

表現規制とヴァーチャリティ：
「描かれた児童虐待」をめぐる法と倫理

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2012-03-23 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 原田, 伸一郎 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00006476

表現規制とヴァーチャリティ

— 「描かれた児童虐待」をめぐる法と倫理 —

Legal Regulation and Morality about Virtual Image of Child Abuse

原田伸一郎

Shinichiro HARATA *

論文概要：近年、国内で児童ポルノ法や東京都青少年健全育成条例の改正問題が取り沙汰されており、CGや絵による「児童を性的虐待の対象として描写するような表現」を法的規制の対象とする動きが強まっている。児童虐待は犯罪・違法であるが、それを描くことも犯罪・違法になるのか。ヴァーチャルな犯罪に「法」はいかに対峙するか、また、どのような「倫理」がそこに生じ得るか、マンガ規制論争を素材にその理論的枠組みを探る。1では、問題の背景と研究の対象、2では、研究視角として、メディア論および法学という2つの方法論、そして「ヴァーチャリティ」というキー概念を提示する。3では、児童ポルノ法および東京都青少年条例という2つの法規制の概要と、その改正論議について述べ、検討を加える。4では、3の検討を踏まえ、法と倫理の両面から、「描かれた児童虐待」を規制する論理を考察する。本稿は、最終的にそれらを規制すべきか否かに関して結論を出すことを直接の目的とするものではないが、5では、問題を捉える枠組みにつき得られた知見を、今後検証すべき課題とともに提示する。

キーワード：ヴァーチャリティ、法、倫理、児童虐待、児童ポルノ

Abstract: This paper examines legal regulation and morality about virtual image of child sexual abuse especially in Japan. The legislations against child pornography attempt to expand its targets to “virtual child pornography” that is generated from Manga or Anime, not from real child abuse. The reason why child pornography should be strictly prohibited is that it is a genuine evidence of child abuse. Is there a boundary between child abuse and virtual child pornography? This paper analyzes it from two viewpoints of media studies and legal studies.

Keywords: Virtuality, Law, Morality, Child Abuse, Child Pornography

1. はじめに

2000年代以降、加速度的に、日本“発”のマンガやアニメは特異な発展形態（例えば「萌え」と呼ばれるような）を見せており、それは今や国際的にも共有される「文化様式」として認知されつつある¹。一方で、そうしたマンガやアニメに含まれる「児童を性的虐待の対象として描写するような表現」を、「児童ポルノ」とみなして法的規制の対象とする動きもまた、グローバルな潮流となっている。日本国内でも、

近年、児童ポルノ法や東京都青少年健全育成条例の改正問題が取り沙汰されており、総体としてマンガ規制と言い得る状況が出現している。

本稿では、こうした状況を、「ヴァーチャリティ」という“得体の知れないもの”に対する、〈法〉発動の可能性／不可能性の限界問題が提起されていると捉える。「描かれた児童虐待」のヴァーチャリティに、〈法〉はいかに対峙するか、近時展開されているマンガ規制論争を素材に、その理論的枠組みを探っていく。

なお本稿は、2010年日本社会情報学会（JASI & JSIS）合同研究大会における「表現規制と

* Faculty of Informatics, Shizuoka University

ヴァーチャリティ：「描かれた児童虐待」をめぐる」と題する口頭発表・予稿を基に、新たな視点と情報を加えて執筆したものである。

2. 研究方法・視角

(1) メディア論 × 法学

本稿は、マンガやアニメといった表現・情報メディアに対する法的規制の問題を、〈メディア論的視角〉と〈法学的視角〉が交錯する学際的な研究領域と位置づけている。無論、これまでもマンガ評論・研究は無数にあったが、マンガ規制についてのテキストは、どうしても時節的・運動論的なものが多く、そうしたテーマを扱う学問的方法論や概念枠組み（あえて言えば“パラダイム”）自体を提起し、検討するような先行研究は少ない。

その理由としては、マンガやアニメに対するメディア論的分析と、法学における表現規制の理論研究が分離独立しており、研究者個人の関心・守備範囲といったミクロな次元においても、また、法学と、広い意味での「メディア論²」との学問的交錯というマクロな次元においても、両者の協働によって新しい「知」を生み出すことが、少なくともこの領域では期待も想像もされていなかったということが考えられる³。

本稿では、マンガやアニメの特質をあらわすキー概念として「ヴァーチャリティ」を抽出し、これに対するメディア論的検討を踏まえつつ、それを法学の領域に接続する概念としても定位する。しかも、マンガ規制論争に着目することによって、マンガやアニメの特質が「言説」としてよりクリアーに炙り出され、それと同時に、それらがいかに〈法〉の思考枠組みから捉えがたいものであるかが分かる。「ヴァーチャリティ」は、〈法〉そのものの有効性を疑い、〈法〉的思考のあり方を問う視点にもつながるであろう。本稿は、「ヴァーチャリティ」という概念を軸に、メディア論の領域と法学の領域を新しい視点から架橋する試みの一つでもある。

