

ゲームを遊ぶ憲法上の権利と規制



筑波大学 人文社会系
准教授 辻 雄一郎

はじめに

我が国のゲーム規制は自主規制に委ねられており、一般的な法的規制は存在せず、関連業界の作成した自主的なレーティングが用意されている。この日本の規制は子どもを保護するという視点からみれば甘すぎるという海外の批判もある。この点について日本語で執筆された論文はあっても、英語で日本の研究者が執筆した論文は少ない。本研究は、これらの議論を海外に発信するものえである。本研究の論文は、査読され、認められ *Columbia Journal of Asian Law*, Volume 31, Number 2 に掲載予定である。

本研究は、子どもを守るという目的を達成するにあたり、社会にいくつかの手段が存在しており、法規制はその中のひとつに過ぎない、という立場を取る。社会の中には個人の行動を特定の方向に向ける様々な道具が存在している。法律による規制が実効性を有するとは限らない。ハーバード大学のローレンス・レッシングは *Code* という言葉を用いて説明していた。*Code* にはコンピュータープログラムという意味と「法典」という2つの意味がある。インターネットによる規制を語る際、法律、モラル、アーキテクチャーのそれぞれの相互作用を検討しなければならぬ、と述べていた。

ゲームに対する法規制を考える際、かりに「法律」のかたちをとって規制が国会で用意されたとしても、それが目的を達成するに十分に効果的であるとは限らないし、表現の自由を制約し、かえってゲームの発展を阻害する可能性もありえる。

1. 裁判所でのゲームを楽しむ権利を主張する場合

ゲームを楽しむ権利が一般に憲法上、保護されている権利であるとすれば、国家の不当な干渉や侵害は許されず、一般的に禁止される。政府は問題となっている法律が具体的な事案において、「自由権」を制約するだけの十分な正当化事由が存在していると主張していくことになる。そして、その争い方によっては、裁判所が用いる違憲審査の基準が厳しくなったり、緩やかになったりする。

「ゲームの利用」を単なる「お遊戯」と主張すれば、自己決定

の周辺であり、容易に規制が合憲であると判断される可能性がある。アメリカ憲法学の流れを日本国憲法の理解に取り入れる考え方では、憲法13条は自己決定、個人の人格的な生存に不可欠な権利を憲法が保障しているとされる。個人の生存に不可欠な自由の核心（生きるか死ぬか、尊厳死、産め産まぬか）が制約されている場合はたとえ憲法にその自由が明文で規定されていなくとも裁判所は厳格に審査することになる。しかし、外見や身なりなどの規制の場合は緩やかに審査されると理解する。

またドイツ憲法学の流れでは、一般的に行為の自由を保護領域として認めたとえ、具体的な制約が正当化されるかどうかを審査する手順を踏むこともある。

具体的な事案では、ゲームを楽しむ権利が人格の生存に不可欠な自由である根拠を立証していくことになる。あるいは、ゲームを楽しむ権利が、一般的な行為として保護されているにも関わらず、制約の程度が不必要に過剰に制約され、十分に規制が正当化されていないと主張していくことになる。

ゲーム制作者の場合、具体的な事案において、ゲームを制作する自由は、「営業の自由」として憲法上、保護されているとも主張していくことになるだろう。法律の規制が違憲だと主張していくにあたり、将来のゲームの可能性がどのように展開していくかを示すことが戦略上、必要になるかもしれない。現行の規制が、ゲーム産業の発展の道筋を固定化し、可能性をつみ、将来の発展を阻害してしまう、とユーザーや制作者は主張していくことになるかもしれない。

問題となっている法律が、対象としている具体的な事案だけでなく、ゲーミフィケーション、高齢化社会の意思疎通の手がかり、を阻害する可能性がある、と主張し、さらに、特定の産業の発展を固定化する恐れを示すことで、裁判所に厳格審査を要請することになることもできよう。

訴訟戦略上は、経済的自由の制約というよりは表現の自由の規制であると位置づけて主張し、厳格審査の発動を求めることが考えられる。もともと経済的自由であっても、それが個人の尊厳を奪ってしまう、「職業選択の自由」そのものを奪う規制だと主張して、厳格審査を裁判所に求めることもあろう。

