

ソフ倫突撃インタビュー 陵辱ゲームの今後を考える！

本日はお忙しい中、インタビューに時間を割いていただき、本当にありがとうございます。

いや本当に、この5、6月の間はいろいろと忙しいかった（原文ママ）ですよ。7社の新聞やテレビの取材に終われ、さらに省庁関係にも状況説明に出向いたという状況でしたから…。

現在はもう落ち着かれたのでしょうか？

一応は落ち着きました。6月2日にメーカーに説明をした後、自主規制に関する案内を出して、6月11日に秋葉原でメディアと店舗などに向けた説明会を執り行いました。メーカーやメディアの皆さんには、今後の方向性についてご理解していただけたと思っています。

今回の問題の発端は外国だったんですね、それがどうして日本のメーカーに波及してきたのでしょうか？

イギリスの国会で取り上げられたのが、問題の発端でした。そこから海外の人権団体が動き始め、当該メーカーにも抗議書が何百通ときました。やはり国際問題になったということで、省庁への説明などに追われました。本当に、今回の事件の影響は、我々の想像以上の展開となりました。

その影響で陵辱ゲームに対する規制は厳しくなるのでしょうか？

元々、ソフ倫の倫理規定には、陵辱描写の表現についての規制があるのです。そこに「陵辱、輪姦など、暴力が加重される表現は、婦女子への人権侵害や虐待感をとまなう性的犯罪であるから取り扱いには十分注意する」と書かれています。つまり元から陵辱描写については配慮されており、問題となった『レイブレイ』もソフ倫の審査を受けて、問題なしと判断された作品なんです。しかしながら、各方面から改善要望が来ましたので、審査基準の変更を致しました。その内容に関しては、非公開のためお答えできません。

しかし陵辱ゲームを作っているソフトメーカーには厳しい規制になるのではないのでしょうか？

いわゆる「陵辱ゲーム」というジャンルに相当する作品以外の「美少女ゲーム」の大半を占めるソフトを考慮すると「陵辱ゲーム」の審査基準の見直しは必要だということです。問題を放置しますと、「女性人権侵害」ということで法規制される恐れがあり、美少女ゲーム全体に及ぶような事態になることを恐れます。そうすると、この業界の存続にもかかわることも予想されます。

とはいってお現在のところ、ネットなどで懸念されている「陵辱内容の全面禁止」などという話は、実際のところありません。表現の自由はもっとも重要な権利であり、同時に、他の人権を傷つけるようなことのないように、それらを尊重しつつ審査を行います。私どもの団体が定める倫理規定に抵触しないように製作を行っていただくこととなります。

噂では痴漢ゲームは大丈夫と聞いていますが、

陵辱以外にも、倫理的に問題となるのは痴漢や殺人等があるわけですが、とりあえず物語全編が痴漢シーンだけで進行していくというものはないので、ストーリー内における表現の自由という裁量の中で、現在は近視には価しないという判断なんですね。また現在、触手は「可」となっていますね。これは人間じゃないからという理由です。とはいえ、今後その触手が人間っぽくみえたら陵辱と判定される可能性はあります。とっともこれには、まず触手というものがなんなのか？ という知識があるのが前提になってしまいます。我々、18禁ゲームをよく知っている人間なら「触手=フィクション」というのが、すぐにわかります。しかし、そのことを知らない人間だったら...やはり、女性の権利を侵害するものだと思われ、我々の「人間じゃないからOK」という理論は通用しなくなってしまうこともあります。

女性が「人権侵害だ」というのが、少々理解しづらいのですが、

そうすると「なぜ陵辱がいけないのか」という考えに行き着いてしまうわけですよ。これにはまず、現代社会が男女共生という考えになるにしたがい、女性が権利を重視するような文化が形成されたからですね。その中で女性蔑視に繋がるような物が存在してはならないという論調ですね。ソフ倫としても、倫理規定を作ること、最大限女性の権利を守るべく行動していこうと思っています。

やはり海外の人間から抗議されたというのが納得いきませんよね、

人権問題は国際的な課題になっていますから。日本は、ある意味では後進国のレッテルを貼られています。またアニメやゲームというものは、子供の見るもの、遊ぶものという意識が根強く、そんなゲームにこんなものがでているのか？ という誤解もあるようです。大人がそういうアニメやゲームを持っているというだけで、もう異質だととられてしまうんです。このような状況を見ていると、アニメやゲームが容認され、さらには18禁ゲームというものがちゃんと産業として成り立つことまでできる、日本の文化、そしてその多様性とコンテンツ作成能力は素晴らしいと思うし、またこれを力の続く限り守っていくべきだと考えています。だからこそ、なにか事件があった時には、我々ソフ倫が動いて業界を守っていかなければならないんですね。

