

解説 台湾の児童ポルノ対策法制におけるアニメ・コミック・ゲームの扱い

台湾弁護士

周政

本稿は、NPO法人うぐいすリボン (<https://www.jfsribbon.org/>) が2024年9月に収録し11月にYoutube上で公開した表題の講演の記録である。「iWIN (インターネット安全監視機構) 事件」をきっかけに一気に顕在化して大論争となった台湾の非実在児童ポルノ規制問題につき、有識者として創作表現の自由を擁護する立場からの発言を続けてきた台湾弁護士の周政氏に解説してもらった。なお、講演の際には王凱平氏 (台日コーディネーター/台北市アニメ漫画労働組合顧問) の協力を得ている。

(JILISレポート編集部)

はじめに

皆さんこんにちは。台湾人で弁護士の周政です。本日この機会を与えて下さった日本NPO法人うぐいすリボンの荻野幸太郎理事と、台北市アニメ、漫画業界労働組合で理事長を務めていらっしゃる劉佳豪さんに対してまずは心より感謝申し上げます。

それでは、これから2024年上半期に台湾で発生したiWIN事件について解説いたします。最初に、事件発生の背景をお話いたします。次に事件の経過を説明し最後に総括としてこの事件に関わったことで得られた教訓と気付きをお話します。お恥ずかしいのですが、このような形で1つのテーマについて皆さんにお話しするのは今回が初めてです。至らない点もあるかと存じますがどうぞ最後までお付き合いください。ここからは少しリラックスした雰囲気でお話をさせていただきますこととお許しください。では始めます。

iWIN事件における台湾政府の対応

まず初めに、iWIN事件における台湾政府の対応は、

実在の児童と少年の保護の観点からでしたが、彼らが実際にとった措置は全てを禁じるものでした。児童や少年が登場する非実在児童ポルノまで禁止したのです。非実在の典型はマンガ・アニメ・電子ゲームなどの形式です。この3種はいわゆるACGで、アニメ・コミック (言い間違い)・ゲームの頭文字です。この3種類が最も典型的な非実在作品であり、今後もiWINの規制を受けやすい創作物の種類になります。法律的な観点から見れば、iWIN事件は創作表現の自由に対する台湾政府の強烈な干渉と言えます。創作の内容について直接的に制限をかけるものだからです。当然ながらこれはACGの創作表現の自由に対する大きな脅威となります。私の話を分かりやすくするために、2つの言葉について説明いたします。1つ目は児少という言葉で、児童と少年を含んでおり、一言で言えば18歳未満の若者を指す意味になります。2つ目は、冒頭に紹介した台北市アニメ、漫画業界労働組合です。今回、非常に重要な役割を果たした組織で、ACG創作の世界の代表であり、中心的存在でもあります。話の中で何度も登場しますので、ACG組合という略称で呼びます。

iWIN事件の背景

次に、iWIN事件の背景について説明します。この事件が発生した背景には、3つの要素が絡んでいます。具体的には、1つの組織と2つの法律です。

1つ目の組織とは、台湾政府が2013年に設立したネットコンテンツ監視機構です。英語名はInstitute of Watch Internet Networkで、略称がiWINです。

次に法律ですが、2つあるうちの1つ目は、児童及び青少年の福利と権益に関する保障法で、略称は児少法です。もう1つは児童及び青少年性的搾取防止条例で、略称は児少条例です。児少条例の以前の

名称は、児童及び青少年性的取引防止条例でした。この名称となったのは、条例が制定された当時の主な目的が、成人が児童や少年を対象に性的な取引を行うことを禁ずることだったからです。のちにその条例は改正されますが、その過程である人物が性的取引を性的搾取という概念に置き換えることと禁止すべき行為の種類を拡大することを提唱します。このような経緯があり、児童及び青少年性的搾取防止条例という名称になりました。説明を続けます。

1つ目の児少法ですが、制定で重視されたのは児少の福利と權益を保障することであり、児少の心身の健全な発達を最大の目的としたものです。児少条例については、成人による児少の性的搾取の防止が最大の目的です。性的搾取の定義ですが、広義の概念で言えば、成人が児少を利用して性欲を満たす行為です。その全てがいわゆる性的搾取です。このような考え方の出発点としては、児少が未成年であるため性的自己決定権の意識がまだ薄く、成熟した判断ができないことが挙げられます。性的搾取とは、金銭との交換はもちろんその他の様々な方法を通じて成人が児少から性的な満足を得る行為です。この観点から、性的搾取は不平等な取引とも言えます。立場が上の成人が児少の性を搾取するからですが、やはり問題の核心は児少の性がもてあそばれることにあります。このような観点から性的搾取の概念は性的取引よりも広くてその行為を内含するものと言えます。

