

## 資料：佐世保小6 女児同級生殺害事件を映像メディア研究の立場から考える ～20歳成人のDVD『バトル・ロワイアル』の視聴後感想文を手掛かりにして～

大河原清\*

(2006年2月6日受理)

OOKAWARA Kiyoshi

On the Influence of the DVD Media "Battle Royale" on 37 Nursing Students

### 要約

本論は、高等看護学院生37名を対象に、DVD『バトル・ロワイアル』の視聴後の感想文を手掛かりとして、DVD『バトル・ロワイアル』の映像とその内容の印象、特に、佐世保小6 女児同級生殺害事件の加害少女への影響度合いを、看護学生はどのように捉えていたかについて述べたものである。

結果から、高等看護学院生37名のうち31名(83.8%)がDVD『バトル・ロワイアル』の映像が女児に何らかの影響を与えたと捉えていた。映像は真っ赤な血、その飛び散る様、首が切られるなど極めてリアルであり、音声は大きく、画面全体は暗く、話し言葉は乱暴で、殺し合いの反復が続く。結果として、恐い、残酷だ、気持ち悪い、嫌だ、見たくないという感想になった。映画の意味は特定しがたく、小学生にはただの殺人映画として捉えられ、殺害方法の参考になったのではないかと捉えていた。また1本を3回に渡って視聴した経過から、残酷な映像への慣れが生じていることが分かった。

### 1 はじめに

2004年6月1日に長崎県佐世保市の市立大久保小学校において、同級生をカッターナイフで殺害する事件が起こった。報道によると、加害女児は『バトル・ロワイアル』というDVDを見ていたという。また学級のメンバーを登場人物に当てはめて、小説を書いていたという。

映像メディアを一つの研究対象としている者として、この『バトル・ロワイアル』の映像が実際にどのような印象を与えるかを調査することは、女児にどのような影響を及ぼしたかを考える上で必要なことと思った。

### 2 研究目的

DVD『バトル・ロワイアル』は、どのように受け取られるかを調べることは、佐世保小6 女児殺害事件を考えるために必要であると思われる。そこで、実際に成人を対象として、DVD『バトル・ロワイアル』を視聴してもらい、その印象を感想文として記述してもらい、どのように彼ら成人が、この女児への影響を考えたかを明らかにする。

\* 岩手大学教育学部

### 3 研究方法

B 高等看護学院生37名を対象に、DVD『バトル・ロワイアル』を視聴してもらい、その感想文から、バトル・ロワイアルの映像の特徴を述べる。DVD の視聴に当たっては、講義時間の中での使用のため、一度に全てを視聴したのではなく、3回に分けて、それぞれ約30分くらいずつ視聴してもらい、その都度視聴後に約10～15分程度で感想文を記述してもらったものである。1回目（partA：Chapter1-12）はDVD挿入から32分40秒後の鎌で首を欠き切る場面まで、2回目（partB：Chapter13-26）は1時間17分23秒までの、灯台を場面としてカレーに毒が盛られ友達同士が殺し合う内容を中心に、3回目（partC：Chapter27-37）は、それ以降から終わりまでのものである（1時間54分）。

### 4 被調査者・調査日時・視聴回数

#### 1) 被調査者の年齢と性別

被調査者はA県立B高等看護学院生37名である。女性35名、男性2名である。年齢は第二学年に属する20歳を中心としている（調査時に年齢・氏名を無記名で記入してもらっているので正確な年齢は不明）。

#### 2) 調査日時

一つのDVD『バトル・ロワイアル』を3回に分けて視聴してもらっている。以下の通りである。

- ・ partA：Chapter1-12，冒頭から約1/3部分〔開始から32分40秒後〕  
2004年10月25日（火）11:40～12:15視聴、  
12:15～12:30感想文（37名）
- ・ partB：Chapter13-26，中間の約1/3部分〔32分40秒～1時間17分23秒〕  
2004年11月1日（火）11:25～12:10視聴、  
12:10～12:20感想文（37名）
- ・ partC：Chapter27-37，終盤の約1/3部分〔1時間17分23秒～1時間54分〕

2004年11月15日（月）11:30～12:10視聴、  
12:10～12:20感想文（37名）

上記の視聴時間はおおよその時間を示している。

『教育学』の講義時間の中で、2004年6月1日に起こった長崎県佐世保小6女児殺害事件を取り上げたもので、その関連として視聴してもらった。

#### 3) 被調査者のDVD『バトル・ロワイアル』の視聴回数

被調査者の、それまでのDVD『バトル・ロワイアル』の視聴経験の有無はどのようなだったか。初めて見た者が18名、2度目の者が17名、3度目の者が1名、そして3度以上何度も見ている者が1名であった。つまり初めて見た者は37名中の18名の48.6%、残る19名（51.4%）は2度目またはそれ以上の視聴者ということになる。

### 5 調査結果

#### 5・1 partA：前段部分の視聴後の感想文

冒頭から約1/3の部分までDVD『バトル・ロワイアル』を視聴しての感想文について述べる。感想文は印象に残った所と、佐世保小6女児殺害事件の加害者への影響の有無とを自由記述で求めたものである。

#### 1) 映像表現

##### (1) リアルな表現

映像表現がリアルであるとする者が、37名中13名であった。具体的な映像として「首につけたバンドが爆発して血が飛び散るシーン」（1名）、「血が吹き出る」（1名）、「血」（1名）についてリアルであると述べている。また、具体的な対象は記述していないが「リアル」の表現を含む者は、「想像していたよりもリアルだった」（1名）、「リアル過ぎた」（2名）・「リアル過ぎた（血とかが生々しい）」（1名）、「リアリティがある」（1名）、「それにしてもリアル過ぎて、怖い、気持ち悪い」としか言葉がでません」（1名）、「映像も生々し

くて恐かった」(1名)の記述がある。前述の記述を含めて、「血」を含む表現をしていた者は、6名であった。

## (2) 大きな音響と暗い画面

音響が大きいとする者が1名、画面全体が「暗い」「暗くて嫌だった」とする者が2名であった。

## (3) 画面の展開速度

映画の展開方法については、「映画の中の生徒たちの意志決定から行動(殺人や自殺)に移る早さが、怖いと思った」(1名)、「駄目な人間だから殺すといった、余りにも簡単に単純な理由により、次々と人が殺されていた」(1名)、「人の命を余りにも安易なものとして扱っているし、相手の気持ちを考えないまま殺してしまう。殺し方もとても悲惨、この映画を見た佐世保小6事件の女子は、私のような気持ちにはならなかったのだろうか? と思った」(1名)、「人が殺されるのが余りに簡単で、(映像も生々しくて怖かった)」(1名)。

## 2) 学生の受けた印象

### (1) 「怖い」・「嫌だ」・「衝撃的だ」

「怖い」と記述する人数は21名であった。具体的には、「視覚的に恐かった」、「全部は恐くて見られなかった」、「殺し合い」、「恐かった」(11名)、「怖かった。何回も繰り返し見るなんて信じられない」(1名)、「最初から子供が血まみれで出てきたり、父親が首をつっていたりなど、殺すことや死ぬことが当たり前のように出てきて、怖かった」(1名)、「今日見たのは2回目だけど、でもやっぱり怖くて緊張した。30分の間だったけど、鳥肌がずっと立っていた」(1名)、「バトル・ロワイアルのDVDを見られると思って最初ソワソワしていたけど、実際見ると怖かった」(1名)、「なんだか、前に見た時よりも恐ろしく感じました、映像も音楽も。ストーリーは殆ど覚えていましたが、実際に見て、視覚的に訴えるものを強く感じました。マスコミの宣伝通り、殺害シーンは、やっぱり怖いものだと思えて感じました」(1名)。

