

インターネットによる子どもの精神被害

— ネット社会固有の危険と、「誰かと繋がりたい」子どもの心。 —

新井千晶 新井徹

NPO 法人電子メディアと知識の箱デジコム

<要 旨>

人類はインターネットという新しいコミュニケーション・ツールを発展させ、ネット社会という巨大なコミュニティを誕生させた。世界に数々の社会変革をもたらし、その有用性は疑いようもないが、ネット社会に起因した子どもへの危険は無視できない。

インターネットをきっかけにして起きた事件事例から問題点を説き起こし、ネットに起きている危険の実態を明らかにすることがこの論文の目的である。

先行研究と本研究の10項目の結果を纏めた。

研究方法としては、先行研究の成果物であるビデオ教材を使い、小学生・中学生・情報系専門学校生・大学生、子育て中の親とのヒアリング・座談会・ワークショップを実施した。また、本研究では移動型ゲーム機やPCネットゲームに加え、急速に普及しつつあるスマートフォンやタブレット端末を使い複数名で使用調査した。また顕著な広がりを見せるコミュニティサイト研究にも取り組んだ。

本研究では、多くの専門資料や専門家との情報交換、海外資料の翻訳などを参考資料とした。

最後に先行研究と本研究から「子どもに精神被害をもたらすインターネットの事例」を整理分類し、考察した。「本研究を一読すればネット社会でおきている全体像が俯瞰できる」ことを目指し、子どもに対する危険を顕在化することで課題解決の端緒となることを願っている。

<キーワード>

ネット社会 コミュニケーション促進機能 ソーシャル・メディア ネットゲーム 危険な出会い

【はじめに】

人類はインターネットという新しいコミュニケーション・ツールを発展させ、ネット社会という巨大なコミュニティを誕生させた。ネット社会はリアル社会に融合し、もはや人類の営みに不可欠となっている。インターネット・コミュニケーション・テクノロジーは進化の速度を速め、威力を増している。本年も、それを実証するように社会変革が次々に起き、未曾有の災害に際しても、その力を存分に見せつけた。2011年1月、twitter や facebook 等のソーシャル・メディアを使って、チュニジアで独裁政権を倒し民主革命が起こり、そのうねりはアフリカ各地に飛び火し、世界中に広がった。ネット社会に国境はなく、ソーシャル・メディアにそれぞれの個人同士が繋がっていて、更にその先に繋がる大勢の人それぞれがコメントをし、それがさらに繋がっていく仕組みになっているので、情報が爆発的に広がる。また日本でも、同年3月11日東日本大震災被災時にインターネットは繋がりがやすかった。他の通信手段が次々に断絶する中、ネット回線を利用した Skype 等のネット電話サービスや、twitter、facebook や YouTube (動画サービス) 等が、さまざまな情報を伝えた。例えば twitter は一方的な情

報発信ではなく、双方向型、分散型コミュニケーションでもある為、その拡散する力を活かして報道機関や行政機関も使うようになった。被災後の現在は支援ツールとして活用されている。社会基盤として有用であることを実証したのだ。

東日本大震災の3月11日に起きた身近な例をあげると、明治安田こころの健康財団研究助成事業の為に立ち上げた研究グループの開催日であった。この日は大震災による固定電話や携帯電話等の通信の麻痺があったにも関わらず、インターネット回線は繋がっており、研究会中止の伝達・交通情報伝達・メンバー同士の連絡・会場への連絡他、インターネットが活躍した。逆にネットが使えず、情報共有ができなかった人は、外出場所からの帰宅難民となり、明暗を分けた。この事実を踏まえ震災後3ヶ月間、研究会では「子どもを守る」という視点で、従来調査の他に被災時通信手段の調査・分析をした。その結果、被災時に持っていて有効なのは、複合的通信手段を持つスマートフォンかタブレット型端末であり、スマートフォンアプリやタブレットアプリも災害時に有効であるとの結論を出した。

さて本研究は、「インターネットの固有な危険」がテーマになっている。はじめに述べたように、インターネットの数々の有用性が実証され、ますますその重要度が増すに違いない。また私たち自身も、子どもには被災時、ぜひ持たせたいと思うほどに有用なことを結論づけた。

そうであることを前提にしても、この研究で明らかにしなくてはならないのは、ネット社会の負の側面である。例えば、ソーシャル・メディアとして社会改革に貢献した facebook は、世界で登録者が7億人を超えたコミュニティサイトという側面を持つ。危険を啓発する一例を挙げよう。

《facebook について》米国 ABC ニュースより。facebook は米国で4万人のユーザーがいて、良いことばかり伝えられているが、暗い部分もある。多くの犯罪者が子どもを中心に標的にした、性被害・いじめ・殺人の事例が増えている。イギリスのオンライン保護センター・シオップは、33歳の男により17歳の少女がレイプされ窒息死された事件を受け、「facebook は今年の上四半期だけで253件の苦情が寄せられ、うち39%が児童性愛者による児童への誘惑である。子ども達が危険だと感じた時すぐに押せるパニックボタンの掲載を拒否された。facebook で出会った人と絶対会わないで！」と発表した。また、facebook は新設計のセーフティセンターを立ち上げたが「なかなかそのページへ辿りつかない」とABCは報じている。(2011年2月)

さて、この facebook はソーシャル・メディアとして機能するが、強大なコミュニティサイトでもある。

コミュニティサイトは、他に mixi、前略プロフィールなどがあり、モバゲータウンやグリーなど携帯電話の無料を謳うゲームサイトも、コミュニティサイトである。コミュニティ機能が豊富で優れている装備のサイト程、登録者が急増している。そして既にコミュニティサイトで、多くの事件が発生している。

