 2006 年 12 月 10 日の朝日新聞朝刊から。

最近、「リアルなテレビゲームで遊んでいるうちに現実との関係があやふやになり犯罪に影響がある」とか、「主人公が死んでもリセットすれば生き返る。だから命を軽視しがちだ」という批判を耳にします。本当にそうでしょうか。／確かに最近のゲームの画面はきれいでリアルなものが増えています。リセットすれば最初からゲームをやり直すこともできます。／しかし私たちは最初から「これはゲームだ」と割り切って遊んでいます。現実との関係があやふやになるようなことはありません。私は、テレビゲームが犯罪につながるとは思いません。／批判する人の中には、「ゲームばかりしていると対人関係が苦手になる」という意見もありますが、これも間違いです。／私は『三国志』のゲームをしたことで、今まで知らなかった中国の『三国志』に興味を持ちました。そして関連する本を読むようになり、知識の幅も広がりました。それによって友人が増えることはあっても、減ることはありませんでした。

以上がテレビゲームを悪いものと見なすことに反対する立場からの投書の一部である。この立場からの投書は数少ないが、テレビゲームの使用により空想と現実の区別が付かなくなる、という意見に対しては、実際に使用していてそんなことはないとしており、また、テレビゲームによって築かれた交友関係もあるとしているなど、自らの経験談からテレビゲームと人間の間の悪い因果関係を否定しようとしていることが見られる。

3 テレビゲームが人間に及ぼす影響についての研究

ここからは、テレビゲームが人間に及ぼす影響について、実際にどのような研究がなされてきたか、そして、その研究の結果どのようなことが語られているかを述べていく。この影響については、研究者のまとめからいくつかの種類に分類できる¹⁰。最初に、テレビゲームが脳に及ぼす影響、次に、暴力性に及ぼす影響、そして、認知能力に及ぼす影響、最後に、社会的適応に及ぼす影響である。これから、以上の4種類の影響について、対応する形で先行研究についてまとめていく。

3-1 テレビゲームが脳に及ぼす影響に関する先行研究

この研究の代表として、東北大学の川島隆太教授らの研究グループからの報告されたものが挙げられる。

川島の著書『自分の脳を自分で育てる』の中で報告されているこの研究は、10代の大学生を2つのグループに分け、一方には全身を使うタイプの任天堂のゲームを、もう一方には一桁の足し算を続けるクレペリン検査を30分間行わせ、その時の脳の活動部位を測定したものである。この結果分かったのは、足し算をしたグループでは、脳が広範囲に活性化して活動レベルも高かったのに対し、テレビゲームをしたグループでは、視覚野と運動野

⁹ 2005年5月8日の朝日新聞朝刊から。

¹⁰ 坂元、木村のまとめを参考にした(坂元, 2004; 木村, 2003)。

の活動のみが高く、特に前頭前野の活動レベルが低かったということである。

前頭前野は人間の感情や行動をコントロールし、記憶、思考、学習などの能力を発達させるうえで重要な役割を担っている。川島によれば、この前頭前野の発達には20歳までに十分な刺激が与えられることが必要で、この時期にそれが阻害されると一生ダメージを負うことになるかとされている(坂元, 2004)。

川島はこの実験結果から、脳の活動レベルが低いテレビゲームよりも、活動レベルが高い計算などの基本的学習をするほうが大切であることを主張した。この主張はテレビゲームの悪影響を強調したものではない。しかしながら、マスコミはこれをテレビゲームの問題として取り上げた。その結果、テレビゲームをした場合、後に知能の発育不全を生じさせ、また暴力などの反社会的な行動を引き起こす恐れもあると人々の間でみられるようになった。

実際には、この川島の実験結果からテレビゲームが人間に悪影響を及ぼす、と単純に見ることはできない。坂元は、著書の中で川島の実験について3つの疑問点を述べている。まず、実験結果をほかのゲームソフトにどれだけ一般化できるかということ。次に、テレビゲームとの比較対象が計算作業になっていること。そして、研究結果から子供の脳の発達を論じることは可能なのか、ということである(坂元, 2004)。

1つめの疑問について、ゲームを変えれば実験の結果は変わるかもしれないから、川島の実験を基にテレビゲームには悪影響があると一般化するのは無理があると坂元は指摘している。2つめの疑問では、計算作業というのが特別に脳活動を促すものだというだけで、それとテレビゲームを比較してテレビゲームを悪とするのはどうなのか、テレビやビデオなどの他のメディアと比較すれば、むしろテレビゲームのほうが脳活動を盛んにするかもしれない、と坂元は指摘している。3つめの疑問では、この川島の実験はテレビゲームの最中に脳活動がどうであるかを検討したものであり、そこから子供の脳の発達に対する影響を論じるには大きな飛躍がある、と坂元は指摘している。

ここまでをまとめると、この川島の研究はテレビゲームが計算作業より脳の活動範囲が狭く、その活動レベルも低いことを実験的に示した点で重要なものだが、マスコミによってテレビゲームの悪影響を示唆するものとして使われ、話題となってしまった(坂元, 2004)。科学的なデータに基づいていても、それが本当にテレビゲームの悪影響に結びつくのかを判断するのは一般の人々にはできない。

テレビゲームが脳に及ぼす影響に関する先行研究のもう1つの代表的なものとして、先述した、森昭雄によるものが挙げられる。ゲーム脳という言葉を作り出し、定着させた人物である。先に述べてしまうが、この森昭雄の著書『ゲーム脳の恐怖』については様々な面で問題があると指摘され、ゲーム脳の存在自体も疑問視されている。ここでは森の研究の内容と、それに対する批判とを合わせて述べていく。

森は脳波に注目し、特に α 波、 β 波の値によって脳の活性状態について議論している。一般に、 β 波の値が高い状態では脳の前頭前野が活動しており、低い状態ではあまり活動していないことを示す。また、 α 波の値が高い状態では脳はリラックスしていて、低けれ

ばりラックスしていない。ここで、 β 波/ α 波という値を計算し¹¹、この値がある程度以下だと前頭前野の働きが鈍いということが言える、と森は述べている。

森の調査によると、無作為に選んだ幼児から大学院生まで 300 名の中で、テレビゲームをすることで β 波/ α 波の値がかなり低くなる人が約 2 割いた。その状態をゲーム脳と名付けた、ということである。そして、ゲームをやることでこの状態が長く続けば、やがて普段でも前頭前野の機能低下を招き、いわゆるキレやすい状態になりやすくなったり、やる気がなくなったりするなどの悪影響を与える、というのが森の主張である。また、森は普段テレビゲームをしている人たちにはあまり β 波が出ておらず、逆にゲームをしていない人たちには β 波が出ているため、やはりテレビゲームは危険だとも主張している(森, 2005)。

一見すると非常にインパクトがあり、 α 波、 β 波といった脳波のデータが提示されているために、この本を読んだ一般の人にやはりテレビゲームは人間に悪影響を及ぼすのだ、という認識を植え付けるには十分なものであった。しかしながら、データの解釈の面から、森が主張するようにテレビゲームが悪影響を及ぼすものだと即座に結論付けることは難しい。

まず、森の最初の主張について、坂元は、テレビゲームの使用時に前頭前野の活性度が低下しても、テレビゲームを長く続けると本当に活動しない脳になってしまう、とは言えないはずで、単純に作業時の脳の活動状態を、脳の発達への影響問題に結び付けてしまっているだけかもしれない、と述べている。そして、森のもう 1 つの主張については、テレビゲームをよくしている人たちに β 波が出ていないからといっても、テレビゲームが原因で脳の活動が活発でなくなる、というような因果関係を導くことは出来ない。もしかしたらもともと脳の活動レベルの低い人がテレビゲームをするようになるだけかもしれない、と行った理屈も立てられるように、脳の活動レベルが低い原因を、テレビゲームではない他の何かにあると考えることも出来てしまう、と坂元は述べている(坂元, 2004)。

また、森の実験の中で、RPG というジャンルのゲームをしたときに、 β 波が多く発生したというデータがある。 β 波が多く発生しているなら脳が活性化しているので、森の理論に当てはめるならこれは良いことのはずなのに、森はストレスになるから駄目であるとしている。こうした β 波の値の高低についての解釈が矛盾しており、ゲーム脳というものの信憑性には疑問が残る(坂元, 2004)。

森の提唱したゲーム脳論については、その論証に弱みがあり、鵜呑みにしてはいけない部分がある。一般の人々は未だゲーム脳を信じているかもしれないが、少なくとも研究者のレベルでは森の研究からテレビゲームが悪だと簡単に論じるのは難しい、という認識がすでに共有されている¹²。しかし、テレビゲームが人間に及ぼす悪影響についての社会的関心を高めさせるものではあった。

3-2 テレビゲームが暴力性に及ぼす影響に関する先行研究

テレビゲームが暴力性に及ぼす影響に関しては、主にパネル研究と実験研究で探ること

¹¹ なぜわざわざ β 波/ α 波という値を計算するのかについては説明されていない。

¹² 坂元や安藤玲子の研究を参考にした(坂元, 2003; 安藤, 2003)。

が試みられている。パネル研究とは、主にアンケート用紙を用いて行い、同じ被調査者について時期をずらして複数回測定するところに特徴がある。実験研究とは、主に実験室で行い、被験者をランダムに複数のグループに分け、そのグループ間の差を比較検討するものである(坂元, 2004)。こうした研究の代表として挙げられるのが、すでに名前の出てきている坂元章らの研究グループによるものである。

坂元らの研究グループは、テレビゲームの使用量と攻撃性を測定するパネル研究を複数回行っている。その内容は、まず、小中学生の男女を対象に、テレビゲームの使用量をアクションやシミュレーションなどジャンルごとに分け、その使用量の尺度を5段階で測定する。そして、攻撃性については、高い妥当性が確認されている質問項目を用意し、身体的暴力、言語的攻撃、いらだちなどの要素によって攻撃性への影響を測定するものである。

この研究の結果を見ると、身体的暴力が促される、男子がアクションゲームをしている場合に言語的攻撃が高まる、共感性¹³が低くなるなど、テレビゲームによって攻撃性に悪影響が出る場合が多く見られた。坂元は、テレビゲームの暴力シーンが、子供の暴力的な人格を形成しうるとしている(坂元, 2004)。

一方で、一緒にテレビゲームで遊ぶ他者が暴力シーンに対して否定的な態度を示すと、身体的攻撃の傾向が弱まる、共感性が高まるといった結果も出ている。坂元はこうした結果にはあまり触れていないが、ゲームソフトに暴力的な要素が含まれていても、受け手側の捉え方によって、人間の攻撃性に悪影響が出るか良い影響が出るかが変わることをこの結果は示唆している。したがって、仮に暴力要素を含むゲームソフトの使用により人間の攻撃行動に悪影響が出ても、その原因をゲームソフトに含まれる暴力要素だけに絞りこむことは出来ない。そして、暴力要素を含むゲームソフトから、暴力要素を無くしてしまえば済むことだと単純に結論付けることも出来ないのである。

次に、坂元が行った実験研究について見ていく。坂元らの研究グループは、女子大学生を対象に、テレビゲームと暴力性の因果関係を調べる実験を行った。その内容は、まず、暴力的な要素を含むゲームソフトを現実的か非現実的かで分け¹⁴、またその現実的なゲームソフト、非現実的なゲームソフトをそれぞれ実際に遊ぶか、進行をただ見るかという4つのグループに女子大学生を分ける。さらにこれとは別に、中性的な当たり障りのない映像¹⁵を見る、というグループを1つ用意し、合計で5つのグループを作る。そのうえで、女子大生がテレビゲームや映像に接触した後、別の実験協力者に対して電気ショックを与えるという状況を設定し、このとき与えた電気ショックの強さと長さを女子大生らの攻撃行動の測度とする、というものであった。また、もう1つの実験として、条件は同じまま電気ショックを与えるのではなく、不快な雑音を他人に聞かせる、という行動で攻撃行動を測定したのもあった。

¹³ 他人の立場で物事を理解したり、他人の感情を共有できること(坂元, 2004 p. 83)。

¹⁴ テレビゲームの現実性について、坂元は「登場人物、戦う場面、武器などがどれだけ現実さながらであるか」(坂元, 2004, pp. 91-92)としている。

¹⁵ 坂元はこれを赤毛のアンなどとしている。文脈から、中性的とは現実的なものと非現実的なものの中間のことで、当たり障りが無いとは暴力的な要素が含まれていないことと考えられる。