なお本稿では、「ヴァーチャリティ（virtuality）」という用語を、virtualの第一義に従い、「現実ではないのに、実質的に現実そのものとして機能する」という意義で使用する。すなわち、現実と切断された単なる虚構・仮想とは捉えていない。むしろヴァーチャルであるということはリアルである、ほとんど「リアリティ」と一体化し得る概念であるところに本質を見る。

(2) ヴァーチャリティ

これまでのマンガ規制論争において、表現者・メディア側に立つ者は、概して、「法」は外部から来たものという捉え方に陥り、特に「規制」は一方向的にしか作用しない、したがって、これにどう対抗し、これをどう回避するかという思考枠組みに囚われていた。ただし、より理論化（“理論武装”）が進む傾向にある近年の規制反対運動においては、法規制の構造や、法文自体を改良するという具体的提案・対案も戦略的に提出されている。やや古びた構図・言い回しではあるが、いわゆる「マンガを守るための闘い」「表現の自由を求める運動」におけるこうした変化は、たしかに前進と言える。

しかし、やや規制論争から一步引いた視点から観察すると、「表現規制 vs 表現の自由」という構図よりも、マンガやアニメに伏在する「ヴァーチャリティ」が、〈法〉自体の形態、ひいては〈法〉そのものの存立基盤を揺るがすような、根源的な問題を突きつけているのではないかという新たな視界が開けてくる。

すなわち、日本“発”のマンガやアニメ（特に「萌え」と呼ばれるようなジャンル）は、その表現特性・志向性が、欧米の主流の表現文法（コンピュータ・グラフィックス等の技術を用い、写實的・三次元的に人物像を構成する）と、大きく異なっている。それだけならず既に周知の事実とも言えるが、日本における「児童性表現」の特異さはさらに際立っている⁴。そのことは、“グローバル・スタンダード”とな

りつつある「ヴァーチャル児童ポルノ」規制において、日本の「マンガ児童ポルノ」だけが、法的規制の枠組みに“びたり”とはまらないまま、しかも規制の必要性は国内外で最大限に主張されつつ、本丸であるこの日本では、(少なくとも現時点で)「法外」として取り残されている事実からもうかがえる。マンガ表現は、明らかに「非現実」なのに、「現実そのものである」というその二面性、あるいは「ヴァーチャリティ」の強度においては、他に類を見ない⁵。すなわち、現実ではあり得ない形態にデフォルメされた“身体”を持つキャラクターが、単なるマスコットとしてではなく、現実の性欲を喚起するポルノとして機能している。リアルなポルノの代替物であるどころか、リアルなポルノでは代替不可能なヴァーチャルならではの特異な表現として成立しているのである。

むしろ、「法／不法の二分法的コード⁶」によって成り立つ近代法自体が、この「ヴァーチャリティ」という事態にいかに対峙するか、逡巡しているのが現状である。常に、規制が「可能か／不可能か」、原理的に二分法的にしか思考し得ない〈法〉自体の有効性が問われているとも言える。「ヴァーチャリティ」を規制するクリアカットな法理をいまだ導けていないという意味で、大方の見立てとは裏腹に、明らかに〈法〉よりマンガが勝っているのである。本稿は、「ヴァーチャル児童ポルノ (virtual child pornography)」は、〈法〉に「リアル／ヴァーチャル」の峻別可能性という原理的問題を突きつけた嚆矢と見る。「ヴァーチャル児童ポルノ」すなわち「描かれた児童虐待」によって、「ヴァーチャリティ」という問題系が、〈法〉の世界に初めて、無視できない大きな論点として浮上したのである。

3. マンガ規制論争

本章では、「描かれた児童虐待」を規制する(規制しようとする)立法として、しばしば改正が

取り沙汰されている日本の「児童ポルノ法」と、2010年に一際大きな注目を集めた「東京都青少年健全育成条例」の2つを取り上げ、マンガとの関係に絞って、各々の法規制の現状と論点を概述する。なお、2011年8月時点の情報に基づく。

(1) 児童ポルノ法

かねてからポルノ規制は、日本では刑法175条に基づく「わいせつ」表現規制としておこなわれているが、「児童ポルノ」を、一般のポルノとは異なる特別な法的規制の対象として措定したのは、1999年5月に成立した「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」(本稿では「児童ポルノ法」)である。

すでにアメリカでは、1970年代から、児童ポルノ規制立法は存在したが、当初は日本と同様、「わいせつ (obscene)」表現規制と未分化の状態であった。1982年の *New York v. Ferber*, 458 U.S. 747 判決によって、「児童ポルノ」が、一般のポルノとは異なる、特別に峻厳な規制の対象として正当化される「法理」が確立した。すなわち、「児童ポルノ」は、児童に対する性的虐待の結果製造されたものであり、それが流通することによって、虐待を受けた児童がさらなる(精神的)虐待(二次被害、セカンドレイプ)を受けることが、「児童ポルノ」の違法性の本質であるとされた。

児童ポルノ規制の出発点であり、その正当化根拠となったのは、「児童ポルノは児童虐待である」という認識であり、これは日本の児童ポルノ法においても継承された基本テーゼである。したがって、現実の児童虐待の結果製造されたものであることが明らかに確認できる、実在の児童を被写体とした、実写による視覚的性表現のみが、現行法で規制可能な「児童ポルノ」の範囲として解釈されている⁷のは当然の帰結でもある。

