

平成27年5月19日参議院文教科学委員会質疑

○松沢成文君 次世代の党の松沢成文でございます。

今日は、有害ゲームソフトの規制について、文科大臣中心に内閣府や経産省の方にもちょっと御意見を伺っていきたいなというふうに思っています。

文科大臣、これ通告していませんが、端的に知らないなら知らないと言ってください。コンピューターゲームソフトで「グランド・セフト・オート」というシリーズがあって、これが世界中で物すごい売れていて、どんなソフトか知っていましたか。あるいはやったことありますか。

○国務大臣（下村博文君） 全然存じ上げておりませんでした。今、委員のこの資料を見て、ちょっとびっくりしているところでございます。

○松沢成文君 大臣も忙しいでしょうし、コンピューターゲームやっている暇ないですよ。

ただ、私もこの問題に取り組むようになって、十年ぐらい前でしたけれども、やったことなかったんで、スタッフに全部やっているところを見させてもらって、まあすさまじい残虐性、残酷性ですね。

それで、皆さんにお配りした資料は、それは一部のこれ、止まっている写真ですけども、これはもうゲームですから、動画で動いていく。ただ、DVDとかビデオ、映画と違って、それを見るだけじゃないんですね。ゲームですから自分がやって、その中でどんどん殺りく、虐殺、殺害をして、それがうまければうまいほどゲームはどんどん得点が上がっていくわけです。このゲームはストーリーが付いていますから、例えば裏切られたとか、復讐するとか、組織犯罪が出てくる。こういうのを全部ぶった切ったりしていくわけなんです。ですから、我々凡人では、全く感覚的にはもう本当に合わない、もう目を背けたくなるようなゲームなんですけど、ただ、好きな人は本当に好きなんです。もうこれに没頭しちゃっている人がいる。

それから、特に青少年に物すごい人気があって、実は一億五千万本、全世界で売れているんです、これ、グランド・セフト・オート・シリーズで。それで、一番人気のあった「グランド・セフト・オートⅢ」というので、もう日本でも三十万本売れているんですね。大変なブームだったんですね。

ちょっと私事になって恐縮ですが、神奈川では、山際先生も神奈川ですけれども、二〇〇五年に、私、知事だったときに、この残虐な内容が含まれている「グランド・セフト・オートⅢ」という家庭用のゲームソフトを県の青少年保護育成条例の有害図書に初めて全国で指定をしたんです。当時、重大な少年犯罪の被疑者がこのゲームの熱狂的なファンだったという新聞報道も結構あって、私も内容をチェックしました。同様の残虐なゲームに熱中していた少年の凶悪犯罪が続いていました。そこで、この指定は、残虐性を理由にしたゲームソフトの全国で初めてのケースとして注目をされたんですが、これによって、十八歳未満の青少年への販売が禁止されることに加えて、他のソフトと区別して陳列することが販売店には義務付けられたんですね。悪質な違反者は三十万円以下の罰金が科せられることになりました。

神奈川県が初めてやって、実は私、このゲームが大好きな人たちには相当ネットで攻撃されました、とんでもねえ知事だということで。自分たちが大好きなこのゲーム、表現の自由があるだろうと、それを規制するなんかとんでもないということで大分攻撃されたんですが、ただ、全国知事会でも同僚の知事に随分訴えて、神奈川に次いで埼玉とか千葉とか、どんどん青少年保護育成条例上、今までは映画とかビデオとか図書だったんですね、それに新たにゲームソフトの規制というのが加わって全国に広がっていったんです。

こうした動きの一方で、私、全国知事会を代表して、実は家庭用ゲームソフト関係業界団体に対して販売等の自主規制の促進も促しました。これを受けて、コンピュータエンターテインメントレーティング機構、いわゆるCEROという業界の団体があるんですけども、それまでのレーティング区分を見直して、新たにZ区分というのを設けて、残虐性のあるもの、それを十八歳以上のみを対象とすることに、十八歳以下には売らないという努力をしていくということになったわけです。