最後に1つ補足します。2つの法律の主管部門は台湾政府の衛生福利部ですが、これから何度も名前が出るので略称を衛福部といたします。先ほど申し上げた児少法が最初に制定されたのは1993年になります。ただ最も重要なポイントは、2011年の改正時に加えられた条項です。これにより台湾政府に権限が与えられ、児少の心身の発達を阻害するコンテンツの規制が可能になります。目的達成のため政府が民間団体に委託し、監視機構が設立されました。このような経緯で発足したのが、いわゆるiWINです。

改正後の児少法の規定を見てみましょう。サイトの内容が児少の心身の発達を阻害すると政府から指摘を受けたとします。その場合、児少からのアクセスを防止する措置をとらねばなりません。あるいは指摘を受けた部分を削除する必要があります。この内容は2015年…すみません、2011年の改正時に児少法に盛り込まれました。この規定が現在まで適用されています。このような経緯で2013年に設立されたiWINをめぐる、2024年に事件が発生したというわけです。

続いて児少条例を説明します。児少条例は1995年にはすでに制定されていた法令です。iWIN事件との関連が最も深いのは、2015年の改正時に加えられた新たな条項です。具体的には、ネット上に掲示された内容に児少の性的搾取行為が含まれると政府から指摘された場合、運営者はそれを削除せねばならないというものです。ここで言う児少の性的搾取行為については、当然のことながら、児少条例の中で定義されています。2015年の児少条例の改正においてその内容が新たに盛り込まれ、児少の性行為やわいせつな行為の図画の制作も性的搾取行為となりました。図画が定義に加わったのです。それ以外に、図画制作には刑事罰が新たに加えられます。2015年に行われた改正により、図画を制作した場合6か月以上5年以下の懲役刑となりました。この罰則は2017年の改正でさらに重くなり、1年以上7年以下の懲役刑となりました。その時に定められた量刑は現在に至るまで変わっていません。図画に非実在作品を含むか否かについては、2015年の改正時には明確な定義がなされないままになっていました。当時は含むべきとの認識が薄かったからですが、2023年になり、状況に変化が訪れます。児少条例が再び改正されたのです。この改正により児少の性的搾取の定義がさらに拡大され、児少の性を題材として客観的に性的興奮や羞恥を感じさせる図画の制作と頒布も加わります。2015年当時の改正からどの点が変わったかと申しますと、2015年の定義では制作される図画の中に児少の性行為やわいせつな行為を描いた内容が含まれているものが対象でした。

しかし、2023年の改正で範囲がさらに拡大されました。描かれているのが児少で性に関係のある表現がなされており、客観的に性欲や羞恥を感じさせるものは児少の性的搾取と見なすという規定に変わりました。性行為やわいせつな行為以外の内容も対象となり、規制範囲が大きく広がります。規制拡大はこれにとどまりません。2023年の改正理由の説明の中で挙げられた図画の事例に、デッサン画・漫画・絵画が含まれていたのです。これは大きな争点を孕むものでした。条例に定める図画の範囲を、実在の児少から非実在の児少にまで拡大することの是非に関する争点です。挙げられた事例に漫画も含まれていたからです。2023年の条例改正直後には論争は起こりませんでした。これが原因で翌年にiWIN事件が発生したことは間違いありません。衛福部が行政命令解釈の中で児少条例改正の理由に触れ、規制対象図画にはアニメなどの非実在作品が含まれるとの認識を世に示したのは、立法院が同法の改正案を可

決した後の2023年11月でした。以上が、iWIN事件発生までの背景です。

iWIN事件の経過

次にiWIN事件の経過について説明します。

最初に動きがあったのは、2023年12月のことです。iWINに通報がありました。台湾最大のネット掲示板PTTに掲載された内容に関するもので、性的電子ゲームを紹介した記事の指摘です。記事は合計で3本あり、性的な電子ゲームを説明する内容でした。そのゲームに登場するキャラクターの中には、多数の少女が含まれていました。外見から明らかにまだ子どもです。通報者がその内容を見て、記事中に少女の性行為やそれを暗示するポーズの図画が含まれていると指摘したのです。登場する少女は非実在のキャラクターでした。iWINは年明けの2024年1月に動きを見せます。3本の記事について衛福部に報告した上で、PTTに本件への対応を命じました。当時のiWIN側の認識ですが、3本あった記事のうち2本については、掲載された図画が児童ポルノに当たるとしました。もう1本の記事にあった図画については、児童ポルノには当たらないものの、性的な暗示の懸念があるとしました。よって、iWINは、児童ポルノ図画を含むと認定した2本の記事を掲示板から削除するようPTTに要求しました。性的な暗示の懸念があると指摘した図画が掲載された記事については、児少からのアクセスを防止するために、PTTへ自主的な措置を指示しました。