しかしながら、昨今問題となっているのは、

現実の児童虐待を伴わずに、絵やCGによって製作された架空の児童の性表現（「ヴァーチャル児童ポルノ」）である。それらは、①たとえヴァーチャルなものであれ、それが児童を性的行為に誘引する道具として使われる、②ペドファイル（小児性愛者）がそれを見て刺激され、実際に児童虐待をおこなう誘発性が高められる、③本物の「児童ポルノ」と見分けがつかない“リアルな”ヴァーチャル「児童ポルノ」は、本来の「児童ポルノ」規制の実効性を失わせる、といった理由から、通常の児童ポルノと同様の規制の必要性が、国内外で叫ばれている。

すでに日本では、児童ポルノ法立法時から、規制対象に「創作物」たる「絵」を含めることが検討されており、その後の改正論議においても、マンガ規制に乗り出す形の改正案が浮上しかけたことはあった。特に近年は、「準児童ポルノ」という概念によって、マンガを含む「ヴァーチャル児童ポルノ」を定義し、正面から規制対象に含めようとする動きや、児童ポルノ法とは別個の立法によって「美少女ゲーム」等を規制しようとする案も画策された。すでに「ヴァーチャル児童ポルノ」規制に乗り出しているアメリカや国際社会からの外交圧力も陰に陽にあると言われているが、マンガ表現者・メディア側による反対論が根強いことや、昨今の政局の不安定も“手伝って”、現時点では規制は実現されないままである⁸。

（2）東京都青少年健全育成条例

「東京都青少年の健全な育成に関する条例」は1964年8月に制定されているが、現在、長野県を除くすべての都道府県に、同様の青少年条例は制定されている。その中に、「青少年の健全な成長を阻害するおそれがある」図書を「有害図書」（東京都では「不健全図書」と指定して、青少年に販売することを禁止する類の規定が含まれており、これが表現規制・マンガ規制として問題となる。

なお、その規制態様は、あくまで青少年が有

害表現物を閲覧することを防ぐゾーニング規制であり、「わいせつ」や「児童ポルノ」のように、成人に流通させることも禁止する一律規制とは異なっている。ただし、表現そのものの規制ではなく、そのアクセス規制に過ぎないとは言っても、表現者・出版社側にとっては、事実上の萎縮効果があり、自由な表現を妨げるとの観点から、批判も根強い。特に出版社が一極集中している東京都における規制の影響は、一地方自治体にとどまらず、全国に波及し、表現の死活問題となり得る。

すでに東京都は、小売店での区分陳列の義務化など、同条例を数次にわたって改正・強化してきているが、2010年に問題となったのは、「非実在青少年」という概念を導入し、青少年の性的行為を描写する表現を、正面から規制対象として規定しようとする改正案であった⁹。

2006年12月、警察庁の諮問機関である「バーチャル社会のもたらす弊害から子どもを守る研究会」がまとめた最終報告書¹⁰では、「子どもを性行為等の対象とするコミック等」が問題視され、マンガ同人誌が名指しで非難されていることも注目を集めた。そこでは、業界の自主規制の不十分さ、また必要性が強調されていたが、今回の東京都の条例改正は、それよりもさらに強いトーンで、児童ポルノ法をも飲み込む形で提案された。その規制の範囲・外延が、規定の仕方からして不明確であり、恣意的な拡大の危険性があるという点で、特に脅威をもって迎えられた¹¹。

なお、東京都側は、青少年キャラクターの性表現として、単に裸体や性的行為が描かれていることが問題なのではなく、強姦や児童買春等、青少年を性的な意味で食物にするような虐待的描写、近親相姦のようなアブノーマルな性的行為の描写、それらに対する青少年の抵抗感を薄れさせるような描写の仕方を特に問題視しているようである。結局、強い反対運動にさらされたこともあり、「非実在青少年」という概念は条例に盛り込まれることはなかったが、ほ

ぼ東京都の狙い通りの条例改正は実現し、2011年7月から施行されている。

(3) 「準児童ポルノ」「非実在青少年」

以上見てきた児童ポルノ法と青少年条例は、それぞれ法の目的や規制の構造が異なっており、これを総体としてマンガ規制と捉える無分節的態度を、かねてから本稿筆者は批判的に捉えてきた。しかし、近年の実態を鑑みるに、規制者自身が、規制すべきものを狙い定め、それを規制するための法概念を新たに創作するという挙に出ている。国と地方、法律と条例、「児童」「青少年」という用語の違いはあれど、「描かれた児童虐待」と同一の表現類型が、規制対象として目されている。その結果、誰もが「マンガ規制」と信じて疑わない状況が出現している。

