

暴力的内容のビデオゲームの未成年者に対する販売、貸し出しを規制する州法が、表現の自由を保障する合衆国憲法修正1条に違反するとされた事例

— Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U. S. _ (2011) —

井上 幸 希

【事実の概要】

問題となった California Assembly Bill 1179¹ (以下、本件州法とする。)は、暴力的内容のビデオゲームが、子どもへの攻撃的な感情を高め反社会的な行動を増長させるという懸念から制定されたものであり、未成年者(18歳未満)に対して「暴力的内容」のビデオゲームの販売、貸し出しを禁止、そのビデオゲームのパッケージに「18」(対象年齢18歳以上)というラベルを貼ることを義務づけていた。本件州法の規制対象となるのは、ビデオゲーム上で操作するキャラクターが殺害、暴行、手足の切断、性的暴行を加える映像を含むビデオゲームである。

そして、それらの内容が、①通常人がゲーム全体をみたときに、未成年者にとって不健全な内容であると認められること、②何が未成年者に相応しいのかということについて、一般社会の基準に照らし、明らかに不快であること、③全体として真の文学的、芸術的、政治的、科学的価値を欠いていることという三つの要件を満たしていれば、「暴力的内容」のビデオゲームとして規制されることになる。さらに、同州法は、これに違反した者に、最大で1,000ドルの罰金を科していた。

ビデオゲームとソフトウェア業界を代表する被告人は、本件州法の執行の差し止めを求めて、カリフォルニア州北部を管轄する連邦地方裁判所に訴えを提起した。同地裁は、本件州法は合衆国憲法修正1条に違反すると判断し、終局的差止め命令を出した。これに対し、カリフォルニア州が第9巡回区連邦控訴裁判所に上訴したが、同控訴裁においても地裁判決が支持されたため、カリフォルニア州が連邦最高裁判所に上告したのが本件である。

【判決要旨】

[Scalia裁判官による法廷意見(Kennedy、Ginsburg、Sotomayor、Kagan各裁判官が同調)]

I 暴力的内容のビデオゲームは、合衆国憲法修正1条によって保護される言論か否かについて、暴力的内容のビデオゲームは、言論の自由を保障する合衆国

憲法修正 1 条の保護を受けると認められる。合衆国憲法修正 1 条により憲法上保護される書籍、娯楽、映画と同様に、ビデオゲームはキャラクター、会話、ストーリー、音楽などのビデオゲームではよく用いられる方法や、バーチャルな空間でプレイヤー同士が対話するといった他のメディアとは全く異なる機能を通じて、メッセージを伝達する。そして、ビデオゲームに対しても、合衆国憲法修正 1 条が要求する言論・出版の自由の基本的な原則が適用される。その最も基本的な原則とは、一般的に、政府はそのメッセージ、その思想、その主題、その内容を理由に表現を制限する権限を有していないものである。しかし、歴史的に保護されない言論とされてきた、わいせつ表現、暴力行為の煽動、けんか言葉などにおいては、このような原則は適用されない。他方で、動物虐待映像の製作、販売、所持を禁じた連邦法の合憲性が争われた *Stevens* 判決^②において、我々は、言論を規制することによって得られる社会的価値と、特定の言論カテゴリーの価値を比較衡量することによって、新たな保護されない言論のカテゴリーを創ることができるとする州の主張を容認しなかった。

この *Stevens* 判決は本件にも妥当する。暴力的な言論とわいせつ表現を同じものとして扱ふべきという州の主張に対し、それを拒絶したのは *Stevens* 判決が初めてではなかった。我々は *Winners* 判決^③においても、暴力的内容の表現は、わいせつ表現には含まれないということを明確に判示している。さらに、州

は、*Ginsberg* 判決^④において容認された未成年者に対するわいせつ表現を規制するニューヨーク州法に依拠して、子どもに直接向けられた言論のみを規制できるような、全く新しい表現内容に基づく規制のカテゴリーを創ろうと試みるが、それは先例のないことであり、誤っている。また、暴力的内容の表現物に対する子どもへのアクセスを特別に規制するという長年にわたる伝統も存在しない。加えて、ビデオゲームの画面上でプレイヤーが暴力行為に参加したり、ストーリーの結末を選択できるという点で、ビデオゲームは双方向的 (interactive) であるため、ビデオゲームには特別な問題があると州は主張する。しかし、あらゆる文字は双方向的であるといえるため、この州の主張には説得力がない。