「1回見たことがあって、ストーリーは知っているけど、やっぱり恐かった」(1名)、「すごく恐かった。こんなに生々しく殺人をしている映画を見てもいいのか、と思ってしまう」(1名)、「殺し合いを見て、怖いものだと思えて感じた。こんなことは、この世からなくなればいいのと感じた」(1名)、「何度見ても、恐く、恐ろしく、どうして殺し合いができるのかも不思議でしょうがない」(1名)、「何回見ても恐ろしい」(1名)であった。

「嫌だ」とする者は2名であった。具体的には「リアルで血が飛び散るシーン」(1名)、「何回見ても慣れないし、血が吹き出したりする場面とか物凄く嫌な気分になった」(1名)であった。

「動揺した」が1名であった。

「衝撃的だった」が4名であった。具体的には、「途中から目を塞ぎたくなるほどでした」(1名)、「凄く衝撃的な映像だ」(1名)、「教室で担任の先生の遺体を見せたシーンが衝撃的だった」(1名)である。

一方、「刃物ではなく銃で殺されるのは割りと平気に見ていられた」(1名)があった。

さらに「そんなに衝撃的じゃなかった」(1名)もあった。

「殺される所や戦っている所が迫力があつた」(1名)。

### (2) 「気持ち悪い」

「気持ち悪かった」とする者は8名であった。具体的表現を含むのは、「血が吹き出て死んでいくのを見るのは凄く辛い。気持ち悪かった」(1名)、「気分は良くない」(1名)、「だんだんに具合が悪くなってくる感じがした」(1名)、「人が殺されていく場面を見て、とにかく気持ちが悪かった」(1名)であった。

### (3) 「残酷だ」

「残酷だ」とする者が15名であった。具体的表現を含むのは、「友達のことを信じたいけれども信じられないし、生き残るためには友達を裏切ら

なければならぬのが、とても残酷だ」(2名)、  
「同じクラスで殺し合いをするのはとても残酷なことだ」(1名)、「以前、確か高2の冬に見たことがあったが、こんなに残酷だったっけ?…と思った」(1名)、「初めて見た人は最悪」(1名)、  
「前よりひどく感じた。前はケロツと見られたのに、恐かった」(1名)、「ある意味、ワクワク感」(1名)、「残酷過ぎだし、R指定があっても、凄すぎる」(1名)、「何度見ても凄い映画だなあ、殺し合いの場面は」(1名)

#### (4)「友達を殺すこと」

「友達を殺すことに」については、5名が記述している。具体的には、「今まで一緒に勉強したり、遊んできた友達を殺さなければならぬなんて、辛すぎる」(1名)、「仲の良い友達までも殺さなければならぬなんて嫌だ」(1名)、「ついさっきまで友達と思っていた人を、自分が生きていくために殺さなければならず、また、自分の目の前で友達が殺されていくことの恐怖、怒り、悲しみは、計り知れない。それなのに、クラスの人を当てはめて小説を書いたり、何度も見たいとは思わないと思った」(1名)、「自分だけ生き残るために誰かを殺すというのは嫌な気分だなあ」(1名)、「やられる前にやるといったような感じの映画で、次々に殺されていくのを見ていましたが、余りにも残酷過ぎて、途中から見るのが嫌になる位でした。その中で、人を殺したくないといって、自ら命を絶つを見て、悲しくなりました。また、大切な人が死んでいくのを見ているのが、辛くなりました」(1名)であった。一方、「先生が生徒を平気で殺すのはむごい」(1名)があった。

#### (5) 加害女児への影響をどのように考えるか

次に、加害者の女児に何らかの影響を与えたと思う者は、31名であった。具体的には、「起こり得る事件はあると思った」(3名)、「これを観たら、佐世保の事件の加害者の子だけでなく、もっと影響される子は多いと思う」(1名)、「こういう映像を見て、真似をしてはいけないことを、女

児も分かっていたと思うが、改めて、大きな影響を及ぼすものだと感じた」(1名)、「画面の向こうで起きていることと、現実との区別、または判断ができなくなったのだと思う」(1名)、「小学生が見ると、かなり印象に残り、影響される所が出てくるかもしれない」(1名)、「強い影響を与えた」(2名)、「映画の影響もあると思うけど、それ以前に精神的問題が強いと思います」(1名)、「本人次第でもあるが、きっかけにはなり得ると思う」(1名)、「番組の影響はあったと思う」(1名)、「大きな影響を与える」(1名)、「少なからず影響はある」(1名)、「強いかどうかは別として、『殺害方法』としては参考になってしまったのではないかと思います」(1名)、「与えた」(1名)、「直接映画が与えた訳ではないと思う。ただ、映像が刺激となり、少女の記憶に残っていたとはいえるかもしれない」(1名)、「はっきり断言できないですが、影響はあったと思います。でも、普通はああいうシーンを見て、酷いとか怖いとか、嫌だと思うのであって、自分もああいう風にして殺してみようとは思わないと思う」(1名)。「影響はあった」(1名)、「一因ではある」(1名)、「全く無いとは言えない」(1名)、他方、影響が無いとする者1名、「余り無いと思う」(1名)であった。

映画に同一化する意見として、「どうやって逃げるか、深く入り込みそうな感じだった」(1名)、「映画を見ている間、もし実際、このようなことが起きたらどうしようか、本気で考えてしまいました。それくらい、現実と空想(映画)の世界が一致してしまうような感覚になりました」(1名)があった。

#### (6) 小学生の視聴について、どのように考えるか

小学生の視聴については、以下の意見があった。「小学生でも簡単に見られるような規制では駄目なのではないか」(1名)、「問題がある」(1名)、「小学生には早すぎる」(1名)、「よくない。15歳以下は見られないようにはしていても、絶対手に入れて見れると思うので」(1名)、「佐世保の

小6の子が見ていたなんて驚きました」(1名)、  
「小学生には残酷すぎる内容や映像だ」(1名)、  
「こんなの見たら、殺すことも平気になっちゃう。  
こういうビデオは良くない。最悪だ、子供に良く  
ない、駄目な映画」(1名)、「佐世保の少女は何  
を思ったのかと、正直恐くなってしまいました」  
(1名)、「佐世保小の女兒がいつもこれを見てい  
たり、話を作っていたりしていたと思うと、ちょっ  
と恐いです」(1名)、「こんな映画を見たら、人  
を信じられなくなる人がいてもおかしくないと思  
う。まして小学生や中学生が見たらすごくショッ  
クが大きいと思う。また、こんな映画を面白いと  
思ってしまったらすごく恐いことだと思う」(1  
名)、「18歳以上の人が見るにしても少し考えるべ  
きではないのか。生徒が先生を切ったというのも  
少し考えられない。人が死ぬ所や殺す所がとても  
よく写っているし、このような映画を作ることが  
できたということは、小学生が見た時、フィクシ  
ョンかノンフィクションか分からなくなってしまう  
んじゃないかと思った」(1名)。