この2つの実験を通してグループ間の攻撃行動を比較した結果、坂元はテレビゲームには、大学生の攻撃行動を促すという傾向と、ただテレビゲームで遊ぶのを見ているより、実際に遊ぶほうが多くの攻撃行動を示す傾向がある、と結論づけている。また、実際にテレビゲームを遊んだときの影響の大きさはゲームソフトによって異なっていた。坂元は、ゲームの内容の現実性・報奨性¹⁶が高くなると、テレビゲームを遊んだときの影響が大きくなるのでは、としている(坂元, 2004)。

しかし、この実験ではテレビゲームをする前とした後での比較はなされていないため、偶然こういった結果になった可能性が否定できない。

また坂元らはさらにこの後、ゲームソフトを現実性と報奨性のそれぞれの高低でゲームソフトを4つに分け、同じように実験している。この実験では報奨性、現実性ともに高いゲームソフトをした後、攻撃性が最も高くなるという結果が出ている。しかし、どんな基準で報奨性と現実性の高さを判断しているのかが不明で、またこちらの実験もテレビゲームをする前とした後の比較がなされていない。そのため、テレビゲームの現実性・報奨性の高低と、テレビゲームが人間の暴力性に及ぼす影響の大きさとの関連については、はっきりとした因果があるとは結論付けられない。

ここでは代表的な坂元の研究について少し詳しく見てきたが、テレビゲームの暴力要素が人間の攻撃行動を促進するのか、ということテーマにした研究はほかにもある。渋谷明子は、坂元編集の『メディアと人間の発達』¹⁷の中で、テレビゲームの暴力描写と人間の攻撃行動の関係を明らかにするために行われた様々な実験・調査の結果についてまとめている。

渋谷のまとめによれば、暴力的なゲームで遊んだ場合、攻撃行動が促進されるという結果が出ているものもあれば、促進されていない結果が出ているものもある。先に述べてきた坂元の研究も含め、テレビゲームの暴力描写が攻撃行動を促進する可能性があることは実証されつつあるが、具体的にどんなときに攻撃行動が促進されるのか、というのはまだはっきりわからない。今後はどのような暴力描写が、どのような青少年に対して、どのような過程で攻撃行動に影響を与えるのか、さらに、どのような形でこれらの影響を抑制できるかについての研究が重要になってくる、と渋谷は述べている(渋谷, 2003)。

3-3 テレビゲームが認知能力に及ぼす影響に関する先行研究

認知能力とは、言語や数の理解、問題解決、学習、再生能力に関連している能力のことである。また、テレビゲームとも深く関わるコンピュータの影響に関する研究では、コンピュータテクノロジーを使う際に重要な視覚的知能も、認知能力の1つとして扱われている(井堀, 2003)。テレビゲームと認知能力の関係について、坂元編集の『メディアと人間の発達』の中で井堀宣子が先行研究を基にまとめている章を参考に述べていく。

¹⁶ 現実性については注12の通り。報奨性とは、「プレーヤーがテレビゲームのなかで攻撃行動を示した時、それに対してやる気や快感などをどれだけ与えるか」(坂元, 2004, p. 92)ということである。

¹⁷ 2003年、学文社から出版。

テレビゲームが影響を及ぼす認知能力は、主に視覚的知能であるとされている。視覚的知能はさらに空間描写、図像能力、視覚的注意、空間視覚化といったものに分けられる(井堀, 2003)。

空間描写とは仮想空間の2次元イメージを扱う能力である。空間描写では、画面上の情報を読み取り、利用できることが重要であるとされている。井堀によれば、2001年、subrahmanyam らの ‘The impact of computer use on children’s and adolescents’ development’¹⁸の中で紹介されている研究では、空間を扱うテレビゲームで遊んだ子供と、テレビゲームではない単語ゲームで遊んだ子供の比較を行った結果、テレビゲームで遊んだ子供の方が確実に空間パフォーマンスを向上させたことがわかった。

図像能力とは、写真や図表のようなイメージ読み取り能力で、科学的、技術的思考に必須のものであるとされている。subrahmanyam らの前掲論文で紹介されている研究では、大学生を対象に、同じゲームをテレビゲームで遊ぶか、ボードゲームで遊ぶかでグループに分け、コンピュータによる動画をどのように描写するかについて比較を行ったところ、テレビゲームで遊んだグループは、描写の際図を多く使用したのに対し、ボードゲームで遊んだグループは言語を多く使用したことがわかった。

視覚的注意とは、多くの異なる物体の動きを追い続ける能力である。具体的には、パイロットが複数のエンジンの目盛盤を同時に見る、といった際に必要とされる能力である。大学生を対象に、異なった2つの物体が別々の動きをするものに対する反応の速さが調べられ、熟達したゲームプレイヤーは、ゲームで遊んだことのない人よりも反応が速いことがわかった。

空間視覚化とは、物体を頭の中で回転させたり、回転した2、3次元の物体を操作する、または、2、3次元の物体や、物体と環境との関係を知覚したり、創造上で保持する能力、とされている。井堀によれば、Dorval と Pepin らの ‘Effect of playing a video game on a measure of spatial visualization’¹⁹の中で、大学生を2つのグループに分け、一方のグループは空間能力テレビゲームで遊ばせ、もう一方は遊ばせないようにし、4種類の空間能力テストの得点が上がるかどうかということ調べた。その結果、空間能力テレビゲームで遊んだグループは、4種類の空間能力テストのうち、空間視覚化のテストの得点が上がった(井堀, 2003)。

ここまで、認知能力のなかでも特に視覚的知能に関する研究の結果を井堀のまとめを参考に見てきた。図像能力と視覚的注意についてはテレビゲーム使用前と使用後の比較がされていないため、因果関係を導くまでには至らない。一方で、空間描写と空間視覚化についてはテレビゲーム使用前と使用後の比較がされている。よって、テレビゲームで遊ぶことにより空間描写と空間視覚化の能力が向上するという因果関係を導き出しうる。しばしば暴力的な要素に注目され、悪影響をもたらすものなのではと懸念されるテレビゲームであるが、こうした良い影響があると結論づける研究があることにも注目すべきである。

井堀は、テレビゲームが情報処理能力に及ぼす影響についてもまとめている。テレビゲ

¹⁸ 2001年、*Applied Developmental Psychology* 第22巻から。

¹⁹ 1986年、*Perceptual and Motor Skills* 第62巻から。

ームのリアルタイム性と、それぞれのゲームソフトが持つ様々な独自の要素が絡むことにより、プレイヤーには瞬時的確な判断が必要とされる。このため、テレビゲームで遊ぶことによって、情報を同時に処理する平行処理が育つことが考えられる。テレビゲームと平行情報処理能力の関係について、湯地の‘Computer games and information-processing skills’²⁰の中で、視覚情報を処理・判断することが必要とされるテレビゲームで繰り返し遊ぶことにより、情報処理能力を高める可能性がある、と結論付けられている(井堀, 2003)。

この他にも、テレビゲームが創造性・論理性にどんな影響を及ぼすか、学校成績にどんな影響を及ぼすか、などについても井堀は触れているが、研究の数はまだ乏しく、また研究による結果が一貫していなく混乱しているとしているため、これらのことに関してはまだ結論付ける段階にはない。

3-4 テレビゲームが社会的適応性に及ぼす影響に関する先行研究

社会的適応性については、坂元編集の『メディアと人間の発達』の中で、「人が社会に適応している度合いであり、これを測るものとして、社交性、社会的不安、ソーシャルスキルなどが設定されることが多い」(木村, 2003, p. 113)とされている。テレビゲームと社会的適応性の関係について、木村文香が『メディアと人間の発達』の中でまとめているものを参考にみていく。

新聞や雑誌などのメディアの中では、テレビゲームが社会的適応性に対して悪影響を及ぼすことが定説であるかのように扱われてきている。木村が挙げた例によると、1993年2月14日号の週刊読売では、「テレビゲームはこんなに怖い!! あなたの子供は大丈夫か」との特集が生まれ、人づきあいが苦手になる、といった主張を軸に、様々な身体的・心理的悪影響を受けるとの記事が掲載された。同年1月30日号の週刊現代でも「子どもの心と体を蝕む『テレビゲーム症候群』」と題した記事の中で、テレビゲームの使用が他人とコミュニケーションをとるときに悪影響を及ぼす、といった旨の医師によるコメントが掲載された。また、新聞では、いじめから不登校になった中学生の自殺事件を報じる記事に、「テレビゲームでの遊びによって、対人関係能力が低下している。自分を保護してくれる人以外の人間とはつきあえなくなるなど、傷つきやすい人間になってしまう。」というコメントが寄せられることもあった(木村, 2003)。

テレビゲームが社会的適応性に悪影響を及ぼす、というメディアの中の定説のロジックは、木村によれば「テレビゲーム遊びによって、友だちとの集団遊びの経験が減り、友だちと良い関係を築いていくスキルを磨く機会が少なくなり、社会的適応性が低くなる」(木村, 2003, p. 117)というものである。こうしたロジックが本当であるのかについて、木村は先行研究を基に検証している。テレビゲームが社会的適応性に及ぼす影響を調べる先行研究については、ほとんどが質問紙を用いた調査研究である。

1983年、アメリカで Gibb らによる ‘Personality Differences between high and low electronic video game users’²¹の中で、12~14歳を対象として孤立や引きこもりについ

²⁰ 1996年、*Perceptual and Motor Skills* 第83巻から。

²¹ 1983年、*Journal of Psychology* 第114巻から。

て調査した研究が発表された。この研究では、テレビゲームの使用量と孤立・引きこもりの間には相関関係がないことが証明された。また 1985 年には、Kestenbaum と Weinstein による ‘Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use’²²の中で、11～14 歳の男子を対象として、テレビゲーム使用量と外向性との相関関係がないことを示す研究が発表された。さらに同じく外向性については、1986 年に McClure と Mears の ‘Video game playing and psychopathology’²³の中で、15～18 歳を対象とした調査が行われ、その結果、テレビゲームをよく使用する方がテレビゲームをしない方よりも有意に外向的であることが示されている。

その他にも、1995 年に、Colwell による ‘Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents’²⁴の中で、テレビゲームの男子のヘビーユーザーは友人を求める気持ちが強く、学校外でよく友達と過ごしていることが明らかにされた。これはテレビゲームが友達と過ごす時間を奪っている、という仮説を支持できないことを示している。さらに 2000 年、Colwell は ‘Negative correlates of computer game play in adolescents’²⁵の中で、12 歳から 14 歳の男女を対象にした研究の結果、孤独感や自尊感情についてテレビゲームの使用との相関がないことを示している。

このように、様々な研究がテレビゲームをしている方が社会的である、という結果を示しており、新聞などのジャーナリズムでの悪影響論や、一般的な懸念とは逆の結論となっている(木村, 2003)。

ここまでの研究は全て相関関係についての研究である。次に、先行研究で示されているようなテレビゲームの使用と社会的適応性との関係に、因果関係があるのかを調べた研究について、木村はまとめている。

因果関係を検討した研究は多くないが、1990～1991 年、男子高校生 198 名、男子大学生 177 名を対象にして行われた日本の調査研究がある。2000 年に発表された、木村、坂元らによる『テレビゲーム使用と社会的適応性に関する縦断データの分析』の中で、その研究について紹介されている。この研究では、社会的適応性について、単純にテレビゲームの悪影響を支持することが出来ないと示唆された。特に高校生では、テレビゲームが共感性を高めたり、社会的不安を軽減したりする機能があるとの結果が示された。理由としては、テレビゲームが話題提供の側面を持ち、潤滑な適応を促すのでは、という考察がされている(木村, 2003)。また、1994 年に発表された、坂元による ‘Video game use and the development of sociocognitive abilities in children: Three surveys of elementary school students’²⁶の中では、日本の小学生を対象に因果関係が検討され、そこでは社会的不適応がテレビゲーム使用量に影響を与えていることが示された。もともと社会的に不適応な人がテレビゲームをするようになるという、今までとは逆の因果関係が示されたことになる(木村, 2003)。

²² 1985 年、*Journal of the American Academy on Child Psychology* 第 24 巻から。

²³ 1986 年、*Psychological Reports* 第 59 巻から。

²⁴ 1995 年、*Journal of Community and Applied Social Psychology* 第 5 巻から。

²⁵ 2000 年、*British Journal of Psychology* 第 91 巻から。

²⁶ 1994 年、*Journal of Applied Social Psychology* 第 114 巻から。

他にも、2001年に発表された、木村と坂元による‘Causal relationships between video game use and school maladjustment’²⁷の中で、小学生におけるテレビゲーム使用量と、学校での級友関係の因果関係が検討され、そこにネガティブな因果関係はないことが示されている。そして2002年には、井堀や坂元らによって発表された「テレビゲーム使用がシャイネスに及ぼす影響—中学生の縦断データの分析—」²⁸の中で、テレビゲーム使用がシャイネス²⁹に影響を及ぼしていないこと、むしろシャイネスを低めることが示されている(木村, 2003)。