2. 法廷でゲームを楽しむ権利を主張する場合

法律は憲法41条に従い、国会で制定される。日本はアメリカ同様、委員会主義を取っており、国会議員は特定の委員会に属している。実質的な審議を行っているのは本会議ではなく、委員会である。ゲームの影響から子どもを守るという法律が制定されても、その目的達成のために用意された手段の実効性が委員会のレベルで抜け落ちるかもしれない。子どもを守るという目的で仮にゲーム業界自身が同調して、法制定に動いたとしても、制定された法律が過剰な規制手段を備えることがある。アメリカと比べると、日本の場合、法律の専門家がそろったロビイスト活動が、法的な助言を与えるという仕組みはそれほど充実していない。また、国会議員の制定した法律が立法評価(legislative impact assessment)に服するという動きも顕著ではない。

我が国での立法過程は、他国と比べると、国会議員を十分にサポートする仕組みが整っておらず、せいぜい国会図書館と議院法制局が立法活動を支援しているに過ぎない。大統領制をとるアメリカでは大統領が法案提出権を認められ、他方で、議院内閣制度を採用している我が国では、内閣が法案を起草し、憲法72条の「議案」に含めて提出している。我が国で制定されている法律の中で議員提出法案の割合は極めて少なく、多くが省庁の起草した法律である。それぞれの省庁の法案は、内閣法制局の事前チェックを受けることになる。最高裁が法案の違憲審査を認められないが、内閣法制局は各省庁の法案を事前にチェックして修正を施すことができる。この法律制定過程を見れば、国会における国民の代表者が十分に議論した熟議の結晶とはいえないという指摘もありえる。

我が国における子どもを守るという法律が起草される場合、ゲーム制作会社は、子どもを守るという抽象的な意見が、過剰な反応を生み、憲法上の権利を制約する可能性を意識する。そのため、立法者に対する働きかけを通じて過剰な規制を防ぐか、という戦略を総動機で駆られる。これは、立法過程における戦略の問題であって、必ずしもゲームのソフトウェアやハードの魅力それ自体とは結びつくとは限らない。

法律制定過程に影響を及ぼしてきた利益団体は、既存の人的・金銭的資源を利用して法律の制定の障壁を低くする。

おわりに

子どもを守るためには、ゲームの自主規制の強化を原則とすべきである。その根拠は、自主規制では、加速度的に展開していくゲーム技術に合わせて、柔軟に、規制手段を前線にいる専門的知識を生かすことが可能である。また、利益団体の意見を正確に反映させることができる。しかし、制作者が子どもの利益に対して

鈍感であれば、法的規制の動きは当然高まることになる。法律による規制が制定される前に法律の制定過程に予防線を張ることは可能である。法律による規制は、何かしらの事故や事件で世論がヒステリックに走った結果、法律が生まれる可能性がある。

自主規制の短所にも目を向けておく必要がある。自主的なガイドラインでは、加盟を外れた団体には及ばず、刑事制裁などの責任を負わすことができない。専門性の名のもとに、自己利益の追求に走り、独善に走りやすいかもしれない。一般利用者の声が反映されない傾向もありえる。

自主規制は、ゲーム業界自身を守るものだが、何よりもユーザーの利益も保護するものである。法律ではないため罰則がなく、モラルの欠けが働きやすい。青少年ゲーム法は、ゲーム制作者の自主規制の努力の失敗を示している。

ゲーム制作者は、立法の場で、その社会的意義を発言する必要がある。もともとゲームが娯楽としての意義が強かったかもしれない。黎明期の規制は、人格権のひとつとして仮に憲法上、保護されても規制は支持されやすかった。しかし、ゲームをめぐる社会的な事象は大きく変化しており、現在も加速度的に進化し続けている。少子高齢化社会の今日、医療機器としてのゲーム機器の利用が期待されている。時代の流れに合わせたゲームの意義をゲーム制作者が発信し続ける必要がある。特定産業の発展を固定化し、職業選択の自由を奪うような規制立法は政策目的であっても、厳格審査が働く、と主張することになる。

子どもを守る利益は、時代を超えて保護されるべき普遍的な利益である。その際、過剰な規制が子どもや成年者の利益を侵害しないための仕組みが必要となる。青少年ゲーム法の立法経緯はこの背景を反映している。日本では表現の自由の規制立法が違憲判断された例は少ない。児童ポルノ法は、世界の趨勢に沿うものだが、規制が過剰になりやすい傾向もありえる。また、規制が存在していても実効性を失う場合もある。

子どもを守るための法律による規制は、あまたの規制の内の選択肢のひとつであり、ゲームに対する特別な規制は必要なく、社会生活の最低限の基準として考えておくべきだ。

参考文献

辻 雄一郎『情報化社会の表現の自由』(日本評論社2011)

辻 雄一郎「インターネット」矢野常寿・佐々木弘通『現代社会と憲法学』(弘文堂2015)。