

外圧によるゲーム規制問題

2022年2月9日
山田太郎事務所
V4

表現の自由を守る会 全国行脚

今後のイベント

日にち	都市	イベント	フォーラム
2/13 (日)	熊本	大九州合同祭34 in 熊本	オンライン
2/20 (日)	東京	COMITIA139	オンライン
3/6 (日)	東京	サンシャインクリエイション2022	詳細調整中
3/21 (月・祝)	東京	HARU COMIC CITY 30 ～30回記念～	詳細調整中
3/27 (日)	仙台	仙台コミケ267 春仙コミ2022	詳細調整中
4/2 (土)	名古屋	コミックライブin名古屋	詳細調整中
4/3 (日)	横須賀	ZERO FESTA 53	詳細調整中
4/10 (日)	広島	広島コミケ242	詳細調整中
5/3 (火・祝)	東京	SUPER COMIC CITY 29	詳細調整中
5/4 (水・祝)	東京	SUPER COMIC CITY 29	詳細調整中
5/29 (日)	大阪	COMIC CITY 大阪 122	詳細調整中
6/5(日)	札幌	北海道コミティア	詳細調整中

山田太郎を応援する

山田太郎をSNSで応援する

参議院議員
山田太郎

お知らせ

活動報告

報道記事

イベント

表現自由

子ども

不安

デジタル

経済

キーワードで検索



参議院議員（全国比例）
デジタル大臣政務官 兼 内閣府大臣政務官
山田太郎



山田太郎をSNSで応援する



表現の自由を守る >



子どもや障がい者に優しい社会 >



若者の将来不安の解消 >



デジタル社会の諸課題の解決 >



経済成長をもたらす >

ここをクリック！



山田太郎をもっと応援する（オンラインサロン入会等）

参議院議員
山田太郎

お知らせ

活動報告

報道記事

イベント

表現自由

子ども

不安

デジタル

経済

キーワードで検索



参議院議員（全国比例）
デジタル大臣政務官 兼 内閣府大臣政務官
山田太郎

👍 山田太郎をSNSで応援する

📝 表現の自由を守る >

💖 子どもや障がい者に優しい社会 >

👥 若者の将来不安の解消 >

💻 デジタル社会の諸課題の解決 >

📈 経済成長をもたらす >

ここをクリック！



表現の自由とゲーム規制

エンターテインメント表現の自由の重要性①

世間的・一般的な表現の自由の注目度（イメージ）



政治的表現の自由

学問的表現の自由

事實的表現の自由

芸術的表現の自由

営利的表現の自由

エンターテインメント表現の自由

エンターテインメント表現の自由の重要性②

表現の自由の規制のしやすさ



しにくい

規制のしやすさ

しやすい

エンターテインメント表現の自由の重要性③

政治的・学問的表現の自由を守ることは、
必ずしもエンターテインメント表現の自由を守ることに
ならないが、
エンターテインメント表現の自由を守ることは、
政治的・学問的表現の自由を守ることに
もつながる！

ここから表現規制
が進むことはま
ず
ない！
通常、多くの
人
から反対の
声。

政治的表現の自由

学問的表現の自由

事実に表現の自由

芸術的表現の自由

表現規制の多
くはここから！
通常、反対の
声はごく少
数。

営利的表現の自由

エンターテインメント表現の自由

表現の自由の全体を
守っていくためには、
エンターテインメント
表現の自由の規制と
闘っていくことが
極めて重要！

ゲーム障害

外圧

ゲーム規制

ゲーム障害を理由としたゲーム規制

国会でのゲーム・ネット・スマホ規制問題質疑（第204回国会内閣委員会）

○ 内閣委員会

-内閣の重要政策及び警察等に関する調査（2021/03/16）

- 子どもの死の把握と原因究明、再発防止について
- 児童虐待について
- 防災情報について
- ゲーム・ネット・スマホ依存について

→加藤勝信官房長官、河野太郎行政改革担当大臣、赤澤亮正内閣府副大臣他



根拠もないのにゲーム・ネット・スマホを規制すればいいというのは論外！



ネット依存、スマホ依存という用語について、
それぞれ省庁さんで定義があるのかどうか教えてください。

ゲーム依存については、I C D 11の中に一応位置付けはありますが、
いずれにしてもネット依存、スマホ依存につきまして、現時点でこれを個別に定義する知見は私ども承知し
ていないところでございます。（厚労省）