平成22年中の児童がコミュニティサイト(出会い系サイトを除く)を利用して犯罪被害に遭った事犯の検挙件数は1,541件。犯罪被害に遭った児童は1,239人、被害の多い罪種は、青少年保護条例違反が772人、児童買春が214人、児童ポルノが180人であった。「出会い系サイト」に起因する検挙状況は1,025件。出会い系サイトを利用し、犯罪被害に遭った児童は254人。被害の多い罪種は、児童買春151人、青少年保護育成条例違反42件。児童福祉法違反が34人。禁止誘引行為が404件のうち児童による誘引が284件であった。※【警察庁広報資料】平成23年2月17日発表。

コミュニティサイトに起因する児童被害の事犯に係わる被疑者の犯行動機は、児童との「性交目的

(約7割)を含めて児童との接触目的が約9割」と、警察庁は調査をし、分析結果を出した。

※【警察庁広報資料】平成23年5月19日発表。

※facebookは2011年6月世界で7億人以上の利用者があり、利用対象者は10%が18歳未満である。(socialbakers発表)日本の利用者2011年2月で約210万人。(facebook発表)

私たちはこれまでの研究を通じて、ネット社会には便利さの裏に甘く危険な罠が仕掛けてあることを知った。これを親や子どもたちに啓発しなくてはならない。

先行研究で、「思春期の子どもたちの不安で孤独な心が、誰かとつながりたいと切実に思う」ことが、判っている。また、同じくらい「つながれないことの不安や恐怖」を抱いている。この子どもたちの心こそが、ネット社会の危険の中に呼び込まれる原因である。こうした心理の子どもたちの前に、コミュニケーション促進することが善とする、ネット社会が広がっている。

ネット社会の危険を社会に啓発し、課題解決の端緒とすることが、この本研究の意義である。

【研究方法】

「子どもに関わる、インターネット固有の危険とは何か？」

この問いに対し、調査の概略と分析、そこから導き出した結論を述べる。

本研究は、これまで約七年間の先行研究があり、調査対象を変え、さまざまな人からのヒアリングや座談会、その成果物から出来たビデオなどの教材を使ってワークショップを実施している。さらに刻一刻と進化する通信機器類を複数の実験者と体験調査することなどを実施している。

本研究はそれらに加えて、急速に拡大するスマートフォン及びタブレット型端末、移動型ゲーム機・固定型ゲーム機・PCによるネットゲーム等を使って、これらに習熟する調査員による調査・分析を実施した。調査対象は下記の通りである。

■調査・研究の基礎は、NPO法人電子メディアと知識の箱デジコムのスタッフによるネット検索を主としたネット社会の現状調査、及び、PC・携帯電話・各種ゲーム機・スマートフォン・タブレット型端末などを介してのインターネット現状調査である。

先行研究を含め、その他は下記方法に依る。

■事件事例に関する家裁決定詳報などや専門家の調査資料・書籍・講習会等を参考資料とした。

■ネット社会における問題を研究する専門家との情報交換を継続的に行ってきた。社会情報学部等の大学教授、情報系専門学校講師、情報関連

を担当する小・中・高校の各教師、パソコン塾講師、IT 関連の NPO、携帯電話会社、フィルタリングソフト企業、不登校・高校中退者向学校法人、警察庁・警視庁の担当者、自治体担当者及びトラブル相談窓口職員、等である。

■子育て親を対象とした座談会や勉強会、フォーラムを実施しての討論会、ネット・セミナーを通じて、インターネット・トラブルの調査を行ってきた。

■小学生、中学生、高校生、専門学校生、大学生との座談会やワークショップを開催し、現代社会に生きる子どもの行動と心の有り様を調査してきた。

これらを基に、ワークショップ用の啓発ショートムービーや啓発資料を多数制作し、自主事業のイベント及び、複数の自治体主催のイベント等の啓発活動に活用すると共に、参加者からネットの課題や利用方法についての情報収集を行うために役立ててきた。

また、フォーラム開催・演劇上演などのイベントを起こし、参加者と交流して意見を聞き、それを纏めて研究に活かしてきた。

【研究概要：(先行研究を含む1～10)】

《先行研究1》：インターネット上の深刻な子どものトラブル事例に見るネット社会の問題点。

■時期：2004年～2011年継続

■方法：文献研究

2004年6月1日、長崎佐世保の小学6年生、11歳の少女が学校内に於いて同級生をカッターナイフで頸部等を切って失血させ殺害し、社会に大きな衝撃を与えた。インターネット上のトラブルがきっかけとなった事例で、インターネットに警鐘を鳴らした最初の事件となった。

この事件でインターネット上のコミュニケーション・ツールを使う遊びが小学生にも浸透していることが顕在化した。

当時、ホームページを作る技術は難しいとされていたが、簡単なクリック操作でホームページが作成可能であり、かつアバター(=自分の分身)とその着せ替え・変身遊びが可能で、使用料無料のコミュニケーション・ポータルサイトが子どもたちの遊び場となっていた。他に、交流に便利な機能やゲーム等の他、情報発信機能等がいくつか付加されたっており、加害児童はホームページ上で、R15指定を受けたバイオレンス映画(=レンタルビデオ)に、強く影響された小説を発表していた。

加害児童が事件直前に、自分のアバター頭部をカボチャに変化させたことから、「アバター遊びは、子どもがネット上の分身に自己投影し、自分自身を見失うのではないか」等の議論を呼んだ。

さて、2004年9月15日の長崎家裁決定詳報(共同通信提供)を引用すると、事件の核心が見えてくる。“コミュニケーションが不器用な女兒にとって、交換ノートやインターネットが唯一安心して自己を表現し、存在感を確認できる「居場所」になっていた”とある。加害児童は、被害児童とのトラブルを“居場所への進入ととらえた”とし、“被害者による侵入が重なったと感じて怒りを募らせて攻撃性を高め、とうとう確定的殺意を抱くに至り、計画的に本件殺害行為に及んだ”とある。

同詳報に、(加害女兒は)“「死のイメージ」が希薄である”とも記述されている。事件直後に「生き返ったら謝りたい」と発言したことから、「ゲームで死んだものが簡単に生き返ることの影響ではないか」などと議論された。

