

# 今日のトピック

責任あるサプライチェーン等における  
人権尊重のためのガイドライン

令和4年9月  
ビジネスと人権に関する行動計画の実施に係る関係府省  
庁施策推進・連絡会議

企業における人権尊重の取組を後押しするため、日本政府は「責任あるサプライチェーン等における人権尊重のためのガイドライン」を策定。



このガイドラインが様々な企業の表現の自由（営利的広告の自由も含む）に関して、多大な影響を及ぼしかねないため原案担当の経産省からヒアリング。

**Q**：本ガイドラインは、法的拘束力はないが、規模や業種は関係なく日本で事業活動をするすべての企業が対象であると伺っているが、その理解でよいかお教え願います。

**A**：その通り。

**Q**：本ガイドラインは、取引先を含めて強制労働や差別などの行為がないかの特定を企業に求め、予防と解決の取り組みや経緯の公表など4段階の対応を促すと伺っているが、直接的にまたは間接的に企業が何らかの義務を負うことはないという理解でよいかお教え願います。

**A**：その通り。

**Q**：このガイドラインへの違反の有無などが判断されることがあるのか、また、判断されることがある場合、どのような手続で誰が判断を行うのか、お教え願います。

**A**：違反の有無を判断する制度はない。

**Q**：このガイドラインへの違反に関して、企業が不利益を被ることがあるのか、そういった不利益を被ることがある場合には、不服申立て等が可能かどうか、お教え願います。

**A**：違反の有無を判断する制度はないので、このようなことにはならない。

**Q**：本ガイドラインには、「国際スタンダードを踏まえた企業による人権尊重の取組をさらに促進すべく…本ガイドラインの策定・公表に至った」とあるが、ここでいう国際スタンダードとは何か、国連のビジネスと人権に関する指導原則のこと等を指すのか、それ以外にも国連女子差別撤廃委員会や児童の権利委員会の委員が個人の資格で行っている各種勧告等も含むのか、お教え願います。

- A**：
- 国連「ビジネスと人権に関する指導原則」、OECD「多国籍企業行動指針」、ILO「三者宣言の」の3つはガイドラインにも明記されている代表例。
  - 国際スタンダードの定義はガイドライン上に定義はないが、国際的にコンセンサスが得られているものが国際スタンダードであると考えている。
  - **国連女子差別撤廃委員会や児童の権利委員会の委員が個人の資格で行っている各種勧告等は、国際スタンダードには含まれない。**

**Q**：法務省は、国連のビジネスと人権に関する指導原則に関して、SNSにおける「炎上」を取り上げつつ、企業のサービスや製品、広告におけるステレオタイプ表現なども「差別」として人権デューデリジェンス（人権DD）の対象になるとの立場であると伺っていますが、経済産業省も同様の立場なのか否か、お教え願います。

**A**：いわゆるステレオタイプ表現も人権DDの対象になりうると思うが、経済産業省が個別事案を審査することはない。

**Q**：本ガイドラインと、UNWomenのアンステレオタイプアライアンスとの関係についてお教え願います。

**A**：特段関係はない。

**Q**：UNWomenは、日本経済新聞への「月曜日のたわわ」の全面広告に際して、アンステレオタイプアライアンスの規約に違反するとの見解を発出しているが、本ガイドラインへの違反に対して、経済産業省やUNWomenその他の公的機関が同様の見解を発出することがありうるのかどうか、お教え願います。

**A**：違反の有無を判断する制度はないので、経済産業省が見解を発出することはない。

**Q**：本ガイドラインは、様々な企業の表現の自由（営利的広告の自由も含む）に関して、多大な影響を及ぼしかねないものですが、表現の自由も極めて重要な人権であり、本ガイドラインによって表現の自由が不当に制約されることはあってはならないと考えますが、経済産業省の見解をお教え願います。

**A**：経済産業省もこの通り理解している。

**Q**：本ガイドラインに表現の自由に関する記述があれば、網羅的にお教え願います。また、法令に抵触しない表現の自由は最大限尊重されなければならないことに関しては、ガイドラインへの明記又はガイドラインの解釈基準として経済産業省からの発出が必要と考えますが、そのような対応がなされているのか否か、なされていない場合には今後の対応の予定について、お教え願います。

- A**：
- 表現の自由に関する記述はない。
  - ガイドライン自体は、人権尊重の取組みを促すもの。企業の側の権利や自由を論じるものではない。
  - そのため、経済産業省から表現の自由への配慮等に関して発出の予定はない。