ゲーム、ネット、スマホ依存についての科学的根拠のある治療法、
予防法というのはあるのかどうか、この辺りも教えてください。

ゲーム依存、ネット依存、スマホ依存について、現時点で治療、予防に関する確立した科学的根拠、科
学的知見は承知しておりません。（厚労省）



1 ICD（国際疾病分類）とは

ICDは国際比較をするための統計分類です

ICD（国際疾病分類）とは、正式な名称を「**疾病及び関連保健問題の国際統計分類**：International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems」といい、疾病、傷害及び死因の統計を国際比較するためWHO（世界保健機関）から勧告された**統計分類**です。

ICDはアルファベットと数字を用いたコードで表され、以下の例のように各国語で呼び名が異なっている場合でも、同じコードで表されるので、外国語が分からなくとも世界各国の統計について国際比較が可能となります。

出典：厚生労働省
「ICDのABC」

背景

- ICD-11にGaming Disorderが収載され、政府において国内対応に向けた取組みが進められる
- Gaming Disorderについては、原因や治療法、予防法等について科学的知見がなく、収載の経緯についても疑義が呈されている
- 根拠がないにもかかわらず、ゲーム時間の制限や依存症の治療・予防と称した取組みを広げる動きが行政機関において出てきた

**これらは行政のあり方として
非常に問題であり極めて危険**

さまざまな専門家の方々からご知見を賜り、いわゆる「ゲーム障害」について、多角的に事実を把握するための勉強会を開催が決定

ゲーム障害勉強会

■ 第1回 ゲーム障害勉強会

- 12月23日（木）開催
- テーマ：ゲーム障害 総論
- 講師：大阪大学 井出草平先生
- ゲーム障害に関する基本的な論点、精神障害の基本的な概念整理、ゲーム障害の先行研究を整理について等、大阪大学 井出草平先生にご講演いただきました。

■ 第2回 ゲーム障害勉強会

- 1月26日（水）開催
- テーマ：ゲーム障害と精神障害
- 講師：大阪大学 井出草平先生、福井大学 鈴木太先生
- ゲーム障害と精神障害に関して、大阪大学 井出草平先生とゲスト講師の福井大学 鈴木太先生にご講演いただきました。



I. ゲーム障害の場合

- ① 精神症候
- ② 社会的機能低下（臨床的苦痛）（そもそも学校に来ていたらゲーム障害にならない）
- ③ 上記両方でゲーム障害と診断可能

II. ICD-11の構造

- ① 6 C51ゲーム障害（Gaming Disorder）
 - ① 精神症候
 - ② 社会的機能低下/臨床的苦痛
- ② QE22危険なゲーム行動（Hazardous Gaming）
 - ① ゲーム行動症の3条件は、QE22の危険なゲーム行動
 - ② 更に社会的機能低下があった場合が6 C51のゲーム障害となる

Ⅲ.有病率（Prevalence）とは

- ① 精神障害の有病率調査は、WMH（世界健康調査）として過去2回
- ② サンプルングを行い対象者を決め、CIDIという構造化面接法で面接で精神障害を診断
- ③ 構造化面接は、診断基準としきい値が書かれている
- ④ WMHは、成人（20～75歳）が対象
- ⑤ 有病率調査
 - ① サンプルング（ラインダムサンプルング）
 - ② スクリーニングテスト（疑わしい人をテストで見つける）
 - ③ **構造化面接**
 - ④ 有病率の推定

Ⅳ.嗜癖（Addiction）の問題

- ① Addictionは中毒と訳されていた
- ② 自制心に欠け、能力に劣った人間であるという意味を含む
- ③ 国際基準では、Addictionを使うと**人権問題**に発展するため、DSM-5では使わない様に指導（ICDも同様の立場）

V.WHOの回答

- ① ICD-11において、精神障害は、Disorderであり、**DiseaseやIllnessとは違う**
- ② **ゲーム障害が、病気、疾患という言い回しは、WHOは不適当だと言っている**
- ③ Disorderを分類として用いているのは、使用する際に生じる本質的的重大な問題を避けるべきだから
- ④ 他の精神障害も同じ扱い

