

I 暴力的なビデオゲームの規制と言論の自由

—— Brown v. Entertainment Merchants Association,
131 S. Ct. 2729 (2011)——

1 事 実

カリフォルニア州は2005年、暴力的なビデオゲームの子どもへの販売あるいは貸出を禁止し、また、それらのゲームのパッケージに「18」というラベルを貼ることを要求する法律を制定した⁽¹⁾。同法は、プレイヤーが利用可能な選択に、人間のイメージを殺害する (killing)、ひどい傷を負わせる (maiming)、手足を切断する (dismembering)、あるいは性的な暴行を加える (sexually assaulting) 行為を含み、これらの行為が、合理的な人間が、ゲームを全体として考慮したときに、子どもの常軌を逸したあるいは病的な関心に訴えていると判断される方法により、また、子どもにとって何が適当かについての共同体における一般的な基準に明らかに反している方法により、そして、ゲームが全体として、子どもにとって真剣な文学的、芸術的、政治的、あるいは科学的な価値を欠いている方法で描写されるゲームを対象とする⁽²⁾。同法に違反した場合、1000ドル以下の過料が課される⁽³⁾。

ビデオゲーム及びソフトウェア業界を代表する被上訴人は、カリフォルニア北地区連邦地方裁判所に対し、本州法施行前に提訴した。同裁判所は、本件州法は、合衆国憲法修正1条に違反するとして、終局的差止命令を出した (Video Software Dealers Association v. Schwarzenegger, 2007 U. S. Dist. LEXIS 57472 (2007))。第九巡回区連邦控訴裁判所も地裁の判断を支持したため (Video Software Dealers Association v. Schwarzenegger, 556 F. 3d 950 (9th Cir. 2009))、カリフォルニア州は連邦最高裁判所に上訴した。

(1) Cal. Civ. Code Ann. §§ 1746-1746. 5 (West 2009).

(2) § 1746 (d) (1) (A).

(3) § 1746. 3.

２ 争 点

- （１） 暴力的なビデオゲームは憲法上保護された表現か。
- （２） 本件に厳格審査は適用されるか。
- （３） 本件州法は厳格審査を通過するか。

３ 判 決

Scalia 裁判官による法廷意見（Kennedy 裁判官，Ginsburg 裁判官，Sotomayor 裁判官，および Kagan 裁判官が同調）。

（１）暴力的なビデオゲームは憲法上保護された言論であり，（２）それゆえ本件州法は内容規制であるため，厳格審査が適用され，（３）本件州法は厳格審査を通過できないため，修正 1 条に違反するゆえに違憲となるとして，原審を支持した。

法廷意見の他に，Alito 裁判官が結論同意意見（Roberts 首席裁判官同調）を執筆した。Thomas 裁判官が反対意見を執筆した。また，Breyer 裁判官も反対意見を執筆した。

４ 判決理由

修正 1 条の言論の自由条項は，主として公的事項における言説を保護するためにあるが，我々は長い間，政治を娯楽から区別することは困難であることを，そしてそのような区別をすることは危険であることを認識してきた。保護される本や演劇，映画と同様に，ビデオゲームも，キャラクター，会話，脚本，そして音楽などの多くの文学的な手法や，プレイヤーの仮想世界との相互作用のような独自の媒体を通して，思想——そして社会的メッセージすら——伝達する。このことは，修正 1 条の保護を与えるには十分である。憲法上，芸術や文学に関する美や道徳上の判断は個人がなすものであり，政府が命ずるものではない。どんなに憲法を常に変化する技術に適用しようとしても，修正 1 条が命ずるような言論及びプレスの自由の基本原則は，コミュニケーションのための新しく異なった媒体が登場しても変わらない。最も基本的な原則は，政府は，そのメッセージ，思想，対象，内容ゆえに表現を規制する権限を持たないというものである。これにはもちろん例外があり，修正 1 条は，わいせつ，煽動，喧嘩言葉といった例外的な領域については，言論内容の規制を許容してきた。そして，これらの伝統的な限界を無視する自由は含んでこなかった。前年度の開廷期に，動物虐待の表現を処罰する連邦法に関する United State v.

