

# 【研究ノート】日本のコンテンツにおける倫理面での課題とその解決の糸口

著者	渡辺 パコ
雑誌名	DHUUJOURNAL2020
ページ	60-62
URL	<a href="http://doi.org/10.34482/00000107">http://doi.org/10.34482/00000107</a>



# 日本のコンテンツにおける倫理面での課題とその解決の糸口

Ethical Issues and Solutions for Japanese Contents

渡辺 パコ WATANABE Paco

デジタルハリウッド大学 教授  
Digital Hollywood University, Professor

アニメやラノベなど、日本のコンテンツは、見た目に反して哲学的、社会的なテーマを含んだものが多い。しかしその中で、倫理や社会正義に照らして明らかに誤っているエピソードを描き、誤った認識を若い受け手に与えかねない作品も少なからず存在している。ラノベで言えば1000万部を超えるような強い影響力を持つ作品も多い現在、誤りに対して無頓着であることについて、きちんと向き合う時期に来ている。

キーワード：アニメ、マンガ、ラノベ、倫理、哲学

## 1. はじめに

アニメ、ラノベ(ライトノベル)、マンガ、ゲーム(デジタルデバイスを使用したゲーム)などを総称して、本稿ではコンテンツと呼ぶ。そのユーザーを受け手と総称する。

日本のコンテンツを概観すると、非常に多様なテーマを扱い、単なる娯楽に留まらずに、受け手に深く考えさせたり、社会のありようについての考察を含んだものが多く存在していることに気付く。

いじめ、差別、犯罪、理不尽な社会のルールなどもしばしば取り上げられるモチーフであり、哲学的とも言えるこういったテーマを、子どもや青少年に提示しようとする日本のコンテンツは、ファンタジーやロマンティックコメディ(ラブコメ)の体裁とは裏腹に、受け手の心理や社会に対する見方、特に倫理や社会正義について、強い影響を与えると考えられる。

ではコンテンツの作り手は、コンテンツ内で描く倫理や正義について、妥当な描き方をしているのだろうか？

本稿では、具体的なコンテンツ作品を参照し、倫理や社会正義上の看過できない問題点があることを指摘し、その問題の解決のためにどのような方法をとるべきかを考察する。

## 2. コンテンツにおける倫理上の問題の具体例

### 2.1 事例の概要

「ようこそ実力至上主義の教室へ」(以下、「よう実」)<sup>[1]</sup>という作品における倫理上の問題について考察する。本作は、衣笠彰梧による日本のライトノベル(以下、ラノベ)から始まる一連のメディアミックス作品であり、ラノベは2015年5月から刊行され、シリーズ累計発行部数は2020年6月現在で380万部を突破している。コミカライズ(マンガ化)作品、アニメ作品などに展開されているが、本論考ではアニメ版(2017年作品 全12話)を参照する。

「よう実」を選んだ理由は、(1)そこで描かれる倫理上の問題点が鮮明であること、(2)アニメ各話の冒頭でサルトルやルソーなどの哲学者の言葉が印象的に引用されて示されることからわかるとおり、哲学的なテーマが描かれることが誰にも明白であること、(3)内容にギャグの要素が少なく、基本的にシリアスな学園ドラマの作品なので、倫理的問題点(誤り)がそのまま受け手に受け取られる可能性があること、である。

### 2.2 「立証責任」の誤り

「よう実」第4話で、学校内で起きた暴力事件のエピソードが語ら

れる。学校内の目撃者がいない場所でケンカが起き、一方が他方にケガを負わせる。実際はケガをしたほうが挑発したことからは起きた事件だが、この挑発は暴力をふるった人間を陥れるための謀略だった。

この事件が生徒間の問題だったために、裁定が生徒会に一任され、生徒会長が裁判長役を担うことになる(日本のコンテンツではしばしば学校内のもめ事の裁判所として生徒会がその役割を果たす)。目撃者がいないため、「生徒会による裁判」は平行線をたどるが、ケガをさせたほうに罪はないということを示す目撃者が現れ、「生徒会による裁判」で証言するが、証言は「裁判長(生徒会長)」の心証に響かない。「生徒会による裁判」がいったん休会になったタイミングで証言者の気弱な女子生徒に対して、「裁判長(生徒会長)」が言い放つ。「証明しなければただの虚言だ」(第5話 21:50)。

この発言を一般の裁判と比して考察しよう。この発言は、証言者の証言性を根拠なく疑っている発言であり、証言者に対して証言の立証責任を課している。しかも極めて高圧的な言い方によって。