その結果、iWIN経由で送られた衛福部からの通知を受け取ったPTTは、掲載していた3本の記事の全てを削除しました。この結果がPTTの利用者の間で大きな議論を呼びます。iWINに対する不満が一気に高まり、iWINへの抗議が3日間で1000件を超えました。偶然にもiWINは大量の抗議が届いた日から数日後に、2024年度の関係者交流会議を開催する予定でした。この会議でPTTに関する問題も議論の対象となりました。この会議に参加していた衛福部と児少保護団体のメンバーもiWINに不満を表明しますが、彼らの論点はPTT利用者とは全く反対のものでした。3本の記事のうちの1本に掲載されていた図画について、性的な暗示の懸念はあるものの条例違反ではないとiWINは認定しましたが、彼らはこの点が不満でiWINに再検討を促したのです。PTT利用者たちとは全く逆の立場の反応でした。結局、双方ともiWINへの不満が残ります。この状況下で関係者の議論が白熱し、世論も盛り上がります。

次の動きは2024年の2月1日に起こりました。マ

スコミ取材を受けた衛福部の官僚が、3月中に専門家と議論して今回の図画が児童ポルノに当たるか否かを判断すると答えたのです。

2月5日には、条例適用の正当性に疑問を持った市民が公共政策関連サイトに反対意見を投稿し、オンライン署名を募りました。この投稿にはわずか1日で5000人を超える市民が賛同し、政府が対応を行う必要がある基準に達しました。2月13日には別の市民もオンライン署名を募ります。不明確な法律概念で創作表現の自由を奪ってはならないとの内容で、この投稿も要回答基準に達しました。

2月20日には、創作表現の自由を提唱する民間団体がネットで参加者を募り、議員に陳情しました。続いて2月23日には、立法委員もこの議論を開始します。児少保護団体のメンバーやACG創作者の代表を招く以外に、反対署名を呼びかけた投稿者にも参加を促し、非公開の討論会を開きました。iWIN事件の発生後に賛否双方が初めて対面で意見を交わす場となりましたが、コンセンサスは得られません。

同じ日に、児少保護団体がネット上で非実在作品への児少条例適用の支持を表明し、同時にQ&A形式の宣伝資料で自らの主張を世に訴え、反対側の疑義に反論します。これに対して同じく2月23日に、ACG組合が公開フォーラムの開催を予告します。議題はiWIN事件に関する法的な問題です。

その後3月1日に、立法院が招集されましたが、この際の総括質問である立法委員が、行政院長と衛福部長に対してこの件に関する質問を行います。この際の一般質疑で、ある立法委員が、行政院長と衛福部長に対して、この件に関する質問を行います。立法委員から行政部門への初めての質問でした。彼はこの中で、児少条例規制を非実在作品にまで拡大することに反対を表明します。

3月9日には、先ほど述べたACG組合の公開フォーラムが開催されます。私もこのフォーラムに招待され、メンバーとして参加しました。日本の参議院からは、赤松健議員と山田太郎議員が特別に招待されていました。この他にも、日本漫画家協会の里中満智子理事長とちばてつや会長が招かれました。日本から大物4人を招待し、彼らの挨拶を映像化して創作表現の自由を世に訴えたのです。このフォーラムは開催の前後でマスコミから大きな注目を浴び、盛んに報道されました。

その後3月21日に、衛福部が賛否双方の団体からメンバーを招いて非公開討論を行います。終了後に衛福部が双方で合意したと発表しました。しかし、これに対して業界を代表する立場にあるACG組合は、コンセンサスが得られなかったことを表明します。

非常に重要な会議であったため、開催前後で多数の報道がなされました。

これを受け、この問題への議員たちの関心も高まりを見せます。3月26日から27日にかけて、多くの立法委員が衛福部と文化部に対して本件に関する質問を行いました。

これ以外にも、2月から3月にかけて、多数の弁護士が動きを見せます。Youtube上に動画を投稿したり、新聞社の取材を通じて、自身の見解を述べました。彼らの動画は大きな反響を呼び、視聴回数は瞬く間にのべ15万回を超えました。

このような反応に対し、iWINは問題の解決を目指して動き出しました。3月27日と4月2日の2回に分けて、非公開の会議を開催します。非实在児童ポルノへの対応基準の策定が主題でした。初回の会議では、創作者と業界団体メンバーが招かれましたが、参加した19団体の代表全員がiWIN策定の基準に反対します。2回目の会議では、児童保護団体のメンバーと専門家が招かれました。私も招待を受け、この会議に参加しました。会議では多くの専門家が、規制範囲を非实在作品にまで拡大することに反対しました。