II 司法審査基準の適用について

本件州法は、保護されるべき言論に対する内容規制にあたる。したがって、州の側が、本件州法につき厳格審査基準 (strict scrutiny) を満たすことを証明できないかぎり違憲無効である。この厳格審査基準の下では、州は当該規制目的がやむにやまれぬ政府の利益 (a compelling government interest) を実現するためであること、さらには当該目的と手段との関係において厳密な整合性 (narrowly drawn) があることを立証しなければならぬ。

Ⅲ 目的審査について

本件州法による規制には、(1)暴力的内容のビデオゲームから未成年者を保護すること、(2)親権の行使を補助すること、という二つの目的が存在する。まず、(1)の目的について、政府が害悪から子どもを保護することにつき、立法権限を有していることに疑いはない。しかし、その権限には、子ども向けられた思想を自由に規制する権限までは含まれておらず、暴力的内容のビデオゲームと未成年者に対する害悪との直接的因果関係について州が立証できない限り、州の規制目的はやむにやまれぬものとはいえない。州は、Craig Anderson 博士や他の心理学者が行った科学的調査に基づき、暴力的内容のビデオゲームが未成年者に与える悪影響を立証しようとした。しかしながら、これらの調査のほとんどすべてが、暴力的内容のビデオゲームと未成年者に与える有害な影響との相関関係 (correlation) を証明したものであり、暴力的内容のビデオゲームをプレイした子どもが攻撃的な行動に走るという因果関係 (causation) を証明していない。ゆえに、州の規制目的はやむにやまれぬものとはいえない。他方で、(2)の目的について、州は本件州法による規制は、親権行使の手助けとなるため正当化されると主張する。しかし、合衆国憲法修正第一条によって保護された言論であるにもかかわらず、両親がその言論を好ましく思っていない場合に、子どもにその言論を伝達した第三者を罰することが、親権行使を補助する適切な手段であるということについては、大いに疑

問である。そして、本件州法による規制が、暴力的内容のビデオゲームに対する子どものアクセスを制限したいが、それがかなわない両親の切実な要求を満たすということを、州は立証していない。ゲーム産業は、消費者にゲームの対象年齢が分かるように、ゲームのパッケージに「AO」(成人向け)、「M」(17歳以上推奨)などのラベルを貼る自発的な評価システムを以前から導入している。このシステムによって、上記の二つの目的を十分に達成できるにもかかわらず、このシステムを適用しても規制できない部分を州が法律によって規制することは、やむにやまれぬ政府の利益とはいえない。

Ⅳ 手段審査について

本件のように、規制目的が二つ存在する場合、それらは過小包摂でもなく、過大包摂でもない手段によって目的が達成されなければならない。(1)の目的からみて、本件州法はビデオゲーム以外の表現を規制対象にしないという点で過小包摂である。すなわち、暴力的内容のビデオゲームが未成年者に与える影響力は小さく、暴力的内容のテレビ番組や銃の写真などのメディアが未成年者に与える影響と大差がないにもかかわらず、本件州法は、暴力的内容のビデオゲームのみを規制し、同じ内容の他のメディアを規制していないという点で過小包摂である。また、本件州法は、両親が暴力的内容のビデオゲームを子どもに買い与えることは禁じておらず、この点が(1)の目的か

らみて過小包摂である。これは重要な社会的問題に取り組むべき方法としては適切とはいえない。また、(2)の目的からみて、暴力的内容のビデオゲームは無害な遊びであると考えている両親をもつ子どもの合衆国憲法修正 1 条の権利を奪っているという点で、本件州法は過大包摂である。自分自身で暴力的内容のビデオゲームを購入することを禁じられた子どもがすべて、暴力的内容のビデオゲームを購入するかどうかに関心をもつ両親をもっているわけでない。法律の効果の一部は、暴力的内容のビデオゲームに対する子どものアクセスを制限したいと思う両親の要求を満たしているかもしれないが、その全体的な効果は、両親がそのようなビデオゲームを子どもの手へ委ねたくないと思っているに違いないとする州の考えを促進しているだけである。

