

ゲーマーのジレンマをめぐる論争*

萬屋 博喜

概要

In this paper, I provide an overview of debates on the Gamer's Dilemma. The Gamer's Dilemma, first introduced by Morgan Luck, has been the subject of intense discussion among scholars in video game ethics. While many players intuitively regard virtual murder as morally permissible, they tend to judge virtual child molestation as morally impermissible. However, if there is no morally significant difference between virtual murder and virtual child molestation, they appear to face a dilemma: either they must accept that virtual murder is morally impermissible or that virtual child molestation is morally permissible.

In Section 1, I begin by explaining the background against which the Gamer's Dilemma emerged and then outline the aims of this paper. Section 2 introduces the dilemma in detail. Section 3 examines two types of response: resolving strategies and dissolving strategies. Resolving strategies appeal to normative ethical theories such as consequentialism and virtue ethics, whereas dissolving strategies focus on arguments that invoke the context or convention dependence of moral intuitions, or appeal to the deontological framework for evaluating virtual actions. In addition, I introduce relevant empirical studies concerning gamers' intuitions. In Section 4, I summarize the discussion of this paper and identify directions for future research.

Keywords: ゲーマーのジレンマ、ビデオゲームプレイ、バーチャル殺人、バーチャル小児性的暴行、道徳的許容性

1 はじめに

ゲーマー^{*1}のジレンマ (The Gamer's Dilemma) は、特に欧米のビデオゲーム倫理学という分野で盛んに論じられている。ビデオゲーム倫理学では、ゲーム内の暴力的描写が倫理的にいかなる含意を持つのかという問いや、ビデオゲームプレイがスポーツマンシップの精神に則っているかどうかという問いなど、幅広いテーマをめぐる盛んに議論が交わされてきた (Nguyen 2017)。そうしたテーマの中でも、ゲーマーのジレンマは、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行に関するゲーマーの直観を問い直すきっかけとなった主題として知られている。

* CAP Vol. 17 (2026) pp. 219-240. Submitted: 2026.2.27. Accepted: 2026.8.31. Category: サーヴェイ論文. Published 2026.9.7

^{*1} 以下、特に断りのない限り、「ゲーマー」はビデオゲーマーを指すものとする。

ゲーマーのジレンマを初めて提示したモーガン・ラックは、日頃からバーチャル殺人 (virtual murder) を行っているゲーマーが、バーチャル殺人は道徳的に許容されるのに対し、バーチャル小児性的暴行 (virtual child molestation) は道徳的に許容されないという直観を持っているにもかかわらず、道徳的に許容できるかどうかという観点から見れば両者に有意な差はない、と論じている (Luck 2009; Luck 2022)。もしバーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間にそうした差がないのだとすれば、ゲーマーは「バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容できる」とみなしてバーチャル小児性的暴行を描写したゲームに対する道徳的嫌悪感を抱くか、もしくは「バーチャル殺人は道徳的に許容できない」とみなして自らがバーチャル殺人を実行する際に良心の呵責に苛まれるという葛藤に直面することになるだろう。

このジレンマが論じられるようになった背景には、ビデオゲームの不道徳性を象徴するような事件が相次いで起こったことにある。例えば、イギリスのロックスター・ノースが開発した『Grand Theft Auto』シリーズ (1997-) は、過激な暴力表現で知られており、バーチャル強盗やバーチャル殺人などの行為を許容しているという理由で道徳的に非難されてきた。特に、2008年にタイの18歳の学生がタクシー運転手を殺害した動機として、『Grand Theft Auto IV』(2008)のシーンを再現したかったと供述したことはメディアで大きく報道された*2。

また、Luck 2009以降の議論に拍車をかけたのが、日本のILLUSIONが開発した『レイプレイ』(2006)をめぐる問題である。『レイプレイ』は日本国内で流通していたが、2009年にイギリスのマーケットプレイスで販売されたことにより、児童に対するバーチャル性的暴行やバーチャル性的虐待を許容する有害なビデオゲームとして認定され、世界各地で抗議活動が起こるきっかけとなった*3。その後、『レイプレイ』はバーチャル小児性的暴行が描写された作品の典型例として扱われるようになったのである。

しかし、どのような描写を含んだビデオゲームプレイが道徳的に許容されるのだろうか。私たちはゲームプレイにおいて、どのようなバーチャル行為がどこまで道徳的に許容されるのかについて、各々が異なる反応を示すように思われる。例えば、『レイプレイ』は、事の発端となったイギリス国内にとどまらず、アメリカの人権保護団体「イクオリティ・ナウ」が日本政府に抗議声明を発表したことにより、国際的な問題へと発展した*4。それに対し、『Grand Theft Auto』シリーズはメディアで繰り返し問題視されてきたにもかかわらず、『レイプレイ』ほどの国際的な問題にまでは発展しなかったのである。ここにおいて、『Grand Theft Auto』内での行為と『レイプレイ』内での行為との間で、道徳的許容性に関する何らかの差が生じているように思われる。

以上のようなゲーマーのジレンマへの対処法をめぐる、現在でもなお解決戦略 (resolving strategies) と解消戦略 (dissolving strategies) との間に論争が続いている (Montefiore and

*2 Jim Reed, "Thailand bans Grand Theft Auto IV," BBC radio 1 Newsbeat, 4 August 2008, URL = http://news.bbc.co.uk/newsbeat/hi/technology/newsid_7540000/7540623.stm (最終閲覧: 2026年8月31日)

*3 Rio Tani, 「イギリスの議員が、アマゾンで売られる日本の18禁ゲーム『レイプレイ』を国会で追及」、Game*Spark, 2009年2月12日, URL = <https://www.gamespark.jp/article/2009/02/12/17924.html> (最終閲覧: 2026年8月31日)

*4 読売新聞, 「日本製「性暴力ゲーム」欧米で販売中止、人権団体が抗議活動」、2009年5月8日, URL = <http://www.yomiuri.co.jp/national/news/20090507-0YT1T01111.htm> (最終閲覧: 2026年8月31日)

Formosa 2022)。解決戦略は、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行の間に明確な道徳的差異があることを示し、ゲーマーのジレンマを解決しようとする。そうした差異が示されれば、ゲーマーの直観を維持しつつ、バーチャル小児性的暴行がバーチャル殺人よりも道徳的に問題視される理由を説明できるようになるからだ (Bartel 2012, 2020; Patridge 2013; Young 2016; Kjeldgaard-Christiansen 2020; Luck 2022; Coghlan and Cox 2023)。それに対し、解消戦略は、ジレンマの出発点となる直観や前提の基礎を掘り崩し、ジレンマの不成立や無力さを示して、ジレンマを解消しようとする (Ali 2015; Ostritsh 2017; Ramirez 2020; Montefiore and Formosa 2022, 2023; Ulbricht 2023)。

本稿の構成は以下の通りである。まず第2節では、ゲーマーのジレンマを定式化した上で、いくつかの補足説明を与える。次に第3節では、ジレンマに対処する議論として、解決戦略と解消戦略を紹介・検討する。第一に、解決戦略については、帰結主義と徳倫理学に訴えた議論を吟味する。第二に、解消戦略については、ジレンマの前提となる直観の基礎を掘り崩す議論と、義務論の観点からジレンマを無効化する議論を吟味する。特に、直観の基礎を掘り崩す議論については、ゲーマーの直観に関する経験的研究も併せて紹介する。以上の議論を踏まえて、第4節ではゲーマーのジレンマをめぐる論争の現状と今後の課題を述べる。

2 ゲーマーのジレンマ

2.1 ゲーマーのジレンマの定式化

ラック (Luck 2009; Luck 2022) によれば、ゲーマーのジレンマとは、多くのビデオゲーマーにとってバーチャル殺人は道徳的に許容されるのに対し、バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されないように思われるにもかかわらず、両者の間に道徳的に有意な差があることを示す根拠を与えることはできない、という問題である。バーチャル殺人に日頃から慣れ親しんでいるゲーマーは、このジレンマによって「バーチャル小児性的暴行も道徳的に許容できる」と考えて自らの道徳的直観を修正するか、もしくは「バーチャル殺人も道徳的に許容できない」と考えてゲームプレイ時に良心の呵責に苛まれるという葛藤に直面する。

本稿では先行研究での議論を踏まえて、次のようにゲーマーのジレンマを定式化しておこう (Ali 2015, 268; 松永 2018, 284-5; Montefiore and Formosa 2022, 2)。