しかしその後注目すべき事件が起きました。4月に入ってから、台湾のある芸能人が大きな話題となります。实在児童ポルノ画像を大量に保有していたため、司法機関から取り調べを受けたと報道されたからです。これをきっかけにさらに捜査が進み、实在児童ポルノ画像の入手先が判明します。出どころは同種の画像を大量に取り扱うサイトでした。この事件に世論は鋭く反応します。人々は声を上げ、児童保護を強化するよう政府に強く求めました。世論の高まりを受け、多数の立法委員からも児童条例を改めて見直すべきとの声が上がりました。

その後4月11日になってから、創作者に好意的な立場の立法委員3名が衛福部とACG業界の代表を招き非公開で座談会を開きます。目的は規制対象を非实在作品にまで拡大することの是非についてです。賛否双方が改めて議論し、妥協点となる共通認識を得ようとしていました。双方で議論を尽くした結果、最後は意見が1つにまとまります。その内容は、児童条例の規制対象となる図画の範囲を、实在児童を対象とするものとディープラーニングによって制作されたものの2種類に限定し、それについて衛福部が行政解釈として公表し、定義を明確化するというものでした。規制の対象となるのは、实在児童が対象の図画かディープラーニングによって制作されたものだけです。实在の児童か人間にそっくりで見分け

がつかない図画が対象です。実際に条例の規制対象となるのはこの2つのみで、これ以外の非实在作品は規制対象外になりました。4月11日の会議の重要性は、衛福部が業界関係者との議論と調整を通じて一定の譲歩を行った点にあります。これによって児童条例の規制対象として非实在作品の全てが含まれることはなくなりました。实在の児童を対象とした図画と、AIのディープラーニングを活用してパソコンで制作された人間そっくりの図画だけが規制の対象となります。マンガを含めて、ACGと呼ばれる領域の作品が規制されることはありません。対象外です。4月11日にここまで譲歩した衛福部は、5月14日になってから行政解釈文書を発出しました。4月11日に約束したとおりに動いたのです。結果的に、iWIN事件では衛福部が折れることになりました。

立法院の動きですが、児童条例改正の過程において立法委員たちが提出した改正法案は、36のバージョンに及びました。改正法案は党団協商会議での協議を経て、最終的に立法院で可決され、成立の運びとなります。規制対象の非实在作品への拡大は明記されていない内容でした。これにより、iWIN事件はようやく収束を迎えたのです。

iWIN事件の教訓と今後

続けます。台湾で発生したiWIN事件の背景と経緯を説明してきましたが、ここからは、iWIN事件が私たちに教えてくれた教訓と今後心がけるべき点について話したいと思います。

まず初めに申し上げたいことは、経緯から分かるとおり、政府が創作表現の自由に制限を加えようとした時に、実際に強い力を発揮できるのは、司法機関ではなく行政機関であるということです。行政機関のほうがより強く直接的に規制を執行できると言えます。その理由ですが、一般的な我々の認識として、行政規制を受けてもその影響は比較的小さいと考えています。例を挙げると、例えば刑法に違反して罰金を科せられてしまった場合と行政処分の罰金とでは、金を支払う点では同じなのですが、刑事責任を問われてしまうほうが罪が重いと感じてしまいます。国家が行政権と司法権を行使する際に、より強く国民に影響を与えるのは後者のほうであるとの認識を持っているのです。司法で裁かれる罪により厳しい目を向ける傾向にあります。

しかし、iWIN事件から分かるとおり、児童条例の規定では行政と司法で規制を実行する手順が異なります。現在の条例の規定では、例えばある人物がイ

インターネット上に図画を掲載したとしましょう。その中には非実在の児少のキャラクターも含まれるかもしれません。描かれた人物のポーズは性的な行為と関係があるもので、人の性欲を掻き立てる表現になっています。この場合に現在の条例が適用されれば、児童ポルノと見なされて刑事犯罪になってしまいます。児童ポルノの図画については、制作してあるいは頒布しただけでも犯罪行為となるのです。そのような犯罪行為に対しては、まず警察で捜査が行われます。その後、容疑が固まった時点で書類送検され、検察で引き続き捜査が進められます。そして、起訴するか最終的に検察が判断します。もし現在、児童ポルノの図画が見つかった際に、司法手続きにのっとり対応する場合の流れは、警察と検察の捜査・起訴・裁判ですが、裁判については、原告・被告の双方が三審まで争えますので、全体として非常に長い時間がかかります。それに加えて、もし最終的な判決に不服がある場合や納得がいかない場合は、現行の台湾の制度で憲法裁判所に提訴する機会が残されています。司法手続きでは長い時間がかかります。図画をめぐる、規制の対象か否かの結論が出るまで何度も議論が繰り返されます。極めて長い道のりです。

