

性表現をめぐる青少年保護と表現の自由： 性的有害情報に関する実証的研究の系譜～従来メディアからネットまで

代表研究者

渡辺 真由子

慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科後期博士課程 3年

1 はじめに

インターネットへのアクセスを容易にしたスマートフォンは近年、青少年にも急速に普及しつつある¹。一方、従来の携帯電話向けフィルタリングではスマートフォンへの対応が技術的に難しいとされ²、ネット上の「性的有害情報」³を青少年が目にする機会は増加傾向にある⁴。技術的な規制のみに頼るには限界があるなか⁵、性的有害情報への新たな対策が急務といえよう。

マス・コミュニケーションの効果研究において、メディアによる性的有害情報が人々にどのような影響を与えているのかという点については、海外では1970年代から盛んに実証的な研究が行なわれてきた。日本ではその種の研究はほとんど行なわれてこなかったが（大淵、1991）、1990年代以降、性的な映像やコミックに関して、国内外の研究結果を報告する動きが見られるようになった。もっとも、こうした動きは2000年代半ば以降は鈍化しており、特にネット上の性的有害情報に関する研究報告は、ほとんど見受けられない。

本稿はこの点を補うべく、ネット上の性的有害情報めぐり海外で行なわれている研究⁶について最新動向を伝え、ネット上の性的有害情報対策のあり方を考察することを目的とする。まず、映像やコミックといった、ネット登場以前から存在した従来メディアに関する研究の系譜を概観する。続いて、ネットに関する研究を、ネットならではの影響特性や影響研究の限界も踏まえながら分析する。その上で、今後のネット上の性的有害情報対策のあり方について考察を行う。

2 従来メディアにおける性的有害情報の研究

2-1 ポルノグラフィーが与える影響研究（海外）

性的有害情報のうち、従来メディアのポルノグラフィー⁷が与える影響については、1970年代から北米地域の社会心理学領域を中心に、実証的な研究が行なわれてきた⁸。日本ではそうした動きがほとんど見られなかったが、1980年のアダルトビデオ（以下AV）の登場を受けて国内でもポルノグラフィーの影響が現れるのは時間の問題だとして、1991年に大淵が、海外で実施されてきた研究結果を報告した⁹。

大淵が報告したのは、主にDonnerstein (1980)やDonnerstein & Berkowitz (1981)による、暴力的ポルノグラフィー（男性が女性を武器で脅して強姦する映像）の視聴が女性への攻撃行動を促すかどうかを調べた実験である。実験では、非暴力のポルノグラフィーを見た被験者は女性に対する攻撃を増加させなかったが、暴力的ポルノグラフィーを見た被験者は、女性に対する攻撃を顕著に増加させたことが明らかになった。

暴力的ポルノグラフィーに多く見られる物語パターンは、「強姦された女性被害者が、最後には性的快感を示す」というものである（大淵）。そこで、このパターンの影響についてもDonnerstein & Berkowitz (1981)が実験を行なった。女性被害者が強姦されている間中苦しみ続ける映像と、やがて快反応を示す映像とを男性被験者に見せたところ、女性被害者が快反応を示した内容は、被験者による女性への攻撃を増加させた。これらを含む様々な研究によって、性暴力を女性が受け入れるポルノグラフィーは、「女性は強姦されたがっている」という誤った信念（強姦神話）や、性暴力を肯定する価値観を男性に持たせ、性犯罪の発生を促す恐れがあることが指摘された¹⁰（大淵）。

その後も海外で、従来メディアのポルノグラフィーに関する実証研究は精力的に積み重ねられている。2000年には、これまでに英語圏で行なわれた46の実証研究を、Paolucci, et al. (2000)がメタ分析した。その結果、ポルノにさらされると、「逸脱的な性行動を取る傾向」、「性犯罪の遂行」、「強姦神話の受容」、「親密関係に困難をきたす経験」がいずれも2～3割程度増大することが明らかになった。Paolucci, et al. は、「結論は明白で、且つ、ぶれがない」とした上で、「ポルノ影響に関する諸々の研究結果が示していることは、ポルノグラフィーが暴力や家族機能に影響を及ぼすか否か、という論点を超えて、その次の段階に議論を進めるべきだ、ということである」と述べている。