Stevens, 130 S. Ct. 1577 (2010) において、我々は、ある特定の言論が寛恕することができないほど有害であると結論付ける議会が、新しい保護されない言論の範疇をリストに加えることは許されないと判断した。

Stevens 判決における判示は、本件を規律する。Stevens 判決と同様に、カリフォルニア州は、暴力的な言論規制を、わいせつ規制と似せようとしたが、それは十分ではない。我々の先例は、修正 1 条におけるわいせつの例外は、立法府が不快であるとみなしたもののすべてを包含するわけではなく、性行為の描写のみを包含するということを明確にしてきた。州が、暴力に関する言論をわいせつに押し込もうとしたのは Stevens 判決が初めてではない。Winters v. New York, 333 U. S. 507 (1948) において、暴力による流血描写を本にすることを処罰する州法について、我々は、暴力はわいせつの一部ではないことを明確にした。暴力に関する言論はわいせつではないから、本件カリフォルニア州法は、Ginsberg v. New York, 390 U. S. 629 (1968) で支持された子どもにとってのわいせつを規制するニュー・ヨーク州法とは異なる。本件カリフォルニア州法は、大人のためになされた定義が無批判に子どもに適用されないことを確保するために、既存の保護されない言論の範疇の境界を調整するものではない。それは子どもに向けた言論にのみ許容される完全に新しい内容規制の範疇を作り出すものである。それは先例にないことであり、誤っている。子どもも修正 1 条の保護の重要な基準を与えられるのであり、比較的狭く、明確に定義された状況においてのみ、政府は、保護された言論の子どもへの公的な普及を禁止することができる。間違いなく政府は子どもを害悪から保護する正当な権限を持っているが、それは子どもが触れる思想を自由に規制する権限を含んでいない。

もしこの国に、暴力描写への子どもの接近を特に禁止する長年にわたる伝統があれば、カリフォルニアの主張は受け入れられるであろうけれども、そのような伝統は存在しない。グリム童話、白雪姫、シンデレラ、ヘンゼルとグレーテルなど、我々が子どもに与えるあるいは幼い頃に読んであげる本も流血がないわけではない。ホメロスのオデュッセイアや、ダンテの地獄篇、ゴールディングの蠅の王等、高校の読書リストも同様である。

カリフォルニア州は、ビデオゲームは、プレイヤーが画面上の暴力行為に自ら参加し、結果を決定する点において「相互に作用する (interactive)」ため、特別な問題を有すると主張する。しかし、Posner 裁判官が述べるように、すべての文学はそれが素晴らしいものであればあるほど相互作用的である。

Alito 裁判官は、暴力が驚異的であるビデオゲームを明らかにする、相当の独立した調査を行っている。Alito 裁判官は、我々を嫌悪させるために、それらのビデオゲームにおいて、犠牲者は手足を切断され、断頭され、腹を裂かれ、火をつけられ、細切れにされ、血が噴出して飛び散って、血だまりになるといったこれらすべての嫌悪させるようなビデオゲームを列挙する。しかし、嫌悪感、表現を規制する妥当な根拠とはならない。

本件州法は、保護された言論の内容に規制を課すものであるため、カリフォルニア州が、本件州法が厳格審査を通過することを証明できない限り、無効となる。すなわち、本件州法は、やむにやまれぬ政府利益により正当化され、その利益を達成するために厳格に限定されていない限り、無効となる。カリフォルニア州は、この基準を満たせていない。最初から、州は暴力的なビデオゲームと子どもへの害悪との直接的なつながりを証明できていない。むしろ、州は、ケーブルテレビの規制に関する *Turner Broadcasting System, Inc. v. FCC*, 512 U. S. 622 (1994) に依拠して、立法府は、競合する心理学の研究に基づいて、そのようなつながりが存在するとの予言的な判断をすることができるため、上記の証明をなすことは不要であると主張する。しかしながら、州が依拠している判例は内容中立規制に中間審査を適用した事例であるため、*Turner Broadcasting* 判決に依拠することは誤りである。カリフォルニア州の責任は非常に高く、曖昧な証明では十分ではない。

州の証拠はやむにやまれぬものではない。カリフォルニア州は主として、暴力的なビデオゲームにさらされることと子どもへの悪影響との関係について証明しようとしている Craig Anderson 博士や数人の科学的研究専門の心理学者に依拠している。これらの研究は、それを考慮したすべての裁判所に拒絶されてきた。彼らは、暴力的なビデオゲームが、子どもを攻撃的に行為するようにさせることを証明していない。これらの研究のほとんどすべては因果関係ではなく相関関係に基づくものである。彼らはせいぜい、暴力的なエンターテイメントにさらされることと、ビデオゲームをプレイした後の少しの間、暴力的ではないゲームのプレイ後と比較して、少年の感情がより攻撃的になり、あるいは大きな音をたてるといった、現実世界への極めて小さい効果との間の相関関係を示しているだけである。