しかし、先ほどは触れませんでした。児童条例では、行政機関がネット上で児童ポルノの図画を発見した場合は、当該サイトの運営者にそれを削除するよう指示を出すことができます。効果の即時性が高いです。普通に考えて、行政機関から対応を指示されたサイト運営者の中に、指示に従わず図画を削除しない者などいるのでしょうか？あり得ない話です。サイトの運営者は一般的に創作者ではないので、面倒なことは極力避けようとする傾向にあります。そのため運営者に対して、創作表現の自由を守るよう期待しても、政府と争ってはくれないでしょう。創作者にとっては厄介な状況です。自分の作品を掲載してくれるサイトがことごとく政府から削除指示を受けたら困ります。今の時代の特徴として、誰もがインターネットを使います。ネットのサイトは自作を発表する重要なチャンネルですから、そこがことごとく削除指示を受けてしまえば、作者にとっては創作表現の自由を奪われたも同然です。司法での対応に比べ、行政からの対応では指示を受けた者がすぐに反応するため、表現の自由もすぐに奪われます。これが児少を守る条例のもう1つの側面であり、私たちが深く考えるべき問題をはらんでいると言えます。

iWIN事件は収束しましたが、現在も児童条例の条文中に、非実在作品にまで規制の対象を広げるとは

明記されていません。対して、司法機関において児少条例に言う図画が非実在作品を含むか否かについて、どのレベルの裁判所でもそれを是とする判例はそう多くありません。非実在作品を含むとする判断は数えるほどしかありません。検察には過去に捜査したものの不起訴となった同種の事案の記録が残っているかもしれませんが、法廷の場に出ることはありません。裁判所にはわずかな判例しかありませんが、それで本当に多数の裁判官の見解として、非実在作品を含むべきとの最終的な判断と言えるでしょうか。大きな疑問が残ります。

このような状況において、行政機関が公権力を行使して指示を出せばどうなるか？司法機関よりも早く規制を実行することができます。創作者が自作を発表する機会を奪い取ることができるのです。このような結果を招く恐れがある現在の状況は、憲法や創作表現の自由の観点から見て妥当なのでしょうか？今は私にも答えが出ません。今後私たちが深く議論を進めるべき問題でしょう。これまでこの種の問題について法的観点から深掘りしていくために本格的に討論する機会が、これまであまり設けられていませんでした。その良いきっかけになればと思います、この撮影に参加させていただいた次第です。今後も議論しましょう。

私たちにできること

続いては、私たちができることを考えていきます。政府が児童条例に定める規制の対象範囲を再び拡大する方向へ動き出したと仮定しましょう。その状況下で、私たちに一体何ができるのでしょうか？反対の立場で取るべき対応策にどのようなものがあるのでしょうか？iWIN事件において発生した具体的な動きから見て、私たちにできることは主に、世論戦と法律戦の2つと考えています。

世論戦で大事なものは、世論を導き、政府に対して規制強化の正当性と合理性を質すことです。そのため、今の時代であれば、3つの有効な手段が考えられます。1つ目は、一般のネットユーザーで大変重要です。ネット情報は拡散が早いので、もし適切な形で運用できれば、かなり短い期間で反対する多数の人々を巻き込み、一大勢力を形成できます。2つ目の手段として、これに続く動きが重要です。マスコミの注目を集め、うまく利用するのです。規制に反対する全国規模の世論のうねりを作りだして、政府レベルにまでこの問題を提起するためには、このマスコミを活用する手段が必要になってきます。ここまでに述べた2つの手段を成功させた後で最後

に必要となるのが、議員たちの支持を得ることです。私たちが行政機関と接触して対話を重ねていく上で、議員たちは私たちを助けてくれる存在となります。

この世論戦以外に、私たちが弁護士としての立場でその能力を十分に発揮できるのが法律戦です。ここで言う法律戦の闘い方は、法律の規定を元にして政府の規制強化を阻止する手段を探し出すことです。政府は規制拡大の方向に向かおうとする際に、何らかの口実を使ってきます。例を挙げるなら、児少保護といったような美しいスローガンです。それでも、我々は議論の主導権を奪い返さねばなりません。主戦場を法律の正当性に戻してやるのです。

今回のiWIN事件において、衛福部は2023年の条例改正に関する確固たる理由を準備していました。その説明の中で展開されていた主張はかなり急進的なもので、最終の結論として、デッサン画・漫画・絵画についても児少条例に定める、規制対象の図画の中に入ると定義付けしました。これを後押ししたのが児少保護団体から出された要請でした。彼らが政府に望んだのは、自身の理念に基づくもので、可能な限り児少を守る手段を増やすことです。過剰なまでの要求ですが、それが彼らの理念の出発点です。衛福部の考え方も、児少保護団体と同じ側に立つものでした。児少保護団体の主張は、あくまでも規制拡大という方針を貫こうとする衛福部とiWINにとって強い追い風となりました。