ゲーマーのジレンマ

P1 ゲーマーは「バーチャル殺人は道徳的に許容される」という直観を持つ。

P2 ゲーマーは「バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されない」という直観を持つ。

P3 しかし、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間に、道徳的許容性に関する有意な差は存在しない。

C したがって、ゲーマーは「バーチャル殺人は道徳的に許容される」という直観を否定するか、「バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されない」という直観を否定せざるを得ない。

2.2 ジレンマに関するラックの議論

では、ラックは以上のジレンマがどのようにして成立すると考えたのだろうか。ここでは、[P1]～[P3] に関するラック自身の説明を確認しておこう (Luck 2009, 31–5)。

まず、ラックは [P1] と [P2] について次のように述べている。

コンピュータゲームにおいてプレイヤーが自分のキャラクターに他のキャラクターを殺害させることは不道德なのだろうか。この問いに対する標準的な答えは「否」である。なぜなら、バーチャル空間での危害によって誰かが現実に関与に危害を加えられることはないからだ。こうした見方は直観に合致するように思われるし、何百万ものゲーマー (millions of gamers) がバーチャル殺人という行為にコミットすることは完全に許容されると考える理由を説明している。だがこの議論は、バーチャルペドフィリア^{*5}が道徳的に許容されうる理由を示すためにも、容易に用いることができる。というのも、そうした場合には現実の子どもは危害を加えられないからだ。この結果は、ほとんどの人 (most people) がバーチャルペドフィリアは道徳的に許容できないと感じているため、衝撃的である。(Luck 2009, 31)

ここで、ラックは「何百万ものゲーマー」がバーチャル殺人は道徳的に許容されるという直観を持ち、「ほとんどの人」がバーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されないという直観を持つと考えているようである。だが、それらが正しいことを裏付ける経験的証拠は挙げられていない。そのため、ラックは大勢のゲーマーが [P1] と [P2] の正しさを認めるということを、理論的な仮定として前提していると考えられる。

また、ラックは [P3] が誤っていることを示す五つの論証を紹介した上で、いずれもうまくいっていないと論じている。

第一の論証は、「社会的受容性 (social acceptability)」(Luck 2009, 32) の観点から、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行の違いを示そうとするものである。まず、バーチャル行為が道徳的に許容されるかどうかは、その行為が社会的に受容されるかどうかによって決まる。また、バーチャル殺人は社会的に受容されるのに対し、バーチャル小児性的暴行は社会的に受容されず禁忌とみなされるのが一般的である。したがって、バーチャル殺人は道徳的に許容されるのに対し、バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されない。

しかし、以上の論証は、なぜ私たちがバーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行に関して異な

^{*5} 本稿では、「バーチャルペドフィリア」と「バーチャル小児性的暴行」を互換可能な表現として用いている。その理由は以下の通りである。ラックは、Luck 2009 では「バーチャルペドフィリア (virtual pedophilia)」(Luck 2009, 31) という表現を用いていたが、Luck 2022 では「バーチャル小児性的暴行 (virtual child molestation)」(Luck 2022, 1287) と表現を改めている。これは、バーチャル殺人という行為との比較を明確にするためだと考えられる。実際、ラックは「暴行を含まない形式のペドフィリア」(Luck 2009, 32) を示唆しつつも、ジレンマに関わるのは「小児性的暴行 (child molestation)」(Luck 2009, 35) であると述べている。また、ゲーマーのジレンマをめぐる論争では、精神医学におけるペドフィリア (思春期前の子どもへの性的欲求) とヘベフィリア (思春期の子どもへの性的欲求) の区別よりも、「ペドフィリア」という言葉の日常的用法が優先されてきたという指摘もある (Young 2016, 14)。そうした用法では、おそらく「未成年に見える人物への性的欲求」ということが想定されている。

る直観を持つのかという事実を説明しているだけで、両者の違いに関する「道徳的正当化 (moral justification)」(Luck 2009, 32) を与えてはくれない。この論証が成功するためには、社会的受容性を支える「慣習 (conventions)」(Luck 2009, 32) と道徳を同一視する必要がある。しかし、それは古代ローマにおいて奴隷制が社会的に受容されていたという事実から、当時の奴隷制は道徳的だったと主張することに等しい。以上のことから、道徳を慣習に還元するという立場を認めるのでない限り、第一の論証が成功しているとは言い難い (Luck 2009, 32)。

第二の論証は、バーチャル行為が現実の行為に対して影響を与える「見込みの高さ (significant likelihoods)」(Luck 2009, 32) に訴えるものである。まず、危害をもたらす見込みがきわめて高い行為は不道徳である。また、バーチャル小児性的暴行が現実の小児性的暴行につながる見込みはきわめて高い一方で、それに比べるとバーチャル殺人が現実の殺人につながる見込みは低い。したがって、バーチャル殺人は道徳的に許容されるのに対し、バーチャル小児性的暴行は不道徳である。

以上の論証は、危害という帰結の観点からバーチャル行為の善悪を評価する点で「帰結主義的 (consequentialist)」(Luck 2009, 33) であり、筋が通っているように思われる。しかしながら、バーチャル小児性的暴行が現実の小児性的暴行につながる見込みがきわめて高いことを示す十分な証拠は与えられていない。さらに、バーチャル殺人が現実の殺人につながる見込みが、バーチャル小児性的暴行が現実の小児性的暴行につながる見込みよりも低いことを示す証拠も不十分である。以上のことから、関連する十分な証拠が与えられない限り、第二の論証は説得力を欠くことになるだろう (Luck 2009, 33)。

第三の論証は、バーチャル行為が他人にもたらす危害ではなく、ゲーマー自身にもたらす危害に着目したものである (Luck 2009, 33–4)。まず、バーチャル小児性的暴行を楽しむゲーマーは、現実の小児性的暴行に快感を覚えているため、自らの人格を損ねるという危害を被っている。また、バーチャル殺人を楽しむプレイヤーは、競争や攻略のためにゲームを楽しんでおり、現実の殺人に快感を覚えているわけではない。したがって、バーチャル小児性的暴行はゲーマーの人格を損ねるがゆえに道徳的に許容されないのに対し、バーチャル殺人は道徳的に許容される。

以上の論証は、ゲーマーの性格という観点からバーチャル行為の善悪を評価する点で「徳倫理学 (virtue ethics)」(Luck 2009, 33) に依拠しており、直観的にもっともらしいと思われるかもしれない^{*6}。しかし、この論証にも次のような問題点がある (Luck 2009, 34)。バーチャル小児性的暴行を楽しむことが、常に現実の小児性的暴行に快感を覚えることであるとは限らない。というのも、その目的はゲームをクリアすることにあるかもしれないからだ。もしバーチャル小児性的暴行の目的がゲームの攻略にあるならば、それは道徳的に許容されることになるだろう。そして、バーチャル殺人が常にゲームの攻略にとって必要であるとは限らない。例えば、『Grand Theft Auto』シリーズのプレイヤーは攻略に不要であることを知りながら、一般人を殺害する選択肢をとることがしばしばある。そうした場面で、ゲーマーが競争や攻略とは無関係に殺人を楽しんでいるとしたら、バーチャル

^{*6} この点に関して、ラックは「過度、放埒、不正な行為のシミュレーションに参加することで、……あなたは、自らの徳を損ない、ユーダイモニア (eudaimonia) という目標から遠ざかるがゆえに、自分自身に対して危害を加えている」(McCormick 2001, 285) という、マット・マコーミックのアリストテレス主義的徳倫理学の見解を引き合いに出している (Luck 2009, 33–4)。

殺人もバーチャル小児性的暴行と同様に不道德であることになるだろう。

第四の論証は、バーチャル小児性的暴行が特定の集団を不当に標的にしているという点に訴えたものである (Luck 2009, 34-5)。まず、殺人と小児性的暴行はどちらも有害である。しかし、特定の集団 (特に、子ども) を不当に標的にするのはペドフィリアの加害者だけであり、そのことが小児性的暴行を全体として有害な行為にしている。したがって、バーチャル殺人は特定の集団を標的としていないため道徳的に許容されるのに対し、バーチャル小児性的暴行は特定の集団を標的とするため道徳的に許容されない。

以上の論証は、一定の説得力を持つように思われる。というのも、バーチャル殺人は必ずしも特定の集団を標的にしないのに対し、バーチャル小児性的暴行は常に特定の集団を標的にするという差異を明確に示しているからだ。しかし、無差別殺人が子どもへの性的暴行よりも与える危害が少ないと言い切れるかどうかは明らかではない。また、子どもを含むあらゆる年齢層の集団を標的とするバーチャル性的暴行は、バーチャル殺人の場合と同様に道徳的に許容される。以上のことが正しければ、第四の論証は成功していないことになる (Luck 2009, 35)。