たとえ、暴力的なビデオゲームは子どもの攻撃的な感情に影響を及ぼすとする Anderson 博士の結論を認めたとしても、それらの効果は小さく、また他のメディアにより生み出されている効果と区別をつけられない。Anderson 博士

は、子どもを暴力的なビデオゲームにさらすことの効果の大きさは、暴力的なテレビにさらすことにより生み出される効果と大体同様であることを認めている。また、彼は、子どもがバッグス・バニーやロード・ランナーのようなカートゥーンを観るときや、全年齢対象の暴力的なゲームをするとき、あるいは銃の写真を見るときにも同様の効果が見られることを認めている。

もちろんカリフォルニア州は、土曜日の朝のカートゥーンや、小児向けのゲームの販売あるいは、銃の写真の頒布を規制することを拒絶した。このような過少包摂は、政府が、特定の話者あるいは見解を嫌っているのではなく実際にその規制がもたらす利益を追い求めているのか否かという深刻な疑いを引き起こす。ここでは、カリフォルニア州は、ビデオゲームの業者のみを不利に取扱っており、説得的な理由を提示してこなかった。

本件州法は、別の点でも過少包摂である。カリフォルニア州は、両親あるいは叔父や叔母が求めている限り、この危険で精神に変化をもたらすものを、子どもの手の中に完全に残している。カリフォルニア州は、この点は、両親の権限を支援するものとして正当化されると主張する。本件州法は、何が適切なゲームであるかを両親が決めることができるようにしている。当初から、我々は、両親が不許可とする場合に備えて、子どもに保護された言論を提供したことを理由に第三者を罰することは、両親の権限を支援するための適切な政府手段であるということに疑問を呈している。この立場を受け入れることは、比較的狭く限定された状況においてのみ、政府は保護された言論の子どもへの一般の普及を禁止できるというルールを大幅に損なう。

しかし、それは別としても、カリフォルニア州は本件州法の規制が、子どもの暴力的なゲームへの接近を規制したいがそうすることができない両親の実質的な要求を満たしていることを証明できない。ビデオゲーム業界は、ゲームの内容を消費者に伝えるように考案されたレーティング制度を自主的に有している。連邦取引委員会（FTC）は、この制度の結果、ビデオゲーム業界が、(1) アダルトゲームの子どもへのターゲットマーケティングを規制している、(2) 明らかに顕著にレーティングの情報を公開している、(3) 小売りにおいて、子どものアダルトゲームへの接近を規制している点において、映画や音楽業界に勝っていると判断している。この制度は、子どもが深刻に暴力的なゲームを自分では買えず、この問題につき心配している両親は、子どもが家に持って帰るゲームを容易に判断することができるということを十分に確保している。心配している両親の管理において残っているわずかな隙間を埋めることは、州のやむに

やまれぬ利益とはまずなりえないだろう。

そして、最後に、親の権限を支援することを意図した本件州法は、過大包摂である。暴力的なビデオゲームの購入を禁止された子どもすべてに、彼らが暴力的なビデオゲームを買うか否かを心配している両親がいるわけではない。本件州法の効果は、確かに一部の規制された子どもの親が実際に望むことの支援となるが、その全体の効果は、親が望むはずであると州が考えることの支援にしかない。これは、修正1条の権利の規制が要求する、親を支援することへの厳格な限定ではない。

ある目標を達成するための過度の広汎性は、別の目標を達成するための過少性により治癒されない。このような得体のしれない法は、厳格審査を生き残ることはできない。

5 判例研究

(1) 事件の背景

デスレース (Death Race: 人をひき殺すことを目的としたアーケードゲーム) が発売された1976年以来、暴力的なビデオゲームは常に論争的となっていた⁽⁴⁾。現在では、アメリカの若者にとってビデオゲームは一般的な娯楽となり、その市場規模は105億ドルにもなるといわれているが、良く売れるゲームの半分は暴力的な内容を含んでいるといわれる⁽⁵⁾。このような暴力的なビデオゲームが子どもに悪影響を与えるとして、しばしば販売規制がなされ、EMA (Entertainment Merchants Association) や ESA (Entertainment Software Association) などの業界団体との間で、規制の合憲性が争われてきた⁽⁶⁾。本判決は、この問題を初めて扱った最高裁判決である⁽⁷⁾。

(4) Terri R. Day & Ryan C. W. Hall, *Deja Vu: From Comic Books to Video Games: Legislative Reliance on "Soft Science" to Protect Against Uncertain Societal Harm Linked to Violence v. the First Amendment*, 89 OR. L. REV. 415, 417 (2010).