この事件を踏まえて、当時始まっていた「総務省の情報化教育に対して、インターネット活用技術指導だけでなく、リテラシー教育が必要だ」と、議論の対象となった。

この事件は社会にさまざまな衝撃を与えたが、殺害方法も論議を呼んだ。手口を真似たとされるR指定のビデオ映画を、レンタルビデオ店で何度も借り受けていたことが判明している。小学生でも簡単にこうしたものが視聴可能な社会背景にも問題がある。さらにゲームなどのSNS(=ソーシャル・ネットワーク・サービス)に年齢制限が多くあるが、チェック機能がないために詐称してもサイト利用ができることも課題視されている。

この事件は、インターネットをきっかけにした最初の事案である為に、家裁決定詳報を含む、多くの専門家からの研究資料等が発表されている。

また当時、加害者児童が使っていたコミュニケーション・ポータルサイトは、よりコミュニケーション機能を強化した多くのSNSの出現で収益性が悪化した為に現在は閉鎖されているが、(2002年7月～2009年5月まで存在したので、)その後もその機能を知ることが可能であった。この当時から、既にコミュニケーション促進目的の複合的機能を備えていたことは特筆すべきことである。このコミュニケーション促進機能こそが、ネット社会における子どもの研究の大きなテーマになっているからである。このコミュニケーション機能が豊富で、簡単に見知らぬ人との交流が可能になる点こそが子どもたちに人気であり、また多くの事件発生に繋がっている。

《先行研究2》：ネット社会の現状調査。

■時期：2004年～2011年継続

■方法：ネット検索、文献研究、専門家との情報交換（＝ヒアリング、座談会、研究資料交換）、等。

私たちは長崎佐世保の小6女児事件（＝先行研究1）を契機として、ネット社会の調査を開始した。

調査を開始して間もなく、ネット社会には子どもの健全育成の阻害が懸念されるサイトが、予想以上に多く存在することが判明した。

ネット社会では、簡単な操作で小学生でも卑猥サイトに到達する。また、ネット上に仕掛けられたトラップ（＝罠）によって性的なサイトに到達するケースがあることも判った。また異常性欲を扱った小説・グロテスク小説・残虐小説などがあり、過激な描写も多い。

子どもの心に特に精神被害が懸念されるサイトとして、残虐サイトがある。大人でも見るに堪えないさまざまな残虐サイトが多種多様に存在する。例えば事故現場を集めた投稿動画サイト・嗜虐的な動画や画像・文章など、規制がない状態である。また、一見、可愛らしいアニメの熊のキャラクターが人間を食い散らしたり殴ったりする動画が子どもに人気であり続け、リアル社会と連動してぬいぐるみなどの商品が展開されている。

自殺への誘引サイトで、集団自殺が話題になってもいた。心中相手の募集と偽り、強盗・強姦後に裸で郊外に置き去りにされた事件も起きた。インターネット上で麻薬・覚醒剤などが販売され、受け渡しの簡便さも手伝って未成年の乱用も発覚していた。私たちは、今、ネット社会でおきている事件事例や、国の犯罪対応について、専門家の意見を伺い、現状把握することにした。

また、情報系専門学校講師、情報関連を担当する小・中・高校の各教師、パソコン塾講師、IT関連のNPO、携帯電話会社、フィルタリングソフト企業、不登校・高校中退者向学校法人、警察庁・警視庁の担当者、弁護士、小児科医、精神科医、臨床心理士との情報交換を継続的に実施している。

《先行研究3》：警察庁生活安全局長竹花豊氏が語ったインターネットの現状。

■時期：2006年2月11日

■方法：専門家講話。フォーラム開催。

「ネット社会はいったいどうなっているのか？」

「国の対策はどうなっているのか？」

上記の質問に答えて頂くべく、NPO 法人電子メ

ディアと知識の箱デジコムは、2006年2月11日、当時警察庁生活安全局長であった竹花豊氏を招き、「ネット社会の新たな危険から子どもを守るフォーラム」を開催した。

子どもがネット社会をきっかけに事件に巻き込まれる危険な状況と、それに対する国家や警察の対応策について講話して頂いた。下記が講話の梗概である。

■ネット社会に氾濫している、犯罪に関わる情報。既存の法律に照らして、卑猥に関する規定で処罰できるものであれば捜査するが、ネット情報があまりにも膨大すぎてサイバーパトロールだけでは、犯人に辿りつくのが難しい。外国のサイトであれば手が出せない。子どもに有害なサイトが、山ほど放置されているという現実がある。

■違法有害情報を減らす為の「ホットライン」。ネット社会のコンテンツの有害性や違法性を確認した上でプロバイダーに削除の依頼をする取組をしている。

※注 フォーラムの4ヶ月後の2006年6月1日に、警察の委託事業として、インターネット・ホットラインセンターが開設された。違法・有害情報に関する情報収集と対処を目的とする団体である。

■集団自殺（＝ネット心中）。

ネット社会で仲間を募って集団自殺が、2002年から増え始めた。集団自殺者が年間100人を超えた2005年に、自殺の書込みをした人の住所・氏名をプロバイダーに教えてもらう依頼をし、集団自殺者に直接接触し、やめさせる取組みを始めた。プロバイダーにとり、表現の自由・契約約款上の問題があるが、これを乗り越え、解決の方向を見いだしたと言える。

※注 平成22年中に都道府県警察がプロバイダー等から情報開示を受け対応した件数及び人数は280件、288人にのぼる。（前年比57件・70人増）

■ネット社会にある、爆弾の作り方サイト。

山口県で爆弾の作り方をネットから学んで、教室に投げ込んだ高校生がいた。こうしたサイトは犯罪を助長することが判っているが、対策を何もしていない状況である。

※注 2005年山口県光市の高校生3年18歳の少年が、授業中に廊下から爆発物を投げ込み傷害の現行犯で逮捕された。57人が病院に搬送され28名が負傷し手当を受けた。少年は、「ネットで作り方を見て、自分で爆弾を作った」と供述した。この爆発物は、清涼飲料水のガラス瓶に市販の花火をほぐした火薬やくぎが詰めてあった。手製の爆発物を製造・爆発させた事件は、2000年12月からこの山口光市の事件までに11件あり、中学生1名・高校生1名・大学生1名が検挙された。