「自分はバトル・ロワイアル1本を通して見る  
のが精一杯なのに、佐世保の事件の加害者の女の  
子は、これだけじゃなく、ホラー映画や小説をい  
くつも見ていたのが正直、信じられない。あと小  
説を自分で作ったりとかしていたというのを聞いて、  
何で作ったの? と聞いてみたい。新聞やT  
Vは女の子が直接言ったわけではなく憶測もある  
と思うから」(1名)、「久しぶりに映画を見て、  
小・中学生が見るモノではないと、改めて思いま  
した。ちょっと吐き気が…」(1名)、「1回、ビ  
デオで見たことがあったが、今日、改めて見てみ  
ると、こんなのを小・中学生には見せるべきでは  
ないと思った」(1名)、「見ていると、なぜ殺し  
合いをしなればいけないのだろう疑問に思っ  
てしまう。このような映画は良くないものだと思う。  
この映画を見てその人の感じ方にもよるのだろう  
と思う」(1名)「こういった残酷なものを映画等  
で放送していいものだったのか疑問を感じた」  
(1名)。

反対に、反面意見としての「BRは命を大切に

について考えさせるものだ」(1名)があった。

自殺について考える意見として、「自殺したほ  
うが楽かもしれない」(1名)、「もし登場人物に  
なったら、真先に自殺する」(1名)、「私だった  
ら、生きたいけれども、友達は絶対に殺せないの  
で自殺する」(1名)、「自分があの立場だったら  
海に飛び込んで死んだと思う」(1名)、「自分も  
あのクラスにいたらどうしているだろう…とか考  
えてみたが、恐くて考えられない。自殺はしない  
だろう。友達は殺せない」(1名)、「一人になろ  
うとは思わないけど、直ぐ死なない、死にたくな  
い。自殺はしない、うちきりになるかも」(1名)、  
「どうしてこんな映画を作る必要があったのか」  
(1名)に関連して、「この映画が作る意味など  
が分からない」(2名)、「この映画は何を伝えた  
かったのかが理解しにくい」(1名)があった。

「憎んでいるわけでもないし、しかも友達を殺  
さなきゃいけないのは無理。友達を助けることも  
できないのも辛い」(1名)「始まって直ぐに(「殺  
し合いをしてもらいます。」と言われただけなの  
に)、そんなに簡単に人殺しをすることなんて出  
来るものなのかなあと思いました」(1名)

しかし、面白いという意見もあった。「中学生  
の生徒同士が殺し合うという話の発想は今までに  
ないタイプであったので、(こういったは何です  
が、)面白いと思います(現実とは違うと思っ  
ているので)」(1名)、一方、「現在の世界とはかけ  
離れたフィクションであって、現在の世界に置き  
換えるのは、私には無理だと思った」(1名)が  
あった。

「残酷なシーンが現段階ではあったといえ  
ばありましたが、他の映画でもあの程度の残酷シ  
ーンなら結構あるので、特に問題になるとは思え  
ません」(1名)

#### (7) 加害女兒の小説作り(登場人物へのクラス メンバーの当てはめ)

登場人物の当てはめについて、「小学生でこの  
映画を何回も見て、小説を読み、同級生を映画の  
登場人物に当てはめたというのは、考えられない

ことだ」(2名)、「小学生でこのような映画を何本も見て、自分で小説を書いたりするのは考えられない」(1名)、「少女は小学生でありながらも、この映画に出会い、自分もバトル・ロワイアルの世界に入り込んでいて、恐いと思った」(1名)、その他「ある一定のルールに縛られ、そこでは人を殺すことでしか自分の生き残る道が無いなんて信じられませんでした。戦争があった時代なら」(1名)。

(8) このような残酷な映画の制作について

「これを映画にしてはいけない」(1名)、「こういう映画を作ってはいけない」(1名)、「このようなモノを考える心理が分かりません」(1名)、「放映してはいけない」(1名)であった。

「こういう映画はいけないと思った」(1名)、「教育に良くない映画だなと思った」(1名)、「殺し合いの映画って作ってよいものでしょうか？ 確かに、その中に制作者に伝えたいものがあつたとしても、こういうモノを映像として作っていいのか…」(1名)「最後まで見られるかどうか不安になった」(1名)。「見たくない、もう見たくない」(1名)、「まだ30分しか見てないけど、もうこれで十分だと思った。あと3回も見なきゃいけないのが嫌です」(1名)、「この映画は余り見たくないと思った。授業で見るというのも余り気が進まない」(1名)、「何回も観たいとは思わない」(1名)、「何度も見ることは余りしたくない」(1名)。

(9) 加害女兒への家族について

「この女兒の親は、自分の子どもがバトル・ロワイアルをいつも見ている何も思わなかったのか、ちょっと子どもに感心がなさすぎないか」(1名)、「女兒の行動に対する親の無関心さが伺える」(1名)、と映像を見る子への家族の無関心さについてコメントしている。

一方、「母親や父親へ素直に甘えたりできなかったことで、欠損しているものがあつて、殺し合いの番組や小説に興味が行ったのか？ そういう番

組のようなことを実際にやろうと思ったのは、欠損しているものと関係があるのか？」(1名)。

(10) 映画の意味内容

「この映画を作った意味が分からなかった」(1名)、「なんでこんなことをしなきゃいけないのだろうと思った」(1名)。

[反対意見]

「生への執着、死への恐怖から裏切り、など人の様々な面が現れていると思った」(1名)

「凄く考えさせられる内容でした。バトル・ロワイアルを作った人の気持ちを知りたい」(1名)。

「はじめは誰もが死に対しての恐怖感、人殺しをすることに対しての疑問があつたが、次第に人を信じることを忘れていき、自分が生きていくためには誰かを殺すことが当然のようになっていったことにショックを受けた。今まで同じクラスの仲間として過ごしてきたのに、殺し合いのルールに従っていく道を選んだり、殺し合いを選ばない人は自らの命を自殺という形でしか表現できないことが悲しいと思った」(1名)。

「この映画で本当に言いたいのは、殺すことじゃないはずなのに、なんだか恐さと驚きに圧倒されてしまい、大事なことがかき消されてしまっていると感じます」(1名)、「生徒の授業放棄や殺傷などは、校内の荒れようをよく表している。冒頭にあつたように、十代の荒れは背景が大きく関わっていて、家庭の状況によって子どもも変わるのではないかと。始めは嫌がり怖がっていた子ども達が自ら殺し合いを望むのは、衝撃的でしたが、結局は大人達がそのような場面を作り上げたんじゃないかと思います」(1名)。「もう何度も見ているので、1回目に見た感想を書くと、実際にこの立場になったら、何をすることも？ 分からないと思ったことです。自分は8人くらいで見て、その後はこの話でもちきりだった。けど、誰一人として『人を殺す』ということをして、見る前より軽く考えてる人はいなかった」(1名)。

「現実には無いことなので、逆に安心して見て

いられる。ただのリアルな怖い話という感じです。ここでこの人死ぬとか、ここで殺されるって言うのが分かるので、少しビクビクしながら見てました」(1名)、「前に見たときがあったので、大体覚えているので、あ〜次どうなると思い、血が吹く時、目を瞑っていたりとかしてしまいました。もし自分が…っと考えると、想像がつかないほど恐ろしいです。想像がつかないです。あー言う状況になって絆が深まったり、壊れたりが印象的でした(特に恋愛関係)」(1名)。