# 韓国視察概要

日程	2022年12月21日～23日（3日間）	
訪問先	デジタル	韓国知能情報社会振興院 ※公務の為、視察キャンセル
		国家情報資源管理院 ※公務の為、視察キャンセル
		健康保険審査評価院
		地域情報開発院
		松島スマートシティ
	こども	児童権利保障院
		イドウン・アイ・ビル
		健康な養子縁組家庭支援センター 李雪我 氏
	表現	韓国漫画博物館
		金鴻表 氏（俳優）
		オープンネット代表 朴景信 氏 ※滞在中に調整できず、12月27日にオンライン会議を実施
		共に民主党議員 李相憲 氏



ゲーム産業関連の事案に最も積極的に動いている、共に民主党李相憲(イ・サンホン)議員と面会。シャットダウン制度の廃止をはじめ、ゲームをめぐるさまざまな問題に関して、ユーザー側に立った法律改正に熱心な立場の議員。



◀ 韓国の国会見学も。本会議場で記念撮影

# 韓国視察：ゲームシャットダウン制

2011年に導入されたゲームシャットダウン制により、韓国のゲーム産業そのものが萎縮

強制的  
シャットダウン制

青少年にインターネットゲームを禁止  
(午前0時～午前6時)  
※成人に対しても厳格な本人確認を実施

2022年  
1月1日  
廃止

選択的  
シャットダウン制

青少年本人または法定代理人の要請により  
ゲームの利用時間等の制限



影響

ゲーム業界  
従業員者数

2012年→2014年 25%減少

ゲーム業界  
会社数

2010年→2014年 30%減少

オンライン  
ゲーム市場規模

2012年→2014年 22%減少

ゲーム業界  
輸出規模 (億ドル)

2003年→2012年→2014年  
1.7→26.4→27.5 (急激に鈍化)

# 韓国視察：ゲームシャットダウン制の沿革①

- 2004年10月：キリスト教倫理実践運動、「インターネット実態調査」を基に20%程度の青少年がインターネットに中毒又は中毒の懸念を表明
- 2004年10月：青少年委員会と市民団体、シャットダウン制導入の必要性を初主張
- 2005年 7月：ハンナラ党のキム・ジエギョン議員、青少年保護法一部改正法律案を代表発議しシャットダウン制法律案の制定を初めて試みるものの、任期満了で廃棄。
- 2008年 7月：ハンナラ党キム・ジエギョン議員、強制的シャットダウン制を規定する青少年保護法の一部改正法律案を具体的発議後、シャットダウン制法律が具体化され始める。
- 2010年12月：女性家族部、文化体育観光部 シャットダウン制について合意(モバイルゲーム、シングルプレイゲームなどといった適用範囲に対しては合意できず)
- 2011年 2月：女性家族部がコンソール、モバイルを含むすべてのゲームに対しシャットダウン制を要求
- 2011年 3月：P Cオンラインゲームだけにシャットダウン制を適用することを合意
- 2011年 4月：**青少年保護法の一部法律案を改正、インターネットP Cゲームを対象に満16歳以下青少年がゲームを利用する際、午前12時から午前6時までのゲーム利用が強制的にシャットアウト。**

## 韓国視察：ゲームシャットダウン制の沿革②

2011年10月：文化連帯、**強制的シャットダウン制に対し違憲訴訟を提起**

2014年 4月：強制的シャットダウン制違憲訴訟に対し**憲法裁判所は合憲**

2014年 7月：セヌリ党キム・サンミン議員、強制的シャットダウン制を廃止する「青少年保護法一部改正法律案」を発議

2014年 9月：女性家族部キム・ヒジョン長官、強制的シャットダウン制の緩和措置を発表

2016年 7月：社会関係長官会議で親による選択的シャットダウン制の並行を議論

2017年 8月：文在寅政府、「ゲーム規制改善協議体」発足、ゲームシャットダウン制の廃止及びゲーム時間選択制への転換を議論

2019年 6月：文在寅政府、**韓国eスポーツ協会に登録された選手に限りシャットダウン制適用を例外とするなど、シャットダウン制の段階的改善を決定**

2021年 6月：国民のカホ・ウナ議員、対政府質問で「強制的シャットダウン制」の改善必要性について言及、**強制的シャットダウン制を廃止する「青少年保護法一部改正法律案」を発議**