こうして残虐ゲームに対する規制は一定程度進んだものの、この青少年保護育成条例という指定基準が、これ都道府県ごとに異なります。また、ゲーム自体が、従来の家庭用のゲーム機を中心とした形態から、スマホが出てきて、そして携帯端末でのモバイルゲームにどんどんどんどん移っていったということと、あと国境を越える、これオンラインゲームに進化していること、だから日本で規制されていても、もうインターネットで世界から入ってきちゃうという状況ですね。まだまだそういう意味では十分ではないという状況だと思います。

先ほども申し上げましたけれども、図書や映画、ビデオといったほかの有害図書と異なって、ゲームというのはプレイヤー自身が、つまりやっている人が主人公になって疑似的に殺人などの犯罪を体験をしていくわけですね。ですから、ここが全くビデオだとか図書とは違うところなんです。間接体験じゃなくて、自分が体験して殺人をしてどんどん得点が上がっていくわけですから、これはすさまじい世界なんです。ですから、これは他の媒体に比べると極めて青少年に与える影響が大きいというふうに私は思っているんです。

そこで、まず、これは経産省になるんでしょうか、我が国におけるこの残虐ゲームに対する規制の在り方についてどのように考えているか、まず御意見をお伺いしたいと思います。

○副大臣（山際大志郎君） お答え申し上げます。

経済産業省のみならず政府全体でしょうけれども、共通した認識としては、今委員御指摘いただいたようにその青少年保護の観点から、残虐なゲームに対して一定の歯止めは掛けなくてはならないと、この問題意識は共有させていただいていると存じます。

一方で、事実といたしまして今どのような規制になっているかというふうに申し上げるならば、委員から今御紹介いただいたように、民間のNPO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と呼ばれているところにおいて、今のゲームはZ指定ということでございますが、そのような形で民間の規制というものに、自主的な規制に今お任せをしているというところがございます。

また、これも委員御指摘あったように、どうしてもこれは表現の自由というものとの間でいつもせめぎ合いがあるところでございまして、我々としては、その自主的な取組というものを有効にそれが機能するようにしっかりとサポートするということにとどまっているところでございます。

○松沢成文君 近年の青少年による凶悪殺人事件、昨年七月の佐世保の女子高生殺害事件、あるいは今年一月の名古屋の女子学生の殺人事件、そしてまた二月には、私も地元で、山際先生も地元ですが、川崎市の中一殺害事件と、青少年による凶悪かつ異常な殺人事件が相次いでいるんです。この殺害の動機などは今いろいろ捜査中でいずれも説明はされていませんけれども、佐世保と名古屋の事件では、いずれも女子学生である被疑者が人を殺してみたかったという趣旨の発言をされていたと報道されています。

これらの事件と残虐なゲームとの関係性というのは明らかでありま

せんけれども、平成十一年に内閣府がまとめた研究調査の結果では、ゲームセンターと家庭を含めたコンピューターゲームへの関与の度合いが大きいほど暴力経験が多くなるし、非行、問題行動のある割合が高くなる傾向が認められています。海外でもいろんな研究がなされていて、海外の研究からは、暴力的なメディアは若年者に依存、うつ、攻撃性の増加をもたらすということが明らかにされています。

私、ちょっと新聞で目に留まったのは、川崎の中一殺害事件を受けて、ある教育専門家がこんなことを言っています。小さい頃から殺りくをテーマにしたゲームやネットが売れている影響でしょう、画面の中にあることを試したいという子が少なからずいるのです、凶器を用意するのはアイテムをそろえる感覚で、彼らとしてはあくまでも試し使い、だから、殺すつもりがなく、逮捕されても反省の弁がないのです、殺人事件は今後もっと低年齢化するでしょうというふうに述べているんですね。

そこで、大臣に、教育的見地からも、こうした残虐なゲームが青少年に与える影響というのは大臣はどのように認識されていますでしょうか。

○国務大臣（下村博文君） 御指摘のとおり、残虐または暴力的な内容のゲーム、メディアにつきましては、国内外の研究から、ゲーム等への過度な没入、あるいは暴力行為の非行、問題行動の増加、社会的不適応などの悪影響を及ぼすおそれがあるということはもう指摘されているとおりであります。