以上の多くの先行研究の結果から、テレビゲームが社会的適応性に悪影響を与えるのでは、というメディアの中の通説や一般的な懸念は肯定できず、むしろ良い影響をもたらすことが示唆されている、と木村は結論付けている(木村, 2003)。

3-5 3章のまとめ

本章全体から特に重要と考えられるのは以下のことである。まず、テレビゲームが悪影響を及ぼす可能性があるのは、人間の暴力性であること。そして、認知能力や社会的適応性には良い影響を及ぼす可能性が高いことである。特に、認知能力に関しては因果関係が証明されているものもある。

本章で取り上げた研究者は、テレビゲームについて、良い影響を及ぼすテレビゲームも悪い影響を及ぼすテレビゲームもあるとした上で、ではテレビゲームのどんな要素が、どういった状況で、人間のどんな部分に対して、どのように影響を及ぼすのか、ということをも明らかにしようとしている。また、テレビゲームには良いものも悪いものもあり、単純にその善悪を論じることは出来ない、とする研究者の考え方は、本論文第2章でみたように一般の人々の間ではされていない。テレビゲームについて偏った見方をしないために、本章でまとめたような先行研究の結果を根拠にして、こうした考え方を一般の人々に理解させる必要がある。その上で、一般の人々が悪影響を恐れずにテレビゲームを利用するために、テレビゲームについて、良いものと悪いものの線引きをはっきりとさせることが研究者には求められる。

4 テレビゲームを活用するための先行研究

本章では、シリアスゲームに関する研究についてまとめていく。本論文第3章で取り上げてきた先行研究は、テレビゲームの使用と人間の性格・能力の間の相関関係や因果関係を明らかにしようとするものであった。それに対し、シリアスゲームに関する研究は、教育や医療などの分野で実際にどのようにゲームが利用されているか、事例を基に明らかにし、娯楽以外の用途・目的でゲームを活用できることを示そうとするものである。

²⁷ 2001年、Asian association of Social Psychology Paper presented at the 4th annual conference Melbourne から。

²⁸ 2002、性格心理学研究、第11巻1号から。

²⁹ とくに未知の人に対する対人関係において、緊張したりぎこちなくなったりする傾向(木村, 2003, p. 119)。

4-1 シリアスゲームの意味・定義

藤本徹によれば、シリアスゲームとは、社会的用途でデジタルゲームを開発、利用する取組を1つの枠組みとして捉えた概念である。その核となるのは、娯楽を超えた社会的な目的のためにゲームを開発・利用するという考え方である。広報活動のためのゲームや、医療活動支援のためのゲーム、社会問題を提起するためのゲームなど、従来の枠にとられないゲーム利用の可能性も対象としている。藤本は、シリアスゲームの定義について以下のように述べている。

シリアスゲームのコミュニティは、大学、ゲーム会社、公的機関、企業、学校など、多様な分野の人々で構成されており、それぞれにシリアスゲームの捉え方は異なる。対象となるユーザー、目的や関係の仕方も異なっている。教育のためのゲーム利用だという捉え方もあれば、広告やメッセージ伝達の要素を中心に考える場合もある。エンターテインメントゲームの開発者が関わることが不可欠な要素と考える人もいる。それらの考え方の一番重なり合うところを中心的な定義とすれば、「教育をはじめとする社会の諸領域の問題解決のために利用されるデジタルゲーム」となる(藤本, 2007, p. 19)。

藤本は、娯楽以外の目的や効能を意図して開発されたゲーム³⁰か、または、ゲームそのものは娯楽用途で開発されていても、娯楽以外の用途で利用する³¹かでシリアスゲームかどうかを判断できるとしている。つまり、娯楽以外の目的や効能が意図されているゲームはシリアスゲームだし、娯楽以外の用途で利用されているゲームもシリアスゲームである(藤本, 2010)。

4-2 シリアスゲームの歴史

藤本によれば、シリアスゲームという用語は、1970年に社会学者の Clark がその著書 *Serious Games*³²で、教育や情報伝達のためにゲームを利用することの有効性について言及したことがその由来とされている。そして、海外において、シリアスゲームが注目され、普及が進んだきっかけとして、2000年にリリースされた大学経営シミュレーション *Virtual U* と、2002年にリリースされた米陸軍の *America's Army* がある。これらのゲームは、社会的な問題解決のためにデジタルゲームが利用できることを示す事例として注目を集め、ゲーム産業以外の人々から広くデジタルゲーム利用への関心を高める契機となった、と藤本は述べている。この2つのゲームについては後に詳しく紹介する。

ワシントン DC に本部を置く非営利研究機関、ウッドロー・ウィルソン国際研究センターがこうした動きに着目し、非営利プロジェクトとしてシリアスゲーム・イニシアティブ

³⁰ 例えば、ゲームの効能をうたうものとして東北大川島教授が開発した脳を鍛える大人のDSトレーニングがある(藤本, 2010)。

³¹ 娯楽用のゲームを健康増進のために利用した例として、米国ウェストバージニア州でダンス・ダンス・レボリューションを州全域に公立学校に導入した取組がある(藤本, 2010)。

³² 1970年、Viking Press から。

を2002年に設立した。同イニシアティブを中心に、米国におけるシリアスゲーム普及活動が推進された。2004年には、シリアスゲームの開発者と研究者が一堂に介するシリアスゲーム・サミットが行われた。以降毎年開催され、シリアスゲームコミュニティへの参加者を増やしている。

国内では、2004年にシリアスゲームジャパンが設立されるなどの動きにより、シリアスゲームが紹介された。2006年に経済産業省が設置したゲーム産業戦略研究会において、教育・学習、医療・福祉などの娯楽以外の分野におけるゲーム産業の取組の重要性が提言され、ゲーム産業界においてシリアスゲームへの関心が高まるきっかけとなった(藤本, 2010)。

ここ数年の間にシリアスゲームが急速に注目されるようになった背景に、デジタルゲーム技術の発達、ゲーム世代³³の成長、そして、分野横断的なコミュニティ形成の3つが考えられると藤本は述べている。

藤本によれば、デジタルゲーム技術の発達については、コンピュータやゲームコンソール機は、安価で高性能なものが広く普及しており、一般の家庭で利用できる技術の高さとその普及度もデジタルゲーム技術の利用を促進している側面がある。また、ゲーム世代はその上の世代とは教育面や社会生活面での行動が異なっていると指摘され、このゲーム世代の若者たちに適した教育方法のあり方に関心が高まっている。そして、分野横断的なコミュニティ形成については、シリアスゲーム推進活動が非営利プロジェクトとしてどの業界にも特化しない形で進められたことで、様々な立場の人々が参加し、その形成が促進されたとしている。そうして、各分野の教育や広報などの活動においてデジタルゲームの利用に関心のある人々がネットワークを持ち、シリアスゲームに集まる資金や人々などの資源が拡大して産業基盤を生む土台が出来るまでに至った、と藤本は述べている(藤本, 2010)。

4-3 シリアスゲームの事例

シリアスゲームの海外の事例として、デジタルゲームの教科書制作委員会著作の『デジタルゲームの教科書 知っておくべきゲーム業界最新トレンド』の中で、藤本は先述した America's Army と Virtual U の2つと、さらに Food Force というゲームを取り上げている。以下、それらのゲームについて藤本のまとめを基に紹介する。

America's Army は、米陸軍が新兵募集のためのマーケティングツールとして開発したゲームである。米陸軍は、従来から新兵募集のためにテレビCMやプロモーションビデオの制作などで膨大なマーケティング予算をかけていた。若者に人気の高いデジタルゲームを利用することで、さらに効果の高い方法を導入することを目指して開発され、2002年に最初のバージョンがリリースされた。このゲームの開発には初期開発費として700万ドル以上の予算が投入され、その後のアップデートやゲームサーバーの増強など、2000万ドルが開発にかけられた。米軍では、このゲームはこれまでのプロモーション方法に比べて費用対効果が高いと評価されている。

³³ 幼年期からデジタルゲームなどのデジタル機器が身の回りにある環境で育ち、社会で活躍するようになった若者たちの世代のこと(藤本, 2010)。

このゲームは、一人称視点で描写される FPS³⁴で、実際の訓練施設で行われる訓練課程を詳しく再現しており、登場する訓練施設や武器装備類は、実際に米陸軍で利用されているもので構成されている。米軍の専用ゲームウェブサイトから無料ダウンロードでき、また、全米の新兵募集地点での CD ロム配布や、ゲーム雑誌の付録などの形で無料提供されている。2006 年時点で登録ユーザーは 760 万人以上である。米国のシリアスゲーム市場は、非営利セクターが大規模予算を投じて開発するプロジェクトを中心に成長してきており、America's Army はその特徴を示す事例である(藤本, 2010)。



図 1 America's Army³⁵

Virtual U は、大学経営人材養成シミュレーションである。大学経営に関わる様々な要素が再現された環境で、大学経営に関する知識を身に付けられるようにデザインされている。プレイヤーは大学の経営者として、経営上の諸指標をモニターし、予算配分やコスト調整などの財務的な管理を進めつつ、教育、研究、学生生活や教員待遇、スポーツ強化、寄付金獲得などの政策的な判断を行い、ゲームを進めていく。2000 年に最初のバージョンがリリースされ、その後バージョンアップされながら、全米の大学を中心に世界の 250 校以上の大学で利用された。

このゲームの開発に関しては、研究機関のジャクソン・ホール高等教育グループが企画し、非営利財団のスローン財団とスペンサー財団がスポンサーとして開発資金を提供し、大学経営に関する統計データをペンシルバニア大学高等教育研究センターが提供した。また、デジタルミル社がプロジェクト全体の管理を行い、開発はゲーム開発会社のエンライト・ソフトウェアが担当した。このように、従来はゲーム産業と接点のなかった主体が開発に関わっている点で、Virtual U はシリアスゲームとして特徴的である(藤本, 2010)。

³⁴ First Person Shooter の頭文字をとったもの(藤本, 2010)。

³⁵http://www.google.co.jp/images?hl=ja&rlz=1T4ADBS_jaJP327JP330&q=America%E2%80%99s%20Army&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=809&bih=350から。



図2 Virtual U³⁶

Food Force は、WFP 国連世界食糧計画が開発したゲームである。8 歳から 13 歳の子供を主な対象とし、ゲームを通して国連の食糧支援活動への理解を深められるようにデザインされている。食糧支援活動の 6 つのミッションを描写したミニゲームと、食糧支援活動の背景を説明するアニメーションで構成され、各ミッションの後に WFP の実際の活動がどのように行われているかを紹介する映像や解説が組み込まれた作りになっている。各ミッションのプレイ時間は 2 分から 3 分程度で、総プレイ時間は 1 時間足らずで済み、学校の授業などで利用しやすい構成になっている。また、授業で利用するための教師用マニュアルや詳細な情報へのリンクなども整備され、飢餓問題や食糧支援などのテーマの授業で利用するための補助資料として提供されている。

このゲームは、WFP の企画により、Deepend 社、Playthree 社が開発を担当した。このゲームソフトのダウンロードに対応するため、ヤフーほか各国の企業がダウンロード用サーバーを提供している。英語版が 2005 年 4 月にリリースされ、公開から 6 週間で世界 40 ヶ国から 100 万ダウンロードを記録した。2006 年の時点でダウンロード数は約 450 万本を超え、その後も利用者数を伸ばし続けている。この Food Force は、シリアスゲームが、ゲームを通じた企業の社会貢献活動の機会を提供していることを示す事例である(藤本, 2010)。

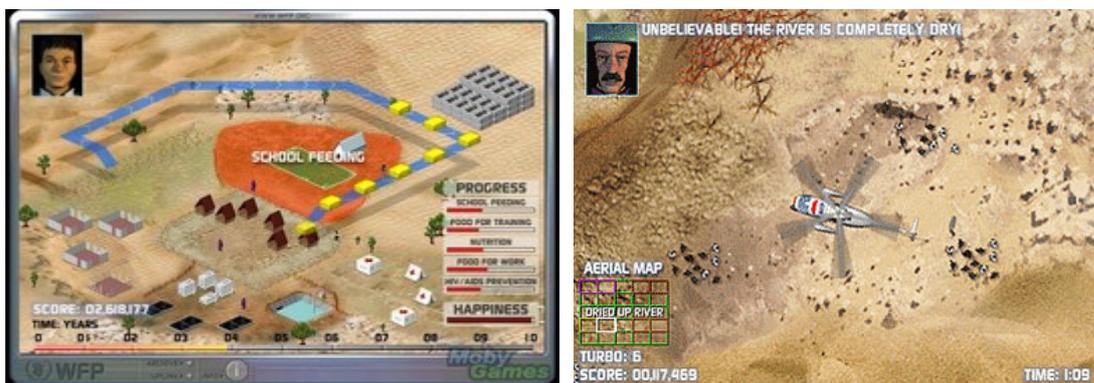


図3 Food Force³⁷

³⁶http://www.google.co.jp/images?hl=ja&rlz=1T4ADBS_jaJP327JP330&q=Virtual%20U&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=809&bih=350 から。