#### (11) 女兒はどのように思ったのか

「再度見たいと思わない。楽しいとかっていう感情は全く起きず。演じている彼等は、どう思っ  
て行ったのかも気になる。佐世保の女子は、見て、  
怖いと思わず、『実行するぞ』って思ってしまったのか」(1名)、「私は、こんな怖いことは絶対嫌だし、有り得ないって思ったけど、きっと楽しそうとか、自分もやってみたいと思ったと思う」

(1名)、「バトル・ロワイアルのような映画やテレビを毎日のように見ていたら、きっと人を殺す  
ということの感覚がおかしくなると思う。バトル・ロワイアルのように、少年少女を主人公とした殺し合いの映画は、現代の少年少女によくない影響をもたらす。自分も人を殺せると錯覚し、殺す  
ということを身近に感じてしまうと思う。北野たけしの「人生はゲームだ」というセリフが凄く嫌だった」(1名)。

「グループで話し合っていて、今まで例の無い映画だから、面白いと感じている人がいたことに驚いた。現実的に考えて有り得ないことを、クラスの友人の名前を当てはめていた加害者にとっては、楽しみの一つになっていたかもしれないが、とても残酷で冷やかな感情を持っていたのではないかと思った」(1名)。

「この映画を作った人の言いたいことが佐世保小の女兒には伝わっていなかったのでは。この映画の生徒が高校生だったので、現実には置き換えやすかったのかも」(1名)、「実際の日本の現状、大人と子どもの関係から始まっているので、本当

は有り得ないのだろうけど、不安を持ってしまうところがあった。あのように、同じ立場に立たされた時に、取る行動が違うっていう人間性も、やっぱり出てくるのだろうなと思った。人は怖い、騙すこともできるし、信用できなくなる。映画の捉え方が違う。映画を見て、現実と混同させるって  
いうのが考えられない」(1名)、「映画の捉え方が違うのではないか。殺し合いのシーンにしか興味  
がなかったのではないか」(1名)。

#### (12) その他

「R指定など行っているけど、結局、どの年代の子どもも見ちゃうし、影響を受けない方がおかしい気がします」(1名)、「15歳以下は見られないように設定していますが、反対に見たい意欲をかき立てられて見てしまうのでは?」(1名)、「B  
R法は実際には出来上がって欲しくはない法だ  
と思う」(1名)

### 5-2 partB：中段部分の視聴後の感想文

#### 1) 映像表現

##### (1) 慣れの進行

「今回も恐くて、あまり見られなかったけれど、音声だけは聞いてました」、「今日、途中からだったからかもしれないけど、前回よりは、気持ち悪く  
なかった。でもやっぱり、叫び声とか武器の音とか  
怖いのです」、「他の人が殺されるシーンも、どれもひどいので、慣れるわけではないが、前回より  
ちやっんと見られる」、「斧やナイフで切るの  
は、見るのが嫌でしたが、銃は普段見慣れているためか、嫌ではなかったです」(使用武器への見慣れ)。

##### (1) 画面の展開速度

「先生(筆者の説明で)は、『思いつめ、殺意を育て、決行に及ぶ』という過程で、普通の人はその途中で止まると言っていたけど、この映画には思いつめ、殺意を育てるという過程が余り短時間過ぎる」、「最後の毒を入れた所のシーンの当たりの話の所が切なかった。一人の女の子が人を信用出来なくなったことがきっかけで、それがみんな

なに広がっていった。今までずっと友達だったのに、あんなにも簡単に崩れてしまう。自分の危険を守るためなら、実際にあのような結果になってしまうのだろうかと思った。どうして直ぐ殺すということに結びついてしまったんだろうか、「共同生活をしていた女の子が、殺し合いをしている場面が印象的だった。誰か一人が誰かを疑い始めた時に、今までの信頼関係が一気に無くなったことがとても印象的だった」、「どんなに信頼合っている仲間でも、ちょっとしたことがきっかけで疑ってしまって、あんなにも一瞬にして信頼関係が崩れてしまうんだと思った」、「自分が生き残るためなら、殺すしかないという状況で、簡単に殺してしまい凄く怖いと思った」。

ここでは、瞬間または一挙に次の展開がなされ、殺すことや死ぬことについて深く考えるという時間が設けられていない。このことは、視聴者に短絡的行動を引き起こす可能性を高くしているのではないと思われる。

### (3) 反復シーン

「一つは、自分に片思いをしていた男の子を女の子がナイフで殺すシーンで、一度刺して殺せばいいのに、2度も3度も刺して殺すという所が、とても残酷を殺し方だと思いました」、「神社で男と女がもめたシーンが印象に残った。女は男を力いっぱい何度も刺したところが、すごく恐かったし、痛そうで見えていられなかった。今日は殺し合いや人が死ぬ場面が多くて、少し気持ち悪くなってしまった」。

### (4) 残酷な場面

#### ・一般的場面（殺し合い）

「最後の場面で女子生徒達が誰が毒を入れたかをもめているうちに、殺し合ってしまった所が、印象に残った」、「人と人との関係や心情、命の大切さを学べるシーンも有りますが、殺害のシーンがひどすぎる」、「女の子のグループ内で殺し合う映像」、「共同生活をしていた女の子が、殺し合いをしている場面が印象的だった」、「仲間であった

女の子のグループがお互いを殺し合う場面」、「女の子が5人くらいで殺し合った場面」、「最後の友達同士で殺し合う所でした」、「灯台に住んでいた女子グループの殺し合いです」。

#### ・声・音

「叫び声とか武器の音とか怖い」。

#### ・リアリティ

「映像はやっぱり凄くリアルだなあと感じました。血が吹き出たり、実際の血のように見えます」、「生首が部屋の中に投げられたシーン。残酷で気持ち悪いと思った。鎌が頭に突き刺さるシーンも、同じように強烈に印象に残った」、「印象に残った場面は、学ランの人が診療所に生首を投げてきた所です。全ての場面に言えることですが、リアリティをとことん追求していて、現実には有り得ないと分かっているけど、感情移入してしまう映画だと思いました」。

#### ・通常では考えられない止めを知らない攻撃

「相手が死ぬまで撃ち続けるという場面が恐かった」。

#### ・予想外の出現

「草の陰からドサッと、出てくるのがびっくりした」。

### (5) 友情・信頼関係について

#### ・素敵な場面

「もう一つは、皆が親友たちを裏切って殺していく中で、転校生の男の子が2人を助け、治療してあげて、3人で生き残ろうとしている所は、とても素敵な場面でした」。

#### ・自殺か生き延びるかの葛藤

「前回は、私も自分だったら殺し合いを行ったり見たりするよりは、自殺の方がよいと思ったが、やっぱり生きたいので友達など大切な人と一緒に他の方法を考えたいと思う」、「あたしは自殺



するな」と最初は思ったけど、さっきみたいに友達と（信用できる人と）隠れてて、どうにか生き延びる方法を考えたり、もし駄目でも最後にその友達と死ぬのも有りだと思った。相当信頼できる人じゃなきゃ難しいことだけだ」。