(5) *Id.*

(6) 下級審判決については、東川浩二「合衆国における残虐ゲームの法的規制」金沢法学49巻1号(2006年)1頁参照。

(7) なお、本稿で挙げる争点の他に、本件州法が曖昧ゆえ無効であるか否かという争点もあるが、本稿では論じない。この点、Alito 裁判官結論同意意見では、本件州法は適切な警告を与えておらず、曖昧ゆえ無効であるとする。これ

(2) 本判決の理論構成

本判決では、そもそもビデオゲームが言論か否かが問題となった。この点、Scalia 裁判官は、保護される本や演劇、映画と同様に、ビデオゲームも、キャラクター、会話、脚本、そして音楽などの多くの文学的な手法や、プレイヤーの仮想世界との相互作用のような独自の媒体を通して、思想——そして社会的メッセージすら——伝達するため、ビデオゲームは言論であるとした。

また、暴力的な表現は、わいせつと一括りに考えることができ、保護されない言論であるとの主張に対し、Scalia 裁判官は、保護されない言論は、歴史的に認識されてきたものに限るとする *United States v. Stevens*⁽⁸⁾ を引用し、暴力的な表現はそのような範疇ではないとして、暴力的なビデオゲームは保護されない言論ではないと判示した。

暴力的なビデオゲームが、保護された言論であるとするならば、その規制は内容規制となるため、厳格審査が適用されるか否かが問題となる。カリフォルニア州は、可変的わいせつ概念を認めた *Ginsberg v. New York*⁽⁹⁾ を引用し、子どもの保護が目的の場合、厳格審査は適用されないと主張する。これに対し、Scalia 裁判官は、子どもも修正 1 条の保護の重要な基準を与えられるのであり、本件で問題となった州法は、*Ginsberg* 判決で問題となった州法とは異なるため、本件には厳格審査が適用されると主張する。

これに対し、Breyer 裁判官は、本件は暴力の描写という修正 1 条の特定の範疇ではなく、子どもの保護という範疇に関するものであるとし、本件には「修正 1 条の審査の厳格な形態」が妥当すると述べる。これは、通常の用法での「厳格審査」ではない⁽¹⁰⁾。また、Alito 裁判官、Thomas 裁判官も、明示的に

に対し、Breyer 裁判官反対意見は、本件カリフォルニア州法は、何が禁止されているかについての適切な警告を与えているため、曖昧ではないと主張する。

(8) 130 S. Ct. 1577, 1585-1586 (2010); 営利目的による動物虐待を描写する物の製作、販売、所持を禁止する連邦法が違憲とされた事件。

(9) 390 U. S. 629, 643 (1968); 17歳以下の子どもに、わいせつとされたもの（大人にとってわいせつであるか否かは問わない）を販売することを禁止するニューヨーク州法が合憲とされた事例。

(10) David G. Post, *Sex, Lies, and Videogames: Brown v. Entertainment Merchants Association*, 2010-11 CATO SUP. CT. REV. 27, 49 (2011).

ではないが、厳格審査は適用されないとしている。

しかしながら、Ginsberg 判決において、法廷意見を執筆した Brennan 裁判官は、「本件では、子どもと州との関係全体に対する、表現の自由への影響を考慮する必要はない」と述べ、射程を限定している⁽¹¹⁾。わいせつ概念が、他の不快な表現を含むように拡大されるという主張は今日では否定され、また、わいせつと暴力との類似性は何度も否定されてきたことから⁽¹²⁾、本件に Ginsberg 判決の法理が適用されるという主張は妥当ではない。これらの点に鑑みると、本件においては厳格な審査基準が適用されると考えるのが妥当である。

本件に厳格審査基準が適用されるならば、立法目的がやむにやまれぬ政府利益により正当化され、また、目的達成手段がその利益を達成するために厳格に限定されていない限り、無効となる。

