27面(1)

ぎめ 本体価格 3,738円(税込み 4,037円)、1部売り(税込み)朝刊 150円、夕刊 50円　第3種郵便物認可

1　13版　2018年(平成30年

ネット漬け 称賛求めた末に

17歳ハッカー ベランダに警察が

マンション6階のベランダに突然、人影が現れた。

「殺される！」

昼食のうどんを作ろうと台所に立っていた17歳の少年はそう思って鍋を放り出し、リビングの向こうまで走って逃げ、ドアを閉めた。その時、扉の向こうから声が聞こえた。

「警察、けーさつ！」

2015年6月の正午すぎ、捜査員十数人が少年の自宅に家宅捜索に入った。ベランダの人影は、踏み込むタイミングを狙って隠れていた警察官だった。リビングにあったノートパソコンを画面が開いたままの状態で押収するため、少年がパソコンから離れる瞬間を待っていた。閉じると記録が消える特殊な仕掛けが施されていた。

少年は中学1年のころから不登校となり、高校にも進学しなかった。自宅にこもり、外部との接点はパソコン。匿名の掲示板でハッキングの世界を知り、見よう見まねで試すうち、「指導者」として仰がれるよう投稿すると、見えない相手が次々と称賛してくれた。

友達のいないリアルな社会では味わえない、「頼られている」という満足感。いつしか、起きている時間のほぼすべてをネット上で過ごし、気づいたらカレンダーの日付が2日進んでいたこともあった。

ネット上で「満足感」を求める欲求は、現実社会で一線を越える行動につながった。捜索を受けたのは、出し、ウイルスを埋め込んだという不正アクセス禁止法違反の容疑。プロのハッカーから、そそのかされた結果だった。逮捕され、1年間を少年院で過ごした。

今年に入り、20歳になった少年はテレビ画面に映っていた。ネット上の不正を追及する「ホワイトハッカー」として。

（編集委員・須藤龍也）

27面に続く

画面の外 まだ踏み出せず

「善意のハッカー」称賛されても

ネットネイティブ

第1部 依存リスク 1

1面から続く

ことだった。フリースクールも対人関係への恐れから通えず、ネットの世界だけで生きるようになった。

両親は離婚しており、主に母親と2人暮らし。外出はコンビニと理髪店ぐらいという生活が続いたあげく、警察の捜索を受けた。

けはある。

少年院で高卒認定試験に合格し、出た後の2017年には大学に合格したが、同世代の人たちに気後れして通えなかった。結局、戻ったのはネットの世界。

17年8月、興味本位で海賊版漫画サイトの実態を調査し、運営者とみられる人物の存在をブログに公表した。ネットメディアで取り上げられ、今度は警察が情報提供を求めてきた。約580億円分の仮想通貨がハッキングされ、交換業者から流出した事件でも手腕を発揮した。仮想通貨を盗んだ容疑者のネット上の行動を追跡し、テレビで取り上げられた。

「ホワイトハッカー」として活動する少年はツイッターで話題となり、匿名の支援者からパソコンや食料が届くようになった。メディアの取材が相次ぎ、就職の誘いも来た。「リアルな社会で必要とされている」と初めて感じた。

ホワイトハッカーと呼ばれることで、社会に出るきっかけをつかんだ気がする。その一方、今もネット漬けの生活は変わらない。

「また寝るのをわすれちゃったよ」。早朝のうっすらと明るい時間帯に時折、こんなツイートをする。

ネットの世界では匿名だった。本名を名乗るのが怖く、今も人と会っても決して明らかにしない。「普通の生活」を送るため、まずは銀行口座を作りたい。しかしまだ、そこまでの勇気が出ない。（編集委員・須藤龍也）

「自分は何のために生きているのか。なぜ、人と同じことができないのか」

不正アクセス禁止法違反容疑で逮捕された少年は、何度も自問した。

ネットにはまるようになったきっかけは、中学1年の時、友だちとのトラブルで学校に行きづらくなった

スマートフォンを手に、街を歩く人たちを見つめる。ネットに依存した生活から、なかなか抜け出せない＝松本俊撮影（画像を一部加工しています）

警察に呼ばれた母親は勤め先から戻り、少年の話を淡々と聞いた。それまで、少年のパソコンが、インターネットにつながっていたことすら知らなかった。

少年はこの時、何を話したのか、覚えていない。ただ重苦しい、悲しげな空気に耐えられなかった記憶だ

サイバー犯罪 10代が最多

「ネット空間 大人が見守りを」

サイバー事件で検挙される10代は年々増えている。警察庁によると、昨年に不正アクセス禁止法違反事件で検挙された255人のうち、14～19歳は92人と、年代別で最多だった。英国でも2015年のサイバー犯罪容疑者の平均年齢は17歳で、報告書で「他の犯罪類型よりも若いのが特徴だ」とされた。