〔Alio 裁判官による結果同意意見 (Roberts 長官が同調)〕

I 本件州法による規制範囲の明確性について

本件州法は立法目的は正当であるが、その規定の文言が漠然不明確であるため合憲とはいえないとする法廷意見に私は同意する。

法の適正手続きは、通常人がいかなる行為が禁止されているのが理解できるように、適正に告知することを要求する。それゆえ、規制対象を明確に限定しなければ、言論に対する萎縮的效果が生じてしまう。この点、本件州法は「暴力的内容」の

ビデオゲームを明確に限定していない。州は、連邦最高裁が *Cinshberg* 判決において合憲と判断した州法を参考にしようとしたが、右州法と本件州法との間には重大な相違が存在する。*Cinshberg* 判決で問題となった州法は、*Miller* 判決で確立された成人向けのわいせつな表現物に関するテストに依拠した⁶⁾。このテストは、具体的に定義された「ハードコア」な性描写に対してのみ法律を適用するというように、規制対象を明確にしている。対照的に、本件州法は規制対象を定義する第一の要件において、*Miller* 判決のように規制対象を明確にしていない。また、わいせつ表現は長年にわたり規制されてきたという歴史が存在するが、暴力に関する表現については、そのような歴史は存在しない。これらの理由により、本件州法は、規制対象を明確に規定していないという結論を下す。

II 新たな科学技術がもたらす影響について

法廷意見は、ビデオゲームをすることが読書や映画を観たりすることとは異なるか否かについて、性急に否定している。近い将来において、ビデオゲームの映像は、撮影されたビデオ映像と視覚的に区別できなくなるかもしれない。さらに、ゲームのプレイヤーは、これらのゲームが創造する仮想現実の世界での出来事に参加することができるであろう。このような現代の新たなビデオゲームの特徴は、すでに市場で販売されている暴力的内容のビデオゲームの特徴⁸⁾とともに検討されなければな

らないが、法廷意見はこのような可能性について十分検討していない。法廷意見によれば、全ての文学は双方向的であるため、ビデオゲームの双方向的な特徴は、新しいものではないという。しかし、先に述べたビデオゲームの特徴のすべてが考慮されるならば、ビデオゲームをすることが読書や映画を観ることは全く異なることだと考えることには、合理的な根拠がある。そして、もしそうであるならば、少なくとも一部の未成年者にとっては、ビデオゲームをすることで受ける影響もかなり異なることになるのかもしれない。

〔Thomas裁判官による反対意見〕

法廷意見は、合衆国憲法修正1条の制定目的に適合しない。法廷意見は、ビデオゲームは合衆国憲法修正1条によって保護される言論であり、それを規制する本件州法は文面上違憲であるとする。しかし、合衆国憲法修正1条の保護がそこまで及ぶとは思わない。憲法起草者の当初の理解によれば、言論の自由の保障には両親や保護者の同意を得ることなく、未成年者が言論にアクセスする権利が含まれていないことは明らかである。

合衆国憲法修正1条の下で、文面上違憲かどうかを判断する法廷意見のいかなる基準によっても、本件州法は合憲とされる。ゲーム業界団体は、「本件州法が合憲とされるためのいかなる場合も存在しないということ」、「本件州法が明確に規制範囲を定義していないこと」、「法律の明確な規制範囲に照らして、法

律の適用が多くの場合違憲であること」について立証していない。ビデオゲームが言論であると仮定しても、法律の適用のほとんどの場合において、本件州法は合衆国憲法修正1条に違反せず、したがって文面上違憲ではない。