2009年2月に北海道札幌市の高校1年16歳の少年が、手製の爆弾で多数の同級生の殺害を謀ったとして、殺人予備容疑で逮捕された。この時製造しようとした爆弾は、中東や欧米で発生したテロ事件に使われた者と同種で、道警は自宅から押収した材料で住宅一軒の破壊力がある

と発表した。メールで知り合った知人から教えられ、ネットで爆弾製造マニュアルを入手し、材料は量販店やネットで購入したという。

このように国際レベルの犯罪に使われるような情報も、ネット社会では簡単に入手可能なものであり、また削除が難しいのが現実である。

■携帯電話サイト「闇の職業案内所」。

性風俗だけでなく、さまざまな犯罪への誘いがある。強盗の集団を作ろうという誘い、親を殺してくれという依頼、こうした犯罪の共謀にネット社会が使われている。

※この頃、闇サイトが社会問題化したのが、「匿名性が高いので犯罪の相談をしても特定しにくい」という事と、「取締は表現の自由のもとに、まったく対策がない」のが実情である。闇サイトで共謀した多くの事件が起きている。

■少女売春(=援交)と、出会い系サイト。

昨年1年間で約1500人の子どもが援助交際をしているのが、最も卑近で大きな問題である。携帯電話の出会い系サイトをきっかけにしたものが、半分くらいを占めた。ネットの出会い系サイトがその糸口になっている。

■エアガン規制法を提出し、摘発する。

ネットが広げた問題の一つにエアガンがある。

ガンマニアは昔からいたが、エアガンを威力の強い空気銃に改造する情報を、大量にインターネットに流して金儲けした者がいる。「僕は、今度の国会でエアガン規制法を提出し、その後大量の改造銃事件摘発計画を、今、進めている。」

※注 この銃刀法改正案は、「人を傷害しうるエアガンを「準空気銃」と定義し、所持を禁止するもので、2006年3月7日に国会に提出され、閣議決定され、よく2007年には完全施行された。

■タリウムを飲ませたことをブログに綴った少女。

静岡県でタリウムを母親に飲ませた事件があった。そしてインターネットのブログが重要な役割をした。彼女は母親にしたことを克明に書き、多数のアクセスを集めた。

「僕が忖度するに、ブログで日記を公開する、そこにアクセスがある、そして過激なことを書いていくほどアクセスがある。そういう状況の中で彼女は、実際のことを過激にしていたのではないか？」

インターネットを利用することが、彼女の人格を変えるほどに影響を与えた」と、これは僕の推測です」。

■バーチャルの世界に深く関わった時、少女の人格が変わった。長崎県の小学校6年生が同級生を殺した事件があった。

「バーチャルの世界で、自分が当事者として深く関わっていくということが、人格をつくっていくという怖さをネット社会は持っていると思うわけです。特に子どもですから人格形成期にあるわけです。世の中おかしいんだ、子どもがおかしくなってしまう、と私どもは痛感します。現場におけるいろいろ

な事件の捜査員も、あるいは報告を受ける我々警察の幹部である者にとっても、このまま放置できないという思いは強まるばかりです。いよいよこれらの問題に本格的に政府を上げて取り組む準備を始めています。」

■児童ポルノ映像制作「関西援交事件」。

子どもを出演させた、大量の児童ポルノ映像制作で被疑者が逮捕された。実際に、現実の子どもを性的対象として扱ったビデオであり、この被疑者が「子どもは小さければ小さいほどビデオが売れる」と供述した。

※注 一般企業勤務の複数人が、インターネットを使って出演者を募集し、小・中・高生など実際の児童を出演させ、大量のビデオを制作したとされる。

竹花豊氏の子どもを巡る事件事例から、ネット社会でおきている一端を知ることができた。

「有害なものを視聴して精神被害を被る」というだけではなく、ネット社会とリアルな現実社会は連動して様々な事件が起きているということである。

《先行研究4》:子どもに対するネット社会の危険、専門家の現状レポート及び意見交換。

■時期:2008年3月1日

■方法:専門家講話。フォーラム開催。

群馬大学社会情報学部大学院教授下田博次氏を招きフォーラムを開催した。日本の子どものインターネット利用問題・現状と解決の途との演目で講演をして頂いた。下記は講演の抄録である。

■日本の携帯インターネットの特殊性。

iモードというネットサービスがここ10年間に、子どもたちに対する規制や監視もなく発展してきた日本の現状は、世界の中では特殊な事例である。有害情報やネットの危険が見過ごされ、思春期の子どもたちに悪い影響を与えている現状がようやく認識されるようになり、フィルタリング論争が始まった。欧米諸国では、思春期の子どもに好き勝手にインターネットを利用させてはいけないという大人たちの常識があるが、日本では、多くの親たちはこの認識が希薄である。

■子どもたちの携帯インターネット利用の現実。

最近の学校では、子ども達が保健室のベッドに入り、携帯ネットで向こう側の誰かと相談している。女子生徒が同性のスカートの中をケータイカメラで盗撮して、インターネットで写真を売り小遣い稼ぎをしている。また、子ども達が大人に向けて援助交際のメールを発信している。ケータイメールで子ども同士の誹謗中傷やネットいじめがある。子

どもが有害情報の発信者になり、携帯ネットでは大人の頭越しに情報が飛び交っている。

■思春期のあらゆる欲求と好奇心に応えてくれるパーソナルメディア

毎年、携帯電話のメディア特性を学生に聞いているが、今年は「思春期のあらゆる欲求と好奇心に応えてくれるメディア」という答えが出てきた。

ケータイは子どもの遊び場。ゲーム、プロフ、ポルノ、薬物、セックス、援助交際。子ども達のあらゆる欲望に応えるパーソナルなダイレクトコミュニケーション機能があり、非行や犯罪に繋がる。