※ WHOはそもそもGaming Disorderを「依存症」と規定もしていないし、言ってもいない科学的根拠を求めている

ゲーム依存症パンフレット 嗜癖と記述

- 文部科学省は高校生に配布予定の【行動嗜癖】パンフレットに無根拠なゲーム障害の記述。
文科省に強く抗議
→パンフレットの内容を是正。無根拠なゲーム障害やゲーム依存症の記述を削除。
- 厚労省に「ICD-11」においてゲーム依存症の和訳をはじめとする扱いを確認
→ICD-11の和訳は、社会保障審議会疾病、障害及び死因分類専門委員会において
和訳案を検討しているところであり、**確定している日本語訳はない**

(文科省担当者からのメール)

お世話になっております。文部科学省初等中等教育局健康教育・食育課の咲間です。
先ほどいただいた宿題について、
「ICD-11」については、記載しないこととしましたので御報告いたします。
ご不明な点などありましたら、御連絡ください。
今後ともよろしくお願いいたします。



変更



スマホ・ゲーム依存症調査 間違った有病率調査

1. 日経新聞のインターネット依存の疑い93万人報道

日本経済新聞（2018年9月1日）「厚生労働省研究班（代表尾崎鳥取大教授）の調査で交流サイト（SNS）やオンラインゲームなどに没頭する**インターネット依存の疑いがある中高生は約93万人**（2017年度）とされ、2012年度（約52万人）と比較して倍増している。

（5と8は殆どの人が当てはまる）

(質問65-1) あなたはインターネットに夢中になっていると感じていますか？（たとえば、動画にインターネットでしたことを考えたり、次回インターネットをすることを待ち望んでいたり、など）
1. いいえ 2. はい ☐

(質問65-2) あなたは、満足を与えるために、インターネットを使う時間をだんだん長くしていかなければならないと感じていますか？
1. いいえ 2. はい ☐

(質問65-3) あなたは、インターネット使用を制限したり、時間を減らしたり、完全にやめようとしたが、うまくいかなかったことがたびたびありましたか？
1. なかった 2. あった ☐

(質問65-4) インターネットの使用時間を短くしたり、完全にやめようとした時、落ち込めなかったり、不機嫌や落ち込み、またはイライラなどを感じましたか？
1. いいえ 2. はい ☐

(質問65-5) あなたは、使いはじめに意図したよりも長い時間インターネットを接続した状態でいますか？
1. いいえ 2. はい ☐

(質問65-6) あなたは、インターネットのために大切な人間関係、学校のことや、部活動のことを台無しにしたり、あやうくするようなことがありましたか？
1. なかった 2. あった ☐

(質問65-7) あなたは、インターネットへの熱中のしすぎをかくすために、家族、学校の先生やその他の人たちにうそをついたことがありましたか？
1. なかった 2. あった ☐

(質問65-8) あなたは、問題から逃げるために、または、絶望的な気持ち、罪悪感、不安、落ち込みなどといったいやな気持ちから逃げるために、インターネットを使いますか？
1. いいえ 2. はい ☐

(質問66) いままでにあなたは、インターネットの使いすぎで、何か問題を起こしたことがありますか？
あてはまるものをすべて選んでください。

1. 遅刻	4. 欠席	7. 暴言・暴力
2. 授業中の居眠り	5. 年間30日以上長期欠席	8. 高額な支払い
3. 成績低下	6. 友達とのトラブル	9. その他（ ）

ネット・ゲーム依存調査 間違った有病率調査

2. 久里浜医療センターの調査

「ネット・ゲーム使用と生活習慣についてのアンケート結果」（2019年11月27日厚労省補助事業）では、2019年1月～3月に10歳～29歳の男女5000人にアンケート調査。

・過去 12 ヶ月間に、「ゲームを止めなければいけない時に、しばしばゲームを止められ ませんでしたか。」という質問に「はい」と答えた割合は、ゲーム使用時間が「60 分未満」では 21.9%、「1 時間以上 2 時間未満」では 28.5%、「2 時間以上 3 時間未満」では 32.7%、「3 時間以上 4 時間未満」では 34.7%、「4 時間以上 5 時間未満」では 43.3%、「5 時間 以上 6 時間未満」では 37.4%、「6 時間以上」では 45.5%であり、ゲーム時間が長くなるにしたがって多くなる傾向が見られた。