〔Breyer裁判官による反対意見〕

I 本件州法の漠然不明確性について

本件州法の合憲性を判断する際、漠然不明確の法理と厳格審査基準を適用したいと思う。その際、関係すると思われる特別なカテゴリーは、「暴力の描写」ではなく、「子どもの保護」のカテゴリーである。そして、子どもに向けられたコミュニケーションの規制は、成人に対するそれを規制するのと同じ様に、合衆国憲法修正1条の要求に適合する必要はない。

本件州法は明確に規制対象を規定しているため、漠然不明確な法律ではない。その理由を *Ginsberg* 判決に見出すことができる。同判決では、わいせつな表現物の未成年者に対する販売を禁じる州法が合憲と判断されており、右州法の「裸体」という文言と本件州法の「殺害」、「暴行」、「手足の切断」という文言を比較すると、本件州法の漠然不明確な点を認めることは難しい。もちろん、両者の間に明確な違いが一つ存在する。それは、*Ginsberg* 判決において問題となった州法は、「裸体」の描写に関するものであったが、他方、本件州法は、過激な暴力的内容のゲームに関するものである。しかし、法律が漠然不

明確かどうかの議論にとつて、そのことは問題でない。本件州法と Ginsberg 判決において合憲と判断された州法との間に、漠然性に関する重大な違いを見い出すことはできない。以上のことから、本件州法は文面上合憲である。

II 司法審査基準の適用について

ビデオゲームは、表現と身体的行動が結合したものである。ビデオゲームにも重要な表現的かつ芸術的要素を含むことを理由に、厳格審査基準を適用するが、機械的に厳格審査基準を適用するわけではない。つまり、本件州法が言論によって生じる害悪に対して有効か否かを判断するにあたり、本件州法が言論によって生じる利益を侵害する程度や、本件州法がやむにやまれぬ利益を促進する程度、そして、他に選べる手段の有効性などを総合的に評価する。

III 目的審査について

本件州法が促進する利益、すなわち、家庭内において子どもに対する教育内容を決定するという基本的な親の利益と、未成年者の福祉という州独自の利益はやむにやまれぬものといえる。そして、本件州法には、暴力的内容のビデオゲームをした子どもが攻撃的になるということを立証した科学的研究など、このやむにやまれぬ利益を十分促進する証拠が存在する。

IV 手段審査について

本件州法は、表現に対する規制として適切である。本件州法は、子どもが両親の同意なしに、過激な暴力的内容のビデオゲームを購入することを禁じているだけである。ゆえに、本件州法と少なくとも同程度に効果的である、より制限的でない他に選べる手段を見つけることができない。法廷意見は、自発的な評価システムが、より制限的でない他に選べる手段であると指摘しているが、この自発的なシステムには実効性がない。

【研究】

米国では、1970年代にビデオゲームが発売された。その当時から暴力的内容のビデオゲームが未成年者に与える悪影響について懸念されており、かかる悪影響について、数多くの実証研究が行われている。

1999年には、コロンバイン高校で銃乱射事件が発生し、その犯人である少年が日常的に暴力的内容のビデオゲームをしていたということもあり、暴力的内容のビデオゲームが未成年者に与える影響への懸念がさらに強まった。この事件をきっかけにして、いくつかの州において、暴力的内容のビデオゲームの未成年者に対する販売等を規制する動きがみられるようになり、実際に右のような規制の合憲性が下級審レベルで争われた。本件州法も、暴力的内容のビデオゲームが未成年者に与える影響を懸念して、カリフォルニア州議会でも可決されたものであつ

た。本件は、暴力的内容のビデオゲームが合衆国憲法修正1条によって保護される言論かどうかについて、連邦最高裁として初めて判断を示したものであり、注目を集めた。¹⁰⁾