■フィルタリングとペアレンタルコントロール。

子どもの携帯インターネットは親の責任において利用させる事が基本であり、フィルタリングソフトを入れるべきである。未成年の子ども達には、非行や犯罪に繋がる情報を遮断しなければならない。親はフィルタリングを使いこなす能力や、インターネットの危険を回避する能力が求められる。インターネットというメディアを子どもが利用する時の責任は全て保護者にあると認識する事が、インターネットの危険から子どもを守る第一歩である。

《先行研究5》：子育て親に聞く、子どものインターネット生活とネットトラブル。

■時期：2009年2月3日／2010年1月30日

■方法：ワークショップ、意見交換会。

子育て親とのワークショップで、インターネット・トラブルの調査を実施。インターネット社会の啓発教材ムービー「小学生のメール相手」を視聴した後、調査及び意見交換を行った。

※下記は発言例である。

■小学生の息子のメールを見たら、見知らぬ相手と濃密な性的会話をしていたのを発見した。

■中学生の息子が学校のある日に、繁華街にいるのを見つけ問いただしたら、ネットで知り合った相手とデートの約束をしていた。

■娘がオフ会に行くというので、心配で秋田までついて行ったら、ただの趣味の会合で、娘はそれからオフ会に興味をなくしたようで、良かった。

■ネットの講習会でネットの危険を知り、娘に口がすっぱくなるほど「危ないことをするな」と言っていたのに、娘が実名で写真まで載せていたのを偶然発見した。情けない。

《先行研究6》：高校生、専門学校生、大学生のインターネット意識調査。

■時期：2007年～2008年

■対象：高校生、専門学校生・大学生

■方法：座談会・ワークショップ等を開き、現代社会に生きる子どもの行動と気持ちを聞いた。

■大学生の意識調査のアンケートを大学生と共につくり、ネット体験を同級生に聞いてもらった。

■専門学校生とともに、携帯電話用のネット社会を調査。携帯電話にある危険なサイトの調査。

■高校生座談会によるネットトラブル調査。

「メルマガ」に登録した後、不当請求が来て、無視したら連絡先の携帯に電話がかかってくる。

《先行研究7》：医療関係者との児童性被害研究。

■時期：2007年～2011年

■対象：医療現場の児童性被害

■方法：慶應大学医学部小児科学教室専任講師渡辺久子氏を代表とし、精神科医、臨床心理士、NPO（＝新井千晶）で、子どもを性被害から守るクローバーキッズ協会を立ちあげた。国際学会・国内学会での発表、その他、啓発活動を実施。

海外で普及している性被害証拠採集キットを2011年までに4カ国から7個を集め、研究した。またフィンランド・アメリカ・オーストラリアの性被害システムの資料も集めた。それ等をもとに、日本版キット提案を警察庁などにした。

2010年5月に米国から「ボストン子ども病院・上級臨床心理士 Amy Tishelman 氏を招きフォーラム開催。講話の中で、米国に於ける、インターネットをきっかけとして子どもが性被害に遭うケースの急増に触れ、子どもがネットに深く係わる背景として「寂しさが原因」また「自己評価の低い子どもたちは、家族の中で愛されていないと思う。だから見知らぬ他人に連絡をしてしまうなどの行動に出る。そうした子どもは弱みにつけこまれやすいのです」と語った。

他に児童性被害の急増をテーマのひとつとして、症例検討・起始経過・治療経過・考察をした。

「小学校卒業の春休みに、インターネットのゲーム代が欲しくて、インターネットの家出サイトで男と出会って強姦され、精神科入院した女子の事例」、他。他に警察・自治体・医者などと勉強会を開催。また協会は、2010年内閣府が推進する「児童ポルノ排除総合対策推進協議会」に参画した。

※注 ネットをきっかけにして、見知らぬ人と直接出会い、さまざまな被害に遭うケースが多い。プチ家出を背景に「家出サイト」が急増しており最近多くの事件の温床になっている。いわゆる出会い系サイトだけでなく、プロフやゲームサイトなど、普通のサイトも出会いの場であることが、事

件発生を助長している。

《本年度研究 8》：ネット社会と子どもたちについての調査。

■時期：2011年2月～2011年6月

■対象：インターネット社会の現状

■方法：新井が運営委員を務める「ネット社会と子どもたち協議会」に呼びかけ、有志による「ネット社会と子どもたち研究会」を立ちあげ、「子どもを巡るネット社会の最新現状調査の為に、月1回の研究会を実施した。研究日以外もメーリングリストで情報交換をした。(7月以降も開催を決定。)

■ネットの最新事例は、facebook や twitter、スマートフォン、タブレット端末と、子どもたちとの関わりがテーマとした。facebook はコミュニケーションの促進が、ユーザーの思いがけない形で発展していき、従来の SNS(=ソーシャル・ネットワーク・サービス)とは比較にならないほど感単に人と繋がっていく。13歳以下は使用対象でないにも関わらず、登録時のチェックがない。海外ではすでに多くの事件が発生していることを啓発すべきである。

■2011年3月11日東日本震災後は、緊急案件として「ネット社会と子どもを守る」という視点で、「被災時のネットを含めた通信の確保について」「被災回避のためのネット活用とは」をテーマに議論した。また被災地で自閉症など発達障害の子どもが精神的不安感やトラブルに見舞われることから、ICTでの対応策も視野に入れた。

■iPhone(スマートフォン)のアプリケーションが、自閉症の児童に大きな可能性を開いた例がある。その児童は、少しの言葉しか話せなかったが、アプリを組みあわせることで、買物などで他の人と交流ができ、また自分の意図を相手に伝えることができるようになった。(NHK 福祉ネットワーク)

また富士通が開発した特別支援携帯アプリが、発達障害・学習障害・知的障害のある子どもの生活・学習を支援するアプリで、ドイツのユニバーサル・デザイン・アワード2011を受賞した。