# 韓国視察：ゲームシャットダウン制の沿革③

2021年11月：強制シャットダウン制廃止法律案を可決

2022年 1月：強制シャットダウン制廃止

# 韓国視察：ゲームシャットダウン制の導入背景

- 2000年代初の頃、韓国ではゲーム市場の急激な成長と共に青少年のゲーム利用問題が社会的イシューとして台頭した。青少年委員会と市民団体はゲームへの過没入又はゲーム中毒に対する社会的認識の拡大によって、青少年をゲームから守るべきだという主張を繰り返すようになる。
- 成長期に睡眠時間が足りない場合、身体的・精神的健康に対し危険要因として作用する可能性があるため、青少年を守るため睡眠権を保障する必要があるとのこと。
- ゲーム過没入への予防と治療は個人レベルの問題でなく、政府が積極的に解いていく社会問題として接近すべきであると見た。



韓国情報文化振興院(2008)が行った「インターネット中毒実態調査」によると、小学生の12.8%、中高生の14.7%が危険使用者群に含まれる。また、インターネット中毒診断結果事ではインターネット中毒者の81.4%がオンラインゲームを利用しており、高危険使用者群の中でオンラインゲーム利用者は91.6%に達する。児童青少年インターネットゲーム中毒予防と解消が必要だという社会的雰囲気形成される。

# 韓国視察：ゲームシャットダウン制の根拠：立法趣旨

## (1) 青少年の睡眠権利保障

- 女性家族部(2010)が発表した「青少年睡眠実態分析結果」によると、**高校生の96.4%が平日の適正睡眠時間を満たせず深刻な睡眠不足を経験している。**
- また、**青少年睡眠不足の原因として、過剰な私教育とコンピューターゲームなどのインターネット使用を指摘。**
- 各国家の生活時間調査(キム・キホン外2009)の中で青少年のインターネットの主な利用時間帯調査を行った結果、**満9歳～12歳の2.1%、満13～15歳の6.4%が23時以降から6時の間にインターネット使用**をしていることが分かった。
- 女性家族部が行った全国19歳未満中高生18,544人を対象の設問調査結果(2010)によると、**青少年10人中3人は一日2時間以上コンピューターゲームをプレイし、視力の弱化及び睡眠不足など健康悪化が現れた。(9.8%)**

## (2) 暴力性の増加

- 女性家族部が実施した設問調査結果、**青少年で3.6%ほどがゲームで負ければ相手を殴りたくなる暴力的衝動を感じた。**
- **ゲーム中毒による犯罪**
  - 2009年5月、コンピューターゲーム中毒20代男性、ゲーム費用のため近所の高齢女性を殺害し、700ウォンを窃盗
  - 2010年11月、ゲーム中毒中学生、母を殺害後自殺
  - 2010年12月、ゲーム中毒の20代が2歳の息子に暴力をふるい殺害

# 韓国視察：ゲームシャットダウン制の根拠：検証結果

## (1) 睡眠権

- 韓国青少年政策研究院(2019)が発表した調査によると、韓国青少年の睡眠不足原因の1位は宿題、インターネット講義、自由学習などの勉強（62.9%）だった。
- 韓国コンテンツ振興院(2021)が発表した「2020ゲーム利用者パネル研究」によると、ゲーム利用者の睡眠時間とゲーム利用時間の間に有意な関係は無かったことが分かった。

## (2) 暴力性の増加

- ステットソン大学校のクリストファー・ファーガソン教授とナンヤン技術大学校のジョン・ワン教授はシンガポール人3,000人を対象に2年間、暴力的なゲームと精神健康問題との関係性を研究(2020)した結果、暴力的なゲームと青少年の精神健康機能の間には何の関連性も見つからなかった。



結論を言うと、ゲームの利用と睡眠時間、ゲームの利用と暴力性は明確な因果関係が証明されていない。韓国青少年の睡眠時間はゲームより私教育の影響が大きく、ゲームそのものが攻撃的な行動を誘発するということを見せない。ゲーム中毒はゲーム一つだけの問題ではなく、家庭環境、個人の性格的特性と心理的原因を把握することが重要だ。

# 韓国視察：選択的ゲームシャットダウン制の廃止の経緯

## (1) ゲームシャットダウン制の実効性

- シャットダウン制が施行された後、政策の妥当性と実効性に対する疑問が絶えず提起された。シャットダウン制は当時の導入根拠である**青少年の睡眠権確保とゲーム過没入減少に長期的影響を与えることはできなかった。**