ここで弁護士の真価が問われます。戦場を法律の正当性の議論に戻さねばなりません。民主主義の法治国家において、政府が規制を拡大し、国民の自由を制限しようとする場合は、それが合憲であるか否かと比例原則が問われます。したがって、そのような状況で反対の立場をとり、規制を拡大しようとする政府方針を食い止めるためにできることが3つあります。

1つ目は、規制拡大の正当性を崩すことで、合憲性と比例原則に関する論戦となります。規制拡大を正当化するロジックに1つずつ反論せねばなりません。

弁護士にできることの2つ目は、規制拡大の不合理性の明確化です。具体的には、規制拡大がもたらす不合理な結果を強調して、行政部門に気付きを与え、目を覚ましてもらうのです。自身の主張を貫き不合理な結果を招いてしまってもいいのか？本当にそのような措置をとってもいいのか？そのまま運用を続ければ、さらに多くの問題や争いが起きるのではないのか？このような指摘を通じて、行政機関の意思決定者に再考を促します。問題がさらに拡大することに気付いてもらうのです。

3つ目は、膠着状態に陥ってしまった場合に、互いにとって落としどころとなる妥協案を考え、双方に提示することです。立場的に行政機関がどこまで譲歩できるのか、そのラインを正確に判断した上で、自分の側で譲れない点は残しつつ、互いの妥協点を探るのです。

まとめますと、規制拡大の正当性を崩し、不合理性を明確化して、妥協点を見いだす。この3点になります。

iWIN事件に関与する中で実際に体験した様々な事象を通じて、この3点の重要性を次第に理解した私は、討論の場でこれを実践します。4月2日にiWINが開催した非公開会議の席上でした。その会議には、衛福部が招いた児少保護団体の代表と専門家たちが参加していました。当然のことながら、本件に関心を寄せていた立法委員たちもこの会議に参加しており、本人が来られない場合は、秘書を出席させていました。当然のことながら、児少保護団体からの参加者は規制に賛成する人が大多数でした。法律に関する専門家でこの会議に招待されていたのは、公法が専門の複数の法学部教授と数名の弁護士です。その中には私も含まれていました。この会議を開催したiWINが、参加者による討議の重点をどこに置こうとしていたのかは明白でした。性的搾取図画の認定基準です。どのような図画が非実在児童ポルノに該当するのか、その判断基準を議論したかったのです。この目的を果たすために、彼らはネット上で参考素材を集めていました。会議の参加者に見せるためのポルノ図画をあらかじめ準備していたのです。その中には、どう見ても小学生としか思えない子どもが性行為をしている姿を描いたマンガも含まれていました。iWINは図画を元に参加者に議論させて、認定の根拠となる基準と参考例を作りたかったのです。どのような要素を含む図画が非実在児童ポルノに当たるのか？また逆の判断をする場合には、対象となる図画にどのような条件が必要となるのか？iWINの目的はこの議論でした。

その日行われた会議は、司会者からの挨拶が終了した後で、出席者がそれぞれ意見を述べる流れでした。しかし私は最初から議論の主導権を握るつもりでいました。問題の本質を考えさせるような方向に出席者たちを導こうとしました。非実在作品への児少条例の適用の有無や条例にある児童ポルノは非実在作品を含むのかという議論です。当日ですが、会議の出席者の中には法学部の教授が4人いらっしゃいました。その中の1人は、私の大学院時代の指導教授だった恩師でした。偉大な先輩方を前にした状

況でしたが、それでも私は臆することなく大胆に発言します。この会議でまず明確にすべきことは、児童条例が非实在作品を規制対象とすることの妥当性だと指摘しました。先に申し上げたとおり、法律戦の戦場では発言の主導権を握り、法律の正当性という根源的な問題の議論に導く必要があります。

これ以外に、私は発言の中でもう1つの問題を強調しました。私がお場で指摘したのは、児童条例では児童ポルノ図画を制作した場合に、1年以上7年以下の懲役刑となることです。描くだけで罪になるのです。頒布の有無や他人に見せたか否かは関係ありません。制作しただけで懲役刑です。もし規制対象に非实在作品が含まれるとするなら、例えばある人が自宅でペンを執り紙の上にマンガやイラストを描いた時の内容に非实在の児童の性行為が含まれているだけで罪になります。他人に見せなくても犯罪で、かつ1年以上7年以下の懲役刑です。台湾の法制度では、1年以上の懲役を科せられた場合は、刑務所入りから逃れることはできません。罰金を払えばそれで済むような罪ではないのです。この点が問題です。作画だけで懲役刑です。もし衛福部の見解どおりに児童条例の規定を解釈すれば、まるで思想犯を取り締まるような結果となります。重大な事態を招くことを会議に出席していたメンバー全員に気付いてほしかったのです。単に絵を描いただけです。他人に見せておらず、頒布もしていません。それでも懲役刑です。