・友達同士の信頼関係の崩壊（不信感から友情破壊へ）

「信頼している友達と一緒に居ても、誰かが毒で死んでしまったりすると、今までの友情とかが一気に壊れてしまって、皆が皆を疑って殺し合いになってしまうという場面が、とても悲しく感じた。人をどこまで信用していいのか分からなくなるような場面だった。こんなにも簡単に友情や信頼が無くなってしまうというのは、とても悲しいと思った。でも、自分がそういう立場になっていたら、どうするのか、全然見当がつかない」、「一番最後の場面で、食事をみんなで仲良く作っていたのに、一人友達が死んだ途端、一瞬にして仲の良かった友達同士が殺し合いを始めたことが、とても衝撃的でした。友達を信じるのが出来なくなってしまいそうな場面でした」、「最後の方で、仲のいい友達同士が隠れて、ご飯を作ったりして、もしかしたら、どうにかみんな生き残れるのかな、と思ってたけど、やっぱり裏切る人はいて、そうすると誰も信じられなくなって、一気に皆死んじゃって、人を信じるって、どーゆーことかなあと考えた」、「最後の5、6人の女子グループは、ちょっとした事で、信じ会えなくなって、死に至ってしまい、かわいそうだと思います」、「灯台の中にいた仲が良かった女子グループが、毒入りカレーを食べて一人死んだ事をきっかけに、皆で殺し合ってしまう場面。（一番印象に残った場面）グループの中で信頼関係はきちんと作られていた筈なのに、ちょっとしたはずみで、次々と信頼関係は崩れ殺し合いになるシーンは、とても胸が痛かった。人はちょっと信用できなくなっただけで、前まで仲良かった人まで疑うという事をしてしまうことは悲しいことだと感じた」、「人の事を信じる難しさを描いていますが、一步間違えば、他人

を信じられなくなってしまうという悪影響を及ぼすと思いました」、「最後の灯台のシーンです。前にも見た時も印象に残りました。みんなで何とかやっていこうと、集団が成り立っていたのに、一人の少女の行動からみんなが発狂してしまったような感じで、普段の自分を抑えていられる状態が、抑えがきかなくなる状態への移行経過が伝わってきました。人と人との関係や心情、命の大切さを学べるシーンも有りますが、殺害のシーンがひどすぎる」、「みんなで助かろうと一緒に頑張っていたのに、すぐに友達を疑ってしまうのが、すごく悲しかった。でも実際に、あの状況になったら、簡単に人を疑ってしまって、信じるのが出来なくなるかもしれない」、「友達同士でも誰か、一人でも信じるのが出来なくなると、一気に関係が崩れていってしまい、誰も信じるのができなくなって、しまうというのは恐いなと思いました。お互いに助け合っている人や協力している人がいる一方で、殺し合いが進んでいるのは残酷です」、「一番印象に残った場面は、仲のいい友達同士で灯台の所で暮らしていたのに、そのうちの一人が毒を入れて、毒を入れた人以外がお互いを疑って殺し合ってしまった所です。人を信じることは本当に難しいし、人間の心の弱さに気づかされました」、「仲間の内で一人だけ残ってしまった毒を入れた人が、最後に『みんなのこと好きだよ。忘れてた』と言ったのが、とても印象的でした」、「最後の毒を入れた所のシーンの当たりの話の所が切なかった。一人の女の子が人を信用出来なくなったことがきっかけで、それがみんなに広がっていった。今までずっと友達だったのに、あんなにも簡単に崩れてしまう。自分の危険を守るためなら、実際にくあのような結果になってしまうのだろうかと思った」、「仲間であった女の子のグループがお互いを殺し合う場面。信じ合うということは本当に難しいものなのだなあと思いました。一つ信じられないものが出てくると、その人の全てが信じられなくなってしまい、殺し合ってしまった。凄く悲しい事だと思います。人と人との付き合い、友情などは、どんなに堅いものだとしても、

何かきっかけがあれば、いとも簡単に壊れてしまうことがあるという場合もあるというのを感じました」、「最後に、仲の良かった女の子同士で殺し合ってしまったのは、悲しかった。どんなに信頼し合っている仲間でも、ちょっとしたことがきっかけで疑ってしまっ、あんなにも一瞬にして信頼関係が崩れてしまうんだと思った。でも、やっぱりいつ見ても怖い」、「女子が5人くらいで殺し合った場面。お互いのことを理解しているとは思っていても、一人の死によって周り全てを疑ってしまう。自分しか信じられなくなってしまう」、「信じていたと思って突然裏切られる。このようなことがあると、相手のことを信じるのが難しくなってくると思います。人を信ずることは、とても難しいと思いました」、「灯台の場面で仲間を信じることは、凄く難しいことなんだあって思って観てました。何か事が起こると、それを発端に相手が友達だということを忘れ、悪い所しか見えなくなり、本当のことを言っているのは誰なのかすら分からなくなって、しまいには、相手を信じられなくなってしまうのだなぁと思いました」。

〔★追い詰められて〕

「追い詰められると、他人を誰も信用できなくなってしまうのだなぁと思いました。特に、友達同士は結束してお互い一つの目標のために、頑張っていたのに、ふとした何かがきっかけとなり、お互いを疑い、自己を守るために、殺害に及ぶところが、すごく印象的でした。現実社会でも、殺すまでには到らないでしょうが、精神的に追い詰められれば、自分以外の人間を信じられなくなると思います」、「あのような状況にいと、周りの人たち、友達さえも信じるができなくなってしまうのだろうかと、思った。女子だけでいた所のような事が起こると信じられなくなってしまうかもしれない。他の場面では、男子が集まり、逃げる方法を考えていて、みんながこのように、なんとかできないかと思っていれば、殺し合いにはならないのかなと思った。あの中で『誰が悪い』ということはないのに、自分が殺さなければ殺さ

れてしまうという思いから、殺し合いになってしまふのだろうかと思った。信じ合える仲間がいることは、すごいことだと思った」、「今日の場面を見て、人を信じることの難しさが分かった。普段、信じていても、こういう状況になったら、どんな考えが浮かぶかも分からないし、今まで信じていた人も信じられなくなってしまうかもしれない。でも、こんな時代だけで、人を信じることは大切だと思うし、仲間を大事にすることも大切なんだと思う。ギリギリまで逃げ道を考えたり、会ったら直ぐ殺すとかではなく、他の方法などを考えてみてもいいと思った。もしかしたら、もっといい方法だってあるかもしれないと思った。今まで信じていた人を信じられなくなったり、恐怖心から信じられなくなってしまうこともあると思うけど、改めて、人を信じる、仲間を信じることの難しさが分かったような気がした」、「女の子のグループ内で殺し合う映像。友情は死の極限に立たされると、こうも簡単に崩れてしまうものなのか。裏切った裏切られたという言葉がいっぱい聞かれて」、「人の事を信用するのは、とても難しいと思った。あの緊張状態で、仲間として行動するのは、余程信頼を寄せていなきゃならないことだと思う」、「6人の女子がお互い信頼して協力していたのに、その中の一人が毒をもらい、仲間が死んでしまった所が印象に残った。お互い信頼していたのに、一人が裏切ることによって、みんな信じられなくなってしまったのだと思う。自分が生き残るためなら、殺すしかないという状況で、簡単に殺してしまい凄く怖いと思った」、「灯台に住んでいた女子グループの殺し合いです」

〔★佐世保事件との関連〕

「最後の場面で女子生徒達が誰が毒を入れたかをもめているうちに、殺し合ってしまった所が、印象に残った。ああいう状況の中で、そういうことが起こると、誰も信じられなくなってしまうのかなぁと思った。★佐世保小の女児も友達だと思っていた人に悪口を書かれて裏切られたと思って殺してしまったのか。大人社会もバトル・ロワ