「準児童ポルノ」「非実在青少年」といった、法概念としては疑問があるが、同時に奇妙に感心せざるを得ない概念が登場するに至って、その転換は決定的と本稿は見る。それらの法概念的検討は別稿¹²に譲るが、マンガの「ヴァーチャリティ」を〈法〉的な思考枠組みに落とし込もうと四苦八苦している様子が伝わってくる。おそらく規制者は、いつまで経っても改正できない、規制できないという苛立ちを覚えている。「準児童ポルノ」「非実在青少年」といった概念に我々が違和感を抱くとすれば、それはリアル／ヴァーチャルの一次元的峻別を基軸とする〈法〉と、そうした峻別を無効化するマンガのヴァーチャリティとの不整合に起因するものと考えられる。

これまでの法学では、児童ポルノ規制がCGやマンガ等の創作系表現物にも波及するかという問いの立て方だったのが¹³、近時は、周縁的問題であったはずのマンガこそが主な論争の場（ホット・イシュー）になっており、「児童ポルノとは何か」「児童ポルノとそうでないものの境界はどこにあるか」という児童ポルノ規制そのものの成立に関わる問題をさえ提起している。

それは、およそリアル／ヴァーチャルを峻別して捉える〈法〉的な思考法自体が有効であるかというマクロな視点にもつながるはずであるが、児童ポルノ規制問題がそうした論点を提起しているとの本格的な位置づけは法学ではなされていない。

4. 「描かれた児童虐待」をめぐる法と倫理

(1) 児童虐待の違法性

近時のマンガ規制の現況の一端を踏まえたうえで、ここで改めて問いを發してみる。「児童虐待」が犯罪・違法であるという前提のもとで、果たしていかなる意味で、「描かれた児童虐待」もが犯罪・違法となり得るのであろうか。それとも、虐待そのものと、その表現とは分節可能であり、後者は一切法の俎上に載らないと考える余地が残されているであろうか。

「児童虐待は違法であるが、児童虐待を描くことも違法になるのか」、これが本稿が検討するヴァーチャリティである。そして、「もしそうであるとすれば、それはいかなる根拠によるのか」、これがヴァーチャリティ規制の法理を導く。

しかし、ここでは、その前提問題として、そもそも児童虐待自体が犯罪・違法であることさえも、必ずしも自明ではないことを確認しておく必要がある。法・社会が「児童」「子ども」という主体を、大人とは区別された存在として〈発見¹⁴〉することによって初めて、児童虐待は、通常の暴力と区別された特別な犯罪となる。

児童虐待を「虐待」と言う意味は、対等者間の実力行使ではなく、上から下へ向かう構造的暴力であることによる。「児童虐待」は社会的に〈構築〉されたものという考え方（いわゆる構築主義・社会構成主義）もあり¹⁵、古今東西、時間・空間を超えて、当然に違法化されているわけでもない。本稿では詳述し得ないが、これ

は多分にデモクラシーの構造基盤¹⁶に関わっており、すなわち、上位の主体が、その保護する下位の主体を、破壊せず、守り抜くことに、デモクラシーの生命線がある。したがって、児童虐待（およびそれに類似するような構造条件破壊）を許すような社会はデモクラシーではないということになる。

「児童ポルノ」も、それが「児童虐待」であるという本質を喝破することで、それに対する峻厳な規制が正当化される。これは、前述したアメリカの児童ポルノ規制の端緒・法理を見ても確認される。「児童ポルノ」の原概念は、「児童虐待の記録・成果物」であって、決して単なる「児童の性表現」ではない。それが、表現規制とは別のロジックによる規制を可能にする。すなわち、児童ポルノは「表現」ではないから、それを規制することは「表現の自由」には抵触しない。この法理を見失うと、虐待の実質がないのに、裸体（入浴場面等）が描かれているから児童ポルノ（アウト）である、という思考法に簡単に墮する。

(2) ヴァーチャリティ規制の法理

「児童ポルノ」が、「児童虐待の記録・成果物」である限りにおいて、「表現」規制は法的に正当化されるが、問題となるのは、その虐待が、架空のものとして描写された場合である。これが「ヴァーチャル児童ポルノ」であり、実際に起こった児童虐待をソース（淵源）に持たないがゆえに、その規制の正当性が問われることになる。

これに関して、法学の解釈学説においては、児童ポルノ規制の保護法益の理解として、「個人的法益説」と「社会的法益説」とが大きく対抗する（ただし、その対抗はあくまで理念型である）。前者によれば、児童ポルノはあくまで現実の（既遂の）児童虐待をソースに持つものに限定されるが、後者は、「児童を性的虐待の対象とする社会風潮を助長するような表現」も、児童ポルノの範疇に含める。したがって、後者

においては、描写されている児童虐待が事実であるかどうか、描写されている児童が実在しているかどうかは関係がない。

しかし、「風潮」「風俗」と言っても、実際にはそのような曖昧な（被害者が存在しない）ものを明確な規制の対象にできるはずがなく、そこでは明らかに、児童虐待の「現実化危機」が念頭におかれているのである。つまり、「児童とセックスする」という思想表現が存在するだけならば法的には何ら問題ない（と考えなければならぬ）が、その思想表現が実行に移される潜在的危険性こそが、警戒されているのである。