規制に賛成の立場を取る人たちの中で、特に児童保護団体が頻繁に挙げる理由は、主に2つあります。1つ目は、描かれているものがたとえ非实在の児童であっても、それが要因となり、一部の人が児童の性的搾取犯罪となる可能性があるとの主張です。これに対しては、条例の正当性への疑念以外に、先ほど例に挙げた不合理性を述べて反論します。規制拡大の正当性に疑問を呈し、不合理性を強調するのです。当日の会議に出席していたメンバーの中には検察官もおり、私の主張に反応を示します。彼はお場で発言し、規制の拡大により絵を1枚描いただけでそのような結果をもたらすとは想像できなかったと述べました。彼はお場では賛否を明確にしませんでしたが、見る限りにおいては、私の反論を聞いて彼の心中に疑念が生じたのは間違いありません。法律の実務に携わる者として、彼は私の見解を否定しなかったのです。

当日の会議では、規制拡大がもたらすもう1つの不合理な現象についても説明を行いました。当然ながら、児童の性的搾取を防ぐことは法令制定の重要な目的です。反論の余地はありません。しかし、法

律が守るべきものという観点から考えれば、何よりも命の価値が尊重されるべきです。これは誰もが思っていることで、人命は性の自由に勝ると考えていますが、実際には奇妙な現象が起きています。規制に賛成の立場を取る人たちは、非实在児童の性的搾取を描いたポルノ図画にも不安を感じます。それらの図画を見た人がその行為を模倣したり、描かれた内容に刺激を受けたいわゆる小児性愛者が実際に性的搾取行為を行ってしまうことを恐れるのです。さらに極端な意見もあり、このような創作物の存在が、児童を性的な目で見て性的対象としてもよいという雰囲気社会に生み出してしまうと主張する人さえいます。こういった見解も彼らが規制に賛成する理由の1つです。私は会議でも指摘したのですが、法律が守るべきものとして人命や身体的自由などを比較した場合は当然のことながら人命が最上位です。今の台湾でも、殺人は最も重い犯罪で死刑を科すことができます。児童の性的搾取も非難されるべき犯罪ですが、死刑になることはありません。殺人は重罪です。しかし、非实在作品における殺人描写の禁止を主張する人はいません。一切駄目だという意見はこれまで出ていません。アニメの世界に限らず、社会には殺人を描いたフィクション作品が多数存在しており、映画やテレビドラマでは実際に俳優が演じています。そういう状況です。皆さんもご存じのとおり、もっとひどいものになると、拷問などの残酷な手段で人を殺すことに快感を感じる人物が登場します。この現状を私が強調したい規制の不合理性の観点から説明しますと、法律が守るべきものとしての順位が低い權益に対して、ここで言う權益とは法律で保護されるべき法益です。法益の順位が低いものに対して、管理を厳しくする一方で、順位が高いものに対しては特に規制しない。このような結果となるのが果たして合理的でしょうか？この点は公権力を持つ行政機関として、彼らが熟慮すべき問題です。規制拡大による弊害の可能性も考えねばなりません。

彼らが考えるべき問題として、もう1点指摘したいのは、マンガが創作される際の形式です。マンガを描く際は、描線のみを使って表現します。人間の顔や体を線だけで描きます。そのため児童と成人の判別が実際にはかなり難しくなります。現実でも見分けが付きにくいことがあります。18歳未満が児童で、18歳以上の人が成人なのですが、17歳10か月と18歳3か月で外見に大きな違いはあるのでしょうか？恐らく分かりません。非实在作品は簡単な線で描いただけです。作中の人物が成人なのか児童なのかどうやって判断するのでしょうか？この点をiWINに

質問したら判断できると答えるでしょう。彼らは判断材料として作品のストーリーや登場人物の服装などを挙げるとします。作中の行為や会話の内容かもしれませんが、それで本当に可能でしょうか？実際の運営では問題が生じるでしょう。ある会議でこの問題を議論した時に、ある児少保護団体が目の大きさを挙げました。彼らは描かれた目の大きさから判断すると言うのです。顔全体に占める登場人物の目の大きさによって、「幼態」か否かを判断します。「幼態」とは、台湾で子どもを意味する言葉になります。彼らはそう答えましたが、マンガでは目が大きい登場人物が子どもとは限りません。結果的に、こうした規制の基準が創作表現の自由を奪うこととなります。創作者たちは、自分の絵が児少であると誤解されないように人物の目を小さく描くしかありません。創作者にとっては大問題です。表現の自由が他人に制限されてしまいます。登場人物を自由に描くことができなくなってしまうのです。これは創作表現の自由の重大な侵害であり、行政機関衛福部iWINに対して私が強調したかったのもこの点です。