## (2) メディア利用環境の変化

- 韓国コンテンツ振興院の「2020大韓民国ゲーム白書」によると、**シャットダウン制が効果を極大化できなかった理由は、青少年の主な利用媒体がモバイルに転換されたためだった。また利用分野もゲームよりは、SNS及び動画視聴が多数を占めた。**

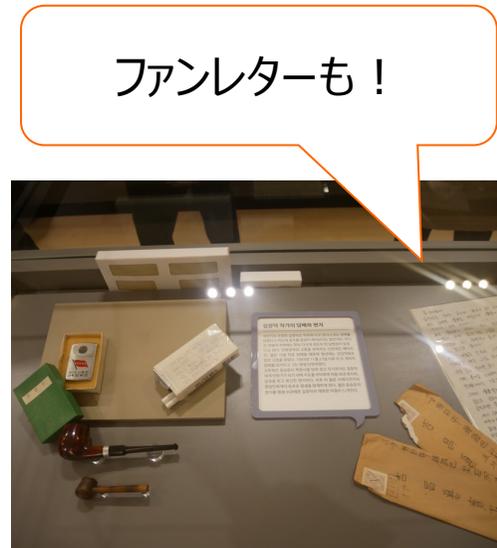
## (3) Minecraftの青少年不可事態

- 小学生など青少年の間で人気の高いゲーム「Minecraft」の運営会社であるMicrosoft(以下MS)が当時、ログインポリシーを変更して自社のアカウントでのみゲームにアクセスできるようにすると告知した。これは韓国のシャットダウン制で別途のサーバー構築に費用が発生するため、やむを得ず**韓国だけアカウント加入条件を19歳以上に設定し、(韓国のみ)成人向けゲームとして運営している。**
- Minecraftの青少年(利用)不可事態により、シャットダウン制廃止に関わる議論に火がつく。

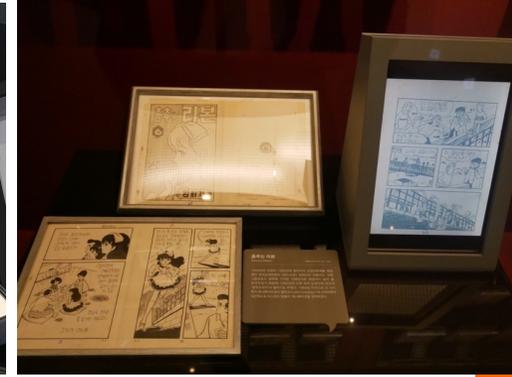
2001年10月12日、消えていく漫画関連資料を収集し保存することで漫画の文化・芸術的価値を増大させ、関連資料を大切な文化遺産として譲り渡すために設立された韓国初、最大規模の漫画専門博物館。各種貴重な資料やベテラン漫画家の原画など漫画に関連した全ての資料が保存・展示されている。