第五の論証は、バーチャル小児性的暴行が子どもを標的にしているという点に着目したものである (Luck 2009, 35)。まず、子どもは大人に比べて無垢で無防備であるため、社会的に特別な地位を持っている。また、他の条件が同じであれば、子どもに危害を加えることは、大人に危害を加えることよりも悪質である。そして、バーチャル小児性的暴行は子どもに危害を加えるのに対し、バーチャル殺人はそうではない。したがって、バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されないのに対し、バーチャル殺人は道徳的に許容される。

以上の論証に納得する人は多いかもしれない。しかし、「他の条件が同じであれば」という条項に注意すべきである。たしかに、他の条件が同じであれば、子どもの殺害が大人の殺害よりも悪質であり、子どもへの性的暴行が大人への性的暴行よりも悪質である。しかし、この比較においてすべての条件が等しいわけではない。少なくとも、殺人と性的暴行は異なる行為であり、異なる条件に置かれている。したがって、第五の論証を成功させるためには、「他の条件が同じであれば」という条項を除いた上で、子どもに危害を加えることが大人に危害を加えることよりも悪質であることを示す必要がある (Luck 2009, 35)。

以上の議論に基づいて、ラックはゲーマーのジレンマが次のようにして成立すると考える。まず、[P1] と [P2] が正しいと仮定する。次に、[P3] の正しさを否定する論証が成功しておらず、[P3] が正しいとしよう。このとき、ゲーマーは [C] を認めることになり、[P1] を否定して「バーチャル殺人は道徳的に許容されない」と判断するか、[P2] を否定して「バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容される」と判断するかのいずれかを選択しなければならないという葛藤に陥る。以上がゲーマーのジレンマの概要である。

2.3 ジレンマについての注意事項

ただし、ゲーマーのジレンマはしばしば誤解される傾向にある。そこで、クリストファー・バーテル (Bartel 2020) は次のような注意事項を述べている*7。

第一に、ゲーマーのジレンマでは、道徳的行為の正しさではなく**道徳的許容性 (moral permissibility)** が想定されている。道徳的に許容できる行為とは、その行為を禁止・非難する道徳的な理由が存在しないような行為である。例えば、アメリカのエレクトロニック・アーツが開発した『APEX Legends』(2019) では、スナイパーライフルを選んで相手を射殺することは、ゲーム内のルールによって道徳的に禁止されておらず許容できる行為としてみなされる。

しかし、ある行為が道徳的に許容できるからといって、その行為が道徳的に正しいとは限らない。バーテルの論点を明確にするため、ここで道徳的許容性の範囲を表で表しておこう。表1は、左に行けば行くほど道徳的に許容できず、右に行けば行くほど道徳的に許容できることを可視化したものである*8。

表1 道徳的許容性の範囲

許容不可能		許容可能	
禁止		中立	義務

例えば、日本のフロム・ソフトウェアが開発した『ELDEN RING』(2022) で、殺す必要のない兵士を殺すことが道徳的に許容されるとしても、それが道徳的に正しいかどうかは必ずしも明らかではない。また、フランスのクアンティック・ドリームが開発した『Detroit: Become Human』(2018) で、NPC (ノンプレイヤーキャラクター) を裏切ることが道徳的に望ましくないとしても、不正とまで言い切れるかどうかは明確ではないだろう。

第二に、ゲーマーのジレンマの [P1] と [P2] は、例外を認めるということである。つまり [P1] は、「すべてのバーチャル殺人が道徳的に許容される」という意味ではなく、「幅広い (あるいは典型

*7 ここで紹介した二点に加えて、バーテルはゲーマーのジレンマが主に**シングルプレイヤーによるバーチャル行為**を想定していることを指摘している (Bartel 2020)。バーテル自身は事例を挙げていないが、例えば『GHOSTRUNNER』(2020) や『ELDEN RING』(2022) などのゲームのプレイヤーである。例えば、「NPC に話しかける」という行為や「レベル上げをする」という行為が想定されている。それに対し、『ELDEN RING NIGHTREIGN』(2025) のように、マルチプレイを前提したゲームのことは想定されていない。例えば、「他のプレイヤーと協力してボスを倒す」という行為や「チャット機能を用いて他のプレイヤーとコミュニケーションをとる」という行為は、考察から除外されている。本稿も、シングルゲームプレイに限定して議論を進めることにしたい。とはいえ、ゲーマーのジレンマはシングルプレイゲーム以外のゲームでも同様に生じる可能性があることは留意しておくべきだろう。この論点は、匿名の査読者による指摘に基づいている。

*8 もちろん、いずれのエリアに属するかを判断するのが難しい境界事例も存在するだろう。しかし、ゲーマーのジレンマでは典型的な事例を中心に議論を進めるため、境界事例の扱いについては脇に置いておくことにしたい。

的な) バーチャル殺人が道徳的に許容される」という意味で理解される必要がある、ということだ。[P2] も同様に、「幅広い(あるいは典型的な)バーチャル小児性的暴行が道徳的に許容されない」という意味で理解すべきである。

2.4 ジレンマに対処する二つの戦略

以上のようなゲーマーのジレンマを真正のものとして認めるとき、私たちはいかにしてゲーマーのジレンマに対処すればよいのだろうか。トマス・モンテフィオーレとポール・フォルモサは、ゲーマーのジレンマへの対応策を解決戦略と解消戦略という二つの戦略に分類している (Montefiore and Formosa 2022, 2)。解決戦略は、[P3] の否定、つまり、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行の間に道徳的差異があると論じることで、正面からジレンマに応じようとする。それに対して解消戦略は、ゲーマーのジレンマが想定している直観の基礎を掘り崩したり、直観の役割を疑ったりすることで、ジレンマそのものが無効となることを示そうとするのである。次節では、それぞれの戦略について検討を加えよう^{*9}。

3 ゲーマーのジレンマに対処する

3.1 解決戦略

解決戦略は、バーチャル小児性的暴行がバーチャル殺人よりも道徳的に許容できない根拠を明らかにすることで、ジレンマの [P3] の否定、つまりバーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間に道徳的許容性に関する有意な差があることを示そうとする。

解決戦略の議論は多様であるが、倫理学理論の観点から次の二種類に整理することができる。つまり、帰結主義の観点から「バーチャル小児性的暴行は現実社会に対して道徳的に望ましくない帰結をもたらすがゆえに道徳的に許容できない」と論じる見解と、徳倫理学の観点から「バーチャル小児性的暴行はゲーマーの性格を道徳的に歪めてしまうがゆえに道徳的に許容できない」と論じる見解である。以下、それぞれの議論を検討しよう。

3.1.1 帰結主義的解決

バーテル (Bartel 2012) は、バーチャル小児性的暴行が現実の児童に対して危害をもたらすのに対し、バーチャル殺人はそのような危害をもたらしていないと論じている。バーテルによれば、バーチャル小児性的暴行は児童の性的行為に関する描写を含んでおり、それは道徳的に悪い児童ポルノの実例である。例えば、ゲーム内で児童に対する痴漢が現実の痴漢ではないとしても、ゲーマーはゲー

^{*9} 解決戦略と解消戦略の整理については、Montefiore and Formosa 2022 の議論に多くを負っている。しかし、その詳細については必ずしも彼らの説明に従っていないところがある。まず、彼らは解決戦略の議論を道具的アプローチと内在的アプローチに分類しているが、本稿ではそうした分類を採用していない。また、行為と性格の因果関係の立証が困難であるという解決戦略への反論と、直観の信頼性に訴えた解消戦略への反論は、私が提示したものである。

ム内で描写された児童への痴漢行為を児童ポルノとして消費している。

このような消費の問題点は、バーチャルであれ何であれ、児童ポルノに含まれるイメージが大人と児童との間に生じる不平等な関係を**性化する (sexualize)** あるいは**エロス化する (eroticize)** ことにある (Bartel 2012, 15; cf. Levy 2002)。こうした性化やエロス化は、大人が自らの性的な楽しみのために児童を利用するということであり、たとえバーチャルな行為であったとしても道徳的に許容されないだろう。それに対し、バーチャル殺人は現実の殺人ではなく、現実の人間に対して害をもたらしているわけでもない。したがって、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間には、児童ポルノの実例とみなされるかどうかという点で、重大な道徳的差異が認められる。