I 暴力的内容のビデオゲームは、合衆国憲法修正1条によって保護される言論か否かについて

本件のように、暴力的内容のビデオゲームの規制が合衆国憲法修正1条に違反するか否かが争われる際、まず暴力的内容のビデオゲームが合衆国憲法修正1条によって保護される言論なのかが問題となる。下級審では、暴力的内容のビデオゲームが合衆国憲法修正1条によって保護される言論にあたるかどうかを判断する。連邦最高裁は、伝統的に、言論には憲法上保護されるものと、保護されないものがあるとの立場を採ってきた。そのような立場は、侮辱的な言葉の使用を禁じた州法の合憲性が争われた1947年の *Chaplinsky* 判決¹¹⁾ において示されている。右判決において法廷意見を執筆した *Murphy* 裁判官は、けんか言葉、つまり、まさにそれを言うだけで精神的苦痛を与えたり、即座に治安紊乱を引き起こす恐れのある言葉は、思想の表現の本質的部分ではないし、真実に近づくためのわずかな社会的価値しかないもので、秩序や道徳という社会的利益の方が明らかに重要とされると述べた。その上で、けんか言葉以外にも、わいせつ表現、名誉毀損などが憲法上保護されない言論に含まれると判示し、右州法を合憲とした。また、違法な行

為の煽動を禁じた州のサンジカリズム法が、合衆国憲法修正1条に違反するか否かが争われた1969年の *Brandenburg* 判決¹²⁾ において、連邦最高裁は、暴力行為の煽動については、言論自体が切迫した違法行為を引き起こすことに向けられていて、かつそのような行為が現実が発生する危険性がある場合でなければ、処罰できないと判示した。本件において、法廷意見は、歴史的に保護されない言論とされるのは、わいせつ表現、けんか言葉、暴力行為の煽動であり、暴力的内容のビデオゲームはこのような保護されない言論カテゴリーに該当しないため、暴力的内容のビデオゲームは合衆国憲法修正1条によって保護される言論であると判示している。そして、法廷意見は、動物虐待映像を新たに保護されない言論カテゴリーに追加することを拒否した *Stevens* 判決を本件の先例として引用し、暴力的内容のビデオゲームを保護されない言論カテゴリーに新たに追加することを拒否した。さらに、法廷意見は、暴力的内容の表現はわいせつ表現には含まれないことを明確に判示した *Winters* 判決をもとに、暴力的内容の表現はわいせつ表現とは別の言論類型であることを強調した。

II ビデオゲーム特有の双方向性という特徴について

暴力的内容のビデオゲームが合衆国憲法修正1条の保護を受ける言論であるならば、本件州法の合憲性が、どのような審査基準によって判断されるべきかが次の問題である。法廷意見は、

本件州法は保護されるべき言論の内容規制にあたるため、厳格審査基準を適用すると主張し、本件州法を合衆国憲法修正 1 条に違反すると判示した。他方で、反対意見を執筆した *Breyer* 裁判官も厳格審査基準を適用したが、*Breyer* 裁判官は、本件州法を合憲と判示した。このように判断が分かれた要因として、法廷意見と *Breyer* 裁判官の反対意見とは、ビデオゲームが有する「双方向性」という特徴に対する見解が異なっているという点を指摘できる。法廷意見は、ビデオゲームが有する双方向性という特徴は、他のメディアのそれと何ら異ならないと考えており、ビデオゲームの画面上でプレイヤーが暴力行為に参加したり、ストーリーの結末を選択できるという点で、ビデオゲームは双方向的であるという。また、法廷意見は、*Kendrick* 判決¹⁴における *Posner* 裁判官の意見を引用し、ビデオゲームに限らず、全ての文学は双方向的であるため、暴力的内容のビデオゲームの販売等を未成年者のみ規制するということはできないと主張する。ただ、法廷意見は、未成年者の保護を目的とした規制が全く認められないというのではなく、「子どもも合衆国憲法修正 1 条の保護を受けるのであるから、十分に限定された状況においてのみ、その規制が許容される」と理解している。つまり、未成年者の保護を目的とした規制は、必要最小限度の規制でなければならないことであり、法廷意見は自発的な評価システムこそが必要最小限度の規制であると述べている。これに対し、*Breyer* 裁判官は、子どもに向けられたコミ