漫画家が愛用していたペンやパイプたばこも展示

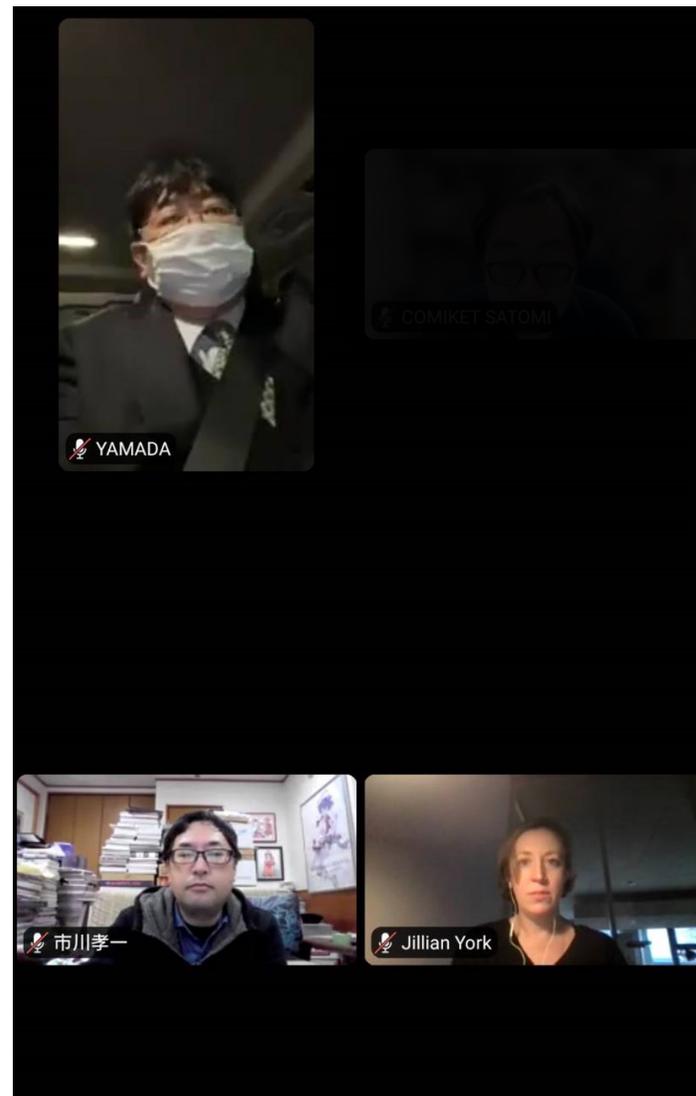
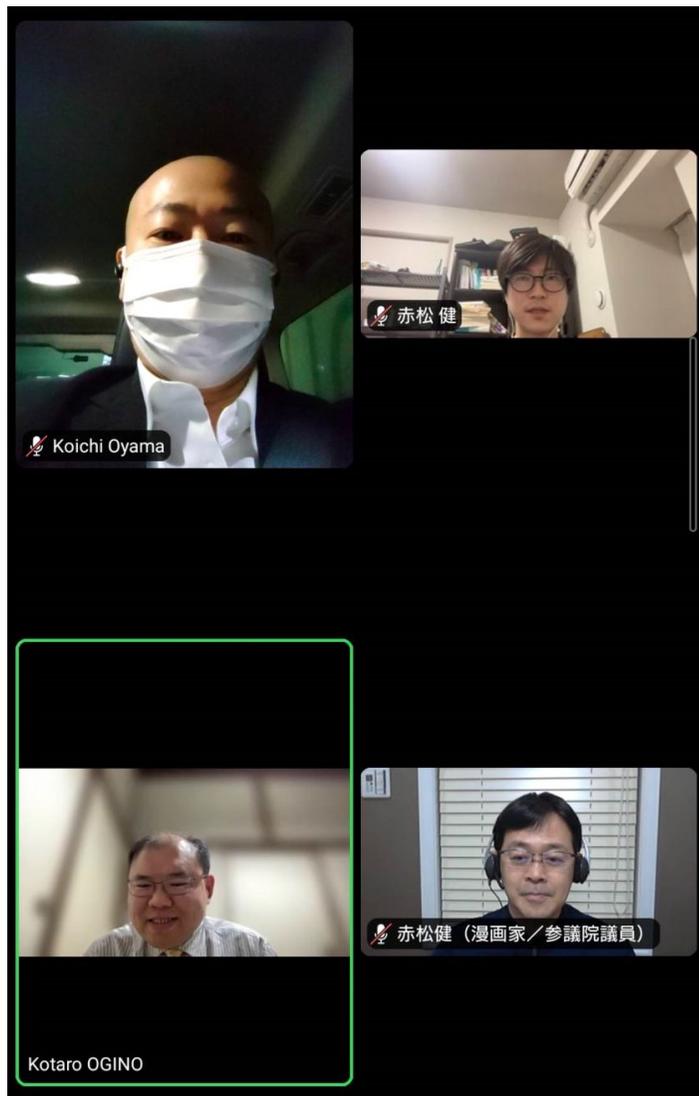


ファンレターも！



# クレカ規制：電子フロンティア財団とのオンラインMTG

韓国視察中の2022年12月22日(木)19:00より、電子フロンティア財団のジリアン・ヨーク氏と、クレジットカード会社による表現規制問題に関して意見交換と情報共有。国際的な協力を約束。



# 韓国視察：番外編(朴教授とのアクション法オンラインMTG)



韓国視察後の2022年12月27日(火)11:00より、アクション法に詳しい朴教授と非実在児童ポルノ規制等に関してオンラインミーティング。

日韓の表現規制について幅広く意見交換・情報共有。

韓国では、n番部屋事件を受けて、2020年にはアクション法を含めた法改正がなされ青少年保護が強化。

児童ポルノの視聴者も処罰されるようになり、インターネット上の全ての映像が事前検閲されるようになり非常に問題が大きい。憲法違反であるとして対応を行っているところであるとのこと。

韓国では、実在児童が被害にあっているケースと非実在児童ポルノのケースを裁判官が混同し、悪質である前者を適切に処罰できていない実態もあるとのこと。