以上のようなバーテルの議論に対して、ラックとネイサン・エレビーは次のように応答している (Luck and Ellerby 2013)。確かに、バーチャル小児性的暴行は児童ポルノの実例としてみなされるかもしれない。しかしそうだとすると、バーチャル小児性的暴行が現実の児童に対して実害をもたらしていると断言することは難しい。というのも、バーチャル小児性的暴行が現実の児童への性的虐待をもたらすことを明確に示す特徴を持っているとは言い難いからだ (cf. Young 2016, 28–35)。

また、ステファニー・パトリッジもバーテルの議論に対して次のように応答している (Patridge 2013)。現実の児童の中に、性的虐待や性的被害を経験した人物がいることは確かである。だが、現実の女性が体系的に抑圧され不平等な扱いを受けてきたのと同様の仕方で、現実の児童が体系的に抑圧されてきたと言い切るのは難しい。また、英語圏の社会では、児童は性化の対象とならないことが共通了解となっている。例えばアメリカでは、性化された児童のイメージに対してまったく文化的に寛容ではなく、ミスコンに参加する児童の写真は問題含みだとみなされる。そのため、パトリッジによれば、集団としての児童は集団としての女性と同様の仕方では危害を被っていないのである。

もちろん、パトリッジが指摘するように、個別のイメージが個別の児童に対する危害に寄与する可能性はある (Patridge 2013, 29)。仮に児童の性化を支持する社会規範を促進するようなバーチャル行為があれば、それは軽蔑に値するものであり、児童に対して直接的な害を与えるかもしれない。しかし、バーチャル行為が現実の犯罪行為に対してどれほどの影響力を持つかについては、明確な経験的証拠が存在していない。そのため、バーテルの議論だけに基づいて、バーチャル小児性的暴行とバーチャル殺人の間の道徳的差異を示すことは困難である。

バーテルとは異なる帰結主義的見解として、クレア・マッギンとエリカ・ラックリーは、バーチャル小児性的暴行が児童ポルノとして非難の対象とはならないとしても、ゲーム内で描写されたイメージのわいせつさが**文化的害 (cultural harm)** をもたらす可能性があると論じている (McGlynn and Rackley 2009)。文化的害とは、特定の文化的集団のアイデンティティや価値観に対して悪影響を及ぼすことである (McGlynn and Rackley 2009, 256)。例えば、オンライン上の広告で特定の民族が一面的に描かれることで、その民族の文化全体に対する誤解や偏見が蔓延する場合があるだろう。同様に、バーチャル小児性的暴行によって描かれる児童のイメージは、そうした児童が属する社会の文化を歪めて伝達する恐れがあるというわけだ。

しかし、以上の議論についても、バーチャル小児性的暴行と文化的害との間に単なる相関関係ではなく因果関係があることを立証する責任が問われるだろう。特に、バーチャル行為が特定の文化的集団や民族に対して具体的にどのような害をもたらし、誰がそうした害を具体的に被るのかを明らかに

することは、それほど容易な作業ではない。というのも、バーチャル小児性的暴行によって描かれる児童は、明らかに空想上のキャラクターであることが明白なことが多く、実在する文化的集団や民族から意図的に断絶されたものとして描かれる傾向にあるからだ^{*10}。そのため、そうしたゲームが特定の民族や社会に対する文化的害をもたらしていると明確に言い切ることは、少なくとも容易ではないと考えられる^{*11}。

3.1.2 徳倫理的解決

バーテル (Bartel 2020) は、Bartel 2012 の議論が説得力に欠けるものだったことを認めた上で、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間の道徳的な差を示すためにはゲーム内での描写ではなくゲーマーの動機に着目する必要がある、と主張する。というのも、ゲーマーがコントローラーを操作してゲーム内のキャラクターを動かすという行為が、差別的な意図や嗜虐的な動機に基づいていれば、道徳的に問題含みであるとか、場合によっては不正であるとかいった評価を受けることになるからだ。

バーテルによれば、バーチャル行為が正当防衛やゲームの攻略といった道徳的に瑕疵のない動機に基づいているならば、それが殺人であれ小児性的暴行であれ、道徳的に許容されることになる。しかし、バーチャル小児性的暴行は、バーチャル殺人よりも道徳的に瑕疵のある動機に基づいていることが多い。というのも、バーチャル小児性的暴行は（おそらく現実の性暴力とは異なるファンタジーを通じて）ゲーマーの**不道徳な欲求 (immoral desire)** を涵養する傾向にあり、そうした行為が自己防衛やゲームの攻略といった動機に基づいている事例を示すのは非常に難しいからだ (Bartel 2020, ch. 6)。

もちろん、ゲームによってはゲーマーがバーチャル殺人によって猟奇的な欲求を涵養する場合もあるかもしれない。だが、バーチャル殺人に比べて、バーチャル小児性的暴行が道徳的に瑕疵のない動機に基づいているような事例の範囲は狭いと考えられる。したがって、バーテルによれば、バーチャル小児性的暴行は、ゲーマーの不道徳な性的欲求を涵養させることで道徳的性格を歪めるがゆえに、道徳的に許容されないのである (Bartel 2020, sec. 6.4)。このようにして、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間には、道徳的許容性に関して有意な差があると結論することができる。

バーテルの見解とは異なる動機に着目した議論もある。トマス・コグランとダミアン・コックスによれば、バーチャル小児性的暴行は、ゲーマーに対して**自己嫌悪 (self-repugnance)** という感情を生じさせ、その行為の継続がゲーマーの性格を歪めさせかねないという理由で、バーチャル殺人より

^{*10} 松浦優が指摘するように、アダルトビデオゲームのキャラクターは、意図的に目を大きくしたり髪色を変えたりして現実世界の人物からの距離を取っており、現実の犯罪行為の代用品として開発・販売されているわけではない (松浦 2017)。松浦は、『レイププレイ』に関するパトリック・ガルブレイスの研究 (Galbraith 2017) を紹介しつつ、バーチャル痴漢やバーチャルレイプの描写を含んでいるが、主人公がヒロインに殺害される処罰を受けるなどの倫理的配慮がゲーム内で行われていることに注意を向けるべきだ、と述べている。

^{*11} さらに言えば、ここではバーチャル性的行為とフィクトセクシュアリティの問題を考える必要があるかもしれない。松浦が指摘するように、現実の小児性的暴行とバーチャル小児性的暴行はそれぞれ別の次元の話として扱った方がよい。というのも、後者を前者の代用として考えること自体が、対人性愛社会でのセクシュアリティが正しいと決めつける偏見かもしれないからである (松浦 2023)。

も道徳的に許容できない (Coghlan and Cox 2023)。

バーチャル殺人に関与するゲーマーは、ゲーム内のキャラクターの死や喪失に対して後悔という道徳感情を抱くことがあるかもしれない。しかし、バーチャル殺人に関与したゲーマー自身に何らかの感情的反応が向けられることは、ほとんどなさそうである。例えば、『APEX Legends』で他のキャラクターを射殺したとしても、それは勝利を目的とした行動であるため、「もっと上手くやれた」などの技術的な反省の念を抱くことがあっても、後悔や自己嫌悪などの道徳感情を抱くことはまれだろう。それに対し、バーチャル小児性的暴行に関与するゲーマーは、ゲーム内のキャラクターに対してそのような行動を選んだり命じたりしたゲーマー自身に対して自己嫌悪という道徳感情を生じさせる傾向にある。例えば、『レイブレイ』でゲーム内のキャラクターに性的行為を働いたとすれば、それはゲームの主人公に対して性的行為を命じているのであり、そのことを命じたプレイヤー自身に自己嫌悪を生じさせうる、ということである^{*12}。

コグランとコックスによれば、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行の道徳的な差は、死と苦しみの違いによって説明することができる (Coghlan and Cox 2023, 6–9)。バーチャル殺人はキャラクターに対して死を引き起こす一方で、バーチャル小児性的暴行はキャラクターに対して苦しみを引き起こす。しかし、コグランとコックスによれば、ゲーマーはバーチャル殺人によるキャラクターの死に対して自己嫌悪に陥る傾向にはないが、バーチャル小児性的暴行によるキャラクターの苦しみに対して自己嫌悪に陥る傾向にある。そして、キャラクターの苦しみに対する自己嫌悪にゲーマーが鈍感になれば、それは現実世界での選択や行動にも波及する恐れがある。したがって、バーチャル小児性的暴行はキャラクターだけでなくゲーマー自身の道徳感情に関与しており、そうした感情への鈍感さが現実世界での選択や行動にも影響を与える可能性があるという点で、バーチャル殺人よりも道徳的に許容できない。