そうした意味では、児童虐待の違法性と、児童虐待表現の違法性は、その追及のベクトルが、過去に向かうか、未来に向かうかの違いであって、根源的には同質・同根のものであるとアナロジカルに捉えることもできる。そして、それを承知しているからこそ、マンガやアニメが「児童虐待につながらない」ことを、表現者側は必死に証明しようとするのである。

児童虐待は違法である。では描かれた児童虐待は違法なのか。描かれた児童虐待が、リアルなソースを持たないのであれば、それは表現・言論としての全き自由を享受するはずである。しかしながら、架空の児童虐待表現に、現実の児童虐待を惹起する潜在的危険性があるとすれば、それは「現実との牽連性」を持つことになる。そして、架空の表現が現実の行為に結びつくかどうかという科学的論証の成否こそがまさに問題の焦点となっているのである。

もし、そうした意味での「侵害惹起性」とでも呼び得る次元でのリアル／ヴァーチャルが峻別可能であるならば、規制の可否は一義的に決定される。しかし、そもそもヴァーチャリティ自体が、「リアル／ヴァーチャル」という峻別自体を無効化する契機をはらんだ概念であるため、二分法を前提とする〈法〉は、その発動の基準を一義的に定められないのである。

図1は、いわゆる「全か無かの法則」（悉無律）

を参考に、法規制の発動モデルを模式化したものである。法規制は、法益侵害（ここでは児童虐待）のリアリティが、ある閾値に達しているか否かを基準に、その発動／非発動を決定する。そして発動するときは常に全力（1）で発動し、それ以外は完全に沈黙（0）する。曖昧に、中途半端な力（0.5、1.2 など）で発動することはないというモデルである¹⁷。

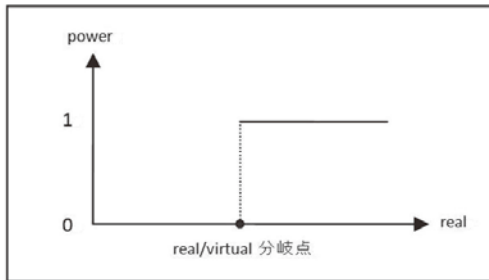


図 1

(3) 萌えのヴァーチャリティ

かくして問題は、描かれている児童の「実在／非実在」ではなく、それを見る側（オタク）のセクシュアリティの「リアル／ヴァーチャル」に焦点化される。すなわち、オタクはマンガ児童ポルノを見て“刺激され”、児童に対する性的虐待を実行に移すかどうかという、「ヴァーチャル・セクシュアリティの現実化危機」が問われているのである。

ここでは、純粋な思想表現を狙っての規制というより、「真似をする」という行動論次元のパラダイムで法規制の必要性が組み立てられている。実際に真似をするかどうかはともかくとして、それが、児童に対する性的虐待を「助長」「誘発」「唱導」するような表現であると法的に認定されてしまえば、「教唆」「幫助」に類比する法理で処罰範疇に含まれてしまう。メディア効果論等、立法事実（規制の合理性を支える社会的・経験的事実）の科学的検証を無視して、法的な「蓋然性」で規制が正当化されてしまう恐れがある。

オタクのセクシュアリティ研究に先鞭を付け

た斎藤環¹⁸によれば、オタクにおいて、リアルなセクシュアリティとヴァーチャルなそれとは分節的である。詳細は拙稿¹⁹で論じているのでここでは繰り返さないが、一言で言えば、限りなく“現実と虚構を混同している”ように見えても、そもそも真似しようという発想からさえ隔たっているところに、オタク作品群の表現としての特異性がある。

(4) ヴァーチャリティ規制の倫理

「麻薬」と「麻薬研究」、「殺人」と「殺人演技」、「わいせつな言論」と「わいせつに関する言論」、「児童虐待」と「児童虐待表現」は、それぞれメタ的な意味で次元が異なるはずであるが、容易に混同されることも多い²⁰。そのブリッジを可能にしてしまう思考回路に、ヴァーチャリティへの警戒感が見え隠れする。

しかし実は、我々が殺人の描写を忌避するとき、それが現実の殺人と何らかの意味で牽連性を持つ恐怖に脅えているというだけではなく、殺人も、殺人のシミュレーションも、倫理的には等価であるという意識が働いているのではないか。つまり、実際の殺人も、ヴァーチャルな架空の殺人も、その倫理的無価値（反価値）性においては等価なのではないか。

そうであるとすれば、問題の焦点は、「殺人」が、あるいは「児童虐待」が、実際に起こったもの（法が追及可能な出来事）か、単なる概念・思想・表現であるかは関係なく、等しく忌避すべきであるという倫理的態度に絞られていく。極論すれば、実際に人を殺すのも、人を殺したと言う・描くメンタリティも、同程度に非難される。したがって、ヴァーチャルでも人を殺すこと（人殺しを描くこと、サイバースペース内でアバター等を“殺害”すること）は、違法ではないとしても、反倫理的行為となる。

そもそも実際の殺人事件でも、我々は直接それを観察しているわけではなく、メディアを介してしか認知し得ていない。ニュースで伝えられる殺人も、ネット上の仮想殺人日記と同様、