³⁷http://www.google.co.jp/images?hl=ja&rlz=1T4ADBS_jaJP327JP330&q=Food%20For

ここまでの3つは全て海外の事例である。国内の事例としては、ナムコが福祉事業として、アーケードゲームの太鼓の達人をリハビリ用に改良したリハビリテインメントマシンや、コナミのフィットネス事業向けのゲーム技術を応用した製品開発がその一例である。ナムコの事例については、ナムコと提携してリハビリテインメントマシンを販売している日立キャピタルのウェブページ上の情報によると、平成17年4月末現在で86施設165台の導入実績がある。主な導入先は、通所介護（デイサービス）および通所リハビリテーション（デイケア）など全国の通所介護施設である。また、2005年後半に起きたニンテンドーDSの脳トレブームに後押しされる形で形成された学習・実用タイトルの多くも、デジタルゲーム技術を基盤とした製品であり、その意味においてシリアスゲームの範囲で捉えられる。同じく任天堂のWiiで提供されるWii Fitをはじめとする健康系ゲームも、ゲームを通して実用的な効能を提供しているという点でシリアスゲームであると藤本は述べている。

この他にも、東京大学と品川区、バンダイナムコゲームスがゲームの教育利用に関する共同研究を行い、スクウェア・エニックスが2006年に学研との合弁会社SGラボを設立してシリアスゲーム開発事業を行う動きが見られる。公的機関においても、福岡市が予算4000万円を投じて九州大学で進められたシリアスゲーム開発プロジェクトや、省庁や自治体の運営するウェブサイトにおいてゲーム型の学習コンテンツが提供されるなどの取組が行われている(藤本, 2010)。

4-4 4章のまとめ

ここまで藤本のまとめを参考に紹介したように、すでに数多くのシリアスゲームが開発され、さまざまな場面で利用されている。藤本は、シリアスゲームの展開そのものはまだ歴史が浅く、事業も開発もそのノウハウは開発途上にあるが、ここ数年で欧米を中心に世界中に普及してきており、今後新たな魅力を備えた次世代のシリアスゲームの事業や製品が登場してくるだろう、と述べている(藤本, 2010)。

娯楽以外にも様々な領域でゲームを活用できるということは、ゲームに対して多面的な見方をするために重要である。本論文2章で見てきた一般の人々の意見からもわかるように、今のところ、テレビゲームは人間に悪影響を及ぼすものではと考えられる傾向がある。今後のシリアスゲーム事業の発達により、テレビゲームの社会的立場が向上する可能性は十分に存在する。

5 テレビゲームの中で悪影響が懸念されるものにどう対応するか

本論文第3章で見てきたように、どのようなテレビゲームが、どのような状況下で、どのように人間に影響を及ぼすのか、ということはまだ明確にされていない。しかし、先行研究の結果からテレビゲームが人間の暴力性に悪影響を及ぼす可能性があることがすでに示されている以上、悪影響が懸念される一部のテレビゲームを実際にどう規制するのか、

[ce&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=809&bih=350](#) から。

ということについては考えなければいけない。現在、日本において、家庭用ゲームソフトの審査基準は CERO³⁸の運用する年齢別レーティング制度のみである。

本章では、年齢別レーティング制度を策定した CESA³⁹、年齢別レーティングを運用する CERO、そして年齢別レーティング制度がそれぞれどういった経緯で設立・作成されたかについて紹介する。また年齢別レーティング制度の内容についても紹介し、この制度に含まれる問題点を述べる。次に、悪影響が懸念されるものを社会的にどう規制するか、ということについての参考事例として、東京都健全育成条例改正案の問題を取り上げる。最後に、年齢別レーティング制度の現状とこの事例を踏まえた上で、テレビゲームについて、どのような内容の規制を、どのように決めるかについて考えていく。

5-1 CERO、CESA、年齢別レーティング制度の設立・作成の経緯について

先述したように、年齢別レーティング制度は CESA によって策定された。また、実際に年齢別レーティング制度を運営しているのは CERO である。これらの団体及び年齢別レーティング制度の設立・作成の経緯について、Nintendo Online Magazine 2009 年 9 月号⁴⁰において、CESA の専務理事の堀口大典と事務局代表の町谷太郎、CERO の専務理事の渡辺和也がインタビュー形式で答えているものを参考に紹介していく。

まず、CESA について、CESA は 1996 年に設立された。CESA は、家庭用ゲームソフトメーカーや家庭用ゲーム機メーカー、オンラインゲームメーカーで構成される業界団体である。設立当時は家庭用ゲームソフトウェアメーカーを正会員としていたため、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会という名称であり、2002 年 7 月に現在の名称になった。CESA の設立当時、アーケードゲームの業界団体である JAMMA⁴¹とパソコン用ソフトの業界団体である JPSA⁴²はあったが、家庭用ゲームソフトメーカーに特化した業界団体はなく、世の中に対して家庭用ゲームソフトに関する情報発信をしていくべきだという家庭用ゲームソフト業界内の機運の高まりにより、CESA の設立に至ることとなった。

次に、CERO について、CERO は 2002 年 6 月に、年齢別レーティング制度を運用するための独立団体として設立された。CESA 内部に年齢別レーティング制度を運営する組織を作るのではなく、新たに CERO という団体を作った理由として、堀口と町谷は審査の独立性を保つため、と述べている。確かに、CESA はそもそもゲームに関わる業界の団体であり、また、後述するが、CERO が出来る以前にゲームソフトの審査を行っていた CESA 内の倫理委員会は、各ソフトウェアメーカーの代表によって構成されていたため、審査の独立性に乏しいものになっていた。そのため、年齢別レーティング制度の運用を CESA が

³⁸ コンピュータエンターテインメントレーティング機構の略(渡辺, 2010)。

³⁹ 社団法人コンピュータエンターテインメント協会の略(渡辺, 2010)。

⁴⁰ <http://www.nintendo.co.jp/nom/0909/index.html> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁴¹ 社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の略。Nintendo Online Magazine2009 年 9 月号から。

⁴² 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の略。Nintendo Online Magazine2009 年 9 月号から。

行うのは不適切と CESA の中でも考えられ、CERO が必要とされた。平成 22 年 11 月 25 日現在、CERO 理事会の構成員は以下のようになっている。

表 1 CERO 理事会の構成員⁴³

名 称	氏 名	職 業
理 事 長	武藤春光	弁 護 士
専務理事	渡邊和也	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
理 事	大木圭之介	映画倫理委員会委員長
理 事	後藤弘子	千葉大学大学院専門法務研究科教授
理 事	坂元章	お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科教授
理 事	和田洋一	社団法人コンピュータエンターテインメント協会 会長
監 事	笠原清明	税理士
顧問弁護士	松尾眞	弁 護 士

このように、CERO 理事会の構成員は、和田洋一が CESA の会長であるのを除けば、確かにみなゲーム業界とは関係ない人々である。また、年齢別レーティング制度の運用に際し、実際にゲームソフトの審査をするのは、一般から公募したゲーム業界と関わりのない人々である。しかし、CESA の関係者が CERO の理事に含まれている以上、審査の独立性は完全には保たれていないと指摘することも可能である。

そして、年齢別レーティング制度について、2002 年 10 月 1 日から CERO の審査が始まっているため、年齢別レーティング制度が実際に開始されたのはこの日となる。そもそもゲームソフトの審査については、任天堂などのハードウェアメーカーにゲームソフトの倫理基準に関する内部規約があり、その自主基準に基づいてゲームソフトの審査が行われていた。そうした中設立した CESA は、個々のハードウェアメーカーが行っている審査とは別に、業界を横断する何らかの倫理基準を設けるべき、と考え、CESA 設立時に CESA 内部組織の倫理委員会において、コンピュータエンターテインメントソフトウェア倫理規定をまとめ、1997 年 4 月に制定・施行した。この倫理規定の制定以降、協会の会員となっている各ゲーム会社に遵守を求め、この倫理規定に基づき、実際の各作品の審査を倫理委員会で行うようになった。この倫理委員会のメンバーは、ソフトウェアメーカー数社より各 1 名ずつと、業界外より有識者 2 名から 3 名を加えた 10 名程度で構成されていた。倫理

⁴³ <http://www.cero.gr.jp/outline02.html> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

規定に違反した場合は、協会の会員規定により懲戒を受けることにした。その懲戒および段階を決めるために聴聞会を開催し、双方の意見を主張できる場を設けた。懲戒は5段階のレベルを設け、最もきつい段階は除名処分と定めた。このシステムにより懲戒となったケースは、平成14年までの約5年間で5件ほどであった⁴⁴。

さらに、CESAの設立当時はゲーム機の表現能力が急速に上がっていた時期であり、最初に制定された倫理規定では対応できなくなるという危機意識がCESA内にあったため、倫理規定の最初の制定・施行から2年後の1999年9月に、この倫理規定の改定が行われた。改定前は、ゲームソフトの審査の結果により、CESAの倫理規定に合致するゲームソフト、合致しないゲームソフトという2つの区分にゲームソフトが分けられていた。ここで、合致しないゲームソフトとは発売できないゲームソフトであることを意味していた。改定後は、合致するが注意を要するゲームソフト、という区分が加えられるようになり、ゲームソフトが審査によって3つの区分に分けられるようになった。この3つ目の区分により、それまでには存在しなかった、内容について注意を促す表示をした上で発売されるゲームソフトが出来ることになった。

2001年に入ると、人々がゲームソフトを購入する前にゲームソフトの対象年齢について知らせることで、ゲームソフトの購入の際に適切な選択をしてもらうために、それまでのように一部の注意が必要なゲームソフトのみに表示を行うのではなく、全てのゲームソフトに年齢別のレーティングを行う、という方針がCESAの中で決まった。この方針に基づき、CESAとソフトウェアメーカー、ハードウェアメーカーの間で議論がなされた結果、2002年のCEROの設立に合わせて年齢別レーティング制度が運用されることになった。CEROの設立当初から1年間の年齢別レーティング制度の運用モデルや、年齢別レーティング制度の最初の審査マニュアルは、すでにゲームソフトの全数審査を行っていた、ESRB⁴⁵の年齢別レーティング制度を参考にCESAで検討され、CEROに渡された。現在、CEROはそれらを基に、CEROの手を加えた年齢別レーティング制度を運用している。また、ハードウェアメーカーごとのゲームソフトの倫理基準に関する内部規約について、任天堂、ソニー、マイクロソフト社に電話で伺ったところ、一般には公開していない、ということだった⁴⁶。

以上が、CESAとCERO、そして年齢別レーティング制度の設立の経緯である。5-1の内容は全て、Nintendo Online Magazine 2009年9月号の内容を参考にしている。

⁴⁴ 倫理規定の違反の場合については、文部科学省による、「子どもとテレビゲーム」に関するNPO等についての調査研究—米国を中心に—
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/04033001.htm を参考にした。2011年1月6日最終確認。

⁴⁵ Entertainment Software Rating Boardの略称。アメリカ合衆国およびカナダのレーティング審査団体。Nintendo Online Magazine 2009年9月号から。

⁴⁶ 2010年12月27日、任天堂、ソニー、マイクロソフト各社のカスタマーサービスに調査。

5-2 家庭用ゲームソフトの年齢別レーティング制度の内容について

家庭用ゲームソフトの年齢別レーティング制度の内容については、渡辺和也の「家庭用ゲームソフトの『年齢別レーティング制度』について—子どもの心の成長に応じたゲームソフトを選択するために—」⁴⁷を参考に紹介していく。この制度は、ゲームソフトの内容により対象年齢区分を示すマークと、コンテンツアイコン⁴⁸を表示する制度である。2002年10月から日本で実施され、国内で販売される家庭用ゲームソフトの全てを対象としている。CERO 規定において家庭用ゲームソフトとは CERO の審査の対象となるプラットフォームにおいて作動することを目的として開発・販売されるゲームソフトを意味する。このプラットフォームについて、以下に示す。