リアル状況だと思う」、「共同生活をしていた女の子が、殺し合いをしている場面が印象的だった。誰か一人が誰かを疑い始めた時に、今までの信頼関係が一気に無くなったことがとても印象的だった。

信頼というのは、一人だけでは成り立たず、相手がいて、初めて成立するものだと感じた。★佐世保事件の被害者、加害者の間には、信頼関係が薄くなり、加害者が殺意を持つまで至ったものだと思う。日々の生活の中で信頼とは何か、じっくり考えることは余り無いが、本当に難しいことだと思った。しかし、人間関係を築いていく上で、なくてはならないものだと感じた」、「私でも怖いと思うのに、あんな映像を小学生なんかに見せたら、これから先の将来が心配になってしまいます。あの映画を見て怖いと感じ、人を殺すことは悪いことだと思う筈なのに、★佐世保の少女はどんな気持ちだったのだろうと思った」、「今回も人を殺すのが多かったけれども、何人かの人達は、仲間を作って逃げだそうとしたりする人が出てきて、協力していたけれども、最後の方で、女の子が食事に毒をもったことで、みんなが信用を無くして殺し合いになった。場合は全く違うけれども、このような感じを生きてきたなかで、見たことがあった気がしました。それに対して、この意味分かるという問いについて、私は分かりませんでした。でも、このような形で映画を作る意味が分かって、★小学生が見たら、やっぱりただの殺し合いにしか見えないのではないかと思います」、「最後の友達同士で殺し合う所でした。仲が良かったはずなのに、やっぱり友達を信用しきれない所があって、1つの出来事がきっかけで、その不信感が爆発し、結果的には殺し合ってみんな死んでしまう。でも、生きる希望を持っていたという所が切ないなと思いました。★佐世保小の事件に近いものがあると感じました」。

#### 〔★自主的なゲーム参加者の存在〕

「印象に残ったのは、自ら殺し合いがしくて、ゲームに参加した人がいたことです。何が原因で殺すことになったのではなく、本質的に殺戮をゲー

ム間隔で楽しむ人もいたよなということを改めて思いました」。

#### 〔★対称的な描写場面〕

「生徒たちが殺し合いをしているのに、平然とご飯を食べたり、放送している北野タケシが凄いと思った」。

### 5-3 partC：後段部分の感想文

#### 1) 映像表現

##### (1) リアルで過激な映像

「衝撃的なシーンが画面いっぱいに映し出されて、見る側に驚くような圧倒的なものが与えられるような気がする」、「全体的に血のけが多い。かなりリアルに表現されている」、「BRの映像は映画の始めから最後まで、ほとんど血とかりアルで怖かった」、「死んでいく、殺されていく姿が生々しかった。現実を伝えたいのかもしれないが、刺激が強すぎる」、「殺し合うシーンばかりで凄く気持ち悪かった」、「今までの描写も結構残酷なシーンが多かったのですが、一番心に残ったのは、やはり北野先生が見せてくれた絵だったです」、「殺したり殺されたりするシーンが生々しかった。特に血が沢山出たりしていたので、気持ち悪かった」、「映像がやっぱり恐いです。恐ろしい…。最後の方に出てきた絵もちょっと恐かった」、「映像に関しては暴力的」、「殺し合うシーンはやはり何度見ても衝撃的だ」、「こんなに過激な表現をする意味があるのか」。

##### (2) 言葉の反復

「言葉の繰り返しが後から後からいろいろな場面と合わさって印象に残ったと思った」。

##### (3) 表面を捉えた表現（登場人物の背景描写の不足）

「2時間の映画だったので、結構最後まで生き残ったのに、その人物のバックボーンが描かれず、終わってしまったってちょっと残念でした」。

## (4) 人生をゲームとしての捉え方

「バトル・ロワイアルを最後まで見て、最後に北野が「ゲーム終了」と言ったのは優しさだったんだろうと思う」。

## (5) 割り切り方の速さ

「あっけなく人が死んでしまう映像は残酷だった」。

## (6) 過激な映像への慣れの進行

「どんどん見ていくうちに映像に慣れていったような気がする」、「最初はやっぱり気持ち悪いという感じがあったが、見てゆくにつれて、そのバトル・ロワイアルの世界というものが見えてきたのかもしれないです。人が死んでいくのに、慣れるのが怖かったです」、「全部で3回ぐらいに区切って見たけれども、初めに首が飛んだり、殺される場合を普通には見られなかったのだけれども、2回目、3回目と見ていくうちに、だんだん慣れて銃で撃たれる場面も見れるようになった。慣れるというのは恐いなあと思った」、「最初見れないと思ってたけど、何回かに分けて見てたらだんだん慣れて見られたのが不思議と恐かった」、「今回初めて見たが、最初は見たくないと思っていました。しかし、2回目からは見られるようになった」。

## 2) 映画の伝えたいことは

## (1) 意味内容の定まらない映画

学生の感想の中に、3回目まで視聴しても、バトル・ロワイアルが何を主張しているのかが明確には把握しにくいというものがあつた。「結局、何を一番いいと思ったのか、よく分からなかった。今の人としての在り方、余りにも自己中心的で、他人のことを考えないという状況を許せなかったのではないかと思います」が、それである。

「人を殺したりすることに対して嫌な感情を持つ私には、あの映画が何を伝えたいのか、よく分からなかった」、「最後まで見たら作者が伝えたいことが分かるかと思ったけど、あまり伝わってこなかった。もっと違う伝え方がなかったのか」、「この話の原作者は、何を伝えたかったのか分からな

い。こんなに過激な表現をする意味があるのかと思ってしまう。話に出てくる中学生くらいの子供を持つ親が見たら、何か通ずるものがあるのだろうかと思った」、「何を言いたいのかよく分からない映画でした。『迷いながらも走れ!』ってコトですかね?」。

## (2) 小学生が見るならば

「正直、自分が小学校の時これを見ても、ただただ残虐な映像しか残らないと思います」、「この映画が観る人に伝えたいものは何なのか、全然分からない。最後まで観終わった今、この映画の印象として心の中に残るものは、ただ若い少年少女が殺し合う、人を殺すのは簡単に実行できてしまうんだという感情だけだった」。

## (3) この映画の意味

「身近にいた人が自分の側から消えてはじめて自分にとってその人がどれだけの存在だったかということに気づくんだなあと思った。いつも一緒だからなかなか気づかない事って沢山あるんだろうなと思った」、「最後までバトル・ロワイアルを見て、人を殺すということを改めて考えさせられました」。

## 3) 佐世保の少女は

「やっぱりバトル・ロワイアルを何回見ても思うのは、殺し合いをしていて、酷いなと思う反面、恋愛や友達に関して考えさせるところもあるし、感動してしまうシーンもいくつかあると思います。それなのに佐世保小の事件の加害者の女の子は殺し合いのシーンだけしか見ていなかったのかと不思議です」。

## 5-4 結果のまとめ

3回に渡って1本のDVD『バトル・ロワイアル』を視聴した後の感想文を列挙してきた。それらを見てみると、以下の通り要約することができる。

### 1) 映像表現

(1)リアル過ぎる映像(血・血が飛び散る・首が切られるなど)、(2)音声が大きい、(3)画面全体が暗い、(4)話し言葉が乱暴である、(5)殺し合いの反復と殺す際に何度も刺すといった反復行為から成り立つ。