・「ゲームのために、スポーツ、趣味、友達や親せきと会うなどといった大切な活動に 対する興味が著しく下がったと思いますか。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60 分未満」では 2.9%、「1 時間以上 2 時間未満」では 6.9%、「2 時間以上 3 時間未満」では 11.1%、「3 時間以上 4 時間未満」では 10.0%、「4 時間以上 5 時間未満」では 22.4%、「5 時間以上 6 時間未満」では 20.3%、「6 時間以上」では 28.9%であった。

・「ゲームのために、学業に悪影響がでたり、仕事を危うくしたり失ったりしても、ゲ ームを続けましたか。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60 分未満」では 1.7%、「1 時間以上 2 時間未満」では 5.8%、「2 時間以上 3 時間未満」では 10.0%、「3 時間 以上 4 時間未満」では 12.4%、「4 時間以上 5 時間未満」では 19.4%、「5 時間以上 6 時 間未満」では 22.0%、「6 時間以上」では 24.8%であった。（当然の結果）

ネット・ゲーム依存調査 間違った有病率調査

・「ゲームが腰痛、目の痛み、頭痛、関節や筋肉痛などといった体の問題を引き起こしていても、ゲームを続けましたか。」という質問に「はい」と答えた割合は、「60 分未満」では 4.3%、「1 時間以上 2 時間未満」では 7.4%、「2 時間以上 3 時間未満」では 15.2%、「3 時間以上 4 時間未満」では 20.3%、「4 時間以上 5 時間未満」では 24.6%、「5 時間 以上 6 時間未満」では 25.2%、「6 時間以上」では 40.5%であった。

・「ゲームにより、睡眠障害（朝起きれない、眠れないなど）や憂うつ、不安などといった 心の問題が起きていても、ゲームを続けましたか。」という質問に「はい」と答えた割合 は、「60 分未満」では 2.4%、「1 時間以上 2 時間未満」では 5.8%、「2 時間以上 3 時間 未満」では 9.7%、「3 時間以上 4 時間未満」では 16.6%、「4 時間以上 5 時間未満」では 19.4%、「5 時間以上 6 時間未満」では 17.9%、「6 時間以上」では 37.2%であった。

・ 過去 12 ヶ月間にゲームのために起きたこと（複数選択可）について、「学業成績の低下や仕事のパフォーマンスの低下」があったと答えた割合は、ゲーム使用時間が「60 分 未満」では 5.0%、「1 時間以上 2 時間未満」では 11.9%、「2 時間以上 3 時間未満」では 20.4%、「3 時間以上 4 時間未満」では 20.3%、「4 時間以上 5 時間未満」では 22.4%、「5 時間以上 6 時間未満」では 23.6%、「6 時間以上」では 29.8%であり、ゲーム時間 が長くなるにしたがって多くなる傾向が見られた。（当然の結果）

・ 同様に、「昼夜逆転またはその傾向（過去 12 ヶ月で 30 日以上）」があったと答えた割 合は、「60 分未満」では 2.3%、「1 時間以上 2 時間未満」では 5.0%、「2 時間以上 3 時 間未満」では 11.0%、「3 時間以上 4 時間未満」では 16.1%、「4 時間以上 5 時間未満」では 19.4%、「5 時間以上 6 時間未満」では 29.3%、「6 時間以上」では 50.4%であった。（当然の結果）

「青少年インターネット環境の整備等に関する検討会 報告書」について

(3) 青少年のインターネット利用時間の長時間化の進展

インターネット利用時間の長時間化も、インターネット利用者の低年齢化と同様に、継続的に見られる傾向である。

実態調査では、青少年のインターネットの平均利用時間は、平成30年度は168.5分、令和元年度は182.3分、2年度は205.4分と年々伸びている（図表4）。

また、インターネットを5時間以上利用している青少年の割合は、平成30年度は14.4%、令和元年度は18.4%、2年度は22.3%と、利用時間の長時間化に合わせて増加している（図表5）。

コロナ禍において、在宅時間が長くなる中、インターネットを利用する者は増加していると思われ、インターネット利用時間の長時間化の傾向に拍車がかかることが予想される。

このようなインターネット利用時間の長時間化は、青少年の健全な成長に支障を及ぼすおそれが懸念されることから、この傾向を踏まえた対策を講じる必要がある。

一方で、その利用内容については、十分に注意を払う必要がある。平成30年度及び令和元年度の調査においては、「コミュニケーション」、「ゲーム※●」、「動画視聴」、「音楽視聴」等の割合が高いが、2年度は、「ニュース」、「情報検索」、「勉強・学習・知育」が大きく伸びている。（図表6）