しかし、徳倫理学的解決の議論にはいくつかの問題点がある。第一に、バーチャル小児性的暴行がゲーマーの道徳的性格を歪ませる結果をもたらす、ということを示す経験的証拠が不十分であると考えられる。不道徳な欲求であれ自己嫌悪であれ、そうした心的状態とバーチャル行為との間に因果関係があることを立証するのは経験的な問題であるが、帰結主義的解決の論者が直面したのと同様の責任が問われることになる。

第二に、バーチャル殺人に関与することが道徳的性格の歪みをもたらすことはほとんどないという、問題含みの前提に立っているように思われる。ラックが指摘しているように、ゲーマーはバーチャル小児性的暴行だけでなくバーチャル殺人の実行によっても、自らの人格を損ねる可能性がある (Luck 2009, 34)。本稿の冒頭で『Grand Theft Auto IV』のシーンを模倣した殺人事件を紹介したが、バーチャル殺人には性格の歪みへの影響が見られないという主張にはそうした事例の検討が踏まえていない。これは、バーチャル小児性的暴行に対する先入観や、現実の行為とバーチャル行為との間の関係について、十分な考慮がなされていないことを示している。

^{*12} この段落の事例は、コグランとコックスが挙げたものではない。なお、ビデオゲーム倫理学者は特にバーチャル小児性的暴行を描写した架空のゲーム作品を取り上げる傾向にあり、市販のゲーム作品を取り上げることが少ない。これには市場や法規制などの複数の要因が関与していると考えられる。

3.1.3 小括

ここまでの議論をまとめよう。解決戦略は、帰結主義的議論と徳倫理学的議論に分かれている。まず、帰結主義的議論によれば、バーチャル小児性的暴行は現実の児童や文化に対して危害をもたらすがゆえに道徳的に許容されない。これは、ラックが [P3] に関して批判した第二の論証を補強する議論になっている。しかし、バーチャル小児性的暴行が現実の児童や文化に対して危害をもたらすことを示す経験的証拠が不十分であり、また、開発者が現実の文化との関係を断絶しようとする開発者の意図が考慮されていない、という問題点がある。また、徳倫理学的議論によれば、バーチャル小児性的暴行はプレイヤーの道徳的性格に対して危害をもたらすがゆえに道徳的に許容されない。これは、ラックが [P3] に関して批判した第三の論証を別の観点から擁護したものになっている。だが、バーチャル小児性的暴行がプレイヤーの道徳的性格を歪めることを示す経験的証拠が不十分であることに加えて、バーチャル殺人が性格に対して与える影響を過小評価している、という問題点がある。

以上のように、解決戦略の議論はバーチャル小児性的暴行が道徳的に許容できない根拠を示そうと試みてきたが、いくつかの重大な問題点を抱えている。次項では、解消戦略の議論を検討することにしてしよう。

3.2 解消戦略

解消戦略は、「バーチャル殺人は道徳的に許容されるのに対して、バーチャル小児性的暴行は道徳的に許容されない」という直観が文脈に依存するか、もしくは慣習や趣味に基づくと論じる。そのことによって、そもそもゲーマーが [P1] や [P2] の直観を持たないか、そうした直観が道徳的に正当化されていないことを示し、ゲーマーのジレンマを解消しようと試みている。あるいは、義務論の観点から [P3] の隠れた前提を批判することで、ジレンマそのものを無効化しようとしている。以下、順に見ていこう。

3.2.1 直観は文脈に依存する

ラミ・アリは、**文脈 (context)** を考慮することで、バーチャル殺人がバーチャル小児性的暴行よりも道徳的に許容できるという直観を否定しようとしている (Ali 2015)。アリによれば、私たちはゲーム内のキャラクターが置かれる**ゲーム内文脈 (in-game context)** と、ゲーム内行為を実行するゲーマーが置かれる**ゲーマーの文脈 (gamer's context)** を区別する必要がある。その上で、ゲーマーがゲーム内文脈でどこまで関与しているのかに応じてバーチャル行為を評価すべきである。

例えば、アメリカのSIE サンタモニカスタジオが開発した『God of War』(2005) というアクションアドベンチャーゲームでは、プレイヤーはクレイトスという神の僕を操作して神々や怪物と戦うことになる。クレイトスはさまざまな場面できわめて暴力的な仕方での殺人を行うが、そうした行為は道徳的に不正だと判断されそうである。だが、プレイヤーがクレイトスの殺人を実行するという行為は、『God of War』が古代ギリシャ神話をモチーフとした世界観を背景にしていることから、道徳的

に許容されるかもしれない。なぜなら、私たちはオデュッセウス（ホメロス『オデュッセイア』の主人公）が裏切り者を殺害したことを道徳的に許容できるのと同様に、クレイトスの殺人も相応の理由に基づいているがゆえに道徳的に許容できると考えるからだ。

とはいえ、『God of War』は画面上で直接描写されない性行為を含んでおり、その意味ではクレイトスの行為も道徳的に不正だと判断されるかもしれない。しかし、バーチャル殺人の場合と同様に、バーチャル性行為の実行も道徳的に許容できるだろう。なぜなら、プレイヤーはストーリーを進行するためにそうした行為を実行しているだけだからである^{*13}。このように、ビデオゲームプレイの道徳的許容性は、行為者性の関与の程度に左右される。以上の議論に基づいて、アリはゲーマーのジレンマが想定している [P1] が、少なくとも典型的なストーリーテリングゲームに関して成立していない、と結論づける (Ali 2015, sec. 3)。

しかし、ラックが指摘するように、シミュレーションゲームとストーリーテリングゲームの区別はそれほど明確なものではない (Luck 2018)。さらに、フォルモサ、マルコム・ライアン、ダン・ステーンズが論じているように、一部の作品を除き、ほとんどのビデオゲームにはシミュレーションとストーリーテリングの両方の要素が含まれている (Formosa, Ryan and Staines 2016)。そのため、ゲームのタイプだけでなく、ゲームの要素がゲーマーに与える経験についても着目する必要がある。

そこでエリック・ラミレスは、バーチャルだがリアルな経験、つまり、バーチャルな行為の意思決定が現実の場合と同様の生理的・心理的・行動的影響をもたらすような経験が重要であると論じている (Ramirez 2020)。第一に、**視点の忠実さ (perspective fidelity)** を考慮すべきだ。それは、シミュレーションによって提供される視点が、シミュレーションを実行するプレイヤーの視点をかなりの程度正確に表象しているということである。第二に、**文脈リアリズム (context realism)** を考慮すべきだ。それは、シミュレーションゲーム内のルールが、現実世界でゲーマーが従っていると信じているルールとかなりの程度整合しているということである。

以上のことから、バーチャル行為がどれくらい視点の忠実さと文脈リアリズムの要求を満たしているのかに応じて、ゲーマー側の直観は変化するということが分かる。そのため、プレイヤーの視点をほぼ正確に表象しており、現実世界のルールとほとんど整合しているようなシミュレーションゲームは、シミュレーションの対象が殺人であれ小児性的暴行であれ、道徳的に許容されないと判断されるかもしれない。少なくともそうしたゲームについて、プレイヤーはゲーマーのジレンマで想定されているような直観を持たない可能性があるということだ。したがって、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行が道徳的に許容可能であるのかどうかは、文脈的要因に大きく依存していると言えるだろう。

3.2.2 直観は慣習や趣味に基づく

モンテフィオーレとフォルモサによれば、ゲーマーのジレンマの [P1] や [P2] で想定されている直観は、道徳ではなく慣習や趣味などに基づいている見込みが高いという (Montefiore and Formosa

^{*13} 例えば、日本の Leaf が開発した『零』(1996) や『痕』(1996)、日本の TYPE-MOON が開発した『Fate/stay night』(2004) といったビジュアルノベルゲームはバーチャル小児性的暴行の描写を含んでいるが、プレイヤーはストーリー展開の一部としてその描写を受容せざるを得ず、その意味で行為者性の関与の程度は低い。

2022, 11)。

まず、「バーチャル殺人はバーチャル小児性的暴行よりも道徳的に許容できる」という直観は、ゲーマーが従う慣習 (convention) によって裏付けられている恐れがある。つまり、ゲーマーが「バーチャル殺人は道徳的に許容できる」という直観を持つのは、「悪漢」や「敵」に対して「殺しても構わない」という慣習に従う文化や共同体に属しているからである。そうした慣習に従わないゲーマーは、同様の直観を共有しないだろう。