昨年6月には、千葉市の高校生（当時16）がツイッターに似せた偽のログイン画面を開設し、他人のIDやパスワードをだまし取ったとして宮城県警に逮捕された。少年は「（国際的ハッカー集団）アノニマスに憧れた」と話していたという。

ネット上では、こうした犯罪を「天才」「神」ともてはやす風潮がある。神戸大学大学院の森井昌克教授（情報通信工学）は「目立つ犯罪をすれば認めてもらえる」との印象が広まることを心配し、「あおる大人の責任も問うべきだ」と語る。

ホワイトハッカーを育てる合宿に携わったことがある、岡崎女子大学講師の花田経子さん（情報セキュリティー）は話が通じる仲間と出会い、生き生きとする子どもたちを見てきた。興味や関心が異なる人と関係を築くことが苦手で、「ネット依存」と思われることが多い。

「サイバー犯罪を起こした子どもたちも、同じような状況にあるのでは。良い仲間に出会って技術を高められていれば、活躍できる場を見つけられたはず」

情報モラルの教育を担う大分県立芸術文化短期大学の非常勤講師、七條麻衣子さんは「誰かの役に立ち、正しく認めてもらえる居場所」が何より必要だと訴える。講演では保護者や教員から「スマホを取り上げるべきだ」「ゲームをやめさせたい」という声をよく聞く。そんな時、七條さんは「どんなところが楽しいか聞き、一緒に使ってみませんか？」と呼びかける。

地域の防犯ボランティアがあるように、ネット空間を大人が見守る仕組みが欲しい。サイバー犯罪を起こした子どもが、能力を生かせるよう、就職を紹介する受け皿も必要だと感じる。

「大人がやるべきことはたくさんあります」（国吉美香）

！ 今の子どもたちは、物心がついた時からインターネットやスマホに囲まれています。人と人がつながる便利さはありますが、使い方を誤ると思わぬ影響もあります。そんな子どもたちを取り巻く状況を、報告します。第1部のテーマはネットやゲームに潜む「依存リスク」です。

ご意見やご体験をお寄せください。asahi_forum@asahi.comか、ファクス03・3545・0201、〒104・8011（所在地不要）朝日新聞社 編集局長室「フォーラム面」へ。

ネット・ネイティブ

第1部 依存リスク 2

スマホ依存「人生捨てていた」

5月上旬、千葉県に住む高校1年の男子生徒(15)を、両親と双方の祖父が4人で押さえこみ、手足を縛って車に乗せた。「入院なんて絶対やだ。スマホ返せ」

男子生徒はその日、ネット依存症の入院治療のため国立病院機構久里浜医療センター（神奈川県横須賀市）に向かった。嫌がったのは、ゲームで特別なキャラクターがもらえるイベントが始まっていたからだ。

検査でエコノミークラス症候群の発症リスクが極めて高い状態とわかった。長時間、同じ姿勢でいることで起き、肺の血管が詰まって死亡する恐れもある。「入院させていなければ、倒れて救急搬送されていたかもしれない」と母親(47)は振り返る。

男子生徒は昨年暮れ以降、自室のベッドで1日10時間以上、スマホをいじった。食事は1日1食。水分もほとんどとらなかった。

昨夏までは常に学年で5番以内の成績。バスケットボール部の練習にも熱心だった。それが9月以降、スマホにのめりこむ時間が増えた。8月末の模擬試験が最悪の成績で、塾講師に「お前はクラスのおまけだ」と言われて傷ついた。

塾をやめて自宅で受験勉強を続けたが、スマホに熱中し、学校を休む日も出てきた。両親がスマホを取り上げると暴力を振るった。

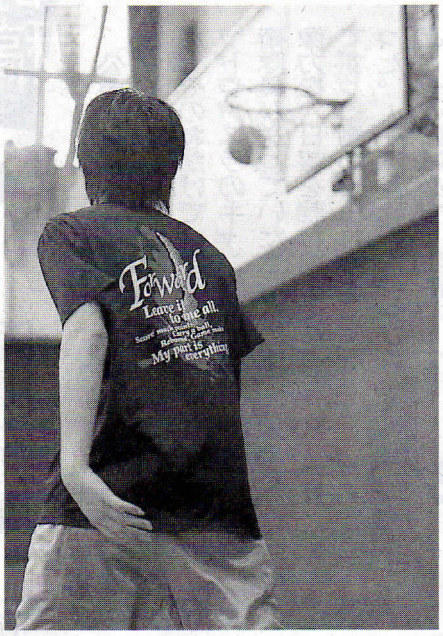
当初は、対戦ゲームに熱中したが、ネット上で同年代の子らと親しくなり、LINEの無料通話で話すようになった。LINEには複数の参加者が同時に会話できる「グループチャット」という機能がある。男子生徒は100以上のグループに所属し、15時間連続で話していたこともある。