子供たちが健全に成長、発達していくことのできる環境を確保する観点からは、保護者や教育関係者を始めとする大人が良識を持ってこうしたゲームやメディアの影響から子供たちを守る努力が必要ですが、文科大臣の立場からすれば、表現の自由とはいえ、こういうものが放置するようなことがあってはならないと、そういう危惧を強く思います。

○松沢成文君 文科大臣も、このような状況が放置されているようなことがあってはならないという危惧を持っているということでありました。

そこで、有害図書指定については、今、長野県は一部市町村でもやっているんですが、ほかには都道府県の青少年保護育成条例によって対応をしている状況です。私も地方分権論者でありますから、地方でできることは地方でどんどんやっていくという方針は賛成ですけれども、ただ、これ都道府県で規制しても、日本の場合は広域自治体でも範囲

が狭いですから、もう神奈川県の場合は、川崎の子供はすぐ多摩川を渡って大田区に買物に行けますし、都道府県の条例の規制では範囲が狭過ぎて、しっかりとした効果が上がらないんじゃないか、都道府県ごとの条例で対応するには私は限界があるんじゃないかというふうに思っているんです。

さらに、先ほど申し上げたように、ゲーム自体が、従来の家庭用ゲーム機を中心とした形態から、スマホなどの場所と時間を選ばない携帯端末でのモバイルゲームに変化しているということとか、それから、県境のみならず国境を越えるオンラインゲームへと進化しているなど、目まぐるしい技術革新によるゲーム環境の変化に対応できていないわけですね。

そこで、憲法で保障された表現の自由との関係での整理というのは必要だと思いますが、残虐なゲーム規制を含む有害図書の指定を新たな立法措置によって全国一律の規制にしていくことも私は検討していくべきじゃないかというふうに思っていますけれども、これは内閣府と経産省両方に関わるんでしょうか、是非とも御見解をいただきたいと思います。

○副大臣（赤澤亮正君） 青少年健全育成を担当している内閣府の立場からお答えをいたしますが、今日、本当に先生が配付された資料を見て私もちょっと衝撃を受けておりますし、本当に懇切に内外の事件、事故あるいは調査研究の事例を御紹介いただいて、ゲームのモバイル化であるとか、さらには越境をしているというような状況も大変認識を新しくしたところがございます。

委員御指摘のとおり、残虐なゲームについて一定のルールや歯止めが必要であるということはもう政府一律によく理解をしている共通認識だと思います。ただ、先ほどからも御議論ありますように、表現の自由にも関わるということ、さらには、委員自ら御紹介ありましたが、長野県ではまだ有害図書類の指定の制度もできていない状況であり、ある都道府県においてもかなり制度の中身、具体的な内容については異なっているということで、やっぱり表現の自由の絡む、非常に国民の関心の高い、議論が活発に行われる分野であると認識をしておりますので、まだなかなか国民的なコンセンサスまであるかということになると、現時点ではちょっとあるとは言えない状況かなというふうに思っております。

そういう中で、我々としても、有害図書類の規制の在り方について、様々な議論、しっかりと動向を注視しながら、内閣府としては、今後

とも関係省庁や地方公共団体などと連携し、青少年を取り巻く有害環境への対応をしっかりと推進していきたいというふうに考えてございます。

○副大臣（山際大志郎君） 今、赤澤副大臣からお答えをしたことに尽きるわけですが、経済産業省といたしましても平仄を合わせて、足並みをそろえてやってまいりたいと思っております。

○松沢成文君 是非とも一度、恐らく各省庁のスタッフの方でゲームマニアはいると思いますから、一度やっているところでもいいから後ろから見ていただいて、どこまで残虐性があるのか、一度、百聞は一見にしかずで、我々政治家もちょっとチェックする必要があると思うんですね。それを、やっぱり実態をつかんだ上で、これを青少年が好きな子は毎日のようにやっているというんじゃ、これはもう犯罪につながる可能性は私は大だと思って、危惧を持っているんです。

そういう実態をよく見た上で、こういう犯罪につながらないように政府としてどういう対応を取るべきなのか、是非とも、もちろん都道府県の青少年保護育成条例の規制に任せるだけでなく、何か連携した対応が取れないか、今後是非とも御検討いただくことをお願いして、質問を終わります。

どうもありがとうございました。