近年も、Ybarra et al. (2011)が10歳～15歳の男女を対象に、「暴力的な性描写の視聴経験」と「性的な攻撃行動」との関連性を調べた。それによれば、暴力的な性描写を見たことがある子どもは、見たことがない子どもよりも、性的な攻撃行動をとった経験が6倍も高い。

一方、ポルノ規制が論じられる際によく引き合いに出される「カタルシス効果」、すなわち、ポルノによって性欲がガス抜きされて性犯罪が減る、という主張を支持する実験結果はほぼ皆無である。それに該当するとされる1970年代のデンマークの研究は、比較対象グループが含まれていないなど、研究手法に難があったとされる (Paolucci, et al., 2000)。

2-2 ポルノグラフィーが与える影響研究 (国内)

日本国内でも1990年代以降、ポルノグラフィーに関する影響研究が見られるようになった。AVに関しては、警察庁の附属機関である科学警察研究所が1997～98年にかけて、強姦や強制わいせつで逮捕された容疑者を対象に影響調査¹¹を実施した。その結果によれば、33%が「AVを見て、自分も同じことをしてみたかった」と回答している。少年に限ると、その割合は49%に上る。

創作物を対象にした調査としては、総務庁 (当時、1993) が中高生の男女を対象に実施したのものがある。ポルノコミックに接している者は、女性の性役割に対する性差別の傾向 (男は外で働き、女は結婚したら家庭に入るべきだとの意見に賛成) や、買・売春に対する許容的な傾向、男女の交際を性的交渉目的に限定する傾向が多い。暴力や性的行為、怠学・無断外泊・賭事などの逸脱行為への許容的傾向と、ポルノコミックを見る傾向との間にも関連が見られた。「ポルノコミックは性の情報源」とする者は全体の半数、「ポルノコミックに刺激されて性的なことをしがちだ」とする者は男子高校生で33%に達した。

ゲームに関しても、総務庁 (1994) が、ポルノ・ゲームや残酷なゲームに接触する中学生男女は、痴漢や覗き、強姦、売春行為への罪悪感が低下するとの調査結果を示している。ポルノ・ゲームをプレイした後の気分として、「ゲームの登場人物みたいな人がどこかにいるような気がした」と答える者が全体の35%に上り、現実と仮想現実との混同が見られる。ゲームの場合、その双方向性からプレイヤーが好きなようにストーリーを展開出来、また対象が自分に独自の反応を返してくるため、あたかも実体験であるかのような錯覚を持ち得ることが指摘されている。

沖・林 (1999) は、ゲームのこうした影響を他のメディアと比較検討した。その結果、美少女と疑似恋愛を楽しむ「恋愛シミュレーション・ゲーム」をプレイした男性について、「ゲームの登場人物が実際にいる気がする」「現実の異性に興味を失う」といった傾向が、テレビやビデオで類似内容を視聴した者に比べ、優位に高いことが示された。

また、佐々木 (2004) は大学生を対象に、性的メディア (ポルノコミック、グラビア雑誌、AV、裸やセックス描写のあるゲーム、ネットのアダルトサイト等) への接触経験と性意識との関係を調べた。性的メディアに接する頻度が多いほど、「罰せられなければ、相手の同意がなくてもセックスをする」という性暴力行動への是認度は高い。佐々木は、性的メディアに多く接すると歪んだ性情報や性行動を現実のものとして受け入れ、半ば性暴力的な態度が形成される可能性があるとして指摘している。

3 ネットにおける性的有害情報の研究

3-1 ネット上のポルノの影響に関する実証研究 (海外)

近年は、インターネットという新たな媒体の普及が、ポルノグラフィーをめぐる環境を大きく変えた。インターネットは、ポルノ制作業者に作品の新たな流通経路を提供しただけでなく、素人がポルノを新たに生産・配布・受領することも可能にした (Doring, 2009)。このため欧米では、ネット上の性表現¹²が与える影響を探る研究が増えている。