カリフォルニア州は、暴力的なビデオゲームが子どもに肉体的・精神的な害悪を及ぼすため、そのような害悪から子どもを守ることが州のやむにやまれぬ利益であると主張する。これに対し、Scalia 裁判官は、カリフォルニア州が挙げる研究のほとんどすべては因果関係ではなく相関関係を示すものに過ぎないとし、カリフォルニア州はやむにやまれぬ利益を有しないと判断した。

仮にカリフォルニア州がやむにやまれぬ利益を有していたとしても、目的達成手段が厳格に限定されたものかが問題となる。この点、Scalia 裁判官は、テレビや漫画等、他の有害なメディアも存在する中、本件州法はゲームのみを対象としたものであり、過少包摂であるとする。

また、子どもを暴力的なゲームの害悪から守るという立法目的に対し、本件州法は単に子どもへの販売、貸付等を禁止したものであるため、子どもは容易に暴力的なゲームを入手することができる点でも過少包摂であるとする。

さらに、Scalia 裁判官は、本件州法で暴力的なビデオゲームの購入を禁止された子どもの親がすべて、子どもが暴力的なビデオゲームを購入するか否かを心配しているわけではないと述べる。すべての親が暴力的なゲームが有害であると考えているわけではないゆえ、Scalia 裁判官は、本件州法の全体の効果は、親が望む「はず (ought)」であると州が考えることの支援にしかならないため、過大包摂であると指摘する。このように、本件州法は、過少包摂であり過大包摂でもあるため、目的を達成する手段としては、修正 1 条が要求す

(11) *Ginsberg*, 390 U. S. at 636-637.

(12) *Day & Hall*, *supra* note 4 at 430.

るほど厳格に限定されていない。

最後に、Scalia 裁判官は、それらの点を抜きにしても、ESRB (Entertainment Software Rating Board) によるレーティング制度のような自主規制が、暴力的なビデオゲームに関連する不確かな害悪から子どもを守るより制限的ではない手段となっている点を指摘する⁽¹³⁾。また、FTC もこれらの自主規制が機能していると認めているため、本件州法はより制限的でない手段を用いていないため、厳格審査を通過しないとする。この点につき、Alito 裁判官、Breyer 裁判官は、自主規制はうまく機能していない旨の異議を唱えており、評価が分かれている。

(3) 本判決の意義

アメリカ法の歴史において、一般的には暴力の描写を規制しようとする努力はほとんど見られなかった⁽¹⁴⁾。しかしながら、子どもの保護という観点においては、1940年代に漫画の規制が問題になって以来、音楽やテレビなど、様々な「メディア」に着目して、その規制が議論されてきており、本件ではゲームがその俎上に上った⁽¹⁵⁾。Alito 裁判官は、ゲームの特殊性を指摘し、他のメディアとの相違点を強調する⁽¹⁶⁾が、Scalia 裁判官は、「修正 1 条が命ずるような言論及びプレスの自由の基本原則は、コミュニケーションのための新しく異なった媒体が登場しても変わらない」と述べ、そのような主張を拒絶する。暴力的なビデオゲームが保護された言論であるということは、多くの下級審で支持されていたが、本件は、その点を明確にした点で、大きな意味を持つ。本判決は、一連の下級審の判断と概ね同じものであり、暴力的なビデオゲームの規制をめぐる問題に一応の終止符を打ったといえる。本判決の枠組みに従うと、害悪の証明は相当高い程度要求され、その要求を満たすのは極めて困難であら

(13) ESRB のレーティング制度については、http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp (last visited Nov. 19, 2011) 参照。

(14) Geoffrey R. Stone, *Sex, Violent, and the First Amendment*, 74 U. CHI. L. REV. 1857, 1866 (2007).

(15) See Day & Hall, *supra* note 4.

(16) *The Supreme Court 2010 Term : Leading Cases*, 125 HARV. L. REV. 182-192 (2011) も、本判決は、ゲームの害悪の特殊性についての検討が不十分であると指摘する。

(17) 本判決の控訴審の評釈に、「最高裁は、暴力的なビデオゲーム規制法の『終了 (game over)』を宣言するであろう」とするものもあった。Joseph T. Aquilina, *Judgment Day for Schwarzenegger v. EMA : Terminating First*

う。また、規制手段についても、非常に高いハードルが要求される。今後は、暴力的なビデオゲームの規制は相当困難になったといえる⁽¹⁷⁾。

（桧垣伸次）

Amendment Proscription on Video Games at the Supreme Court, 19 COMM. LAW CONSPECTUS 595, 630 (2011).