■東日本震災が起き、ネット社会が激変した。多くの通信インフラにダメージがあり、復旧が遅れた。テレビを視聴できない地方向けに、YouTube やニコニコ動画、また twitter や facebook が活躍した。それによってマスメディアの報道もインターネットを活用するようになった。家族の安否確認だけでなく、災害情報や被災地現地情報などが書き込まれ、情報入手に役立った。

■情報が不足する中で、これまでにない程の多種多様かつ大量の流言・デマが流され、そのデマ

の内容が刻一刻と書き換えられ、より信憑性が高そうな話に変化していった。地震・津波・原発と未曾有の事態に、専門機関の誤情報も含め、デマ情報が錯綜した。面白いことに、twitter のデマは、拡散の速さと同様に、短時間に別の人が誤情報を指摘し収束させた事例が多かった。

《本研究 9》：ワークショップによる、高校生のインターネット意識調査

■時期：2010年11月20日

■方法：ワークショップ、高校生の意識調査

高校生5名とのワークショップで、インターネット及びネットトラブルの意識調査を実施。インターネットの危険に関するムービー「小学生のメール相手」を視聴した後に、意識調査を行った。

■プロフを見てメールするのは毎日の日課。

■女子高校生が殺された事件があり、そういう現実が怖いと思ったので、情報を消して退会した。

■日頃言えない悩みや愚痴は、知らない相手だから言える。淋しい時、暇な時、メールは返事が返ってくる。

《本研究 10》：SNS ゲーム(=ソーシャル・ネット・ゲーム=ネットゲーム)

■2010年7月～2011年6月

■対象：ネットゲーム

■方法：PC、携帯電話、スマートフォン、タブレット、を使って、無料ゲームサイトでモバイル型ネットゲームを実際にしてみる。

※注 2008年度先行研究として「携帯電話の無料ゲームサイト」「モバイル型ゲーム機」対象に同様の方法で実施。

■PC・ネットゲーム調査。

複数人数でチームを組んで遊ぶところにネットゲームの特徴があり、そこに長期間ゲームをしてしまう原因がある。数種のゲームに参加したが、その一例は怪獣を倒すゲームである。このゲームは、参加者がキャラクターを選んで、それに鎧や剣や魔法の杖などを装備する。それぞれのキャラクターに特徴があり、装備にそれぞれ長所短所があり、仮想通貨でより強い装備を購入することが出来る。誰よりも素早く確実に怪獣を倒せば魅力的な装備が可能になり、装備を使ってゲームを有利に継続できる仕組みである。互いの不足分を補う形でチームを組んでゲームを進める。つまり、互いに利点を活かしあい、欠点を補いあってチームを組む。

それだけに、自分の都合で切り上げるわけにはいかないという雰囲気が生まれる。また「明日は集合時間は夜8時ね、と声をかけられれば、行かないことは気が引けるようになる」。(参加者の感想)

■モバイル型ネットゲーム。

1. 携帯をいつも持って歩いているので手軽。
2. 電車を待つ間、駅間の短時間でできる。
3. 無料でゲームを進めることが可能。
4. 使い方が簡単である。
5. それほどのめりこむものではないので、暇つぶしができて、さっとやめられる気がする。
6. コミュニティがあり、情報交換ができる。
7. 無料で遊んでいては成果が上がらない。仮想通貨を買うか、友達を紹介することで仮想通貨がもらえる。そこで、紹介がつながっていき、トモダチがどんどん広がっていく仕組みだ。これをバイラルループと呼ぶ(=viral roop ビールスが感染するように広がる、という意味。)

■ゲーム性は低く、コミュニケーション性が高い。過程で起きたことや成果を、ユーザーが様々に情報発信や交流することで人の繋がりが増える。スマートフォンやタブレット端末であれば、その機能に応じて、さらにコミュニケーション能力が高まる。

【考察】

これまでの調査、研究で、ネット社会には多くの危険があることを確認してきたが、それは子どもたちに影響を及ぼしている。その中には、子どもに精神被害をもたらす事例も予測される。

先行研究と本研究の中から、子どもに精神被害をもたらすと思われる事例を取り出し、それがどのような被害であるかを検討した。

1. インターネットの有害コンテンツを視聴して被る精神被害。

(1) 残虐サイト

人や動物に対して無慈悲で残酷な仕打ちの映像や写真を集めたサイト。処刑写真などの映像。

(2) グロテスクサイト

異様で気味の悪い写真、または不快になる映像を集めたサイト。不気味なイラスト、人の内臓写真、大量のゴキブリなどの映像等を集めたサイト。サイトの具体名は避けるが、事件を起こした少年・少女のうち数名が、自分のブログに「同一のグロテスクイラスト・サイト」にリンクを張っていた。

(3) 嗜虐的・暴力的・異常性欲等をテーマにした小説のサイト。(サイトの具体名は避けるが)「集落の全員が殺人者に惨殺される」「不道徳な行為や事件が次々に起こる」などの小説が、子どもたちに

密かに視聴されている。

(4) 犯罪者を賛美するサイト。

連続殺人鬼等である個人を賛美したサイトや、多くの殺人鬼を詳細に解説し賛美するサイトもあり、愛好家が集まる。《先行研究3》の、母親にタリウムを飲ませた少女は、自分のブログに有名な毒殺魔の詳細な記述と賛美するコメントを書いていた。

(5) 卑猥サイト。

下品で淫らな写真や映像があるサイト。

しばしば不当請求サイトと一致しており、中には恐喝されて精神不安感に陥るケースがある。

上記(1)～(5)の有害コンテンツ事例の中で、残虐サイトのコンテンツは特に深刻な精神被害を子どもに及ぼすと考えられる。例えば、以前ネット上で見た日本人旅行者処刑のネット映像は、衝撃的な残酷さであった。頭部と身体部を鋸のようなもので切断する様子が生々しく映されていた。これを視聴した小学生が「野球のニュースを掲示板で見ようとしたら殺害映像が出てきてびっくりした」と朝日新聞へ投書し掲載された。同様の体験をした子どもがその衝撃をテレビで語ってもいた。この映像は当時あちこちにリンクが貼られており、それら掲示板で表示されていたリンク先は大新聞のURL等が詐称されていた。周囲の大人は「掲示板では様々な畏が仕掛けられているので、むやみにURL をクリックしてはいけません」と子どもに教える必要がある。