米連邦刑務局のBourke & Hernandez (2009) はネットを利用した児童ポルノ¹³の所持・受領・配布で逮捕された受刑者のうち、実に85%もの受刑者が、実在する子どもへの性犯罪を起こしていたことを明らかにした。この調査結果はあまりに衝撃的だったため、米連邦刑務局は世間の反発を恐れ隠ぺいしようとしたが、New York Timesによるスクープ取材で明らかにされた (DeAngelis, 2009)。Bourke & Hernandezは、「『児童ポルノ所有者』を『児童への性犯罪者』と分けて考えることが、果たして現実的なのだろうか」との問いを投げかけている。

また、この研究から、ネット上で児童ポルノにさらされると「児童を性的対象と見なす」「児童をモノ化する」「被害者の苦しみへの想像力が麻痺 (脱感作) する」、といった影響を受けることも示された。これらの影響は、児童への性犯罪者が、自分と同様の欲望を持つ人々が集まるネット上のコミュニティに没頭し

た場合に、より強く現れることがわかった。Bourke & Hernandezはその理由について、性犯罪者がコミュニティにおいて「他の参加者との仲間意識」を持ち、「社会的承認」を受けた気になり、さらに「自分の考えを肯定してもらえ」経験をj得るからであると指摘する。

「性的に露骨なネット表現物」(Sexually Explicit Internet Material, 以下SEIM)に対する様々な研究も行なわれている。SEIMは、「ネット上の、もしくはネットからダウンロードされた視覚表現物で、見る者を興奮させようとする意図のもと、性行為と(勃起した)性器を隠さずに描き、口唇や肛門や女性器へ男性器を挿入する様子のクローズアップを伴うもの」と定義される(Peter & Valkenburg, 2010)。その表現物が、実写か非実写かは問われない。

これまでの研究から、ネット上のSEIMにより多く接する若者は、性的な事柄に没頭する傾向が強くなったり、性別役割分担への考え方が保守的になったり、性的な欲求不満に陥ったり、口唇もしくは性器結合による性交の開始時期が早まったりすることが明らかになっている(Brown & L' Engle, 2009; Peter & Valkenburg, 2008)。

では、そうした影響は「どのように」生じるのか。Peter & Valkenburg (2010)は、SEIMが影響を与える過程について、オランダの13歳から20歳の若者を対象に調査を行なった。その結果、SEIMへの接触が多い者ほど、その内容が 1) 現実社会における性行為を反映している、2) 性交の情報源として役立ち、現実の性行為に適用可能である、と認識していた。さらに、SEIMに対するこれらの認識が強いほど、性交を「愛情関係を深めるためよりも肉体的な快楽を得るために行なう、カジュアルなゲーム」と考えていた。性的に露骨な表現物をめぐっては、「見る者はそれを単なるファンタジーと受け止め、現実との区別はきちんと出来ているので、現実生活には何ら影響を与えない」との議論もあるが(Linz & Malamuth, 1993)、Peter & Valkenburgの研究は、これを否定したことになる。

3-2 ネット上のポルノの影響に関する実証研究(国内)

日本国内において、ビデオ・ゲームの暴力表現に関する実証研究については、山下(2006)が過去の知見を概観し、現実性と報奨性が高いゲームほど暴力性・攻撃性を高める傾向があることや、プレイヤーの精神状態がネガティブである時ほど影響を受けやすいことが総括された。それ以降もこの種のゲームについて、攻撃性への影響は暴力表現の量よりも「文脈」に左右されるとする長期的研究(Shibuya et al., 2008)や、子どもの言語的な攻撃性を高めるとする研究(和田, 2009)、格闘系ゲームを多く使用する者ほど攻撃衝動が強いとする研究(戸部他, 2010)がある。

一方、性表現に関しては、坂元(2005)が過去の海外研究を基に、ポルノの影響をより強化させるネットならではの要因として、CG14等の「表現技術の向上により、強い印象を与えられる」ことや、「情報発信段階でのチェックが甘いため、レイプ神話を促すなど反社会的なものが出されやすい」ことを指摘している。だが、ポルノを始めとするネット上の性表現が与える影響について、研究者自身による実証研究はほぼ見当たらない。