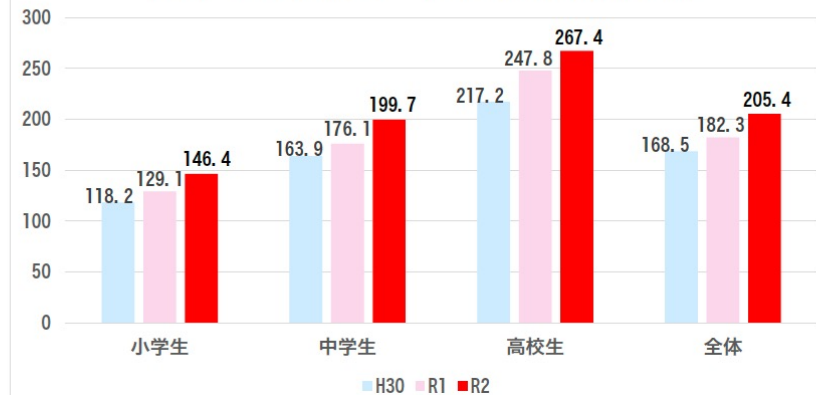
また、例えば、「チャットをしながらオンラインゲームをする」、「インターネットとテレビを繋いで映画やドラマを観る」などといった、様々な生活シーンでインターネットを利用する機会が増えてきていることも長時間化の要因になっていると考えられる。

※「ゲーム障害」に関する記述部分削除

及ぼすとはい
が必要である
と考えられる。

※● 令和元年5月、世界保健機関（WHO）において、ゲーム障害（Gaming disorder）が国際疾病分類に追加された。政府においては、令和2年2月に「ゲーム依存症」対策関係者連絡会議（https://www.mhlw.go.jp/stf/shingi2/0000202961_00004.html）を開催した。ゲーム業界では、開発者側が遵守すべき事項をまとめたガイドラインの策定、周知、ペアレンタルコントロール機能の保護者等への普及啓発、調査研究等、自主的な取組（<https://www.cesa.or.jp/anshinanzen/>）を実施し、必要に応じて政府と知見を共有している。

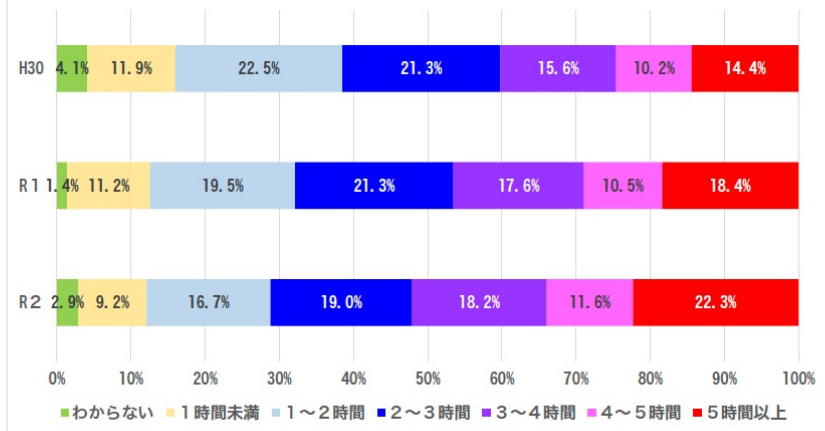
図表4 青少年のインターネットの平均利用時間の推移



※実態調査を基に作成。

図表4の令和2年度の小学生・中学生・高校生の利用時間は、現在未確定。

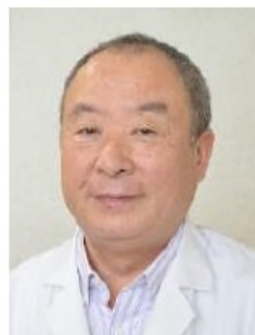
図表5 インターネット利用時間



※実態調査を基に作成。

ICD-11 : Gaming Disorderの収載に日本政府が支持を表明？

1. ゲーム障害が正式に ICD-11 に収載



樋口 進
(独立行政法人国立病院機構
久里浜医療センター)

今年5月下旬に行われた世界保健総会で、ICD-11の草案が採択されました。この中にゲーム障害 (gaming disorder) の定義が収載されており、この障害が正式に ICD-11 の仲間入りを果たしました。