その結果として、(1)怖い・嫌だ・衝撃的だ、(2)残酷だ・気持ち悪い、(3)見たくないという感想につながる。

### 2) 提示内容

展開が速く、殺害に至る過程では、殺害をしてはならないという葛藤が少なく、素早く殺人が実行される。このことは殺人を肯定しているように受容される可能性が高い。友達殺害と関連して、特に中段部分 partB は、テーマが友人の裏切りを扱っており、不信感から一挙に友達関係が崩壊してしまう。友情が壊れてお互いに殺し合いをしてしまうことは、加害者の女兒に少なからず影響を及ぼしたと考えることができる。

### 3) 映画の意味

意味内容の定まらない映画である。小学生にはただの殺人映画、この点では殺害方法の学習がなされたと考えられる。

次に、二分法的考え方の危険性がある。全体的に自分が生き残るためには、相手を殺すしか方法が無いのだという前提で出来ている。生きるか死ぬかという二分法の恐怖を見てとれる。

道路の信号機でも三分法である。赤は「止まれ」、青は「進め」そして黄色は「注意」であり、黄色のような部分がなければ、交通事故が増えるだろう。赤と青の信号ならば、交通すらも機能しないように、二分法的考え方や思考方法を植えつけている点で、この映画は大変危険といえる。現代の「勝組」、「負組」という二分法も、この点では非常に危険な考え方といえる。この映画からは、「生きるか」「死ぬか」の他に、もっといろいろな多様な選択肢があるということに対するアンチテーゼを引き出すことは極めて難しいのかもしれない。生々しい赤い血の吹き出るシーンの与える恐怖感

は思考を停止させるのかもしれない。

### 4) 加害女兒への影響

加害女兒へ影響があったと考えられるとする者が大多数を占めている。partA は、鎌で相手の頸動脈を切るという実際の殺害方法を提示していると言える。partB は、「友情や信頼関係はもろいものだ」ということを佐世保女兒に学習させ、このことを強く銘記した可能性がある。

### 5) 映像への慣れ(脱感作の生起)

partA からB、Cへと1本のDVDにおいても、3回に渡って視聴する中で、映像への慣れの進行を知ることができる。

## 6 考察

1) 学習はどのような場面においても、基本的には見たことの模倣から始まる(視覚情報優先の原理)。

「Seeing is believing」の諺がある。これはメディア視聴においても、顕著のようである。たとえば、3歳の幼児はテレビ番組『ウルトラマン』を見て、ウルトラマンの真似をする。かっこうのよいヒーローの真似をする。これは番組内容の善悪にかかわらず、模倣が起こることを示している。そこではヒーローがどのような行動をするかが重要となる。

なぜなら、幼児がその行動を真似るからである。したがって、ヒーローの演じる行動については、番組制作者は十分な配慮をしなければならなくなってくる。つまり、放映されるヒーローの演ずる行動は、道徳的にも社会的にも、望ましい行動であることが望ましいということになる。

またこのことから、子どもにあった映像ソフトがあり、これは発達段階を考慮した映像ソフトをどのように配慮すべきかの課題へとつながる。

2) 現在にあつては、虚構体験を現実世界の出来事として捉えなければならないという時代であ

ると言える

今日、「二重の世界」の逆転現象が生じている。

現実体験と仮想体験について、以下では塚本(1993)の「二重の世界」に依拠して考察する。二重の世界とは、一つは現実の地球で示される実際の地球という環境世界に住んでいる住民の立場であり、もう一つは、地球という概念の世界に私たちが住んでいるというものである。概念の世界に住むとは、端的に述べれば、言葉を獲得することで可能となる世界のことである。

学校教育は私たちが生きていくために言葉を獲得して新しい概念を獲得することで、いわば概念の世界に住めるようにすることを目指している。実際の林檎に触って・見て・かじって本物の林檎を実感するのが、実際の世界における直接体験である。これに連動して「リンゴ」という言葉による音声を聞き、赤ん坊が言葉の獲得を考えるならば、何度も反復して「リンゴ」、「リンゴ」と聞くことで、林檎という言葉を獲得すると同時に、「林檎」という概念、赤くて、固くて、食べると甘酸っぱい汁が出てくるということを獲得することとなる。実物との直接的対応で、実物とその名称(ことば)の最初の概念獲得がなされるといえる。次は言葉同士から作られる新しいそしてより抽象的な概念を獲得することにつながる。果物という概念は、林檎やミカンや梨などを一段と高い所から抽象する概念である。一方に、実物ばかりでなく、絵や写真は実物とは異なる概念の世界に属するといえる。

また、社会の秩序に目を向ける場合、一般に私たちは法の壁に守られていると言われる。私たちが暗い夜道を安心して歩けるのは、私たちが夜道を歩いていても安全であるという概念を獲得しているからである。しかし、強盗や痴漢が出没して、夜道は危険であるという体験をすれば、その壁は無くなることとなる。つまり、学校において道徳教育をするとは、学習者に「他人の安全を冒してはならない」という概念を獲得させることに相当する。誰もがそうした概念を共通に獲得することは、社会ルールを獲得することであり、お互いが安心して暮らせるために必要となる。

ところで、映像メディアやゲームが発達している現代と、そうでなかった過去の時代とを比較してみると、過去の時代に生きてきた人々にとっては、まずは直接体験が先行して、しかも直接体験と概念の獲得とが常に対応関係にあったことが分かる。しかし、今日の映像メディアの発達した世界に最初から生まれて育てられた子供達にとっては、映像メディアの提供する仮想世界は、一種の現実世界として認識されることとなる。長時間のメディア漬けは、最初に仮想世界在りき、を作りだしている。

さらに、映像メディアにおいても、テレビゲームなどのゲームを行う人が積極的に働きかけることを行うことで、ゲームを進める場合には、単に映像を視聴しているのとは異なり、積極的なボタンの操作・キー操作を通しての反応となり、そこでは、現実世界との直接体験とは異なる感覚的・反射的行動世界に生きることを意味する。端的に言えば、痛みを実感することの無い、無感覚ということである。

たとえば、湾岸戦争の兵士は、ミサイルのボタン操作を行うことで、敵兵を殺傷できるのである。そこには、相手が苦しみ、血を流して苦しむという場面を想像することすら不要となる。人間としての苦しみを肌で感ずることのできない世界が、そこには出現することとなる。

現代の子供達が住んでいる世界、つまりテレビ番組を視聴したり、テレビゲームをすることは、しかも長時間それらに触れるということは、とりもなおさず、仮想世界という現実世界に生まれた時から住んでいるということを意味する。からだで人の痛みを知ることの無い、無感覚を肯定することが可能な体験が続けているということになる。一般的には、全ての時間を仮想現実の世界に住んでいるわけではなく、時々実際の痛みを感ずる世界にも生きているので、身体的に特に脳に障害の無い場合には、これは現実にかかること、これはテレビという映像の中のいわば仮想世界のことと区別が付くのである。しかし、ある種の脳の障害を持つ場合には、(なんらかの偏った感覚