司法の現場では、証言者は宣誓して証言し、虚言を言えば偽証罪に問われる代わりに、証言内容は尊重される。また合理的な疑いの余地がなければ、証言内容は事実と認定される。当然だが証言自体が証明になる。

「よう実」第5話では、証言者の女子生徒は弱々しく証言してはいるが、証言内容には疑いの余地はなく、合理的な反論も示されていない。にもかかわらず「裁判長(生徒会長)」は証言内容が嘘であるかのような発言を、高圧的に言い、証言者の女子生徒に恐怖を感じさせている。

予断を持って「裁判」を進行することももちろんあってはならないことだが、証言者に対して立証責任を求めるといって、構造上の不条理を押しつけている点が問題だ。「よう実」の主な受け手と考えられる若い世代に、誤った裁判の方法を印象づけるシーンとなっている。

日本の学園もののコンテンツでは生徒会長に絶対的な権限を認める代わりに、能力の高い生徒が生徒会長になっている例が多い。受け手は「よう実」の生徒会長にも優秀で能力があることを印象づけられており、あたかもこれが正しい裁判の流れであるかのように理解されることを作り手は認識していると思われる。

### 2.3 表現の自由と倫理的正当性

作品の内容について、作者は表現の自由に基づき、誤りであっても描く権利を持っている。すべての作品、コンテンツが倫理的、社会正義的に正しいことを描く必要はなく、ありえないことを描くから

こそフィクションである。

とはいえ受け手が未成年や知識が足りない若い世代の場合、社会正義に反する表現を行う場合は、相応の配慮が必要である。

具体的な方法を提言すれば、別の登場人物に、本物の裁判と生徒会の裁判はやり方が違い、恣意性がたつきやすいことを強く印象づける発言をさせることで、実社会の裁判とはまったく違うことが描かれているのを知らせ、「証言者に立証責任を押しつける」ということが実際にはないフィクションであることを受け手に伝えるといった方法である。あるいは、この証言者の友人を登場させ、「証言者に立証責任を求めることは本来の裁判ではありえない」と詰め寄せ、特殊な状況であることを受け手に知らせることもできる。

しかし「よう実」では、証言者の友人が「裁判長（生徒会長）」の暴言を認めるような態度を取るといふ寒々しいシーンになっている。全体にシリアスなエピソードが多いこともあり、この「証言者の立証責任」が社会通念上も通常のことであるかのようなメッセージを受け手に伝えてしまっていることが問題だ。

## 2.4 「事後立法」

「よう実」にはほかに倫理的、社会正義的に問題があるエピソードが多く描かれている。

第1話では、ルールの事後報告が描かれる。この学校では生徒1人に月額10万円が支給されるというルールが示されるが、最初の10万円から1か月後、次の月の分として10万円を期待した生徒たちに対して、担任の教師は授業態度や成績によって減額されるというルールをはじめて示す。全寮制のこの学校では10万円は生活費の意味があるにもかかわらず、減額のルールを示さずにいきなり減額する「後出しじゃんけん」は社会正義に反している。

法治国家ではある法律を知らずに法律を破っても、知らなかったことを理由に罪が減じられることはない。その意味でこの「後出しじゃんけん」は実は後出し（法治国家では禁止されている事後立法）ではなく、ルールを知らなかった生徒たちの自己責任と見なすことができる。しかし生徒がこのルールの存在にアクセスする権利があることが示されず、事後立法であったとしても生徒は反論できない状況にある。そもそも16歳の生徒たちは事後立法が禁止されていること自体知らないだろう。

ルールが厳格であるように描かれているこの学校内で、事後立法の禁止という法治国家の基本に反するエピソードが語られることは、社会正義に対する間違った理解を与える。

そして、「証言者の立証責任」と同様、この誤りを打ち消してフォローするようなエピソードはまったく描かれない。

## 3. 未成熟な世代に対する「明らかな誤り」の許容可能性

「よう実」以外にも、倫理的、社会正義的に明らかな誤りを描くコンテンツは少なくない。

このことを、どのように考えるべきなのだろうか？

表現の自由の観点から考えれば、当然どのような表現も許され、ましてアニメの形を取っていれば、描かれる物語が現実の正義を反映していなくても問題はないという意見は当然ありうる。そして筆者もまた基本的にはこの考えに必ずしも反対しない。

しかし「よう実」に見られるように、社会正義の形を明らかにねじ曲げながら、それに対するフォロー（本来の社会正義についての言及や、エピソードが単なるフィクションであることの強調）がないというのは、受け手が未成熟な若い世代であることを考えると、見過ごすべきではないと考える。