しかし、この収載プロセスは順風満帆ではありませんでした。当初の ICD-11 草稿には、インターネット (以後、ネットと略す) 依存・ゲーム障害は入っていませんでした。我々は、2011 年からネット依存専門診療をわが国に先駆けて開設しました。そこを訪れる患者の多くは若者で、全体の 90%以上は主にオンラインゲームに依存しています。ゲーム障害の健康・社会生活などへの影響は大きく、遅刻、欠席、成績低下、親への暴言・暴力、昼夜逆転、引きこもりなどが多くの患者に見られます。何より大きな問題なのは、この障害が若者の将来に深刻な悪影響をもたらすことです。このような状況を目の当たりにして、ICD-11 への病名の収載は必須だと確信しました。

そこで、我々は WHO と緊密に協力し、2014 年にまず東京で WHO 会議を開催しました。その後、このプロジェクトに賛同する専門家が、ゲーム障害・ギャンブル障害の疾患概念の作成、予防対策の検討、診断ガイドラインやスクリーニングテストの

作成等とプロジェクトが前へ進んでいます。

しかし、2016 年 12 月に、このゲーム障害収載について米国の CNN が報道して以来、事態が急変しました。世界のゲーム業界がこの件に気付いたのです。

その後、様々な方法を使って、業界がこのゲーム障害収載の阻止に動いています。その一つが、政府に対する強力な働きかけです。

今年 1 月に行われた WHO の執行理事会で、理事国の一つである米国が明確に収載に反対を表明しました。この事態は予想されていたので、私が中心になり、世界の約 80 の学会から収載支持の手紙をいただき、理事会の前に事務局長に送りました。日本からは本学会、日本アルコール関連問題学会、日本精神神経学会、日本小児科学会などからの賛同を得ています。

その後、様々な駆け引きがあったと推察されますが、**上記世界保健総会では、米国が不承不承賛成に回り、ゲーム障害は無事 ICD-11 に入りました。**有難いことに、**日本政府が唯一明確な支持を表明**してくれました。

かくして、ゲーム障害・ギャンブル障害が新たに依存に分類されました。しかし、これはあくまでもスタート地点であって、今後、本格的な予防や治療対策が実施される必要があります。本学会にも是非、ご協力いただきたいと思います。



Photo by Tsutomu Suzuki

出典：
[日本アルコール・アディクション
医学会 News Letter
VoL.4-1](#)

ICD-11：採択時の日本政府の意見表明

- 我が国は決議案の採択に賛同する。
- ICD-11 の最終版提出に至るまでの WHO 事務局の多大な努力に感謝する。
- ICD-11 開発に当たっては、特に日本の団体、日本病院会が長期に多大な財政的貢献を行ってきたこともあり、最終版の提出を歓迎する。
- 各国の専門家の意見をふまえ、最新の知見が反映されるとともに、新たな ICD コーディングにより、疾病状態を柔軟に記述・記録できるようになったことを評価する。
- 今後の ICD-11 の実施により、世界の保健医療情報の質が向上し、人々の健康に貢献することを期待する。さらに、ゲーム障害が盛り込まれることで、エビデンスが集積されることが見込まれる。
- また、日中韓の伝統医学が盛り込まれ、研究や臨床等の多様な活用可能性が広がることを評価する。
- 日本では国内への適用に向けた本格的な議論に着手しており、医学会等と連携しながら翻訳を進めているところ。
- WHO は各国の ICD-11 の実施を支援するとともに、翻訳版作成の技術的サポート、適切なアップデートと情報共有、今後の透明性の確保と維持を目指し、引き続き取り組んで頂きたい。

ICD-11：国内の対応状況

【質問】

Q1

ICD-11の和訳のご提供をお願いいたします（仮訳の状態でも構いません。提供できる和訳がない場合、社会保障審議会「疾病、傷害及び死因分類専門委員会」におけるICD-11の和訳の状況及び完了時期についてお教え願います。）

Q2

今後の**ICD-11準拠のための「疾病、傷害及び死因の統計分類」改正の日程**について可能な範囲でお教え願います。

【回答】

A（Q1及び2に対して）

WHOでは2022年1月の発効を目指しているにも関わらず、依然として用語や分類構造を含めた細かな修正を行っており、和訳作業については、WHOによる修正を確認するとともに、各学会等調整の上で進める必要があるため、**現時点で提供できるものではありません。**