3-3 オンライン・ポルノの影響特性

テレビや雑誌などの従来のメディアとは異なる、インターネットならではの特性を踏まえたポルノの影響も議論されている。性暴力表現は、それが発信されている媒体がインターネットであろうと、映像であろうと、もしくは雑誌であろうと、性的な攻撃行動を増加させることに変わりはないとされる。ただ、媒体がインターネットもしくは映像の場合は、雑誌よりも、性的な攻撃行動との関連性はより高いことが明らかになっている(Ybarra et al., 2011)。

Cooper (1998)は、ネット上のポルノ利用に関する影響特性として「3つの‘A’エンジン」、すなわち匿名性(anonymity)、経済性(affordability)、接触容易性(accessibility)を挙げる。ネット上では無数のポルノを「匿名」で閲覧出来、しかもそれらの多くは無料なので「利用するための経済的余裕」もある。しかも、時間や場所を問わずに「接触」出来る。この「3つのA」が、人々のポルノ利用を促進するとされる。

「相互作用性」もポイントとなる。暴力を描写したり暴力行為を煽ったりするサイトは、利用者の攻撃的性向や暴力への興味に、社会的なサポートを与え得るとされる(Slater, 2003)。この点は、児童への性犯罪者がネット上のコミュニティ利用で「社会的承認」を受けた気になる、とするBourke & Hernandezの研究結果とも重なる。

同じくユーザー参加型のメディアであるゲームについても、Anderson et al. (2007)は、ゲームがプレイヤーに暴力行為を観察・練習する機会を与え、そうした行為を反復させたり、報酬を与えたり、現実に近い

生々しさを感じさせたりすることを通して、観察・練習効果を強化していくとする。一方、この研究結果には論争もある¹⁵。カリフォルニア州が制定した暴力的なビデオ・ゲームの子ども向け販売規制法をめぐる裁判では、米連邦最高裁が2011年6月、州が規制根拠としたAnderson et al. の研究結果について「あくまで相関関係であり、暴力ゲームが未成年者の攻撃的行動を引き起こすと証明したわけではない」とし、規制法を違憲とした¹⁶。だが暴力的なビデオ・ゲームに関してはその後、流血描写のリアルさがプレイヤーの攻撃性に影響を与えるとする研究 (Jeong et al., 2012) や、プレイヤーに敵意を抱かせることが攻撃性を増大させるとする研究 (Hasan et al., 2012) など、新たな知見が活発に提供されている¹⁷。

3-4 影響研究の限界

(1) 鶏が先か卵が先か

メディアの影響研究が示すのは、因果関係ではなく相関関係である。よって、「暴力的なメディアを見た人は攻撃的になる」と解釈出来る一方、「もともと攻撃的な人が、暴力的なメディアを好んで見る」とも解釈出来る。後者は「選択的接触理論」と呼ばれる。選択的接触理論とは、自分の意見を反論から守りたいために異なる情報への接触を避け、自分の意見が承認されることを期待して、意見が一致する情報を選んで接触することである (Slater et al., 2003)。

これまで見てきたもの以外にも様々な研究で、刺激を求めることや、攻撃性や、危険を冒したがることへの志向が、テレビや映画、インターネットの暴力表現への接触と関連付けられている (Aluja-Fabregat, 2000; Krmar & Greene, 2000; Slater, 2003)。Slater et al. (2003) は、こうした相関関係が相互に強化し合い、攻撃性は暴力的メディアへの接触を増加させ、暴力的なメディアへの接触は攻撃性を増加させる可能性があることを明らかにし、「墮落のらせんモデル」と名付けた。すなわち、「もともと攻撃的」な人が、暴力的なメディアを好んでみることによって「更に攻撃的」になる可能性を示唆している。従って、鶏が先でも卵が先でも、メディアの暴力表現に問題がある点には変わらないとの指摘も可能であろう。

(2) メディア以外の影響要因

ポルノを見た全ての人が性的に攻撃的になるわけではない。性的攻撃性の原因は、複数の要因の集まりによるものと考えられている。性的攻撃性に直接関連する要因としては、「ポルノグラフィ」以外に、「性的な被害経験」が挙げられる (Hickey et al., 2008; Seto and Lalumiere, 2010)。間接的な要因とは、若者をより一般的に反社会的・攻撃的な態度で行動させるような事柄である。その一環として、性的な攻撃も行なうとされる。例えばケンカやいじめ、飲酒、ドラッグ使用、怒り、等の状態にあることが、性的な攻撃行動へ向かわせる一因となり得る (Ybarra et al., 2011)。