倫理的、社会正義的な問題点を持つコンテンツを見てみると、表現の自由のためにあえてそれを行っているのではなく、原作者も、原作をチェックした編集者も、アニメ化などメディアミックスを主導した監督やプロデューサーも、表現に重大な倫理問題を含んでいる

ことにまったく気付かず配慮しようともしていないのではないかと感じさせる。

「しよせんラノベやアニメ、マンガなのだから、真に受けるわけではないし、問題があっても社会的に大目に見てもらえる」と考えているのではないか。あるいはR18指定やR15指定など、暴力や性表現の制限さえクリアしていれば、それ以外の倫理問題が問題にされる可能性さえないと考えていないだろうか。

ラノベやアニメ、マンガなどのコンテンツは未成熟な若い世代が受け手の中心であるが故に、倫理や社会正義の問題には十分な配慮が必要だと考える。

日本では学校教育でも（道徳ではなく）倫理や正義を教える機会が少なく、あっても司法や立法について暗記する学習になっていることも多い。その結果、コンテンツ内で表現される倫理や正義が若い世代がそれらを理解するための有力な教材になっている可能性が高い。

倫理的に正しい作品をつくれとまで言う意図はないが、受け手が倫理や社会正義の面で間違っていることをそのまま受け入れてしまうことには配慮すべきだと考える。

## 4. コンテンツ倫理委員会の可能性

解決の方法として考えられるのは、コンテンツについての倫理委員会をつくり、勧告を行うことだろう。

とはいえ、哲学者や社会学者が集まってつくるような倫理委員会はコンテンツ表現を過剰に縛り、清濁両面を持つことが魅力のコンテンツから濁を消し去り、浄化することになりかねない。

筆者が提案したい方法は次のような方法だ。

- (1) コンテンツ内で倫理や社会正義の誤りが起こりうる領域を特定してリスト化する。
- (2) コンテンツのユーザーから「ウォッチャー」を公募して、基礎的な研修を行い（動画教材を閲覧する程度）、「ウォッチャー」自身が見たコンテンツ内に(1)のリストに触れる可能性があるシーンをピックアップ、報告する仕組みをつくる。情報処理推進機構による、脆弱性関連情報の届出に似た仕組みである。
- (3) 報告されたシーンについて、「評価者」が倫理問題にどのように抵触するかをコメントした上で、問題を緩和するための代案を示す。「評価者」は、倫理や法律、社会正義について一定の専門知識を持ち、表現の自由とのバランスについて理解している有識者とする。
- (4) (2) (3) について、一般ユーザーがコメントできる機能を実装し、ピックアップと評価が妥当かどうか、一般ユーザーの第三者評価を受け入れ、評価の妥当性を担保する。

## 5. 今後の検討事項

- (1) 上記4. (1) のリスト化のもとになる事例を収集し、リストのプロトタイプをつくる。
- (2) 上記4. (3) の「評価者」の候補となるべき人材を定義し、検討メンバーを集めた上で、評価の基準と代案の可能性を検討する。
- (3) 倫理委員会の運営コストをどのように負担するか、検討する。
- (4) 勧告の強度について検討する。強制力を持たせる必要があるか。コンテンツ業界にどのように影響力を持たせるか。

各点を検討、結論を出した上で、倫理委員会を立ち上げ、コンテンツが若い受け手に与える影響の中から、倫理的、社会正義的な問題点を少なくする努力を社会実装すべきである。

哲学・倫理学を学び、大学や企業などで教える立場である筆者から見ると、現代日本は、倫理や道徳への本質的な理解が浅いわりに、表面的だったり、一方的な思い込みを正義と言いつつたり思い込んで他者を追い込む、自制心や良心が足りない場面に多く出合う。Twitterなどのネット空間では、このような言説を匿名で行い、謂れなき抽象や名誉の毀損が行われて傷つくものがでる一方で、傷つけたものは匿名であることもしばしば見られる。

今回指摘したような、若者向けコンテンツが無自覚に行いがちな表現が若い世代の倫理観や正義感に誤った認識を与えていることが理由のひとつになっている可能性がある。

コンテンツの制作者、提供者は、倫理委員会の設立を「表現の自由をジャマするもの」ととらえるのではなく、「社会に適合したときにこそコンテンツの価値が評価される」と認識し、倫理委員会の設立を支持するべきだと考える。

#### 参考文献

[1] ウィキペディア"ようこそ実力主義の教室へ" <https://ja.wikipedia.org/wiki/ようこそ実力至上主義の教室へ> (参照2020年9月11日).