表 2 CERO の審査の対象となるプラットフォーム一覧⁴⁹

株式会社セガ	ドリームキャスト
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション プレイステーション 2 プレイステーション・ポータブル プレイステーション 3
任天堂株式会社	ニンテンドー64 ニンテンドーゲームキューブ ゲームボーイ (カラー含む) ゲームボーイアドバンス ニンテンドー・ディーエス Wii
株式会社バンダイ	ワンダースワン (カラー含む)
マイクロソフト株式会社	Xbox Xbox360
パソコンメーカー各社	パーソナルコンピュータ (対応 OS:WINDOWS 各種、 MAC 各種)

この制度の運用や、審査に当たっているのが CERO である。各家庭用ゲームソフトメーカーは、新製品の発売に先立ち CERO に審査を依頼し、審査の結果決まった対象年齢区分を製品にマークで表示する。年齢区分は 5 区分あり、それぞれを示すマークがある(渡辺,

⁴⁷ 2010 年、オペレーションズ・リサーチ:経営の科学、第 55 巻 8 号から。

⁴⁸ 対象年齢区分を決めた根拠となる表現を、恋愛、犯罪、セクシャル、飲酒/喫煙、暴力、麻薬、恐怖、ギャンブル、言葉/その他の 9 種類のアイコンで示すもの。例えば、C(15 歳以上)とレーティングされたソフトに暴力のアイコンが付いている場合、暴力表現で C と決められたことを示している。したがって複数のアイコンが付くこともある。また、A 区分のものにはこれらのアイコンは付かない(渡辺, 2010)。

⁴⁹ <http://www.cero.gr.jp/rating.html> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

2010)。以下は、実際に CERO のウェブページに掲載されている、年齢区分を示すマークとコンテンツアイコンである。



図 4 年齢区分を示すマーク⁵⁰



図 5 コンテンツアイコン⁵¹

年齢区分の中で、Z 区分だけは他の 4 区分と異なり、18 歳未満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区分であり、2006 年 3 月から新設された。さらに、Z 区分の表現に上限を設け、それを超えるものは禁止表現とし、禁止表現を含むゲームソフトにはレーティングを与えないことにしている(渡辺, 2010)。禁止表現の内容については後述。

次に、実際のゲームソフトの審査について、ゲームを最初から最後までプレイするのは非常に時間がかかるため現実的ではない。そのため、あらかじめ審査を依頼するメーカーから審査用資料⁵²を提出させ、それを基に審査員が審査を行う、という審査方法を CERO は取っている。審査員は広く一般から募集した様々な経歴・職業を持つ 20 歳代から 60 歳代までの男女で、審査内容について守秘義務があり、ゲーム業界に利害関係のある人は審

⁵⁰ <http://www.cero.gr.jp/rating.html> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁵¹ <http://www.cero.gr.jp/rating.html> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁵² レーティングの対象となる表現項目に当てはまる過激な表現を DVD などに収録し、さらにそのゲームのストーリーやコンセプト、世界観などの簡単な説明を加えたものである。

査員にはなれない。また、審査員は事前に CERO によるトレーニングを受けることになっている。審査は、CERO 事務所の審査ブースで他人の干渉を避けた環境で行われ、通常 1 つのゲームに 3 人の審査員がそれぞれ時間をずらして当たり、その結果により年齢区分を決めることになる。審査の内容は、レーティングの対象となる表現項目のそれぞれについて、その程度を A、B、C、D、Z、禁止表現の 6 段階の年齢区分に分け、その上で、それぞれの程度を簡単な文言で表す、というものである。レーティングの対象となる表現項目は以下のものである。

表 3 レーティングの対象となる表現項目⁵³

<p>〔性表現系〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ●キス ●抱擁 ●下着の露出 ●性行為 ●裸体 ●性的なものを想起させる表現 ●不倫 ●排泄 ●性風俗業 ●水着・コスチューム 	<p>〔暴力表現〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ●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
<p>〔反社会的行為表現系〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ●犯罪描写 ●麻薬 ●虐待 ●非合法的な飲酒及び喫煙 ●非合法的なギャンブル ●近親姦・性犯罪等 ●売春・買春 ●自殺・自傷 ●人身売買等 	<p>〔言語・思想関連表現系〕</p> <ul style="list-style-type: none"> ●言語・思想関連の不適切な描写

ここまでの年齢別レーティング制度の内容の紹介である。この年齢別レーティング制度に基づき、CESA は流通団体との協力により、自主規制として Z 区分のゲームソフトの 18 歳未満の青少年への販売を禁止している。また、地方自治体が青少年健全育成策として Z 区分のゲームソフトの 18 歳未満への販売、頒布などを条例で禁止する動きも広がり、すでに 15 以上の自治体で実施されている⁵⁴(渡辺, 2010)。

⁵³ <http://www.cero.gr.jp/rating.html> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁵⁴ 神奈川県でゲームソフト、グランド・セフト・オートⅢを有害図書とした例がある。

ここで著者は、CEROによる審査を受けずにゲームソフトを販売できるかについて、渡辺の論文やCEROのウェブページからの情報だけでは判断できなかったため、CERO並びにCESAに電話で問い合わせた⁵⁵。こうして得られた情報から、現状CEROを通さずにゲームソフトを販売するのはほぼ不可能であることがわかった。以下、その理由を述べる。

別表1で示されている各ゲーム機のうち、現在もゲームソフトが販売されている現行世代のプレイステーション3やニンテンドーDSといった最新のゲーム機には、みなペアレンタルコントロールという機能が備わっている。ペアレンタルコントロールとは、CEROのレーティング制度に対応した機能である。この機能によって、例えばA区分のゲームソフトのみをプレイできるようにしたり、Z区分のゲームソフトだけをプレイできないようにしたり、といった設定が出来る。そして、この機能を使うために、現在のゲームソフトには、CEROの審査に基づいた年齢区分の情報がデータとして含まれているのである。したがって、CEROの審査を受けていないゲームソフトには、そのデータが含まれていないため、ペアレンタルコントロールが使えなくなる。また、ソフトウェアメーカーはハードウェアメーカーにゲームソフトの量産を依頼するのだが、ペアレンタルコントロールに対応していないゲームソフトはハードウェアメーカーの規格を満たさないため、ハードウェアメーカー側では量産に応じられない。量産が出来なければ当然販売もできないため、ペアレンタルコントロールという機能がゲーム機に備わっている現在、CEROの審査を受けずに、ペアレンタルコントロールに対応していないゲームソフトを販売しようとするのは、実質的にはほぼ不可能である。そして、禁止表現を含むゲームソフトも、レーティングマークを与えられない、すなわち年齢区分の情報が含まれず、ペアレンタルコントロールに対応していないことになるので、こちらも販売するのはほぼ不可能である。例外として、ペアレンタルコントロールの機能を持たない古いゲーム機においては、現在でもCEROの審査を受けなくとも販売出来るかもしれないが、確実なことは述べられない。これらは、著者がCESAの担当者から電話で得た情報をまとめたものである。次に、この制度の問題点について述べていく。

まず、CEROが定める禁止表現の内容を見ても、どんなものが禁止表現と判断されるのか具体的にわからないということが挙げられる。この禁止表現の内容について、CEROがCERO倫理規定⁵⁶の中で表として定めているものを以下に示す。

http://www.pref.kanagawa.jp/osirase/02/0230/hakusho/2010/3_chiikishakai1.pdfから。2011年1月6日最終確認。

⁵⁵ 2010年12月27日、CERO事務局とCESA事務局に対して調査。

⁵⁶ コンピュータエンターテインメント文化の健全な発展のため、表現の自由を最大限に尊重し、かつ、社会の要求する倫理水準に適合する家庭用ゲームソフトの開発、公表、販売が確保されることを目途とし、家庭用ゲームソフトに関し、社会の要求する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該当区分に分類し、年齢別レーティング区分を行うこととし、当該審査に当たっての基準、その他関連事項を規定するものとしてCEROが定めたもの。<http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf>から。2011年1月6日最終確認。

表 4 CERO の定める禁止表現⁵⁷

禁止表現一覧

<性表現>

1. 性器及び局部（恥毛を含む）表現
2. 性行為または性行為に関連する抱擁・愛撫等の表現
3. 性的欲求を促進、または性的刺激を与えることを目的としている放尿、排泄等の表現

<暴力表現>

1. 極端に残虐な印象を与える出血表現。
2. 極端に残虐な印象を与える身体分離・欠損表現。
3. 極端に残虐な印象を与える死体表現。
4. 極端に残虐な印象を与える殺傷表現。
5. 極端に残虐な印象を与える恐怖。

<反社会的行為表現>

1. テーマ・コンセプト上必然性の無い大量殺人・暴行を目的としている表現
2. 麻薬・向精神薬等の規制薬物で、医療目的等の本来の目的以外に不正に使用されることを肯定する表現。
3. 虐待を肯定する前提での虐待シーン表現。
4. 犯罪を賞賛、助長することを肯定する表現。
5. 売春・買春等を肯定する表現、児童買春等の表現。
6. 近親姦の表現、強姦及びこれに準ずる意に反する性的行為等の直接的な表現、及び肯定する表現。
7. 未成年による飲酒・喫煙表現を明確に推奨している表現。
8. 自殺・自傷を肯定・推奨している表現。
9. 不倫を肯定している表現。
10. 人身売買等を推奨している表現。

<言語・思想関連表現>

1. 一般に放送禁止用語・差別用語・不快用語に当たる言葉については、直接並びに間接的な表現や比喩も含み、中傷や蔑称に当たる用語の使用を禁止する。
常識の範囲内で、使用する場面及び前後の成り行きにより必要と認められる場合はこの限りではない。
2. 差別を助長する表現・用語
3. 実在する人物・国・国旗・人種・民族・宗教・思想・政治団体を敵視または蔑視する表現で、なおかつ一方的に非難・中傷する表現。

<テーマ、コンセプト、システム>

必然性の無い「性」、「暴力」、「反社会的行為」、「言語・思想」の過度な取り扱い。

<補足>

1. 上記の各禁止事項以外にも、社会情勢の変化等により新たに禁止事項と

⁵⁷ <http://www.cero.gr.jp/regulation.pdf> から。2011年1月6日最終確認。

判断し、レーティングを与えない場合がある。

2. なお、上記の禁止表現の文言については、「Z」区分の新設に伴い、その趣旨に適合するように解釈するものとする。

以上が CERO の定める禁止表現の内容についての表である。この表を見ると、例えば暴力表現については、極端に残虐な印象を与えるものと、極端ではないが残虐な印象を与えるものとをどうやって区別するのだろうか、という疑問が生まれる。また、反社会的行為表現についても、肯定する、や、明確に推奨する、という表現が具体的にどういったことなのか分からない。このように、どんなものが禁止表現と判断されるかが具体的にわからないということは、すなわち、禁止表現を含むと審査されたゲームソフトと、Z 区分であると審査されたゲームソフトの違いがわからないことを意味している。

次の問題点として、どこまでの表現が A 区分に含まれ、どこからが B 区分、C 区分に含まれるのかといった、それぞれの区分の境界線がはっきりするような基準が示されていないことが挙げられる。CERO 倫理規定によれば、審査の基準については内規として別に定められている。つまり、審査の基準は存在するものの、非公開なのである。審査の基準を非公開にしてしまうと、審査の基準自体が適切なものかどうか判断できないし、また、年齢区分マークをゲームソフトに表示しても、暴力や性などについての表現がどんなレベルで含まれているのか、結局判断出来ない。さらに、審査の結果だけが公開され、審査の理由が公開されていないことも問題である。審査の理由が公開されなければ、なぜこのゲームソフトがこの年齢区分なのか、という疑問を持つ人々を納得させることが出来ない。

以上 5-2 で述べてきたことを踏まえると、この年齢別レーティング制度においてゲームソフトの全数審査を実際に行われており、また、この制度の下で禁止表現を含むと判断されたゲームソフトが、流通に乗らないような仕組みができているという点を考慮すると、この制度は機能していると判断できる。しかし、基準の不明確さや、公開すべき情報が公開されていない、という問題も残されており、改善の余地がある。

5-3 改正後の東京都青少年健全育成条例における漫画・アニメの規制について

ここからは、悪影響が懸念されるものを、社会的にどう規制するかということについての参考事例として、改正後の東京都青少年健全育成条例の問題について取り上げる。この問題において、特に過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物の規制について論じられている部分に注目する。

過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物の規制に対する東京都の見解について、「メディア社会が拡がる中での青少年の健全育成について」と題した、東京都青少年問題協議会による平成 22 年 1 月 14 日の答申を参考に述べていく⁵⁸。東京都青少年問題協議

⁵⁸ 東京都報道発表資料

<http://www.metro.tokyo.jp/INET/KONDAN/2010/01/DATA/40k1e100.pdf> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