に陥るという方が適切な表現かもしれない)、両者は渾然としていることは、十分に予想されることであろう。それゆえ、テレビで見た内容を実際に行うということは、十分に予想されるのである。実際に殺人に至るには深い溝があると予想するのではある(大河原 2005)が、何度も反復して殺人場面を視聴すること、あるいはテレビゲームで何度も相手を殺傷する練習を積むことは、殺人という行為を引き起こすことを可能とする。加害女児が初めて人を殺して、自分の手に被害者の赤い温かい感触の血を感覚する時、加害者はしてはならないことをしてしまったと思うのである。あるいは、過度の場合、その感覚すらなくなることが予想されるのである。

そこでは、メディアに取り上げられるものが暴力に満ち、殺人事件に満ち、性的暴行や拉致に満ちている場合には、悲惨な結果を招くことが考えられるのである。一方、他人をいたわる番組の場合には、そのようにはならないことが分かる。長時間のメディア接触が悪いのではなく、そこで取り上げられる映像内容の種類と提示速度などの取り上げ方が悪いことが予想される。

それゆえ番組内容の優れたものを選んで子供には見せる必要がある。

一方、悪い番組内容について考察すれば、人を殺す場合を例としてこれを考察することが可能となる。本論で取り上げた映像『バトル・ロワイアル』の場合には、学生の感想文にそれを見ることができる。(1)死ぬことを簡単に扱っている。そこでは死に至るまでの苦しみやもがきなどは軽視され、相手に向けた銃やナイフは、死ぬ理由を考える時間を与えずに、瞬時に実行されている。(2)しかも反復して殺人が実行される。バトル・ロワイアルの場合には、何人もの殺される場面が続いている。(3)殺人者の殺してはならないという悩みや葛藤がほとんど描かれていない。あたかも殺人者は悩んでいてはならないという立場が主張されているようである。(4)けたたましい音響がある。番組の視聴者には音でもって考えるという行為を妨害する。同様に、(5)暗い映像が多く、これも視聴

者に恐怖心を起こさせ、思考を妨害している。以上のことを考えても分かる通り、長時間の視聴の弊害というよりも、映像として提示される内容とその提示方法とが視聴者に強く影響することが予想されるのである。

3) 昔はTVの虚構世界の出来事を、現実世界で確認することができた

TV番組の視聴後に、昔は人とのコミュニケーションがあった。現実世界での確認が行われた。今は少ないといえる。たとえばチャンバラを見て、友達同士でチャンバラをする。その時、からだに木製の剣が当たると痛いと感じる。そこで実際には痛みを体感することとなる。しかし今日、周囲に友達は居ない。したがって、からだで感ずるという痛みが抜け落ちることとなる。それが、現在の問題となる所である。

昔は現実世界での確認は肌で感ずる、いわゆる痛みの分かる世界にも属しており、このことが感情の理解ということに繋がっていたのである。

4) テレビの番組内容は道徳的・社会的に許容されることか?

テレビ番組の視聴において、映像表現について、経験的に分かっていることは何か。

暴力的描写がよくないことは、これまでもしばしば主張されてきたところである。たとえば、フィンランドのトゥーラ・ハータイネン教育相が来日した際のコメントは次の通りであった。「ゲームやオタクや仮想現実にはたむける子を生むなどのITの負の部分はどう克服するかという質問には『幼いときから意識的に読書を奨励し、テレビは吹き替えではなく字幕を使い、読解力向上に力を入れている』と答えた。テレビゲームは『10代の2人の子を持つ母親として、ゲームが子どもの生活の一部になっていると承知している』とうなずきながら、『問題なのは暴力的描写であり、フィンランドではソフトごとに年齢制限を設けている』と話した。」(朝日新聞2005年7月3日朝刊)

幼児・子ども向けには、残酷な暴力・殺人場面、

セックス場面をできるだけ取り上げない配慮が必要である。今回の結果からは、人を容易に殺す場面は取り上げない工夫が必要である。そこでは、可能ならば、血を映さない、鎌やナイフで殺す方法を具体的に示さないという配慮が必要である。赤く飛散する血しぶきは生々しくリアルな映像として、恐怖心と共に視聴者に強い衝撃を及ぼす。

放映内容は、他人を大切にすることを伝える番組であって欲しいのは言うまでもないことである。仮に殺人を取り上げる場合には、深く悩み葛藤する場面を十分に取り入れることが必要であろう。

#### 5) 展開速度と表面的取扱（暴力の取扱方と展開速度の関係）

今回の殺害場面で考えるならば、殺害の反復的提示と、殺害に至る悩みや葛藤の少ない作り方とは、殺害を助長させる働きがあったのではないかと思わせる。

『バトル・ロワイアル』における殺害場面の展開は、軍隊における人殺しの訓練に似ている。たとえば、ベトナムのミライ村で村民400人を虐殺した兵士たちの訓練は、「武力の神髄とは？」の問いに対して、「殺すことです！（kill, kill, kill）」と応答する形式が重視されており、反射的に殺人が身につくようにさせることであった。この訓練によって、新兵たちには、何の感覚も感情もなくなってしまうようにすることができる。

#### 7 おわりに

調査に協力して頂きましたB高等看護学院生37名に感謝申し上げます。末尾になりますが、お亡くなりになりました御手洗怜美様のご冥福を心からお祈り致します。

本研究は、日本大学教授小笠原喜康先生を代表とする文部科学省科研費補助金（基盤研究（B））研究テーマ「我が国におけるメディアリテラシーの理論と実践カリキュラム開発研究」の補助金を受けた研究であることをお断りしておきます。

#### 参考文献（使用したメディアであるDVD とビデオテープ（NHKテレビ番組）とを含む）

- 朝日新聞西部本社編著 2005 11歳の衝動佐世保同級生殺害事件 雲母書房
- ヨーク・シャーTV制作1989（NHKワールドテレビ・スペシャルの再放送番組 1990.6.7 10:00PM放映）4時間で消された村ベトナム・ミライ
- 深作欣二監督作品 2000年12月公開 DVD バトル・ロワイアル（東映；藤原竜也・前田亜季・山本太郎・栗山千明・柴咲コウ・安藤政信・ビートたけし／原作：高見広春（太田出版刊）R15指定
- 深作欣二・深作健太監督作品 2003 DVD バトル・ロワイアルⅡ（東映；藤原竜也・前田愛・忍成修吾・酒井彩名・ビートたけし・末永遙・加藤夏希・前田亜季・竹内力／原作：高見広春（太田出版刊）R15指定
- 清川輝基 2003 人間になれない子どもたち（現代子育ての落とし穴） 榎〔エイ〕出版社
- 町沢静夫総監修 2000 わが息子の心の闇：バスジャック少年両親の“叫び”&子どもを幸せにするアドバイス 小学館
- NHK スペシャル「子どもが見えない」取材班 義家弘介・金森俊朗 2005 子どもが見えない ポプラ社
- 大河原清 2005 佐世保小6女児同級生殺害事件は、事件後どのように受けとめられたか？ 岩手大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要, 5, 91-108.
- 岡田尊司 2005 脳内汚染 文藝春秋社
- 岡崎勝・保坂展人編著 2005 思春期の子どもと向きあう佐世保事件からわたしたちが考えたこと ジャパンマシニスト社
- 芹沢俊介・高岡健 2004 殺し殺されることの彼方：少年犯罪ダイアローグ 雲母書房
- 高橋克雄 1983 感じる世界：テレビ時代の子育て 女子パウロ会
- 塚本明子・増成隆士 1993 記号学入門（放送大学教材）財団法人放送大学教育振興会