この論点は、日本のヘンタイ (Hentai) に関してヤングが強調していることでもある (Young 2016, 19–22)。ヘンタイは、特に西洋社会で用いられている言葉であり、日本における主に成年向けのマンガやアニメやゲームなどのジャンルを指している。西洋社会では、ヘンタイに分類されるマンガやアニメの性的描写がポルノやわいせつに当たるとして否定的に評価されることが多い。しかし、ヘンタイに属する作品に含まれる性的描写は、日本における性的描写の伝統や性に関する歴史の中で形成されたものである。そのため、日本社会と西洋社会は性的描写に関して「異なる社会的慣習 (different social conventions)」(Young 2016, 22) に従っていると考えた方がよい。もしそうであれば、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行との間に道徳的な違いがあるという直観は、西洋社会では受け入れられても、日本社会では受け入れられないかもしれない^{*14}。

また、「バーチャル小児性的暴行はバーチャル殺人よりも道徳的に許容されない」というゲーマーの直観は、バーチャル小児性的暴行が悪趣味 (bad taste) だという判断に基づいているかもしれない。つまり、バーチャル小児性的暴行は他人にとって不快感を与えるような趣味なのであって、それが不道德かどうかは別の話だということである (Young 2019)。

以上のことは、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行の道徳的許容性が、道徳的規範ではなく非道徳的規範 (non-moral norms)、例えば慣習的規範や美的規範によって左右されることを示しているように思われる^{*15}。例えば、「私たちはバーチャル小児性的暴行をすべきではない」というゲーマーの直観的判断は、「道徳的に ϕ すべきである／すべきではない」という規範ではなく、「美的に ϕ すべきである／すべきではない」という規範や「慣習的に ϕ すべきである／すべきではない」という規範に基づいているかもしれない、ということだ。

このことに加えて、性的描写を含むビデオゲーム (アダルトゲーム) の国際市場の現状を把握することで、性的描写に関わる慣習や趣味が流動的であることを確認できるかもしれない。ラックがゲーマーのジレンマを提示した当時の状況とは異なり、現在のアダルトゲームは Steam や DLSite といったオンラインのプラットフォームで国際市場が形成されている。例えば、中国の KAGAMI Works が開発した『Mirror』(2018) というアダルトゲームは Steam で高く評価されており、国際的にも知名度の高い作品である。また、台湾の HappyMaker、Mr. Chihua、Maker が開発し、LewdLoco と Mango Party が販売を担当した『Taiwan Love Story⁵』(2024) は、成年向けの性描写を含む恋愛アドベンチャーゲームとして知られている。このように、日本以外でも東アジアを中心に成年向けのアダルトゲームが開発・販売されている現状を踏まえるならば、ゲーマーのジレンマが論じられ始めた

^{*14} 以上の論点は、匿名の査読者による指摘に基づいている。

^{*15} Kjeldgaard-Christiansen 2020 も、道徳的許容性の直観が非道徳的規範に左右される可能性を示唆しているが、最終的にはそうした見解に同意しない (cf. Montefiore and Formosa 2022, 12)。

当時の慣習や趣味が国際的に見て変化しつつあることを把握しておく必要があるだろう^{*16}。

もちろん、以上の議論は [P1] や [P2] で想定されている直観が道徳的規範に従う可能性を否定するものではない。しかし、そうした直観が美的規範や慣習的規範に従うという代替仮説を検討することなしに、[P1] や [P2] をジレンマの前提に置くことは困難である。

3.2.3 ゲーマーの直観は信頼できるか

以上のように、ここまで紹介してきた解消戦略の議論はゲーマーのジレンマが想定している直観が文脈に依存するか、もしくは慣習や趣味に基づくと論じることで、そもそもゲーマーが [P1] や [P2] の直観を持たないか、そうした直観が道徳的に正当化されていないことを示している。そのことによって、ジレンマが想定する直観が存在しないか、道徳的な正当化を持たないことを理由に、ジレンマそのものが解消されることになる。

とはいえ、以上の議論が説得力を持つためには、ジレンマで想定されている直観を経験的に検証する必要がある。実際、最近では心理学の手法を用いてゲーマーの道徳的直観を検証する研究が現れ始めている。以下では、そうした研究の動向を紹介しよう。

ゲーマーのジレンマを提示した際にラックが念頭に置いていたのは、日頃からバーチャル殺人に慣れ親しんでいるゲーマーの直観である (Luck 2009, 31–2)。そこでは、ゲーマーの直観は非ゲーマーの直観よりも信頼できることが前提されていた。では、ゲーマーの直観はラックが想定した通りのものであるのか。また、そうした直観はバーチャル行為の道徳的許容性を判断する上で信頼できるものなのだろうか。ゲーマーの直観が文化差の影響を受けたり、さまざまな認知バイアスに左右されるのであれば、そうした直観を無批判に信頼することは難しいように思われる。

さて、フォルモサ、モンテフィオーレ、オミッド・ガセミ、ミッチェル・マキューアンは、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行に対するゲーマーの直観を心理学の手法を用いて検証している (Formosa, Montefiore, Ghasemi and McEwan 2023)。フォルモサたちの調査は、バーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行に対する直観について、アメリカの 1,402 名の実験参加者を対象としている。この調査では、2 (殺人 or 性的暴行) × 2 (大人 or 子ども) × 2 (高いリアリティ or 低いリアリティ) という 2 × 2 × 2 要因デザインで分散分析を行っている。

実験参加者は、架空のビデオゲームのシナリオを熟考するように求められる。その結果として、バーチャル殺人とバーチャル性的暴行に対する見解には大きな違いがあることが明らかになった。具体的には、(大人 or 子ども) という要因は直観にほとんど影響を及ぼさないのに対し、(高いリアリティ or 低いリアリティ) という要因は大きな影響を及ぼしたのである。

だが、フォルモサたちの実験には、実験参加者がゲームそのものではなくゲームのシナリオを読んで回答しているという問題点がある。このように実験の条件を設定することは、ゲーム以外のメディア、特に小説やゲームブックのシナリオを与えられて回答する場合との違いが不明確になるという結果をもたらすことになる。

とはいえ、ゲーマーのジレンマはビデオゲームならではの問題ではなく、フィクション全般の問題

^{*16} 性的描写を含むビデオゲームの国際市場に関わる論点は、匿名の査読者による指摘に基づいている。

であるかもしれない。例えば、松永伸司は、バーチャル行為が現実の行為を表象する記号を進んで生成する行為として特徴づけられるならば、「フィクションの内容の観点からの説明では、ゲーマーのジレンマは〈シリアルキラーもののスプラッター映画を見ることよりも、ペドフィリアもののポルノ動画を見るのが悪いのはなぜか〉といった問題に変わってしまう」（松永 2018, 286）と述べている。最近のビデオゲーム倫理研究でも、ゲーマーのジレンマをフィクション全般の問題に拡張できるという見解が示されている（Luck 2022; Montefiore and Formosa 2023）。

以上の事情を考慮して、モンテフィオーレ、フォルモサ、ヴィンス・ポリートは、「バーチャル小児性的暴行がバーチャル殺人よりも道徳的に許容されない」というゲーマーの直観に対し、ビデオゲーム以外のメディア（映画、小説、ゲームブック）が与える影響を明らかにするため、アメリカの 682 人の実験参加者を対象とする調査を実施した（Montefiore, Formosa, Polito 2024）。この調査では、2（行為タイプ：殺人 or 性的暴行）× 2（メディアタイプ：視聴覚 or 非視聴覚）× 2（行為者性：高い行為者性 or 低い行為者性）という 2 × 2 × 2 要因デザインで分散分析を行っている。

実験参加者は、ビデオゲーム/映画/ゲームブック/小説というメディアを通じて、架空のシナリオを熟考するように求められる（参加者に提供されるメディアはランダムである）。その後、参加者は (1) 行為が道徳的に許容できるかどうか、(2) 行為の主体をコントロールできたかどうか、(3) メディアによって行為の道徳的許容性が変化するかどうか、(4) ゲームの経験がどれくらいあるかを問われ、「非常に当てはまる」から「全く当てはまらない」までの 7 段階で回答する^{*17}。

以上の結果として、いずれのメディアでもバーチャル殺人はバーチャル性的暴行よりも道徳的に許容できるという回答が多く見られる傾向にあった。さらに、映画や小説といった行為者性の関与が低いメディアにおける殺人や性的暴行の方が、ビデオゲームやゲームブックといった行為者性の関与が高いメディアにおける当該の行為よりも、道徳的に許容できるとする回答が多くみられる結果となった。以上の結果は、ゲーマーの直観がビデオゲーム以外のメディアにも影響すること、また、行為者性の関与が道徳的許容性に関する直観の形成に寄与しうることを明らかにしている（Montefiore, Formosa, Polito 2024, 2755–7）。