そんな中で「18禁ゲームがあるから犯罪が起こる」という声もありますね、

そんな発言が有識者と称する人たちから出てはいますね。しかし、その論拠に裏づけとなるデータがなにもないというのが現状です。海外との比較でも、強姦発生率も、問題提起してきたイギリスよりも日本の方がずっと少ないし、犯罪率だって少ないはずですよ。日本国内に関しても50年前の犯罪発生率とくらべ18禁ゲームが発売されているこの十余年の間は全くをもって低い水準維持されているのですから（原文ママ）。とはいえ、一概に「性に関するコンテンツが充実しているから、日本の強姦発生率は低い」と言い切ることもできないわけです。しかし仮に18禁ゲームを全面的に規制され、発売できなくなったとしましょう。その後犯罪率が上がってしまったら、その時、誰か責任を取ってくれるのだろうか？ と問いたいですね。その時に政府は責任をとれないし、警察や官庁、女性団体だって、誰も責任とらないでしょうね。もちろん我々ソフ倫だって、責任なんて取れません。そんな状況にならないように、いまの日本の低犯罪率を守るためにも、業界を守っていくのです。そのために、世間から容認してもらえるように、動かなくちゃならないんですよ。ソフ倫は、業界を守るための組織であり、あくまでその中の自主規制なんですから。

女性の権利を振りかざしつつも、表現の自由に関するの侵犯をしてきたという意見もありますが、

こちらにもおかしいという声は各所から出てきてはいます。表現の自由は憲法で保証されているのに、それを侵害するような抗議はおかしいと。これに関しては美少女ゲームの露出が多くなったというのも原因のひとつではありますが、アンダーグラウンドというべき18歳以上（原文ママ 未満の間違い？）閲覧禁止の作品が、原作としてテレビアニメなどで放映され、秋葉原にいけば、そこらかしこで目に付くようになってしまった。そうして目に入って不快に思ったから、抗議するということですね。我々の理事長が行った言葉に、「深海魚が浮かんできたら、深海に戻らなければいけない」というのがあるんです。やはり18禁ゲームというのは、おおっぴらにするものではないんですね。だから、「業界を守るために戦ってくれ」と言われても、こちらとしては困ってしまうんです。日本に住んでいる以上は、日本の法律を守らなくちゃいけないし、倫理ということを考えると、表現の自由があるからといって、他人の権利を傷つけるのはまずい。そして我々も生計を得るために、ゲームを作っているのであって、その利益を守るために一所懸命に考えているんです。ユーザーの皆さんもすこし冷静になって考えてみてほしいですね。というところですかね。

現在、ソフ倫ではどんな活動を行っているのですか。

内部での審査基準の強化を行い、制作をする会社への通達ですね。少し問題となるのが、販売会社と実際にソフトを制作する会社が違う場合なんです。要は下請けのソフト会社で作っている場合です。上の会社には通達をしているのですが、実際に開発しているソフト会社さんの方まで話が伝わっていない場合が多く見受けられ、どう作ればいいのか迷っているという話を人づてで聞いてはいます。この場合は、まずソフトの販売会社の責任者と話をしてみたいですね。ソフ倫に直接電話をかけられても、ユーザーさん時と（原文ママ）同じで、どこの誰だか確認がとれず、うかつなことをしゃべれないので、教えられないんですよ。ほかにも様々な団体との交渉を、全てソフ倫が対応することになっています。イリュージョンさんにも取材や人権団体の抗議とかが押し掛けて困ったそうなんです。そういうモノは、すべてソフ倫へ話を回すようにとはいつてあります。そうやって製作サイドを守るのもソフ倫の仕事ですから。

実際に規制を言い出しているのは誰なんですか。

テレビなどのマスコミが発信している情報などをユーザーが聞くと、疑問に思われるかもしれませんが、誰も規制しろとは言っていません。

（ここでページ切り替わり。文章は続きのはずだが、繋がっていない）

まですべてにいたって「規制しろ」と命令してきているところはありません。もちろん「改善してください」という要望は、いくつかは来ていますが、国連日本支部の女性団体からも「改善を希望します」という文章が内容証明で送られてきていますね。こちらとしても「現状はこちらで倫理・法律を遵守（原文ママ 遵守か）する形で自主規制をおこない、なんら問題ないようになっています。もちろんこのようなお話がきているので、改善を検討しています」と返事をしていきます。これが現状ですね。