子どもがこの様な映像を視聴したらどのような影響を受けるだろうか。視覚から脳へ物理的ダメージを与えないだろうか。少なくとも、強い恐怖と嫌悪感を子どもに及ぼし、精神的トラウマを被る可能性は大いに考えられる。

2. ネットゲームにのめり込み、他者との依存関係に入ることによる精神被害。

※外出困難な状態(=ひきこもり)になり、健全な生活が送れない場合がある。

ネットゲームの特徴の一つに、他の参加者とチームを組み、協力し合う人間関係がある。一般的には、他者との協力関係は健全なことであるが、ゲームの協力関係には特殊性がある。

それは仮想の空間の中で用意された、「あり得ない想定の本当には危なくない危機からの脱出」であったりする。つまり安全圏の中でドラマティックな感激があり、折々に達成感もあり、仲間との共同作業の楽しさを語り合いながらチャットにのめりこんでいく。仮想空間であるがゆえの人間づきあいの中で、刺激的な体験から、なかなか抜けることができなくなる。

ゲームサイトでは、熟練者が初心者に対してアドバイスをするコミュニティがあり、気に入った人にプレゼントをする仕組みなども用意されてコミュニケーションを高める。ゲーム中に様々なサポートをすることで関係を深めたり、逆にポイントゲットの為に味方を卑怯なやり方で裏切ったりする者も現れ、複雑な人間関係が短時間に培われていく。美しいアバターなどは現実を忘れさせ、役割を振られて果たさなくてはならない責任感も生まれ、そのゲームだけの特殊なコミュニティが形成されていく。

ネットゲームは終わりのない遊び場である。ゲームの相手がネットの向こう側にいる無限の人間たちで、その複数の人間の思惑が交差する為に展開は常に予想外であり、変化に富んで時を忘れる。ネットゲームを続け、同じ目的のもとに行動するうちに相手が機械でなく生身の人間と感じられる為の連帯感が得られる。それは、「子どもたちの孤独で誰かとつながりたい心」につかの間の安心感を与えてくれる。しかし、この特殊な連帯感は、子どもの精神に強い影響を及ぼす。また日常生活や学校生活では得られにくい刺激や達成感があり、ネットゲームに依存しやすい状況を作り、精神被害を被る可能性がある。

3. 自殺系サイト掲示板でネット心中を誘引。

自殺系サイトとは、自殺の方法を指南するサイトや、逆に自殺を思いとどめることを目的としたサイト、また集団自殺の仲間を募集するサイト等を指す。ネット心中とは、インターネット掲示板などで自殺する仲間を募集して、実行することを使う。

知人にネット問題の草分けといえるフリーのジャーナリスト、渋谷哲哉氏がいる。40冊ほどの著書の中に、ネット心中や自殺関連の本をタイトルにした著書が比較的多い。

6-7年前のこと、その渋谷氏からたくさんのウェブサイトを紹介してもらったことがある。次々にURLをクリックすると、切ないような悲しいような、諦めたことなのにそれを諦めきれずに眩しているかのような、そして共通していたのは、かなり印象が薄い地味なサイトばかりだった。

どう考えていいか判らずにいた。この論文の最後にさしかかった今頃になって、それはたぶん、「集団自殺してしまいたくなるような人の気持ち」、を教えて頂いたのだと始めて気づいた。

これを忖度するに、自殺するにはどんな手段にしろ、かなりの思い切りが要るだろう。渋谷氏によれば、真面目で、生きづらい人が、一人なら死ねないところを、仲間を募ってやっとの思いで一緒に死ぬのだと言う。だから死ぬと決めてからも、人にその心情を訴えるのだし、従って止めることもで

きるのではないかと、いう。渋谷氏はかつて、そんなネット心中志願者を必死に止めたが死なせてしまった経験を持つ。その心の傷を背負って今も、この問題を追いかけているとのことであった。

思春期の子どもは、不安感が強く、孤独だ。人とのつながりに挫折した時や、失望してしまった時、自殺を誘引するようなサイトを覗いてしまったら、それは大変に危険なことだと思う。

渋谷氏によると、自殺願望者が練炭で一酸化炭素中毒死をする知識を最初に得たのは、保健所のホームページからだという。保健所が冬の練炭の使い方を正しく教示したページで、逆にこうすれば死に至ると知ったのだと教えられた。つまり、「サイト自体には良いサイトも悪いサイトもない」というのが渋谷氏の持論である。

蛇足だが、自殺サイトでは、自殺者の無気力を狙っての強盗・強姦目的で近づくケースや、死体愛好者が経過を見たい願望で近づくケースがあるのだという。

4. インターネット上のトラブルで被る精神被害。

- (1)サイバー犯罪に遭う、または実行する。
- (2)喧嘩をする。トラブルの場所(=ネット社会とリアル社会、リアル社会だけ、ネット社会だけ)。
- (3)ネットいじめ。トラブルの場所(=ネット社会とリアル社会、リアル社会だけ、ネット社会だけ)。
- (4)インターネット上での誹謗・中傷。
- (5)インターネットで写真を公開される。
- (6)インターネットで日常の行動を暴露される。

平成 22 年中のサイバー犯罪の検挙率は 6,933 件と、警察庁が統計を取始めてから過去最多だったという。不当請求・フィッシングなどの啓発をしてきたが、子どもが加害者になるケースが増えてきた。ネットゲームで他人の ID とパスワードを不正使用して補導された小学 5 年生の例がある。