今後、各学会のご意見を踏まえ、分類全体の横断的な和訳の調整を行い、全ての学会における検討が落ち着いた段階で、社会保障審議会統計分科会「疾病、傷害及び死因分類専門委員会」において検討を開始する予定です。

和訳の確定を含めた「疾病、傷害及び死因の統計分類」の告示改正に向けたスケジュールについては、WHOでは2022年の発効予定から、少なくとも5年は移行期間を設けるとしており、この期間も念頭に置きつつ**本年度中には確定させたい**と考えています。

外圧によるゲーム規制

外圧とは？

外圧 = 日本の表現の自由に対する海外からの圧力（以下参照）
特に、国連からの圧力が問題

女子差別撤廃条約

昨年2021年に日本が提出した実施状況（第9回報告）について対面審査と最終見解

サイバー犯罪条約

サイバースペースの利用を規制する国際条約の草案について今年2022年1月から協議を開始

インターポール決議

エンドツーエンド暗号化に懸念を表明し、加盟国のプロバイダーが執行機関の法的要求に対応できるよう要請する決議

欧州委員会規則

企業が児童の性的虐待を検出、報告、削除することを義務化する規則を提案予定

Equality Now

オンラインでの性的搾取・虐待についてグローバルスタンダードに沿った国内法を制定する等の基準を提唱

国連からの外圧の代表例①（2009年8月7日）

35. 委員会は、「児童買春・児童ポルノ禁止法」の改正によって、この法に規定する犯罪の懲役刑の最長期間が延長されたことなど児童買春に対する法的措置が講じられたことを歓迎する一方、女性や女兒への強姦、集団暴行、ストーカー行為、性的暴行などを内容とするわいせつなテレビゲームや漫画の増加に表れている締約国における性暴力の常態化に懸念を有する。委員会は、これらのテレビゲームや漫画が「児童買春・児童ポルノ禁止法」の児童ポルノの法的定義に該当しないことに懸念をもって留意する。

36. 委員会は、女性や女兒に対する性暴力を常態化させ促進させるような、女性に対する強姦や性暴力を内容とするテレビゲームや漫画の販売を禁止することを締約国に強く要請する。建設的な対話の中での代表団による口頭の請け合いで示されたように、締約国が児童ポルノ法の改正にこの問題を取り入れることを勧告する。

国連からの外圧の代表例②（2016年3月7日）

21. 委員会は、前回の勧告（CEDAW/C/JPN/CO/6、パラ 30）を改めて表明するとともに、締約国に以下を要請する。

- (a) 伝統的な男女の役割を補強する社会規範を変える取組とともに女性や女兒の人権の促進に積極的な文化的伝統を醸成する取組を強化すること、
- (b) 差別的な固定観念を増幅し、女性や女兒に対する性暴力を助長するポルノ、ビデオゲーム、アニメの製造と流通を規制するため、既存の法的措置や監視プログラムを効果的に実施すること、
- (c) 差別的な固定観念を解消するため、教科書と教材を見直すこと、
- (d) アイヌの女性、同和地区の女性、在日韓国・朝鮮人の女性などの民族的及びその他のマイノリティ女性や移民女性に対する攻撃を含む、民族的優越性又は憎悪を主張する性差別的な発言や宣伝を禁止し、制裁を課す法整備を行うこと、並びに
- (e) 差別的な固定観念及びアイヌの女性、同和地区の女性、在日韓国・朝鮮人の女性や移民女性に対する偏見を解消するために取られた措置の効果について独立した専門機関を通じて定期的に監視及び評価すること。

国連からの外圧に基づく国内での表現規制の動き①

Vtuber戸定梨香への抗議 (2021年8月26日)

2021年8月26日

千葉県警察本部長 楠芳 伸 様
松戸警察署長 永田 陽一郎 様
松戸東警察署長 青木 洋 様
千葉県知事 熊谷 俊人 様
松戸市長 本郷谷 健次 様
松戸市教育長 伊藤 純一 様

「ご当地 VTuber 戸定梨香」を啓発動画に採用したことに対する抗議ならびに公開質問状

全国フェミニスト議員連盟

共同代表 増田 薫 (千葉県松戸市議会議員)

共同代表 前田 佳子(東京都八王子市議会議員)

事務局 伊藤 正子(埼玉県川越市議会議員)