犯罪を助長しているから、規制しろといっている話があるようですが？

繰り返しますが、規制しろと言ってきたところはありません。陵辱ゲームのみならず、暴力表現のあるゲームが犯罪を助長しているとか言われていますが、これらのゲームを楽しんでいるユーザーのほとんどが、普通に社会生活を営んでいる一般人なんです。読者さん自身がわかってい

と思いますが、リアルな現実世界と、ゲーム内の仮想世界を混同するような人間はほとんどいないわけです。しかしながら監禁王子といわれた、北海道の東京連続少女監禁事件を起こした犯人が、18禁ゲームの愛好者だったという事実もある。でも、そんな犯罪者はほんの一握りであって、そういう人たちと一般のユーザーを混同してはいけないんですよ。心理学者も同じ意見を言っていますし、新聞社や抗議をしてきた団体の人に対しては、このことを何度も説明しています。

18禁ゲームに関しては有識者の人たちを集めての検討会において検討していただき、法的には何の問題もないというお墨付きもいただいています。しかしながら、絶対にシロとは言い切れないものでもあるんです。問題視している人に対しても頭から否定するのではなく、きちんと理解してもらえるように説明していきたいと考えています。

今までの陵辱作品はどうなるのでしょうか？例えば陵辱ゲームを持っている人は、捨てなくてはならないか？

そんなことは、全くありません。法律じゃないんですから。我々から「陵辱ゲームを捨てろ」なんていう権限はありませんから。過去に発売された陵辱ゲームを販売店の棚から撤去するように求める、なんていうこともする予定はありません。同じくそんな権限はありませんしね。ただ、今回の規制によって、今後確実に陵辱作品は減っていくでしょう。ショップにおいてある作品がなくなれば、もう新たな陵辱ゲームが入るということはないわけですから。この傾向に沿って、過去の作品の再販に関しても今後減少していくと考えられています。少し前は、審査を受けてから5年以内の再販であれば、パッケージの審査のみで可能だったのですが、審査基準の変更により、もう一度審査を受けるといった形になったんです。これにより、手直しする必要がでてくるタイトルが増えると思われまます。

メーカーサイドが自衛するという方向に動いているところもあるようですが、

ソフ倫サイドとしても、いろいろとソフトメーカーからの意見を聞いてはいますね。いま独自に動いているところでは、販売対象ではない外国からのアクセスを遮断するということをしています。イギリスとかアメリカ、そのほかの外国の倫理審査を考慮に入れていないし、もともと販売するつもりもありません。だからお客さんにならないはずの外国からのアクセスを遮断したということなんですよ。ただこれもいろんな方法で迂回できるし、日本国内からなのにアクセスできないということになってしまう場合があります。いまのところは「18禁ゲームは日本国内で作られ、日本国内でしか売らないものなんですよ！」ということを知らせていくしかできないですね。その一環としてすべてのソフトに「Japan Sales Only」という一文をつけていくことを徹底していく予定になっています。

それは18禁ゲームを買ったら、国外には持っていけないということですか？

さすがにそうはいえないんですよ。やっぱり法律じゃないから。個人が買ったものに、我々がそこまで口出しすることはできない。

日本国内での流通といっても、それはこちら側が卸に出す時の話までで、そこからどう広がるかは買った人の自由ということなんですよ。「お金を出して買ったんだから、外国に持ち出す自由もあれば転売する自由もあるんじゃないか！」と言われてしまうんです。販売する側としては、「日本以外に売ることにはしていません」というお断りを明確にアピールしておくことです。外国からの講義を受けると、「ではあなたはそれをどこで見たんですか？」Japan Sales Onlyと書かれていませんか？」といえるわけですから。ゲーム本体に制限を掛ける方法となると、日本のOSじゃないと動かないようにするという方法が考えられています。OSが日本語版であるかどうか、タイムゾーンが東京であるかどうかをチェックして、日本国内でプレイしようとしているかとわかれば起動するとか、もっともこれも、海外の人だって日本語版のOSを手に入れることができるし、仕事などの関係で別な言語のOSを使っている人が日本国内にもいるでしょうし、どのくらいスムーズに対応できるか、わからないですよ。それでは、アク