一方、こうした暴力や逸脱行為のリスク要因の影響を緩和するとされる、防止要因もある。それは「大人との感情的なつながり」である (Borowsky et al., 1997)。

4 考察

青少年が性的有害情報に接することはネットの普及によって容易になり、更にフィルタリングが必ずしも有効でないスマートフォンの登場が、その傾向を後押ししている。

本稿は、性的有害情報に関する従来メディアの研究を概観した上で、ネット上の性的有害情報をめぐり海外で行なわれている効果研究について最新動向を伝え、ネットならではの影響特性や影響研究の限界についても分析してきた。日本国内におけるネット上の性的違法・有害情報の氾濫については、海外との境目はなくなりつつあり¹⁸、海外の知見は日本にも普遍的にあてはまると考えられる。

これらの研究によれば、性的有害情報と一口で言っても、単に男女の裸や性交場面が登場する内容が全て有害なのではなく、実写か非実写かといった媒体の違いにも、あまり意味がない。問題は、その描写内容に「性暴力」が登場するかどうか、さらには被害女性の反応をどう描くかにあることが示唆される。ネット上ではCG等を使った実写に近い創作物の制作が可能になったことや、それらに容易にアクセス出来ること、相互作用性により歪んだ性癖が肯定されやすくなっている実態にも目を向けねばならない。

変化の速いネットの世界において、性的有害情報への対策を技術的な規制のみに頼るのは限界がある。我が国においても、効果研究から得られた知見を生かし、新たな自主規制、あるいは法規制のあり方を検討することが急務であろう。特に近年はCGやマンガといった創作物を中心とした規制議論が盛り上がっている¹⁹。その代表例である東京都青少年健全育成条例 (2010年12月改正) が、漫画やアニメの「不健全図書」²⁰ 指定基準に「刑罰法規に触れる性行為 (強姦等) や近親者間の性行為を不当に賛美・誇張したもの」を加えたことは、これまでの知見に沿うと言えよう。また、性的有害情報における情報の歪みやネットならではの