ュニケーションの規制は、成人と同じ方法で合衆国憲法修正 1 条の要求に適合する必要はないという。つまり、子どもは外部からの影響を受けやすく、十分な判断能力を有していないため、大人よりも子どものアクセスについては、より広範に規制できるということである。したがって、*Breyer* 裁判官は、ビデオゲーム特有の双方向性という特徴が未成年者に悪影響を与えることを理由に、未成年者に関しては暴力的内容のビデオゲームの販売等を規制することができると指摘する。その根拠として、*Breyer* 裁判官は、未成年者への悪影響を理由に、大人にとってはわいせつではないが子どもにとってはわいせつな表現の規制を認めた先例である *Ginsberg* 判決を引用した。しかし、この点につき、法廷意見が主張するように、*Ginsberg* 判決では、保護されない言論とされるわいせつ表現が問題とされたのであって、本件のように、憲法上保護されるべき暴力的内容のビデオゲームへのアクセスが、未成年者に対してのみ規制できるのかという問題とは異なる。また、法廷意見は憲法上保護される言論でありながら、未成年者への悪影響を理由に未成年者に対してのみ規制が許されるとした先例は存在しないし、そのような考えは誤っていると指摘する。このように法廷意見は先例を重視するあまり、先例を硬直的に解釈しすぎではないだろうか。*Breyer* 裁判官が、機械的な厳格審査基準の適用を否定したのは、このような法廷意見の立場を批判するためであると思われる。法廷意見は、ビデオゲームの双方向性という特徴が、他のメデ

ニアと特に異なる点はないと考えており、小説や映画の主人公を自分自身に重ね合わせることを双方向的であると主張する。しかし、ビデオゲーム特有の双方向性とは、そのようなものではない。ビデオゲームでは、自分の意思でプレイヤーを自由に操作し、目の前の人物を殺害し、暴行を加えることでポイントが加算され、レベルが上がっていく。現実世界において犯罪とされる行為は、ビデオゲームの世界では犯罪行為とされず、むしろそのような行為をすることで、物やお金などの褒美がプレイヤーに与えられる。この繰り返しにより、暴力的内容のビデオゲームをする未成年者が、現実世界において攻撃的になる可能性がある。これがビデオゲーム特有の双方向性という特徴であり、本や映画といった、他のメディアとは質的に異なるといえるのではないだろうか。法廷意見は、ビデオゲームという新たな表現手段がもたらす影響について、あまりにも性急に否定しているように思われる。法廷意見は、ビデオゲーム特有の双方向性という特徴が子どもに悪影響を及ぼすことを理由に、子どもとの関係では、ビデオゲームを典型的に合衆国憲法修正1条の保護の対象外とすることができたかもしれない。¹⁸

本判決の結果、暴力的内容のビデオゲームは保護されない言論カテゴリーに分類されなかった。しかしながら、今後、憲法上保護される言論であっても、その言論が与える悪影響を理由に、未成年者のみを対象とした規制が容認されることになるか

もしれない。科学技術の発達や、時の経過とともに変わりゆく社会情勢によつては、先例としての本判決が近い将来覆される可能性があるのではないだろうか。²⁰

(1) Cal. Civ. Code Ann. § 1746-1746.5 (West 2009). 2005年に制定された直後に、本件州法の合憲性が下級審において争われ、違憲判決が出されたため、本件州法は実際に執行されることはなかった。

(2) United States v. Stevens, 559 U. S. _ (2010).

(3) Winters v. New York, 333 U. S. 507 (1948).

(4) Ginsberg v. New York, 390 U. S. 629 (1968). 女性の裸体 (girlie) が掲載された雑誌を17歳未満の者に販売することを禁じた州法の合憲性が争われた事件。

(5) この自発的な評価システムを実施する機関は、ESRB (Entertainment Software Rating Board) であり、1994年に IDSA (Interactive Digital Software Association) (現在ESRA: Entertainment Software Association) が設立した。http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp (last visited Aug.16, 2012).