「掲示板に嫌いな先生とクラスの誰かがホテルに行った」と書き込みをして退学になりかけたケースや、隠し撮り写真をプロフに公開、名誉毀損に当たる書き込み、など子どもが「犯罪という自覚がないまま加害者になりやすい」サイバー犯罪である。

《先行研究 4》にある、「女子生徒が同性のスカートの中をケータイカメラで盗撮して、インターネットで写真を売り小遣い稼ぎをしている」に似た話に遭遇したことがある。それは体育の着替え中の写真を掲載され、実名で「偽のプロフサイト」を作られたという事例で、このような被害者の精神的苦痛ははかりしれない。ストーカー被害など二次被害も引き起こす。

また、加害者の子どもたちも精神被害を被っているかも知れない。問題行動をおこした原因にネ

ットで被った精神被害が隠れている可能性も考えられる。ネットのトラブルで、子どもの加害者が増えてきている現在、加害者の子どもの心を検証する課題が出てきている。

5. 「コミュニティサイト」または「出会い系サイト」をきっかけにして、性被害を受けたことにより被る精神被害。

《先行研究7》の少女の例を引用する。

「小学校卒業後の春休みに 30 日間無料のネットゲームに夢中になった」。先に述べたように、ネットゲームは途中でやめられない多くの要因と、仮想通貨がないと有利な展開ができないことが原因となっており、お金の工面に困る子どもが多い。この少女は、ネットの掲示板・家出サイト等でお金を条件に次々に見知らぬ人と出会い、二人の男に強姦され深刻な精神被害を被った。

どの精神被害も重要な問題だが、特にインターネットをきっかけにした性被害の問題は深刻である。医療関係者は、「児童が性被害に遭った時、発見が遅れる場合が多い」という。更にそれがインターネットに起因している場合は、性被害の発見が遅れる。第一に性被害を受けた児童が、「書き込みをして原因をつくったのは私だから、私が悪い」と自責の念にかられて口を閉ざしてしまいがちだ。第二に性被害は、外見から見分けが付き難い。もしも見える部分に肉体的な暴力被害を受けていれば、その傷や痣などから家族や周囲の者が容易に発見することができ得る。第三に公的な相談窓口が整備されつつあるが、なかなか告知がうまくいっていない。しかるべき機関が相談窓口のポータルサイトを開設し、被害者が簡単に近隣の相談窓口を見つけられるようなシステム構築が急務である。

こうして、さまざまな原因で性被害時に受けた精神被害が治療されずにいた場合に、症状が深刻化することが心配だ。児童の受けた性被害はその子の人生を左右し、かなりの長期間、想像を絶する苦みが継続する場合があるという。

ネット社会には見知らぬ人同士が簡単に出会える場所があり、出会いを促進する仕掛けが数多く存在する。悩みを持つ子どもたちにとって、「ネットの向こう側には聞き上手で、話し上手で、自分の事を誰よりも理解してくれ、癒してくれる『誰か』が無限にいる」と感じられるだろう。

こうしたサイトへの書き込みがきっかけで被害に遭う児童が多いことを、もっと顕在化させ防止策を講じる必要がある。

子どもに対して「見知らぬ人と会わないように」

と警告する大人は多い。しかし、ネット社会で初めて出会った「見知らぬ誰か」は、やりとりの回数を重ね、時間を経るうちに、「誰よりも親密な存在」となる。形式的な標語を並べても、子どもたちにその言葉は届かない。子どもの寂しい思いを受け止める親密な家族のあり方や、トラブルに巻き込まれた時に有効な社会システム構築について、そろそろ真剣に考えなくてはならない時が来ている。

【謝辞】

■財団法人 明治安田こころの健康財団様
歴史ある研究助成により、本研究の機会を頂きましたことを光栄に存じ、お礼を申し上げます。

■NPO 法人おやじ日本 竹花豊様。
(元東京都副知事・元警察庁生活安全局長)

「子どもを巡るネット社会の危険」の課題解決に向けてたゆまぬ活動を継続させていらっしやることに敬意を表します。また、本研究と啓発活動に様々なご支援を頂いたことに深く感謝致します。

■慶應義塾大学医学部小児科学教室専任講師 子どもを性被害から守るクローバーキッズ協会 渡辺久子先生。

この度の研究に様々な専門的なご教示を頂いたこと、また「子どもを巡るネット社会の危険」に対するご理解に、感謝いたします。世界乳幼児精神保健学会特別セミナーに於いて、渡辺久子先生及び、王立メルボルン子ども病院児童精神科医准教授キャンベル・ポール先生等と共に「インターネットの危険」の発表、という得難い機会を与えて頂いた事に、この場をお借りして深くお礼を申し上げます。

■ネット社会と子どもたち研究会(=ネット社会と子どもたち協議会運営委員会の有志)の皆様。

□海外先進事例・海外サイト検索を実施し多くの貴重な資料を翻訳して下さい、翻訳家の佐藤綾子様。

□所属企業と NPO の専門資料に加え、豊富な個人資料をご提示下さった、寿乃田正人様。

□自閉症のお子様をお持ちの立場から、ICT 障害児支援アプリに関する現状を調査して下さい、上田和俊様。

□中学・高校の情報教育をご担当される立場からの現状、多くの資料をご提示頂いた、三輪清隆様。

□ICT 新技術につき多くをご提示頂いた池野一成様。

□通信事業専門家からのご意見を頂いた、永井正直様。

□自治体職員の立場からご意見を頂いた、戸田柁希様。

□その他、メーリングリストで様々なご意見をお寄せ頂いた協議会運営委員の皆様。本研究にご助力を頂き、ありがとうございました。

■片山潮様。

ネット社会の検索と調査・情報産業の集積地秋葉原エリアの探索等、様々なご協力をありがとうございます。

■公益財団法人日本 YMCA 理事及び

ECPAT 事務局長 坂口和子様。

数度の面談を通し、世界の子ども達の現状をご提示頂き、また、ECPAT の多くの資料を、ありがとうございました。