〒350-1108 埼玉県川越市伊勢原町 5-5-3 グリーンcommons川越 1-204 気付

私たち全国フェミニスト議員連盟は、女性議員が圧倒的に少ない日本社会の政治風土を改革し、女性議員を増やして、男女平等社会を実現しようと活動している市民と議員の団体です。

私たちは、啓発動画に「松戸市ご当地 VTuber の戸定梨香」を採用した千葉県警、松戸警察署・松戸東警察署に強く抗議し、当局の謝罪、ならびに動画の使用中止、削除を求めます。本動画は、女兒を性的な対象として描いており、女性の定型化された役割に基づく偏見及び慣習を助長しています。

戸定梨香という VTuber(アニメキャラクター)は、セーラー服のような上衣で、丈はきわめて短く、腹やへそを露出しています。体を動かす度に大きな胸が揺れます。下衣は極端なミニスカートで、女子中高生であることを印象づけたうえで、性的対象物として描写し、かつ強調しています。

国連女性差別撤廃委員会の勧告(2016年)は、日本政府に対して「固定観念と有害な慣行」として「メディアが、性的対象とみなすことを含め、女性や女兒について固定観念に沿った描写を頻繁に行っていること」に懸念を表明しています。公共機関である警察署が、女兒を性的対象とするようなアニメキャラクターを採用することは絶対にあってはならないことです。

見解をお聞きしたく、以下の質問にお答えくださいますようお願いいたします。

- 1、交通事故防止啓発キャラクターに、戸定梨花を採用した理由をお答えください。
- 2、女兒を性的な対象として描くキャラクターを採用することは、性犯罪誘発の懸念すら感じさせるものですが、採用決定過程においてどのような検討をされたかお答えください。
- 3、ジェンダー平等の視点から、このようなキャラクターを起用した警察署の発信をどうとらえているかお答えください。
- 4、青少年への様々な教育や施策に関わる立場として、この動画をどう考えるかお答えください。

9月10日までに、文書にて回答をお願いいたします。回答の有無にかかわらず、本件に関しては広く公開させていただきます。

以 上

全国フェミニスト議員連盟
「ご当地Vtuber戸定梨香」を啓発動画に採用したことに対する抗議ならびに公開質問状

国連からの外圧に基づく国内での表現規制の動き②

第208回国会 請願の要旨

参議院 法務委員会
付託日
2022年1月28日

新件番号	20	件名	子供の性搾取被害悪化の現状に鑑み、国連勧告に沿った児童買春・児童ポルノ禁止法の第三次改正を求めることに関する請願
要旨			児童買春・児童ポルノ禁止法の成立から二十二年、第二次改正からも七年を経た今日、横行する子供の性の商品化や、性搾取・虐待を撲滅し、子供の性被害を無くすために、また、G P e V A C（子どもに対する暴力撲滅のためのグローバル・パートナーシップ）推進国の使命として、二〇一九年二月発表の国連子どもの権利委員会による日本政府への勧告の内容を十分に検討し、性被害の現状を改善する抜本的な第三次改正を成し遂げるよう求める。 ついては、次の事項について実現を図られたい。 一、子供、又は主に子供のように見えるよう描かれた者が明白な性的行為を行っている画像及び描写、又は、性目的で子供の体の性的部位の描写を製造、流通、頒布、提供、販売、アクセス、閲覧及び所持することを犯罪化すること。 二、「女子高生サービス」や子供エロティカのように、子供買春及び子供の性搾取を助長し、又は、これらにつながる商業活動を禁止すること。 三、加害者に責任を果たさせ被害者となった子供たちの救済を確実なものとするために、オンライン及びオフラインでの子供の売買、子供買春、子供ポルノに係る犯罪を捜査、訴追し、処罰する努力を強化すること。 四、生徒、親、教員及びケア提供者を対象として、新しい技術に伴うリスク、及び安全なインターネットの利用法についてキャンペーンを含む意識喚起プログラムを強化すること。 五、子供の売買、子供買春、子供ポルノに関する国連特別報告者の勧告（A/HRC/31/58/Add. 1、para. 74）を実施すること。

日本におけるゲーム規制の実例

2005年5月

神奈川県が、残虐性を理由に、
「グランド・セフト・オート3」を「有害図書類」に指定

2009年5月

日本製アダルトゲームが海外からの抗議により販売自粛へ