

東京都スクールカウンセラー（臨床心理士）

金屋光彦

仲良しに起こった事件の真相

— 子どもたちの自己肯定感を考える その4 —

1 「ネット・ゲーム依存」の中高校生、ついに93万人

厚生労働省の調査で、ネット依存と思われる中高生が、93万人にのぼることが判明した(2018.8)。5年前と比べて実に41万人も増えている。中高生7人に1人は依存症とみられ、1クラスに5人前後はいることになる。

世界保健機関WHOが、「国際疾病分類」に「ゲーム障害」を新しい病気の一つに加えたのがこの6月で、ネット・ゲーム依存が世界的にも蔓延し、大きな社会問題となっている。

2 「ネット・ゲーム依存」の脳

ネット画面の長時間及び長期間による視聴が問題なのは、それにより、理性と人間性をつかさどる脳の前頭前野が機能しなくなることだ。前頭前野は欲望と感情をコントロールするところで、ネット依存になった脳を持つ人間は、判断力を失い、状況や周囲に配慮しない問題行動が出現してくる。自分勝手な態度や非常識な言葉、暴力的行為等が目立ってくるのである。

3 バーチャル世界が現実になる恐怖

さらに、問題なのは、現実検討の力が十分育っていない子どもたちの脳は、バーチャルな仮想現実の映像に浸されていくと、その境界があいまいになることだ。リアルな現実に触れずに一層バーチャルな世界に埋没していると、ついには一線を越えて、ゲームやホラーの創りものの世界こそ、その子の現実となる。あの酒鬼薔薇聖斗事件(1997.6)も同様だった。

今のゲームやビデオは、子どもたちの成長のために作られてはいない。

A子の脳も、犯行前ネットやビデオでグロテスクな画面に長時間浸されていた。特に好んでいたのが「バトルロワイヤル」。教室で殺し合うR15指定の映画で、姉のカードを使って借り、繰り返し視聴していた。怜美さんをカッターナイフで首を切り裂いたのと同じ場面が、このビデオにも出てくるという。

4 人は生き返ると信じる子どもたち

「怜美さんが生き返ったら謝りたい」と供述したA子に衝撃を受けた地元長崎県教育委員会は、その年の暮れに、小中学生3,600人を対象に「生と死のイメージ」に関する調査を行うのである。

その結果は驚くものだった。「死んだ人は生き返る」と思っている子どもは、全体の15.4%にのぼったのである。さらに衝撃なのは、小学生よりも中学生のほうがその割

合が高かったことで、中学2年生に至っては18.5%に上ったのだ。

「生き返る」と答えた理由として第1位が「映画やテレビで生き返るところを見たことがあるから」が29.2%で最も多く、「ゲームでリセットできるから」も7.2%あり、バーチャルな世界の影響は明白だった。

ネットやゲーム依存の危険性は以前から各方面から出ていた。日本でも2004年4月、日本小児科学会が米国の研究報告を受け「乳幼児のテレビ・ビデオの長時間視聴は、危険です」との声明を出している。また、東北大学の川島隆太教授や日本大学の森昭雄教授ら多くの研究者が、20年以上前からネット・ゲーム脳の恐ろしさを警告している。

5 A子も被害者

現行の少年法では、14歳未満の子どもには刑法上の責任は問われない。児童福祉法の下で保護の対象となる。それを担う機関が児童相談所である。この保護は、犯した罪の軽重は関係なく、自分専用のパソコンでネット脳になっていた加害者A子も「社会の歪みを被った被害者の一人」とみなされる。

「面談の印象で言うと、ごく普通の子。会話もでき、ごく普通の家庭で育っている。このギャップに大変驚いています」と、当時児童相談所所長だったS氏は、事件翌日の会見で述べている。ごく普通の家庭で育った普通の子が、信じられない同級生殺害事件を起こした闇は、次のように推測できるだろう。

「自分の本心を長期間家庭の中で抑圧されてきたことによって潜在していた親への強い怒りが、感情と欲望を抑制できないネット依存脳になったことにより、親しかった怜美さんとの諍いをきっかけに触発され、クラスのみとめ役で親のような存在だった怜美さんに転移し、一挙に暴発し殺人まで至った！」

6 われわれ大人の新たな課題

国立青少年教育振興機構が実施した国際比較調査(2017.9～11)によって、「ネット利用時間が長い高校生ほど自己肯定感が低い」ことが明らかになった。

多くの人たちが傷ついた佐世保の小6殺傷事件。このような悲劇が二度と起きないようにするには、子どもたちをよーく観察し、その心に寄り添うと同時に、現実検討の力が順調に育っていくよう環境を整える必要がある。特に脳の前頭前野機能の低下を招くネット依存を食い止める新たなしつけとしくみが、われわれ大人に強く求められていると言えるだろう。