会については、石原慎太郎東京都知事を会長に構成されており⁵⁹、この協議会の見解は実質的に東京都の見解と判断することができる。過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物の規制について、この当時の状況を、答申の中で東京都青少年問題協議会は以下のように述べている。

子どもに対する強姦や輪姦、近親相姦などの過激な性的行為を描写した漫画、アニメやコンピュータ・グラフィックス（CG）を用いたリアルな表現によるゲーム等の創作物（以下「漫画等」という。）については、法律においては何らの規制もされておらず、一般書店やインターネット上で容易に購入できる状況にある。〔中略〕また、大手出版社を含む多くの出版社から販売されている小・中学生向けの漫画等の中に、児童・生徒の性行為の描写が多く含まれているものがある。これらの中には、教師と生徒の性交や近親相姦が肯定的に描かれているものなど、大人や比較的年齢の高い青少年が見て強い性的刺激を受けるとまでは言えないが、小学生等の低年齢の子どもに対しては保護者として安心して見せることのできないものが含まれ、子どもに誤った性のイメージを植え付けている。〔中略〕児童ポルノ法においては、販売等が禁止される「児童ポルノ」について、18歳未満の実在する児童を対象としたものに限定している。したがって、児童の性的行為などを描写した漫画等は自由に販売等されている。〔中略〕東京都においては、平成16年に、心身ともに成長過程にある青少年の世界を大人の世界と区分けすることを基本として青少年健全育成条例の一部改正を行い、規制の実効性の強化を図った。／この改正では、青少年が容易に不健全図書類を閲覧することを防ぐため、指定図書類及び表示図書類の包装義務化が盛り込まれたほか、同時に改正された施行規則に不健全図書類の認定基準が明示されたことなどから、不健全図書類が効果的に規制されることとなり、これにより、18歳未満の青少年が閲覧する図書類の販売状況は相当程度改善されてきた。／ところが、条例における現在の不健全図書類の指定基準は、18歳未満の青少年が閲覧することにより「著しく性的感情を刺激」「甚だしく残虐性を助長」または「著しく自殺又は犯罪を誘発」するものに限られていることから、例え、その性的表現が少なくとも小学生等の低年齢者が閲覧するには相応しくない内容であったとしても、不健全図書類の指定基準には達していないとされるのが現状である。／また、「子どもを性的対象にする」ことを規制する観点からの指定基準は設けられていないことから、児童を性的対象として扱う漫画やジュニアアイドル誌など、青少年を性的好奇心や性的搾取の対象とする内容の図書類についても、上記の不健全図書類の指定基準に当たらない限りは指定の対象とならず、幼児や小学生が半裸や水着姿でポーズをとらされた写真集などであっても指定された例はない。／さらに、現行条例における不健全図

⁵⁹ 東京都青少年治安対策本部

http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/09_singi/28meibo.pdfから。2011年1月6日最終確認。

書の指定は、青少年が閲覧することが青少年の健全育成を阻害するかどうかという観点からの規制であるため、不健全図書として指定されたものについては青少年に対する販売等を規制するのみであって、青少年以外の者に対する販売等は何ら規制されず、一般（成人）に対しては自由に販売等されている。／しかし、子どもを性的対象とする図書類は、青少年の健全な育成を阻害するものであるとともに、青少年を性欲の対象としてとらえる風潮や青少年の性的虐待を助長するものであることから、青少年が閲覧できなければよいというものではなく、一般に流通することに問題がないとは言えない。⁶⁰

この引用から、過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物に対する法的な規制が存在しないこと、実在しない児童の性的行為などを描写した漫画やアニメは児童ポルノに含まれないこと、青少年が閲覧するに相応しくない内容の図書であっても、不健全図書類の指定基準が限られているため、不健全図書に指定できないものがあること、子どもを性的対象とする図書類について、一般に流通すること自体も東京都は問題視していること、といった、規制についての当時の状況や東京都の態度を認識できる。こうした状況を踏まえた上で、東京都青少年問題協議会は以下のように述べている。

児童ポルノ法で禁止の対象とされる「児童ポルノ」から漫画等が対象外とされたのは、「実在する被写体とされた子どもがおらず、権利侵害がなされていない」というのが理由である。〔中略〕しかし、子どもを強姦する、輪姦するなど極めておぞましい子どもに対する性的虐待をリアルに描いた漫画等の流通を容認することにより、児童を性的対象とする風潮が助長されることは否定できないであろう。／また、大人が実在する子どもを被写体とした児童ポルノを子どもに見せ、「他の子どもやっている」「これは普通のことだ」などと信じさせて、子どもに性的虐待を行う場合があるが、児童を性的対象とした漫画等の多くは、幼児・小学生とされる児童が積極的に性的行為を受け入れる描写が見られ、このような漫画等を子どもに見せて性的虐待を行う危険性も大きい。〔中略〕少なくとも児童に対する性行為等を写真やビデオと同程度にリアルに描写した漫画等については、児童ポルノ法その他の法律により、可能な限り早期に何らかの規制を行うことが必要である。当協議会としてはこの点について、政府及び国会による迅速な取組を強く要望するものであり、都においても国に対しこの旨の要望を行うべきである。／一方、児童と大人の反倫理的な性交等を積極的に肯定する内容のものなど、児童をみだりに性的対象とする悪質な漫画等は、児童を性的対象としてのみ取扱うこと、つまり児童を性的に搾取し、虐待することを是認し、児童の尊厳を損なう表現である点では、実在の児童を被写体とする児童ポルノと違いがない。このような漫画

⁶⁰ 東京都報道発表資料

<http://www.metro.tokyo.jp/INET/KONDAN/2010/01/DATA/40k1e100.pdf> から。2011年1月6日最終確認。

等が蔓延することにより、児童をみだりに性的対象として扱う風潮が助長されるとともに、このような漫画等が容易に青少年自身の目に触れるような状況下では、青少年が「大人の社会では、大人が子どもとこのような性交等をして構わない、問題ないと認められているのだ」との認識を持つなどその健全な性的判断能力が大きく歪められてしまい、その結果、青少年が年齢にふさわしくない性的行動を取ったり、みだりに自らを性的対象にしようとする大人に対する抵抗感が薄れるなど、その健全な育成が阻害されるおそれが高い。／青少年の健全な育成を図る環境を整備する立場にある都としては、表現の自由に十分に配慮することは当然のこととしても、青少年をみだりに性的対象として扱う風潮が、このような漫画等の蔓延により助長され、青少年の健全な育成が阻害されることを放置すべきではない。そこで、都は、悪質な漫画等の蔓延により児童をみだりに性的対象として扱う風潮が助長されることのないよう、事業者及び都民の理解を深めるため、積極的に機運の醸成を図るとともに、事業者及び都民と連携し、青少年がこのような漫画等に触れる機会を最小限にするための具体的な取組に早急に着手することが必要である。／例えば、児童を性的対象とする内容の漫画等で、写真やビデオと同程度にリアルに描写したものや、強姦（児童が幼児や小学生であるとの設定の場合には、性行為への合意があっても刑法の強姦罪に当たる年齢であることから、児童の合意に関する描写の有無にかかわらず、包括的に強姦に当たるとみなされよう）、近親相姦等を積極的に肯定するような著しく悪質な内容のものについては、現行条例上、「著しく性的感情を刺激する」等のものでない限り、青少年への販売等を規制する「不健全図書指定制度」の指定対象とはならず、青少年による閲覧、購入が可能であるが、これらの漫画等の内容そのものが、青少年の性に関する健全な判断能力の形成を阻害すると考えられることから、少なくともこのような著しく悪質な内容の漫画等を、青少年への販売等を規制する「不健全図書指定制度」の指定基準に追加することが適当である。／また、青少年の性的行為に係る描写については、図書類発行業者や自主規制団体においても、これまでも相当の自主的な配慮を行ってきたところであるが、児童をみだりに性的対象とする悪質な内容の漫画等については、「青少年が閲覧・観覧することは適当でない」旨の表示を行うとともに青少年に販売等しないように努める「表示図書制度」の対象として位置づけるなど、図書類発行業者や自主規制団体により青少年がこれらの漫画等を容易に目にすることのないようにするための取組が今後一層推進されるよう、働きかけを行うことが必要である。⁶¹

この引用をまとめると、東京都青少年問題協議会は、過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物を児童ポルノと同様に危険視しており、これらの創作物を放置すると、

⁶¹ 東京都報道発表資料

<http://www.metro.tokyo.jp/INET/KONDAN/2010/01/DATA/40k1e100.pdf> から。2011年1月6日最終確認。

青少年・児童を性的対象とする風潮が助長されるとしている。そして、これらの創作物により、青少年の性に関する判断能力に悪影響が及ぶ、と東京都青少年問題協議会が考えていることもわかる。また、東京都の現行基準に基づいて、平成 16 年度以降、現在まで実際に不健全指定された図書類の約 51%は、自主規制団体に属さない出版社により発行されたものである。よって、現状の自主規制では見落としが生じることがある、というのが東京都の立場からの現状理解である⁶²。

こうした過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物に対する規制の平成 22 年 1 月当時の状況と、この状況に対する東京都の見解を背景にして、平成 22 年 2 月 17 日、東京都議会平成 22 年第 1 回都議会定例会において、東京都青少年健全育成条例の一部を改正する条例が第 30 号議案として提出されたことにより⁶³、東京都青少年健全育成条例の改正が検討されることになった。

ここから、改正後の東京都健全育成条例の中で、過激な性行為を描写した漫画・アニメなどの創作物の規制に関わる条文を見ていき、その問題点を明らかにする⁶⁴。まず関係するのが第 7 条であるので、以下に示す。

表 5 改正後の東京都青少年健全育成条例第 7 条⁶⁵

第 7 条 図書類の発行、販売又は貸付けを業とする者並びに映画等を主催する者及び興行場（興行場法（昭和 23 年法律第 137 号）第 1 条の興行場をいう。以下同じ。）を営業者は、図書類又は映画等の内容が、次の各号のいずれかに該当すると認めるときは、相互に協力し、緊密な連絡の下に、当該図書類又は映画等を青少年に販売し、頒布し、若しくは貸し付け、又は観覧させないように努めなければならない。

1 青少年に対し、性的感情を刺激し、残虐性を助長し、又は自殺若しくは犯罪を誘発し、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあるもの

2 漫画、アニメーションその他の画像（実写を除く。）で、刑罰法規に触れる性交若しくは性交類似行為又は婚姻を禁止されている近親者間における性交若しくは性交類似行為を、不当に賛美し又は誇張するように、描写し又は表現することにより、青少年の性に関する健全な判断能力の形成を妨げ、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあるもの

⁶² 青少年健全育成条例改正案における漫画等に関する質疑について（平成 22 年第 4 回都議会定例会本会議）

http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/jourei_shitsugi.pdf から。

2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁶³ 東京都議会ウェブページ http://www.gikai.metro.tokyo.jp/bill/2010_t1.html から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁶⁴ 東京都青少年健全育成条例の改正案は、平成 22 年 6 月の第 2 回都議会定例会では否決され、その後非実在青少年などの記述を削除し、平成 22 年 11 月から 12 月の第 4 回都議会定例会において可決となった。 <http://www.gikai.metro.tokyo.jp/bill/index.html> から。2011 年 1 月 10 日最終確認。

⁶⁵ 東京都青少年の健全な育成に関する条例 平成 23 年 7 月 1 日時点

<http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/kaiseijourei.pdf> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

ここで、図書類とは「販売若しくは頒布又は閲覧若しくは観覧に供する目的をもって作成された書籍、雑誌、文書、図画、写真、ビデオテープ及びビデオディスク並びにコンピュータ用のプログラム又はデータを記録したシー・ディー・ロムその他の電磁的方法による記録媒体並びに映写用の映画フィルム及びスライドフィルム」⁶⁶という定義である。第7条では、どのようなものが規制の対象になるのか、そして、販売・発行や上映に関わる業者の自主規制について述べられている。

しかし、青少年に対し、性的感情を刺激し、残虐性を助長し、又は自殺若しくは犯罪を誘発し、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあるもの、というのがそもそも一体どんなものなのかがはっきりしていないし、不当に賛美・誇張するとはどういう意味なのか、どこからが不当でどこからが不当でないのか、ということについても明確でないため、実際に漫画やアニメを審査する際に恣意的な判断を招いてしまう危険性がある。