ヴァーチャルな出来事とさほど変わらないとさえ言えるのである²¹。

ラディカル・フェミニズム²²のポルノグラフィ規制論によれば、レイプすることと、レイプを想像することは同罪である。ポルノグラフィを見て自慰をすることは、ファンタジー(妄想)の中で女性をレイプしていることになるという。女性に対する差別・抑圧という意味では、女性に対する想像の中でレイプされることも、あるいは「視姦」することも、女性差別という“被害”をたしかに生んでいると言えなくもない。

「ヴァーチャルなポルノをなぜ規制すべきか」という問いに、①「表現がヴァーチャルでも、リアルな犯罪につながるから」と答えるのであれば、ここまではまだリアルに引きつけた発想であり、法による対処も可能であろう。しかし、②「ヴァーチャルもリアルも倫理的には等価値だから」と答えるのであれば、それは、実体のない思想・想像を罰することになり、法の領分を超えてしまう²³。

従来の議論はこの点が区別されず、混然としていたので、性表現が性犯罪につながらないことをたとえ実証してみせたとしても、まだ納得しない人、規制を諦めない人がいるのは当然であった。児童虐待と、児童虐待思想・表現は、法的には峻別し得るが、倫理的にはさしたる差異がない。これが、〈法〉とは別次元の、すなわち〈倫理〉の次元での、ヴァーチャリティ規制の根拠となろう。

5. 結論および展望

(1) 法のヴァーチャル化

すでに見てきたのは、分け切れないものを分けようとする〈法〉の失敗である。規制／非規制という近代的な思考法を採らざるを得ない〈法〉は、ヴァーチャリティという現実への対応力を失っており、法的二分法思考(dichotomy)自体が危機に立たされていると言ってもよい。現在、〈法〉のあり方が変化していく、ひいて

は〈法〉が消滅していく分水嶺にあるのではないかと本稿は見ている。

Lawrence Lessig²⁴によれば、規制には、「法」による規制だけでなく、「規範」「市場」「アーキテクチャ」による規制があり、特にサイバースペースにおいては、アーキテクチャ(コード)による規制が、実質的に人々の自由を制約している。すなわち、法ではなく、テクノロジーによって、事実上・物理的に、我々はしばしば気づかぬうちに規制されている(フィルタリング等)。こうした権力のヴァーチャル化現象を目の当たりにすると、マンガ規制において、今さら法が表舞台に登場してきたこと自体が時代錯誤にも思える。

また、近年法学の領域で研究が進められている「ソフトロー」という概念²⁵も、二分法的なrigidな〈法〉とは異なる多様な“法”形態の発見という点では、本稿の関心と同期する面もあると思われる。法自体のヴァーチャル化現象も、今後の研究課題としたい。

(2) 「描かれた児童虐待」のコロラリー

「児童虐待」と「描かれた児童虐待」の牽連性こそが、〈法〉規制の焦点であるとするれば、そのコロラリーとして、およそ「犯罪・非行」と「描かれた犯罪・非行」に、峻別可能な境界線を引くことができるのかも問われることになろう。犯罪は違法であるが、描かれた犯罪は違法なのか。描かれた犯罪が、純粋なフィクションである場合、当然リアルなソースを持たない。したがって過去を問うことはできないが、未来の犯罪を惹起する潜在的可能性(ヴァーチャリティ)があるとすれば、それを〈法〉は捕捉しようと試みることになる。

近年、テレビアニメ番組において、自主規制という形ではあるが、未成年者の飲酒・喫煙、暴走・交通違反行為、暴力・いじめ、銃使用、賭博、器物損壊、動物虐待(擬人化・アイコン化した動物含む)、児童の過酷な労働等の描写が避けられるようになってきている。その中で

も、児童虐待と並んで（先んじて？）、社会的に大きな問題となりつつあるのが、動物虐待である²⁶。純粋に記号として見れば、近代法における「児童」と「動物」の位置づけは類縁関係にあり、デモクラシー構造においては同位にあるとさえ言うことができる。すなわち、動物虐待は、デモクラシーの構造基盤を掘り崩す行為である。捕鯨、神事・祭事での動物使用、ペット遺棄等は、「動物愛護」（この思想的源流も改めて辿る必要がある）の観点から問題視されつつあるが、ヴァーチャルな動物虐待の違法化も、近い将来、喫緊の課題となるものと思われる。

(3) オタクの行動論

前述のように、マンガ規制の立法事実を検証する際、コンスタティヴなメディア分析よりも、オタクのパフォーマティヴな行動分析に、論点の比重が移行しつつある。本稿の関心においても、オタクの行動的特性を解明する作業は非常に重要となる。

これまで、オタクは社会的コミュニケーションが不全で、インドア派・根暗などという先入観があったが、近年は、新しいインターネット上のコミュニケーションツールを活用しつつ、町に出てアクティブに趣味的行動を展開する傾向が見られる（そうであるからこそ、一般社会との間で時に摩擦が生じることもある）。例えば、従来からおこなわれている同人誌即売会、コスプレ、声優ライブなどのほか、最近は、痛車、聖地巡礼、動画撮影・投稿などといった新しい趣味も盛んになっており、マンガやアニメといったコンテンツは、そうしたイベントに参加するきっかけ・素材に過ぎなくなっているとも言われている。