(6) 以下の三つの要件が満たされれば、わいせつ表現であると考えられる。(1)その時代の共同体の基準に従って、全体としてその作品が好色的興味に訴えているものと一般人が理解するかどうか、(2)その作品が、州法によって具体的に定義された性行為を明らかに不快な方法で描いているかどうか、(3)全体としてその作品が真の文学的、芸術的、政治的、あるいは科学的価値を欠

- いづるか。Miller v. California, 413 U. S. 15, 24 (1973).
- (7) § 1746(9)(A)(i). 第一の要件とは、「通常人がゲーム全体をみたときに、未成年者にとって不健全な内容であると認められること」である。
- (8) コロンバイン高校およびヴァージニア工科大学で起きた殺人事件を再現するようなゲーム、プレイヤーがライフル銃でケネディ大統領の頭部を射撃するゲームなどが挙げられている。Brown, 564 U. S. at —.
- (9) Ginsberg 判決において問題となった州法が禁じていた表現物とは、女性の尻部や胸部を乳首より下の部分にモザイクを完全にかげずに掲載し、かつ(1)未成年者にとって好色的で、みだらで、不健全な内容であると認められ、(2)何が未成年者にとって適切な表現物なのかということに関して、全体として成人の共同体における基準に照らして、明らかに不快であり、(3)未成年者にとって埋め合わせであるような社会的価値を全く欠いている雑誌である。Ginsberg, 390 U. S. at 64-7.
- (10) 本判決の評釈として、以下のものがある。藤井樹也「暴力的ビデオ・ゲームの規制と表現の自由—その後のアメリカ連邦最高裁判所—」成蹊法学 75 号 140 (91) 頁 (2011)、『辻雄一郎「暴力的なゲーム規制を中心とした表現の自由の考察」駿河台法学 25 卷 2 号 117 頁 (2012)、青野篤「暴力的ビデオゲームの規制と表現の自由—アメリカ連邦最高裁判決：Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 131 S. Ct. 2729 (2011)—」大分大学経済論集 63 巻 5・6 号 109 頁 (2012)、『The Supreme Court 2010 Term: Leading Cases, 125 HARV. L. REV. 182 (2011); Garrett Mathew-James Mott, *Game Over for Regulating Violent Video Games? The Effect of Brown v. Entertainment Merchants Ass'n on First Amendment Jurisprudence*, 45 LOY. L.A. L. REV. 633 (2012); Margaret E. Jennings, *Blood, Brains, and Bludgeoning, But NOT Breasts: An Analysis and Critique of Brown v. Entertainment Merchants Association*, 32 LOY. L.A. ENT. L. REV. 87 (2011).
- (11) American Amusement Machine Association v. Kendrick, 244 F. 3d 572 (7th Cir. 2001); James v. Meow Media, Inc., 300 F. 3d 683 (6th Cir. 2002); Interactive Digital Software Association v. St. Louis County, 329 F. 3d 954 (8th Cir. 2003); Video Software Dealers Association v. Schwarzenegger, 556 F. 3d 950 (9th Cir. 2009). また、暴力的内容のビデオゲームの規制の合憲性を争った下級審判決を年代別に検討している論説として、『Garrett Mathew-James Mott, *supra* note 10, at 636-42; 邦語文献としては、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 1 頁 (2006) がある。
- (12) Chaplinsky v. New Hampshire, 315 U. S. 568 (1942).
- (13) Brandenburg v. Ohio, 395 U. S. 444 (1969).
- (14) Kendrick, 244 F. 3d 572 (7th Cir. 2001). 未成年者に悪影響を及ぼすビデオゲームを未成年者にプレイさせることを、ビデオゲームを販売する経営者に禁じた市の条例が合衆国憲法修正 1 条に違反するかどうか争われた事件。
- (15) Erznoznik v. City of Jacksonville, 422 U. S. 205, 212-13 (1975).
- (16) The Supreme Court 2010 Term, *supra* note 10, at 191; Alan E.

Garfield, "Reasoning-Lite" in the Violent Video Game Case, 1 WAKE
FOREST L. REV. ONLINE 124, 132 (2011).

(17) Robert Bryan Norris, Jr., *It's All Fun and Games Until Someone
Gets Hurt: Brown v. Entertainment Merchants Association and The
Problem of Interactivity*, 13 N.C.J.L. & TECH. ON. 81, 96-101 (2011).

(18) *The Supreme Court 2010 Term*, *supra* note 10, at 190.

(19) *Id.* at 191.

(20) Garrett Mathew-James Mott, *supra* note 10, at 650.