次に、規制の対象となるものを東京都側ではどのように扱うのか、ということを示すものとして第8条があるので、以下に示す。

表6 改正後の東京都青少年健全育成条例第8条⁶⁷

第8条 知事は、次に掲げるものを青少年の健全な育成を阻害するものとして指定することができる。

1 販売され、若しくは頒布され、又は閲覧若しくは観覧に供されている図書類又は映画等で、その内容が、青少年に対し、著しく性的感情を刺激し、甚だしく残虐性を助長し、又は著しく自殺若しくは犯罪を誘発するものとして、東京都規則で定める基準に該当し、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあると認められるもの

2 販売され、若しくは頒布され、又は閲覧若しくは観覧に供されている図書類又は映画等で、その内容が、第7条第2号に該当するもののうち、強姦等の著しく社会規範に反する性交又は性交類似行為を、著しく不当に賛美し又は誇張するように、描写し又は表現することにより、青少年の性に関する健全な判断能力の形成を著しく妨げるものとして、東京都規則で定める基準に該当し、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあると認められるもの

表6から、東京都では第7条にもあるような規制の対象となるものについて、東京都規則で定める基準に基づき、知事が青少年の健全な育成を阻害するものとして指定する、という扱いがされることがわかる。第8条においての東京都規則で定める基準について、東京都青少年健全育成条例施行規則で述べられているので、以下に示す。

⁶⁶ 東京都青少年の健全な育成に関する条例

http://www.seisyoungen-chian.metro.tokyo.jp/seisyoungen/pdf/08_jyourei/08_p1.pdf から。2011年1月6日最終確認。

⁶⁷ 東京都青少年の健全な育成に関する条例 平成23年7月1日時点

<http://www.seisyoungen-chian.metro.tokyo.jp/seisyoungen/pdf/kaiseijourei.pdf> から。2011年1月6日最終確認。

表 7 東京都青少年健全育成条例施行規則第 15 条⁶⁸

第 15 条 条例第 8 条第 1 項第 1 号の東京都規則で定める基準は、次の各号に掲げる種別に応じ、当該各号に定めるものとする。

一 著しく性的感情を刺激するもの 次のいずれかに該当するものであること。

イ 全裸若しくは半裸又はこれらに近い状態の姿態を描写することにより、卑わいな感じを与え、又は人格を否定する性的行為を容易に連想させるものであること。

ロ 性的行為を露骨に描写し、又は表現することにより、卑わいな感じを与え、又は人格を否定する性的行為を容易に連想させるものであること。

ハ 電磁的記録媒体に記録されたプログラムを電子計算機等を用いて実行することにより、人に卑わいな行為を擬似的に体験させるものであること。

ニ イからハまでに掲げるもののほか、その描写又は表現がこれらの基準に該当するものと同程度に卑わいな感じを与え、又は人格を否定する性的行為を容易に連想させるものであること。

二 甚だしく残虐性を助長するもの 次のいずれかに該当するものであること。

イ 暴力を不当に賛美するように表現しているものであること。

ロ 残虐な殺人、傷害、暴行、処刑等の場面又は殺傷による肉体的苦痛若しくは言語等による精神的苦痛を刺激的に描写し、又は表現しているものであること。

ハ 電磁的記録媒体に記録されたプログラムを電子計算機等を用いて実行することにより、人に残虐な行為を擬似的に体験させるものであること。

ニ イからハまでに掲げるもののほか、その描写又は表現がこれらの基準に該当するものと同程度に残虐性を助長するものであること。

三 著しく自殺又は犯罪を誘発するもの 次のいずれかに該当するものであること。

イ 自殺又は刑罰法規に触れる行為を賛美し、又はこれらの行為の実行を勧め、若しくはそそのかすような表現をしたものであること。

ロ 自殺又は刑罰法規に触れる行為の手段を、模倣できるように詳細に、又は具体的に描写し、又は表現したものであること。

ハ 電磁的記録媒体に記録されたプログラムを電子計算機等を用いて実行することにより、人に刑罰法規に触れる行為を擬似的に体験させるものであること。

2 条例第 8 条第 1 項第 2 号の東京都規則で定める基準は、次の各号のいずれかに該当するものであることとする。

一 性交又は性交類似行為（以下「性交等」という。）のうち次に掲げる行為を、当該行為が社会的に是認されているものであるかのように描写し若しくは表現し、又は当該行為の場面を、みだりに、著しく詳細に若しくは過度に反復して描写し若しくは表現することに

⁶⁸ 東京都青少年健全育成条例施行規則

http://www.seisyoungen-chian.metro.tokyo.jp/seisyoungen/pdf/08_jyourei/08_p2.pdf

東京都青少年健全育成条例施行規則新旧貸借表

http://www.seisyoungen-chian.metro.tokyo.jp/seisyoungen/pdf/kisoku_sinkyuu_taisyoudf から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

より、閲覧し、又は観覧する青少年の当該行為に対する抵抗感を著しく減ずるものであること。

イ 刑法（明治 40 年法律第 45 号）第 176 条から第 178 条の 2 まで、第 181 条又は第 241 条の規定の違反行為

ロ 児童買春、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（平成 11 年法律第 52 号）第 4 条の規定の違反行為

ハ 児童福祉法（昭和 22 年法律第 164 号）第 34 条第 1 項第 6 号の規定に違反する行為
ニ 条例第 18 条の 6 の規定に違反する行為

二 近親者間（民法（明治 29 年法律第 89 号）第 734 条から第 736 条までの規定により、婚姻をすることができない者の間をいう。）における性交等を、当該性交等が社会的に是認されているものであるかのように描写し若しくは表現し、又は当該性交等の場面を、みだりに、著しく詳細に若しくは過度に反復して描写し若しくは表現することにより、閲覧し、又は観覧する青少年の当該性交等に対する抵抗感を著しく減ずるものであること。

三 電磁的記録媒体に記録されたプログラムを電子計算機等を用いて実行することにより、人に前 2 号に掲げる性交等に該当する行為を擬似的に体験させるものであること。

知事はこの基準に基づき、規制の対象となる図書類を青少年の健全な育成を阻害するものとして指定するのだが、この基準の内容を見ると曖昧な記述が多く、基準と呼べるものにはなっていない。例えば、一の‘著しく性的感情を刺激するもの’という記述については、どこまでが著しくてどこまでが著しくないのか、二の‘甚だしく残虐性を助長するもの’という記述については同様にどこまでが甚だしくてどこまでが甚だしくないのか、これでは全く判断できない。2 の一、2 の二にある‘みだりに’という記述も、具体的にどんなものがみだりなのかわからない。このような基準では、恣意的な判断がなされる可能性が拭えない。

ここで、実際に知事が図書類の指定をする際、知事が独断で行うわけではないことを示す条文が第 18 条にあるので、それを以下に示す。

表 8 改正後の東京都青少年健全育成条例第 18 条⁶⁹

第 18 条の 2 知事は、第 5 条の規定による推奨をし、第 8 条の規定による指定をし、又は第 14 条の規定による措置を命じようとするときは、第 19 条に規定する東京都青少年健全育成審議会の意見を聴かなければならない。

2 知事は、前項の規定により、東京都青少年健全育成審議会の意見を聴くときは、第 7 条から第 7 条の 3 までに規定する自主規制を行っている団体があるときは、必要に応じ、当該団体の意見を聴かなければならない。

⁶⁹ 東京都青少年の健全な育成に関する条例 平成 23 年 7 月 1 日時点

<http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/kaiseijourei.pdf> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

この第 18 条から、第 8 条の規定による指定をする場合、知事は必ず東京都青少年健全育成審議会の意見を聴く必要があることがわかる。この審議会の委員がどのように選ばれるかについては、第 20 条に記述されているので、以下に示す。

表 9 改正後の東京都青少年健全育成条例第 20 条⁷⁰

<p>第 20 条 審議会は、次の各号に掲げる者につき、知事が任命または委嘱する委員 20 人以内をもって組織する。</p> <p>1 業界に関係を有する者 3 人以内</p> <p>2 青少年の保護者 3 人以内</p> <p>3 学識経験を有する者 8 人以内</p> <p>4 関係行政機関の職員 3 人以内</p> <p>5 東京都の職員 3 人以内</p>

このように、審議会の委員は知事によって決められることがわかる。実際にどんな立場の人々が委員なのかについて、以下に示す。

表 10 東京都青少年健全育成審議会委員⁷¹

<p>第 20 条 1 業界に関係を有する者</p>	出版倫理協議会 議長
	映画倫理委員会 事務局長
	日本フランチャイズチェーン協会 CVS 部会 成人向け雑誌対策 P T 座長
<p>第 20 条 2 青少年の保護者</p>	東京母の会連合会 少年補導員
	東京都地域婦人団体連盟 事務局次長
	東京都公立中学校 P T A 協議会 総務理事
<p>第 20 条 3 学識経験を有するもの</p>	民主党都議会議員 2 名
	自由民主党都議会議員
	公明党都議会議員
	放送倫理・番組向上機構 統括調査役(青少年委員会担当)
	読売新聞東京本社 論説委員
	毎日新聞社 論説委員

⁷⁰ 東京都青少年の健全な育成に関する条例 平成 23 年 7 月 1 日時点
<http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/kaiseijourei.pdf> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

⁷¹ 東京都青少年健全育成審議会委員名簿
http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/09_singi/10_meibo.pdf から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

	社会福祉法人三徳会 監事
第 20 条 4 関係行政機関の職員	東京法務局 人権擁護部長
	東京少年鑑別所長
	警視庁生活安全部少年育成課 少年非行対策官
第 20 条 5 東京都の職員	青少年・治安対策本部 総合対策部長
	福祉保健局 児童相談センター次長
	教育庁地域教育支援部主任社会教育主事

この審議会の委員は以上のような立場の人々で構成されている。構成を見ると、出版社からの代表は存在するが、漫画などの著述者からの代表は含まれていない。また、学識経験を有するもの、という区分に関しては、実際には法律家や憲法学者などの研究者・学者が含まれていない。そして、審議会の委員が知事によって選ばれる今の制度では、知事にとって都合の良い人選がなされる可能性があることを否定できない。したがって、審議会の構成の内容と審議会の委員の選定方法を考慮すると、第 8 条の規定に基づく図書類の指定が公正に行われるとは限らない、ということが指摘できる。

次に、青少年の健全な育成を阻害するものとして指定された図書類がどう扱われるのかについて、改正後の第 9 条で述べられているので、以下に示す。

表 11 改正後の東京都青少年健全育成条例第 9 条⁷²

<p>第 9 条 図書類の販売又は貸付けを業とする者及びその代理人、使用人その他の従業者並びに営業に関して図書類を頒布する者及びその代理人、使用人その他の従業者（以下「図書類販売業者等」という。）は、前条第 1 項第 1 号又は第 2 号の規定により知事が指定した図書類（以下「指定図書類」という。）を青少年に販売し、頒布し、又は貸し付けてはならない。</p> <p>2 図書類の販売又は貸付けを業とする者及び営業に関して図書類を頒布する者は、指定図書類を陳列するとき（自動販売機等により図書類を販売し、又は貸し付ける場合を除く。以下この条において同じ。）は、青少年が閲覧できないように東京都規則で定める方法により包装しなければならない。</p> <p>3 図書類販売業者等は、指定図書類を陳列するときは、東京都規則で定めるところにより当該指定図書類を他の図書類と明確に区分し、営業の場所の容易に監視することのできる場所に置かなければならない。</p> <p>4 何人も、青少年に指定図書類を閲覧させ、又は観覧させないように努めなければならない。</p> <p>（表示図書類の販売等の制限）</p>

⁷² 東京都青少年の健全な育成に関する条例 平成 23 年 7 月 1 日時点

<http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/kaiseijourei.pdf> から。2011 年 1 月 6 日最終確認。

第9条の2 図書類の発行を業とする者（以下「図書類発行業者」という。）は、図書類の発行、販売若しくは貸付けを業とする者により構成する団体で倫理綱領等により自主規制を行うもの（以下「自主規制団体」という。）又は自らが、次の各号に掲げる基準に照らし、それぞれ当該各号に定める内容に該当すると認める図書類に、青少年が閲覧し、又は観覧することが適当でない旨の表示をするように努めなければならない。

一 第8条第1項第1号の東京都規則で定める基準青少年に対し、性的感情を刺激し、残虐性を助長し、又は自殺若しくは犯罪を誘発し、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあるもの

二 第8条第1項第2号の東京都規則で定める基準漫画、アニメーションその他の画像（実写を除く。）で、刑罰法規に触れる性交若しくは性交類似行為又は婚姻を禁止されている近親者間における性交若しくは性交類似行為を、不当に賛美し又は誇張するように、描写し又は表現することにより、青少年の性に関する健全な判断能力の形成を妨げ、青少年の健全な成長を阻害するおそれがあるもの