特性を批判的に読み解くリテラシー教育が、家庭や学校において今後より求められよう。

【参考文献】

- Aluja-Fabregat, A. (2000). Personality and curiosity about TV and films violence in adolescents. *Personality and Individual Differences*, 29(2), pp.379-392.
- Anderson C. A., Gentile D. A., & Buckley K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. New York, NY: Oxford University Press.
- Bastian, B., Jetten, J., Radke, H. M. (2012). Cyber-dehumanization: Violent video game play diminishes our humanity. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48, pp. 486-491.
- Borowsky I. W., Hogan M., & Ireland, M. (1997). Adolescent sexual aggression: Risk and protective factors. *Pediatrics* 100:e7.
- Bourke, M. L., & Hernandez, A. E. (2009). The 'Butner Study' Redux: a report of the incidence of Hands-on child victimization by child pornography offenders. *Journal of Family Violence*, 24, 183-191.
- Brown, J. D., & L'Engle, K. L. (2009). X-rated: Sexual attitudes and behaviors associated with U.S. early adolescents' exposure to sexually explicit media. *Communication Research*, 36, pp.129-151.
- Cooper, A. (1998). Sexuality and the internet: Surfing into the new millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 1(2), pp. 187-193.
- DeAngelis, T. (2009). Porn use and child abuse. *American Psychological Association*, Vol 40, No. 11, p56.
- Donnerstein, E. (1980). Aggressive erotica and violence against women. *Journal of Personality and Social Psychology* 39, pp.269-277.
- Donnerstein, E. & Berkowitz (1981). Victim reactions in aggressive erotic films as a factor in violence against women. *Journal of Personality and Social Psychology* 41, pp.710-724.
- Doring, N. M. (2009). The Internet's impact on sexuality: A critical review of 15 years of research. *Computers in Human Behavior* 25, pp.1089-1101.
- Hasan, Y., Begue, L., & Bushman, B. J. (2012). Viewing the world through "blood-red tinted glasses" : The hostile expectation bias mediates the link between violent video game exposure and aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48, pp. 953-956.
- Hickey N, Farmer E, Vizard E. (2008). Comparing the developmental and behavioural characteristics of female and male juveniles who present with sexually abusive behaviour. *The Journal of Sexual Aggression* 14, pp.241-252.
- Jeong, E. J., Biocca, F. A., Bolil, C. J. (2012). Sensory realism and mediated aggression in video games. *Computers in Human Behavior*, 28, pp. 1840-1848.
- Krcmar, M., & Greene, K. (2000). Connections between violent television exposure and adolescent risk-taking. *Media Psychology*, 2, pp.195-218.
- Kutner, L. & Olson, C. K. (2008). Grand Theft Childhood: The surprising truth about violent video games and what parents should know. New York, NY: Simon & Schuster, p.79.
- Linz, D. G., & Malamuth, N. M. (1993). *Pornography*. Newbury Park, CA: Sage.
- Paolucchi, O. E., & Genuis, M., & Violato, C. (2000). A Metaanalysis of the published research on the effects of pornography. *The changing family and child development*, Aldershot: Ashgate. pp.48-59.
- Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2008). Adolescents' exposure to sexually explicit Internet material and sexual preoccupation: A three-wave panel study. *Media Psychology*, 11, pp.207-234.
- Peter, J. & Valkenburg, P. M. (2010). Processes underlying the effects of adolescents' use of sexually explicit internet material: The role of perceived realism. *Communication Research*, 37, pp.375-399.
- Saleem, M., Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors. *Aggressive Behavior*, 38, pp. 281-287.
- Seto M. C., & Lalumiere M. L. (2010). What is so special about male adolescent sexual offending? A review and test of explanations through meta-analysis. *Psychol Bull*, 136, pp. 526-575.
- Shibuya, A., Sakamoto, A., Ihori, N., Yukawa, S. (2008). The effects of the presence and contexts of

video game violence on children: A longitudinal study in Japan. *Simulation & Gaming*, 39 (4), pp. 528-539.

Slater, M. D. (2003). Alienation, aggression, and sensationseeking as predictors of adolescent use of violent film, computer and website content. *Journal of Communication*, 53, pp.105-121.

Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research*, 30, pp.713-736

Ybarra, L. M., Mitchell, J. K., Hamburger, M., Diener-West, M., & Leaf, J. P. (2011). X-rated material and perpetration of sexually aggressive behavior among children and adolescents: Is there a link? *Aggressive Behavior*, 37, pp. 1-18.

Willoughby, T., Adachi, P. C., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental psychology*, 48 (4), pp. 1044-1057.

大淵憲一 (1991) 「暴力的ポルノグラフィー：女性に対する暴力、レイプ傾向、レイプ神話、及び性的反応との関係」『社会心理学研究』第6巻第2号、pp. 119 -129.

沖裕貴、林徳治 (1999) 「仮想体験と性的問題行動」『日本教育情報学会』第15回年会、Nov. 13-14、pp. 52 -55.

財団法人インターネット協会 (2012) 「平成23年中のインターネット・ホットラインセンターの運用状況について」

坂元章 (2005) 「思春期におけるテレビゲームとインターネットの影響ーポルノ、プレデター、自殺」『産婦人科治療』91(5)-11、pp. 477-481.

佐々木輝美 (2004) 「性的メディア接触が大学生の性意識に与える影響に関する研究」『教育研究』46、国際基督教大学学報。- A、pp. 143-152.

総務庁 (1993) 「青少年とポルノコミックを中心とする社会環境に関する調査研究報告書」

総務庁 (1994) 「青少年とアダルトビデオ等の映像メディアに関する調査研究報告書」

戸部秀之、竹内一夫、堀田美枝子 (2010) 「児童生徒のテレビゲーム依存傾向および暴力的なゲーム使用と、メンタルヘルス、心理・社会的問題性との関連」『学校保健研究』52巻4号、pp. 263-272.