本稿の観点からすれば、現実の中に、アニメに登場する人物・場所・物品の「対応物」を見いだそうとする発想に何らかの危険性はないのかとあえて問うことになる²⁷。それとも、その牽連性をぎりぎりの所で見事に切断するのがオタクの倫理性の発揮と言うべきかは、今後慎重

に見極めていく必要がある。

補注

- 1 日本“発”のマンガやアニメに見られる表現上の特徴としてしばしば指摘されるのは、目を巨大に描き、頭身を低くするといった極端なデフォルメによる人物造形であり、これは「アニメ絵」「萌え絵」などと呼ばれている（森川嘉一郎『趣都の誕生：萌える都市アキハバラ』幻冬舎、増補版、2008、p.60）。そうした、写実性の追求とは逆の志向性を持つ表現文法によって描かれた「美少女キャラクター」を、一種のセクシュアリティの対象として愛好する趣味・嗜好は「萌え」と呼ばれている。また、男性同士の同性愛的関係を描写する「やおい」「BL」といった表現世界も、元来、少なくとも1970年代に遡る起源を持っているが、近年メディアが盛んに取り上げることによって、人口に膾炙しつつある。本稿では、そうした表現物の生産・消費の仕方も含めて、ここに特異な文化様式が成立していると捉える。なお、日本独自のもの信じられているそうした表現も、実はアメリカ文化の模倣・亜種に過ぎないという指摘もあり（大塚英志、大澤信亮『ジャパニメーション』はなぜ敗れるか』角川書店、2005、p.12以下）、本稿も、殊更に「日本文化特殊性論」に加担するわけではない。ただし、いわゆるガラパゴスの状況に陥ってもおかしくない日本のマンガ表現や「萌え」といった精神文化が、意外にも海外で受容され、しかも、その様式に（忠実に）従った表現が、今や海外から生み出されていることを、本稿は決定的と見る。アニメーションの製造拠点はすでに韓国や中国に移っていると言われるが、クリエイティビティにおいても、この分野における日本のプレゼンスが相対化される時代は到来しつつある。

- 2 本稿では、社会学、カルチュラル・スタディーズ、表象文化論等、その名称にかかわらず、メディアを分析する観点を持つ諸々の学問分野の総称として用いる。それぞれの学問分野で系譜や方法論が異なることは無論であるが、本稿では、法学の思考法と拮抗させることを主眼においているためである。
- 3 こうした問題は、マンガ規制のみならず、メディア規制一般においても見られる。法学は、メディアそのものを分析する観点を持ち得ない（例えば「わいせつ」裁判において、裁判所によって「表現分析」がおこなわれているように見えても、それはあくまで法的な要件審査に過ぎない）ため、規制対象が法的二分法思考によってしか捉えられない。そこで、メディア論がこの欠落を補完し、規制を最適化していく必要性がある。
- 4 すなわち、「童顔」で、しばしば「発育不良」「未発達」の、「18歳未満に見える」少女のキャラクターを用い、それに性的行為をおこなわせる表現である（ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史：「萌え」とキャラクター』講談社、2004参照）。しかも、それが、オタクにとっては、ヴァーチャルなセクシュアリティを最も「効率的」に喚起させられる表現様式となっている。オタクに限らず、日本人には、「可愛いもの」「小さいもの」を愛でる心性、マッチョさよりも未熟さを良しとする価値観があると言われ、それを代表する“kawaii”という言葉は、世界語となりつつある。しかし、成人同士の成熟した性行為を尊ぶ発想からは、子どものセックスは極めて反倫理的なものと捉えられる。純粋に表現として見ても、一歩間違えれば、マンガキャラクターによる性的行為の描写は、性欲を喚起する云々以前に、極めて滑稽な、あるいはグロテスクな、“気持ち悪い”ものに映る可能性はぬぐえない。
- 5 これまで日本でも、『チャタレイ夫人の恋人』『悪徳の栄え』といった小説が「わいせつ」表現に当たるかどうかという裁判が繰り返され、「文学とわいせつ」という問題系は耳に馴染んでいる。マンガをめぐる近時の規制論争も、幾度も繰り返されるその最新バージョンに過ぎないという見方もできる。ただし、本稿は、文字のみから湧出するリアリティとも、全くの実写写真・映像のリアリティとも異なる、マンガやアニメが醸し出す特異なりアリティのヴァーチャリティの問題に焦点を絞っている。
- 6 村上淳一『〈法〉の歴史』東京大学出版会、1997参照。
- 7 森山真弓、野田聖子編著『よくわかる改正児童買春・児童ポルノ禁止法』ぎょうせい、2005、pp.62-63、182-183、園田寿『解説児童買春・児童ポルノ処罰法』日本評論社、1999、pp.30-31参照。
- 8 特に児童ポルノの「単純所持」規制の是非も喫緊の論点となっているが、これはマンガ表現固有の論点では差し当たらないので、本稿では措く。
- 9 この「非実在青少年」に端を発する論争の経過については、COMICリュウ編集部編『非実在青少年読本』徳間書店、2010、サイズ&表現の自由を考える会『非実在青少年<規制反対>読本』サイズー、2010、永山薫、昼間たかし編著『マンガ論争3』永山薫事務所、n3o、2010などに詳しい。
- 10 <http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen29/finalreport.pdf> (2012.2.2 確認)
- 11 コミックマーケットをはじめとする同人誌即売会の開催が本気で危ぶまれるなど、ある種のジャンル・イベントがごっそり法の網に捕らえられてしまうような危機感を、マンガ関係者は確かに共有した。オタク文化においては、わいせつ裁判に見られるような、特定の一作品がセーフかアウトかと