けれども、以上の実験についても問題点がある。まず、モンテフィオーレたちが認めるように、実験参加者の国籍がアメリカに限られているため、ゲーマーの直観が慣習や文化に依存するという側面を十分に考慮できていない（Montefiore, Formosa, Polito 2024, 2757）。また、シナリオを含まないタイプのビデオゲームに関する考察が欠けているという課題もある。特に、まちづくりや農園運営を目的としたシミュレーションゲームにはシナリオがほとんど含まれないことがあるが、そうしたゲームにおいても行為者性の関与について論じることは十分に可能である。こうした問題点を解消するためには、できるだけ多くの国籍のゲーマーが実験に参加したり、さまざまなジャンルのビデオゲームをプレイしてもらったりする実験計画を考案する必要があるだろう。

^{*17} なお、モンテフィオーレたちの実験では、道徳的受容性（moral acceptability）という表現を用いているが、道徳的許容性に置き換えても議論の理解に支障はないと考えられる。

3.2.4 ジレンマを無効化する

最後に、義務論の観点からゲーマーのジレンマを無効化しようとする議論を紹介する。義務論とは、行為の帰結がどうであれ、行為そのものの正不正を道徳的に評価すべきだという理論である (Alexander and Moore 2024)。義務論はイマヌエル・カントに由来する見解であり、現在では義務や規範性に関する洗練された議論に基づいた多様な立場が提案されている。本稿で想定する義務論の観点から見れば、仮にジレンマの [P1]~[P3] の正しさを認め、ゲーマーがバーチャル殺人とバーチャル小児性的暴行に関して対立する直観を抱くことになるとしても、そうしたバーチャル行為の描写を含むゲームをプレイしてよいとか、プレイすべきでないという結論は導かれなない。なぜなら、義務論者にとって、道徳的判断の根拠は理性的な義務や道徳原理であり、直観は補助的な役割しか担わないと考えられるからである。それゆえ、義務論の観点から見れば、ゲーマーは対立する直観を抱いたとしても、それはバーチャル行為やビデオゲームプレイの道徳的評価とは独立した問題であるため、いずれかの直観を捨てるべきだというジレンマの要求に応じる必要がないことになる。

セバスチャン・オストリッチは、ゲーマーが特定の暴力的なゲームをプレイしてはならないという**道徳的義務 (moral obligation)**を負うと主張している (Ostritsch 2017)。オストリッチによれば、バーチャル殺人やバーチャル小児性的暴行を描写したゲームに内在する道徳的な悪さがないとしても、そうしたゲームのプレイヤーが「ただのゲームにすぎない」から道徳的には無害であると言い逃れすることはできない。というのも、暴力行為にあたるバーチャル殺人やバーチャル小児性的暴行を描写したいくつかのゲームは不道徳な世界観を支持しており、そうしたゲームを楽しむゲーマーは不道徳な世界観を支持するビデオゲームをプレイしてはならないという義務に違反しているため、道徳的な非難の対象となるからだ。したがって、暴力行為に当たるバーチャル殺人やバーチャル小児性的暴行を描写したビデオゲームを楽しんでプレイすることは、道徳的に禁止されなければならない。

しかしながら、オストリッチの議論に対して、ギャリー・ヤングは次のように反論している (Young 2017)。ヤングによれば、実際に市販されている暴力的なビデオゲームをプレイしないことが、ゲーマーの道徳的義務となる理由が明らかではない。というのも、暴力的なビデオゲームのプレイが不道徳ではなく不快・悪趣味だと解釈される場合には、そうしたプレイはせいぜい**亜義務的行為 (suberogatory act)**、つまり道徳的に望ましくはないが禁止ではない行為の一例としてみなされるからである。つまり、不快・悪趣味なゲームプレイはしないに越したことはない行為だとは言えるとしても、道徳的に禁止されるべきだとまでは言えないかもしれない。

他方で、オストリッチとは異なる観点から義務論の枠組みを応用した議論もある。サミュエル・ウルブリヒトによれば、バーチャル殺人やバーチャル小児性的暴行が道徳的に禁止されるのは、プレイヤーの**格率 (maxim)**を普遍化することができないとき、かつそのときに限られる (Ulbricht 2023)。プレイヤーの格率とは、プレイヤーが自らの行為を決定するために従う規則や方針のことである。例えば、現実世界で利益を独り占めするために他人に嘘をつくことは、すべての人が嘘をついてしまうと信頼の基盤が崩壊してしまうため、道徳的に不正であるとみなされる。では、バーチャル行為についてはどうだろうか。ウルブリヒトによれば、バーチャル殺人やバーチャル小児性的暴行が道徳的に禁止されるのは、そうした行為が現実の犯罪描写を含んでいるからではなく、むしろ、定

言命法 (categorical imperative) と矛盾する格率に従っているからである (Ulbricht 2023, 6)。カントによれば、定言命法とは「君が当の格率によって、同時に、当の格率がひとつの普遍的法則となることを意志できるような、そのような格率だけに従って行為せよ」(Kant 1785[1999], 421; 邦訳 87 頁) という原則である。例えば、現実で溺れている他人を助けることに決めるとき、「他人を助けよ」という格率は他の誰であっても合理的だとみなせなければならない。同様に、ゲーマーがゲーム内で困った村人を助けることに決めたなら、「村人を助けよ」という格率は他のプレイヤー全員に適用できなければならない。しかし、ゲーマーが「店主を殺してその子どもを虐待する」という格率に従ってゲーム内で行為するとき、当の格率は他のプレイヤー全員に適用できるとは言えないため、店主の殺害とその子どもの虐待という行為は道徳的に禁止されることになる。以上がウールブリヒトの議論である。

だが、ウールブリヒトの議論には、義務と禁止の間にある行為を十分に扱えないという問題点がある。浦野敬介と石田柊によれば、必ず行うべき行為としての道徳的義務と、決して行ってはならない行為としての道徳的禁止の間に、望ましいが義務ではない行為としての**超義務 (supererogation)** と、望ましくないが禁止ではない行為としての**亜義務 (suberogation)** がある (浦野・石田 2024)。この区別が現実の行為だけでなくバーチャル行為にも適用可能であるならば、私たちは、ヤングが指摘するような (現実の行為としての) ビデオゲームプレイの亜義務だけでなく超義務も考慮する必要があるだろうし、また、バーチャル行為の亜義務や超義務についてもさらなる議論を展開する必要があるだろう。

さらに、ビデオゲームプレイやバーチャル行為の道徳的評価について論じる上で、帰結主義や徳倫理学よりも義務論を採用すべき理由を与える必要もある。というのも、義務論の観点からジレンマが無効化されるとしても、そのことはビデオゲームプレイやバーチャル行為が義務論の観点から評価されるべきだという結論を導かないからである。そのため、義務論者はジレンマの検討とは独立に、義務論的な枠組みの理論的な正当化を行わなければならないと考えられる。

3.2.5 小括

ここまでの議論をまとめよう。解消戦略には、ジレンマの前提となる直観の基礎を掘り崩す議論と、義務論の観点からジレンマを無効化する議論がある。前者の議論によれば、ジレンマが想定する直観は文脈や慣習や趣味に依存しているため、ジレンマそのものが成立しない恐れがある。しかし、そのことを実証する経験的研究は、特に実験デザインに関する課題を抱えている。また、後者の議論によれば、ジレンマの前提を受け入れても、バーチャル行為の道徳的評価に関してジレンマの要求を受け入れる必要はないため、ジレンマは無効化される。だが、ジレンマへの対処とは別に、バーチャル行為の亜義務や超義務の説明に加えて、義務論的な枠組みの正当化という課題が残されている。

4 おわりに

本稿では、ゲーマーのジレンマをめぐる論争について、ジレンマがどのようなものであるか、また、ジレンマに対してどのように対処すべきかということを概観してきた。最後に、ゲーマーのジレンマをめぐる論争の現状と今後の課題について述べておこう。