2 図書類販売業者等は、前項に定める表示をした図書類（指定図書類を除く。以下「表示図書類」という。）を青少年に販売し、頒布し、又は貸し付けないように努めなければならない。

3 図書類発行業者は、表示図書類について、青少年が閲覧できないように東京都規則で定める方法により包装するように努めなければならない。

4 図書類販売業者等は、表示図書類を陳列するとき（自動販売機等により図書類を販売し、又は貸し付ける場合を除く。）は、東京都規則で定めるところにより当該表示図書類を他の図書類と明確に区分し、営業の場所の容易に監視することのできる場所に置くように努めなければならない。

5 何人も、青少年に表示図書類を閲覧させ、又は観覧させないように努めなければならない。

第9条の3 知事は、指定図書類のうち定期的に刊行されるものについて、当該指定の日以後直近の時期に発行されるものから表示図書類とするように自主規制団体又は図書類発行業者に勧告することができる。

2 知事は、図書類発行業者であつて、その発行する図書類が第8条第1項第1号又は第2号の規定による指定（以下この条において「不健全指定」という。）を受けた日から起算して過去一年間にこの項の規定による勧告を受けていない場合にあつては当該過去一年間に、過去一年間にこの項の規定による勧告を受けている場合にあつては当該勧告を受けた日（当該勧告を受けた日が2以上あるときは、最後に当該勧告を受けた日）の翌日までの間に、不健全指定を6回受けたもの又はその属する自主規制団体に対し、必要な措置をとるべきことを勧告することができる。

3 知事は、前項の勧告を受けた図書類発行業者の発行する図書類が、同項の勧告を行つた日の翌日から起算して6月以内に不健全指定を受けた場合は、その旨を公表することができる。

4 知事は、前項の規定による公表をしようとする場合は、第2項の勧告を受けた者に対し、意見を述べ、証拠を提示する機会を与えなければならない。

5 知事は、表示図書類について、前条第2項から第4項までの規定が遵守されていないと認めるときは、図書類販売業者等又は図書類発行業者に対し、必要な措置をとるべきことを勧告することができる。

表11から、図書類が知事によって青少年の健全な育成を阻害するものとして指定された場合、その図書類の青少年への販売や頒布が禁止され、また、その図書類についての決まった包装や陳列の義務が図書類の販売業者に生じることがわかる。また、図書類の発行業者は、知事の指定がなくとも、発行しようとする図書類が規制の対象となると自分たちで判断した場合、自主的に青少年にはふさわしくない図書類であることを示さなければならない。こうして、図書類の発行業者によって青少年にふさわしくないことを示された表示図書について、指定図書と同じように取り扱われることもわかる。表示図書を定義づけた理由としては、東京都が規制の対象となるもの全てを実際に調べ、指定図書とすることは大きな労力を必要とするため、図書類の発行業者の協力により漏れが出るのを防ぐ目的があると考えられる。

ここで、東京都青少年健全育成条例施行規則で指定図書、表示図書の具体的な包装・陳列の方法について述べられているので、以下に示す。

表12 東京都青少年健全育成条例施行規則第18条・第19条⁷³

第18条 条例第9条第2項及び第9条の2第3項の東京都規則で定める方法は、次の各号のいずれかに該当するものとする。

- 1 ビニール袋等により指定図書類又は表示図書類（以下「指定図書类等」という。）全体の包装を行うこと。
- 2 伸縮しない材質のひもにより十字掛け又はたすき掛けを指定図書类等に行うこと。
- 3 前2号に掲げるもののほか、指定図書类等を容易に閲覧できない方法と知事が認める方法

第19条 条例第9条第3項及び第9条の2第4項の規定により指定図書类等を他の図書類と明確に区分する方法は、次の各号のいずれかの措置をとり、かつ、指定図書类等を陳列する場所（第1号に規定する措置をとる場合にあつては当該場所の入口、第3号に規定する措置をとる場合にあつては当該仕切り板の表面）の見やすい箇所に、容易に判読できる色調及び大きさの文字を使用して、当該場所に陳列されている図書類は、青少年に販売

⁷³ 東京都青少年健全育成条例施行規則

http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/08_jyourei/08_p2.pdf

東京都青少年健全育成条例施行規則新旧貸借表

http://www.seisyounen-chian.metro.tokyo.jp/seisyounen/pdf/kisoku_sinkyuu_taisyoudfから。2011年1月6日最終確認。

し、頒布し、若しくは貸し付け、又は閲覧させ、若しくは観覧させることが制限されている旨の掲示をすることとする。

- 1 営業の場所に、間仕切り、ついでにその他の方法により容易に見通すことのできない場所を設け、当該場所に指定図書類等を陳列すること。
- 2 指定図書類等を、他の図書類を陳列する陳列棚の外周から 60 センチメートル以上離れた陳列棚に陳列すること。
- 3 陳列棚の指定図書類等を陳列しようとする各棚板の前面と直交する鉛直面上に、当該棚板の前面から 10 センチメートル以上張り出した仕切り板(透視できない材質及び構造のものとする。)を設け、指定図書類等を、仕切り板と仕切り板との間に陳列すること。
- 4 指定図書類等を、床面から 150 センチメートル以上の高さの位置に、背表紙のみが見えるようにしてまとめて陳列すること。
- 5 前各号に掲げるもののほか、指定図書類等が他の図書類と明確に区分されていると知事が認める方法

包装・陳列については具体的にこのような方法が定められている。包装については、青少年が立ち読みなどで内容を見ることができないようにさせる、そして陳列については、青少年や青少年の保護者に対して、指定図書・表示図書と他の図書を明確に区別できるように、という意味でのゾーニングを徹底させる、ということを目的にしていると考えられる。

ここまでで、改正後の東京都青少年健全育成条例の中で、漫画・アニメなどの創作物について、自主規制に見落としがあるという背景が改正前から存在したこと、刑罰法規に触れる性描写を含む漫画・アニメが規制の対象となること、知事と知事の任命した審議会委員により、第7条・第8条などの曖昧な基準の下で規制について判断されること、その結果包装・陳列といった形で規制がなされること、それぞれを明らかにしてきた。

漫画・アニメなどの創作物においても、テレビゲームと同じように青少年への悪影響が懸念されて規制が考えられている。この東京都の事例においては、規制の基準が曖昧で、また、規制の判断を下す審議会の構成や委員の選定について、すでに述べたような問題がある。そして、この東京都の事例の場合は、漫画・アニメなどの創作物を公権力により規制しようとしており、その背景に業界団体の自主規制のみでは見落とされてしまうものがあるという事実が存在している。

最後に、この改正後の東京都青少年健全育成条例の事例と、CEROの年齢別レーティング制度についてここまで述べてきたことを踏まえて、悪影響を懸念される家庭用ゲームソフトについてより良い規制の方法を考える。

5-4 5章のまとめ

年齢別レーティング制度と改正後の東京都青少年健全育成条例の事例を踏まえた上で、家庭用ゲームソフトの規制に関して法的な基準を設ける必要はない、と著者は考える。理由として、年齢別レーティング制度によりすでに全ての家庭用ゲームソフトに対して審査

が行われている点で、法的な基準に基づく規制を設けてまた改めて別に審査する必要がないこと、また、家庭用ゲームソフトの中で何が悪くて何が悪くないのかはっきり線引きすることが出来ないことにより、法的でも自主的でも、明確な規制の基準を作ることが実際にはできないことが挙げられる。

テレビゲームの中で人間に悪影響を及ぼすかもしれないものが存在することは、本論文第3章で明らかにしてきた。こうした事実から、テレビゲームの規制自体は必要なものであると判断できる。しかし、明確な規制の基準を作るとは、先ほども述べたように今のところほぼ不可能である。ただ、年齢別レーティング制度により、家庭用ゲームソフトに対して全数審査ができており、見落とされるものがないという点では、テレビゲームについての現状の規制は機能していると判断できる。

また、年齢別レーティング制度の注目すべき点は、禁止表現であると審査されたゲームソフトであっても修正し、再び審査してもらえらることである。東京都の事例において、もし漫画・アニメなどの創作物が、青少年の健全な育成を阻害するものとして指定された場合、修正することなどはなく、ただ不健全なものであるという烙印を押されてしまうだけである。このように融通が利く部分も、家庭用ゲームソフトの自主規制の方法と漫画・アニメなどの創作物の法規制の方法の違いであり、テレビゲームの規制について、法規制は必要なく、自主規制で十分と著者が判断する理由である。

年齢別レーティング制度に関して不足しているものは、審査の基準や審査結果の理由についての情報である。また、改正後の東京都青少年健全育成条例においては、審議会の委員が公開されているため、誰が漫画・アニメなどの創作物について判断しているのかわかるが、年齢別レーティング制度においては一般の人々が審査していることしかわからず、誰が審査しているのかということについての情報も不足している。ただ、審査に当たる一般の人々は、CEROのトレーニングを受けた上で、CEROによってふさわしいと判断されている。また、CEROの審査員は、審査に携わりたいと自主的に応募してきた一般の人々から選ばれるため、審査員の情報が公開されると、自主的な応募が少なくなり、適切な審査ができなくなる可能性も指摘できる。こうしたことや、あくまでも審査員が一般の人々であることを考慮すると、CEROの審査員に関する情報を全て公開するよりは、CEROがどのような基準に基づいて審査員にふさわしいと判断しているのか、どのようなトレーニングをしているのかについて公開する必要がある。

そして、今後、テレビゲームが人間に及ぼす影響についての研究が進歩し、何が悪いもので何が悪くないものなのか、という線引きが徐々になされるのを待ち、それに基づいて、年齢別レーティング制度における審査の基準をより具体化していくべきである。審査の基準を誰が作るか、あるいは具体化するかという問題もあるが、誰がふさわしい人物なのかを判断するのは難しいため、少なくとも、審査の基準の作成・具体化に至るまでの工程を明確に公開することが必要である。不足しているものを補い、また基準の具体化で年齢別レーティング制度を洗練させることで、さらに適切な形で家庭用ゲームソフトの自主規制がなされることが望まれる。

終わりに

テレビゲームを悪いものと見なす人々は、本論文第2章で1つの傾向を示したように、テレビゲームを良いものと見なすよりも非常に多い。しかし、本論文第3章・第4章で見えてきたように、実際にはテレビゲームが良い影響をもたらす研究結果があるし、テレビゲームを様々な分野で活用することも徐々に広がっている。また、本論文第5章で見たように、悪影響が懸念される家庭用ゲームソフトが青少年の手に届かないような仕組みができている。漫画やアニメなどの創作物に関する規制と比べても、家庭用ゲームソフトに関する自主規制はレベルの高いものである。

テレビゲームが少年犯罪の原因ではないかとメディアで取り上げられることは誰もが目にしたことがあるだろうし、テレビゲームばかりしていると子どもの成長に良くないと考える保護者も少なくないだろう。しかし、それらのことについて、明確な根拠は存在していない。テレビゲーム、あるいはテレビゲームを取り囲む規制に対する正しい知識がもっと世間に浸透し、人々のテレビゲームに対する見方が偏ったものにならないことを望む。

参考文献

- 坂元章. (2004). テレビゲームと子どもの心 子どもたちは狂暴化していくのか?, メタモル出版.
- 森昭雄. (2005). ゲーム脳、手遅れにならないうちに. 戸矢晃一編. 子どもの心と脳が危ない!. ほんの木. インタビュー2: 16-23.
- 藤本徹. (2007). シリアスゲーム 教育・社会に役立つデジタルゲーム, 東京電機大学出版局.
- 藤本徹. (2010). シリアスゲーム. デジタルゲームの教科書制作委員会編. デジタルゲームの教科書 知っておくべきゲーム業界最新トレンド. ソフトバンククリエイティブ株式会社. 第14章: 229-246.
- 井堀宣子. (2003). テレビゲームと認知能力. 坂元章編. メディアと人間の発達. 学文社. 第5章: 80-94.
- 渋谷明子. (2003). テレビゲームと暴力. 坂元章編. メディアと人間の発達. 学文社. 第6章: 95-114.
- 木村文香. (2003). テレビゲームと社会的不適応. 坂元章編. メディアと人間の発達. 学文社. 第7章: 115-124
- 安藤玲子. (2003). テレビゲームは、脳の発達に影響を及ぼすか. 坂元章編. メディアと人間の発達. 学文社. コラム3: 125-128.
- 渡辺和也. (2010). 家庭用ゲームソフトの「年齢別レーティング制度」について—子どもの心の成長に応じたゲームソフトを選択するために—. 社団法人日本オペレーションズ・リサーチ学会. オペレーションズ・リサーチ : 経営の科学, 55(8): 479-483.