最後に3点目の妥協案の提示です。私が最初の発言者でしたが、長くは話せないと分かっていました。私はただの弁護士ですから、長い時間が与えられることはありません。そこで私は急いで話し、最後に出席者へ1つの論点を提示します。

2023年の児少条例改正の理由説明の中で、デッサン画、漫画、そして絵画が規制対象の図画とされました。しかし、規制の拡大には正当性や合理性を欠く点があります。そこで、私は新たに規制対象とする図画について実在人物を描いたものだけにしよう提案しました。児少条例が規制する行為は、実在の児少に対する性的搾取のはずだからです。性的搾取が表現されたマンガやデッサン画などについては、対象が実在児少である場合のみ禁止された性的搾取が行われていると認定して、1年以上7年以下の懲役という重罰を科すべきと主張しました。これは私の功績とは言えません。他の多くの専門家も同様の見解を述べていました。その後、5月14日に衛福部が発出した公式文書の中に私の提案が採用されていました。微力ではありましたが、iWIN事件への一連の関与を通じて創作表現の自由の保護に貢献できて本当によかったです。

おわりに

最後になりますが、私の思いを述べさせていただきます。iWIN事件は収束しましたが、問題は依然と

して残っており、多くの課題が待ち受けています。児少条例による規制が存在している現在の状況において、すみません、児少条例ではなく児少法です。児少法規定では、あるサイトが児少の心身に有害なコンテンツを含む場合、政府がその削除を指示できます。この現状では、創作者は活動を行って行く中で表現の自由を享受できますが、同時に児少保護措置の影響も受けます。作品を発表できる全てのチャンネルにおいて、創作表現の自由が100%守られるとは限りません。政府による児少保護という公共利益の追求と表現の自由の保護とのせめぎ合いですので、双方で落としどころを探すしかないのです。いわゆる妥協点です。

私見になりますが、創作者が安心して作品を発表できるプラットフォームを設立する必要があると思います。当然ながら児少法に定められた規定を自律的に順守できる場所です。あるいは、児少がアクセスできない環境です。このような状況であれば、創作者が安心して発表できますし、運営者の不安も解消されます。面倒な行政指導が減り、規制の圧力を感じることもないでしょう。安心できるプラットフォームの設立は、ACG業界全体と創作表現の自由を守りたい人々が一緒になって検討すべき問題でしょう。

プラットフォームの設立には課題もあります。運営管理者の立場で考えた時に、閲覧者の年齢などをどうやって有効に見分けるかが大きな壁となります。法律が禁じているものを児少に見せないよう、どの閲覧者が制限の対象か判別しなければなりません。私が知る限りでは、この問題に関しては、台湾以外にすでに欧米各国でも熱心な議論が行われているようです。当然ながら実現にはいくつもの課題があります。閲覧のためにはアカウントが必要で、閲覧者はその番号を登録します。しかしその際に、プラットフォームの管理者から登録者の生年月日などの情報を要求できるとは限りません。なぜなら、プラットフォームの閲覧を希望する申請者に対して生年月日など個人情報の提供を必須条件とするのは、国民のネットを利用する権利への過度な干渉となるからです。

課題は山積みですが、ネットユーザーたちが語っているように、児少法の条文に定められている規制対象への様々な措置には従わざるを得ません。創作者が安心して作品を発表できる環境を作り、かつ創作表現の自由と児少に対する保護措置を両立させるために、私たち法曹界の人間を含めてACGの表現の自由に関心を持つ者たちが今後も努力する必要がある

ります。

私の話は以上です。ご視聴ありがとうございました。知識や経験がまだまだ足りず、不十分な点もあったかと存じます。どうぞご容赦ください。また皆さんと意見交換できる機会を楽しみにしております。さようなら。

謙衆国際法律事務所（台湾）弁護士

周 政（ゾウ・ゼン）

1983年台湾台北市生まれ。2006年台湾大学（NTU）法学部卒業、2011年台湾大学法科大学院修了。修士（法学）。専門は刑事法。修士論文は「非实在児童ポルノの刑事規制の検討—世界諸国の動向に対する考察を中心に」。現職は弁護士。

講演主催団体

うぐいすリボン

NPO法人うぐいすリボン 2012年に設立された特定非営利活動（NPO）法人。表現の自由の擁護のための団体であり、特に虚構・創作の分野を中心に政策提言活動を行っている。知的財産権に基づく表現規制や、性表現・暴力表現の規制の問題などに関して、自由の保障のあり方を提言してきた。https://www.jfsribbon.org/