まず、現状について述べよう。ゲーマーのジレンマをめぐる論争は、ジレンマへの対処を中心に議論が展開されており、特に解決戦略と解消戦略のどちらを採用するかによって議論の方向性が大きく分かれている。一方で、解決戦略には、帰結主義的解決と徳倫理的解決がある。しかし、いずれも現実の行為とバーチャル行為の間の因果関係を示す経験的証拠が不十分であり、バーチャル殺人やバーチャル小児性的暴行に関する先入見の検討も不十分であるという問題点を抱えている。他方で、解消戦略には、ジレンマの前提となる直観の基礎を掘り崩す議論と、義務論の観点からジレンマを無効化する議論がある。しかし、前者は直観の経験的研究の方法論に課題を抱えており、後者は亜義務や超義務の説明や、義務論的な枠組みの正当化という課題を抱えている。現在でもなお、ゲーマーのジレンマをめぐる数多くの研究文献が公刊されているが、ジレンマをめぐる論争の基本的な構図は以上の通りである。

次に、今後の課題について述べよう。第一に、ゲーマーの直観に関する経験的研究は、仮説の検証ではなく仮説の生成を目的として進めた方がよい。というのも、ゲーマーのジレンマをめぐる論争では、特にバーチャル小児性的暴行に関する偏った見方を暗黙のうちに前提していると考えられるからだ。例えば、バーチャル小児性的暴行について論じるとき、成年男性による女兒への性行為が基本的には想定されており、成年女性による男児への性行為や、未成年同士の性行為は想定されていないように思われる^{*18}。もちろん、ジレンマで想定されているゲーマーの直観を検証する経験的研究が進められつつあることは、本稿で紹介した通りである。しかし、現在のゲームの国際市場やジャンルの多様化を踏まえるならば、ゲーマーの直観に関して新たな仮説を形成するという目的で経験的研究を進めた方が生産的であると考えられる。

第二に、ジレンマへの対処という課題とは独立に、ビデオゲームプレイとバーチャル行為に対する道徳的評価をどのように説明すべきかという課題が残されている。帰結主義や徳倫理学はゲーマーのジレンマを解決する理論として不十分かもしれないが、ビデオゲームプレイやバーチャル行為の正不正を評価する理論としては適切であるかもしれない。また、義務論はジレンマを解消する理論として適切かもしれないが、ビデオゲームプレイやバーチャル行為の正不正を評価する理論としては独自の問題点を抱えている恐れがある。ジレンマへの対処という課題に限らず、ビデオゲームプレイやバーチャル行為の道徳的評価・基準の探究へと関心を拡張することが、ビデオゲーム倫理研究の射程を広げることにつながると考えられる。

^{*18} BL や百合といった同性間の性愛を描くジャンルのアダルトゲームが数多く存在する事情を考慮するならば、小児性的暴行に関する偏った見方があることは決して無視できない論点である。なお、この論点は匿名の査読者による指摘に基づいている。

謝辞

本稿は、RGN-3（ゲームのデザインと物語についての研究会）で発表した原稿に基づいている。研究会で質問やコメントをくださった方々に感謝したい。また、草稿に対して詳細なコメントをくださった、石田柊、井上明人、倉根啓、西條玲奈、吉川孝の各氏と、編集委員ならびに匿名の二名の査読者に感謝申し上げる。

参考文献

- [1] Alexander, L. and Moore, M. (2024). Deontological ethics. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2024 Edition), Edward N. Zalta and Uri Nodelman (eds.), URL=<https://plato.stanford.edu/archives/win2024/entries/ethics-deontological/>.
- [2] Ali, R. (2015). A new solution to the Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology*, 17(4), 267–274.
- [3] Bartel, C. (2012). Resolving the Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology*, 14(1), 11–16.
- [4] Bartel, C. (2020). Video games, violence, and the ethics of fantasy: Killing time. New York: Bloomsbury Publishing.
- [5] Coghlan, T. and Cox, D. (2023). Between death and suffering: Resolving the Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology*, 25(37). DOI:<https://doi.org/10.1007/s10676-023-09711-z>
- [6] Formosa, P., Ryan, M., and Staines, D. (2016). *Papers, Please* and the systemic approach to engaging ethical expertise in videogames. *Ethics and Information Technology*, 18(3), 211–255. DOI:<https://doi.org/10.1007/s10676-016-9407-z>
- [7] Formosa, P., Montefiore, T., Ghasemi, O., and McEwan, M. (2023). An empirical investigation of the Gamer's Dilemma. *Behaviour and Information Technology*, 43(3), 571–589.
- [8] Galbraith, P. W. (2017). *RapeLay* and the return of the sex wars in Japan. *Porn Studies*, 4(1), 105–126.
- [9] Kant, Immanuel. (1785). *Grundlegung zur Metaphysik der Sitten*, Mit einer Einleitung, herausgegeben von Bernd Kraft und Dieter Schönecker, Philosophische Bibliothek 519, Felix Meiner Verlag, Hamburg 1999. [邦訳 イマヌエル・カント（御子柴善之訳）『道徳形而上学の基礎づけ』、人文書院、2022 年。]
- [10] Kjeldgaard-Christiansen, J. (2020). Splintering the Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology*, 22(1), 93–102.
- [11] Levy, N. (2002). Virtual child pornography: The eroticization of inequality. *Ethics and Information Technology*, 4, 319–323.

- [12] Luck, M. (2009). The Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology*, 11, 31–36.
- [13] Luck, M. (2018). Has Ali dissolved the Gamer's Dilemma? *Ethics and Information Technology*, 20(3), 157–162.
- [14] Luck, M. (2022). The grave resolution to the Gamer's Dilemma: An argument for a moral distinction between virtual murder and virtual child molestation. *Philosophia*, 50, 1287–1308.
- [15] Luck, M. and Ellerby, N. (2013). Has Bartel resolved the Gamer's Dilemma? *Ethics and Information Technology*, 15, 229–233.
- [16] 松永伸司 (2018) 『ビデオゲームの美学』、慶応義塾大学出版会。
- [17] 松浦優 (2017) 「性暴力ゲームは批判されるべきか? ——レイプレイ事件に関する海外の論文、はてなブログ「境界線の虹鱒」、URL = <https://mtwrmtwr.hatenablog.com/entry/2017/05/06/204209> (最終閲覧: 2026 年 8 月 31 日)
- [18] 松浦優 (2023) 「グローバルなリスク社会における倫理的普遍化による抹消——二次元の創作物を「児童ポルノ」とみなす非難における対人性愛中心主義を事例に」、『社会分析』50、57–71 頁。
- [19] McCormick, M. (2001). Is it wrong to play violent video games? *Ethics and Information Technology*, 3(4), 277–287.
- [20] McGlynn, C. and Rackley, E. (2009). Criminalising extreme pornography. *Criminal Law Review*, 4, 245–260.
- [21] Montefiore, T. and Formosa, P. (2022). Resisting the Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology* 24 (31). DOI:<https://doi.org/10.1007/s10676-022-09655-w>
- [22] Montefiore, T. and Formosa, P. (2023). Crossing the fictional line: Moral graveness, the Gamer's Dilemma, and the paradox of fictionally going too far. *Philosophy and Technology*, 36(3), 1–21.
- [23] Montefiore, T., Formosa, P., and Polito, V. (2024). Extending the Gamer's Dilemma: Empirically investigating the paradox of fictionally going too far across media. *Philosophical Psychology*, 38(6), 2739–2760.
- [24] Nguyen, C. T. (2017). Philosophy of games. *Philosophy Compass*, 12(8). DOI:<https://doi.org/10.1111/phc3.12426>
- [25] Ostritsch, S. (2017). The amoralist challenge to gaming and the Gamer's moral obligation. *Ethics and Information Technology*, 19(2), 117–128.
- [26] Patridge, S. (2013). Pornography, ethics, and video games. *Ethics and Information Technology*, 15(1), 25–34.
- [27] Ramirez, E. J. (2020). How to (dis)solve the Gamer's Dilemma. *Ethical Theory and Moral Practice*, 1, 141–161.
- [28] Ulbricht, S. (2023). A Kantian response to the Gamer's Dilemma. *Ethics and Information Technology*, 25(39). DOI:<https://doi.org/10.1007/s10676-023-09710-0>
- [29] 浦野敬介・石田柊 (2024) 「しないに越したことはない: 超義務と亜義務の倫理学」、『応用倫理』

15、15–32 頁。

- [30] Young, G. (2016). Resolving the Gamer’s Dilemma. Springer.
- [31] Young, G. (2017). Objections to Ostritsch’s argument in “The amoralist challenge to gaming and the Gamer’s moral obligation.” *Ethics and Information Technology*, 19(3), 209–219.
- [32] Young, G. (2019). An expressivist account of the difference between poor taste and immorality. *Ethical Theory and Moral Practice*, 22(2), 465–482.

著者情報

萬屋 博喜 (広島工業大学 h.yorozuya.4h@it-hiroshima.ac.jp)