間柴泰治 (2010) 「日米英における児童ポルノの定義規定」『調査と情報』681、国立国会図書館 Issue Brief.

三井宏隆 (1990) 「社会科学と社会政策 (II) —Meese Commissionについて—」『哲学』第91集、pp. 567-590.

山下利之 (2006) 「テレビゲームと暴力行動・社会的不適応をめぐる問題」『応用社会学研究』48、pp. 115-126.

和田正人 (2009) 「暴力メディア接触と非社会的行動と友人関係の関連」『東京学芸大学紀要. 総合教育科学系』60、pp. 475-486.

【注】

1 2012年2月時点の15～19歳のスマートフォン所有率は、女子34%、男子30%。「今後購入したい」と考える者は女子66%、男子60%に上る (ディーラーコミュニケーションズ調査、2012)。

2 毎日新聞2012年4月16日付。

3 「人の性行為、又は性器等のわいせつな描写、その他の著しく性欲を興奮させ又は刺激する情報」と定義される (青少年インターネット環境整備法、2009施行)。

4 小中高生の女子・男子を対象にした調査によれば、アダルトサイトの閲覧経験はスマートフォンの所有者が33%、従来型携帯電話の所有者が15% (デジタルアーツ、2011)。

5 フィルタリングによる規制は、スマートフォンのような新たな媒体への対応が後手に回ることに加え、「全ての有害サイトへのアクセス制限を保証するものではない」と携帯キャリア各社が注意喚起している。フィルタリングが義務化されていない親兄弟の携帯あるいはパソコンやゲーム機から有害サイトを閲覧する余地もある。

6 英語にて入手可能な文献

7 性行為の描写を売り物にした読み物・絵画・写真・映画など (大辞泉)。

8 1970年代から80年代にかけ、欧米ではポルノグラフィーの影響に関する社会科学の知見を基に、ポルノグ

- ラフィーの法的規制をめぐる諮問委員会が立ちあげられた。イギリスのWilliams Committee (1977)やカナダのFraser Committee (1985)、アメリカのMeese Commission(1985)など（三井、1990）。
- 9 当時、海外におけるポルノグラフィの影響研究については三井（1990）も社会政策との関連性から報告したが、本稿では研究そのものを詳細に報告した点から大淵を取り上げる。
- 10 こうした研究を受け、Meese Commissionは「暴力による性関係の強要といった内容のポルノグラフィを見たり、読んだりすることと、女性に対する攻撃行動の増進との間には明らかに因果関係が見出される」との結論に達し、「ポルノに対して、より厳しい法的手段を講ずるように」と答申した（三井）。
- 11 読売新聞（2010年4月14日付）。
- 12 暴力的な描写に限らない。
- 13 アメリカにおける「児童ポルノ」の定義は間柴（2010）を参照。
- 14 コンピューター・グラフィックスの略。
- 15 例えばKutner & Olson (2008)は、Anderson et al. による研究結果を支持するデータが不十分と主張する。
- 16 詳細は米連邦最高裁判決（Opinion of the Court in Brown, Governor of California, et al. v. Entertainment Merchants Association, et al., June 27, 2011）参照。
- 17 ほかにBastian et al. (2012), Saleem et al. (2012), Willoughby et al. (2012) など。
- 18 インターネット・ホットラインセンターへ2011年に通報された違法・有害該当情報のうち、わいせつ物公然陳列の3割以上、児童ポルノ公然陳列の5割近くは、海外サーバを介した案件である（財団法人インターネット協会、2012）。
- 19 児童買春・児童ポルノ禁止法改正案についても、創作物を規制対象とするか否かが争点の1つとなっている。
- 20 18歳未満への販売が禁止される。

〈発 表 資 料〉

題 名	掲載誌・学会名等	発表年月
Regulations and Media Literacy Education on Online Sexual Information: A Japanese Perspective	国際学会発表 International Telecommunications Society (開催地：台湾)	2011年6月
性的有害情報の影響をめぐる研究の系譜 ～従来メディアからネットまで	情報通信学会発表	2011年7月
性的有害情報に関する実証的研究の系譜： 従来メディアからネットまで	情報通信学会誌 30-2（査読付）	2012年9月