- いう問題では済まないからでもある。
- 12 拙著「ヴァーチャリティ規制の萌芽：「準児童ポルノ」および「非実在青少年」規制について」情報ネットワーク・ローレビュー 10、2011。
 - 13 児童ポルノ規制に関する法学の本格的な研究としては、永井善之「児童ポルノの刑事規制について（一）（二・完）：いわゆる「擬似的児童ポルノ」の規制の検討を中心に」法学 67（3-4）、東北大学法学会、2003、加藤隆之『性表現規制の限界：「わいせつ」概念とその規制根拠』ミネルヴァ書房、2008 などがある。
 - 14 Ariès, Philippe, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Éditions du Seuil, 1960, 1973 (=杉山光信、杉山恵美子訳『〈子供〉の誕生：アンシャン・レジーム期の子供と家族生活』みすず書房、1980) 参照。
 - 15 上野加代子、野村知二『〈児童虐待〉の構築：捕獲される家族』世界思想社、2003 参照。
 - 16 木庭顕『デモクラシーの古典的基礎』東京大学出版会、2003 参照。
 - 17 もっとも、実際の法はこの通りに完全にデジタルに（0 / 1 で）発動しているわけではなく、多分にグレーゾーンを残す、「伸縮自在な物差し」である。例えば、死刑判決の一義的基準さえ、法学では欠いている。法を杓子定規なものと捉えるべきかどうか、法学では伝統的に議論の対象となってきた（末弘巖太郎「嘘の効用」『役人学三則』岩波書店、2000 参照）。〈近代〉が仮構であるとすれば、dichotomy としての〈法〉もフィクションである。
 - 18 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』太田出版、2000。
 - 19 拙著「ヴァーチャル「児童ポルノ」規制の論理と「萌え」の倫理」社会情報学研究 11（1）、2006。
 - 20 例えば、インターネットで「殺人」を検索しても、実在の人物に対する殺人の情報なのか、小説やドラマなど架空の殺人の情報なのかを区別することが困難な場合がある。背景をよく知らない海外の情報についてはなおさらそうである。
 - 21 芸能人等に対するインターネット掲示板での殺害予告なども、同様に考える余地がある。古くは、H.G.Wells の SF 小説『宇宙戦争 (*The war of the worlds*)』のラジオドラマを聴いて、火星人が地球に攻めてくるという内容を現実の出来事と勘違いした人々によるパニックが起きたとされる例（真偽不明）も思い起こされる。人間の脳の中で、現実の経験の記憶と、映画や小説で疑似体験した記憶とが、フォルダー別に分けられているわけではないとの指摘（岸田一隆『科学コミュニケーション：理科の〈考え方〉をひらく』平凡社、2011、p.76、197）も示唆的である。
 - 22 例えば、Dworkin, Andrea and Catharine A. MacKinnon, *Pornography and civil rights: a new day for women's equality, Organizing Against Pornography*, 1988 (=中里見博、森田成也訳『ポルノグラフィと性差別』青木書店、2002) 参照。
 - 23 もし、人が頭の中で何を考えているかは決して他人には知ることができないから、たとえ思想・良心を法的に罰しようとしても、それを処罰対象とすることはできないのだと考えるのならば、ICチップのようなものを人体に埋め込み、人の思考が情報化・可視化・透明化される未来が到来したとすれば処罰できる余地が生まれることになる。George Orwell の著名な小説『一九八四年 (*Nineteen eighty-four*)』に描かれた「思想（思考）犯罪」(thoughtcrime あるいは crimethink) が統制される世界である。
 - 24 Lessig, Lawrence, *Code and other laws of cyberspace*, Basic Books, 1999 (=山形浩生、柏木亮二訳『Code：インターネットの合法・違法・プライバシー』翔泳社、2001)。

- 25 藤田友敬編『ソフトローの基礎理論』有斐閣、2008 参照。
- 26 三島亜紀子『児童虐待と動物虐待』青弓社、2005 参照。
- 27 最近のアニメの受容の仕方では、キャラクターの声を演じている声優を「中の人」と呼んで崇拜したり、アニメに登場する実在の場所（“聖地”と呼ばれる）や商品（文房具やギター、ヘッドホン、自転車、菓子等に至るまで）を追跡する（「特定厨」などと揶揄される）というオタクの行動である。これは制作者側がそうしたムーブメントを狙って仕掛けている面もあり、新たな作品の楽しみ方の提案とも言えるが、現実の風景から切れているところがアニメの醍醐味であるという古典的発想とは大分様子が異なっているようである。