ティベーションを導入すれば問題ないのでは？という話も出てきているのですが...確かにアクティベーションなら、国内からのアクセスが判断でき、ユーザー確認もできるので、今回の問題を解決するにはうってつけではあるのですが...。やはり、ユーザーから根強い反発があるというのが事実です。一手間増えるとか、中古に売れなくなるとかいう意見が多く、ソフ倫としても、今回の問題の解決にはかなりの決め手になると考えてはいるものの、積極的に奨めるとか、必須にするとかいうことはできない状況にありますね。
とにかく、多くのメーカーさんが今回の事態を重く受け止め、問題解決に向けて動いているという状況にあります。

今回の件で陵辱ゲームへの規制は強まりましたが、今後規制が弱まることはありえますか？

一度決めたことを、弱めるつもりはありません。逆に社会の変化に対応して規制が強まるということならあるかもしれませんがね。それにしても、急激に強めることはせずに、時間をかけてゆっくりとやっていくことになるでしょう。せっかちにはやりませんよ。

18禁ゲームのユーザーの多くは、今回の規制に反対しているとおもわれますが、規制に対してなにか行動を起こした方がいいのでしょうか？また起こすとすれば、なにをすればいいですか。

言ってしまうえば、なにもしないでほしいですね。なにもしずに、事態の推移を見守っててください。極端なことを言えば、何風をたてないでほしいということですよ。
現在もこんな状況を心配するユーザーから、質問の電話が頻繁にかかっていますが、これに対してソフ倫は何も答えることができない、もしくは回答しない方向でいるんです。その理由は、まずさっきも言った、倫理規定や審査基準に関する内部の情報を、外部に公開できないということですね。もうひとつの理由も、それに関連しますが、よけいな情報を出して騒ぎの元にしたくないんです。情報がひとり歩きすることにより、勝手な憶測や誤解を生み出したりしないようにしたいということです。出てくる情報が少ないので、心配になっているのかもしれませんが...。
なにか行動を起こしたりすると、どうしても目立ってしまいますからねえ。そうして目立つとよけい世の中の注目が集まってしまうんですよ。それが業界にとってマイナスになってしまう。目立つと、より強く文句をいわれるようになってしまうわけで。
行ってみれば、頭の上を風が通り過ぎるだけだったら、なにもしなくていいんです。風が吹いているんだなって思うだけで、でも今回は、台風のようにすごい突風が直撃しちゃって、なんとか自分を守らなきゃいけない。そのための風避けを作ったということなんですよ。あとはこの風避けを頼りに、台風が通り過ぎるのを待つだけなんですよ。
よく「業界を守るために戦ってくれ」と言われるんですけど、「戦う」なんてことはしません。「ソフ倫はなにもしないのか！」とか言われていますが、そうじゃないんだよ。正論を言って、正面から戦えば目立って働いているように見えるけど、逆に世論などの注目を集める結果になってしまうだけなんですよ。もともと性に関するものというのは、たたかれやすいものだから。あくまでこちらの立場や、楽しみにしている善良な、ちゃんとしたユーザーがいるんですということを説明し、理解してもらおうというスタンスなんですよ。少なくとも現在のところ、公官庁などからは、ソフ倫の今回の動きを評価してもらい、理解していただいています。

署名活動呼びかけている人が見受けられるようですが、

署名を集めて、国会議員や省庁に持って行って効果があるのなら、すでに業界内の人間たちが署名活動をして持ってっていますよ（笑）。なにせ、自分たちの死活問題なんですからね。ソフ倫は、いわゆる「大人のやり方」でことを進めているので、性急に結果がでるということはありません。このあたりは焦らずに、じっくり見守っててください。

- **参考**
のCG版

http://ux.getuploader.com/ero_game/download/42/ero_game_42.zip

『創』2009年8月号 凌辱系ゲームはジャンル丸ごと製作・販売禁止に 凌辱系「レイプレイ」事件で一気に進むゲーム規制の動き 杉野直也

http://ux.getuploader.com/ero_game/download/41/ero_game_41.zip

現役ソフ倫加盟会社で窓口担当だけどなんか質問ある？

<http://workingnews.blog117.fc2.com/blog-entry-2015.html>

表現規制について少しだけ考えてみる(仮)さんのインタビューまとめと検証
まとめ

<http://otakurevolution.blog17.fc2.com/blog-entry-456.html>

検証

<http://otakurevolution.blog17.fc2.com/blog-entry-475.html>