昨年12月から5キロ以上やせ、3階の自室まで階段を上るだけで息が切れた。ほおがこけて目にくまができ、風呂にも入らず、歯も磨かない。母親は心配で様々な機関に助けを求めた。

教育委員会の相談窓口では「飽きればやめるから好きなだけスマホをやらせてあげれば」と言われた。そんな頃、男子生徒の状態に酷似しているネット依存症患者の新聞記事を読んだ。久里浜医療センターの予約をとるために約300回電話をかけ続けた。

男子生徒は2回の外来診療を経て入院。幸い、意気投合できる患者仲間がいた。1日3食食べ、週3回は体育館で汗を流した。体重は元に戻り、教科書を取り寄せて勉強を始めた。

6月中旬に退院。休む日もあるが高校に通っている。夜はスマホを家族全員で金庫にしまうという約束も守っている。「自暴自棄になって完全に捨てていた人生を取り戻せた。将来は医学部に進学し、司法試験も受けたい」と夢を語る。



入院中に病院の体育館でバスケットボールをする男子生徒＝6月、神奈川県横須賀市、池永牧子撮影

体力低下・うつのリスクも

「ゲーム障害」

ネットゲームやSNSにはまり、スマホが手放せず社会生活に支障が出るのがネット依存症だ。世界保健機関（WHO）は6月、このうちゲーム依存症を「ゲーム障害」として国際疾病分類の改訂案に加えた。韓国では2002年、20代の男性がネットカフェで長時間ゲームを続けてエコノミークラス症候群で死亡し、16歳未満の深夜のネットゲームの利用を規制するきっかけとなった。

国内で初めてネット依存症の専門外来を設けた、久里浜医療センターのネット依存患者の9割はゲーム依存で、56％が未成年だ。樋口進院長によると、子どもは脳が十分に発達していないため短期間で依存症になりやすいという。センターで治療を受けるゲーム依存症の患者はほぼ全員体力が低下していた。樋口院長は「うつを合併する人も少なくない。一般の人よりも自殺率が高くなる」と警告する。

視力低下の恐れもある。鈴木眼科吉小路（岩手県奥州市）の鈴木武敏院長の調査では、スマホを使う時間が長いほど片目だけで物を見る子が多かった。「スマホの画面は狭すぎて、両目で焦点を合わせて見づらい。斜視のリスクがある」

増田クリニック（鹿児島市）の増田彰則院長は、夜中までゲームをして睡眠のリズムと質に影響が出る点が問題だと指摘する。睡眠不足でだるさを訴えたり、イライラしたりし、次第に学校や友だちに関心がなくなり、引きこもりにもつながるという。増田院長は「依存症になると治療が難しい。初めに親子で使う時間を決めるなど予防が大切だ」と話す。

（大岩ゆり）

ネットネイティブ

第1部 依存リスク③

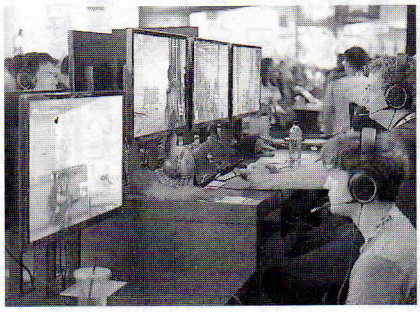
ネットゲーム「イベント」の誘惑

福岡県の男子大学生(19)は、スマホのアクションゲームにはまっている。特に週数回あるゲーム内の「イベント」の時はゲームを欠かさない。「どうしてもこのモンスターが欲しい。今しかない」

イベント期間中に限定で現れるモンスターと戦うと、ゲームを先に進めやすくなる。1日平均4時間、休日は10時間以上をゲームに費やす。「やり過ぎだな」と感じても、イベントには必ず参加する。「イベントがなければ単調になって、とっくに飽きている」

ロールプレイング、パズル、アクション……。ゲームには様々なジャンルがあるが、スマホなどで遊ぶオンラインゲームの多くに共通するのは、自らのキャラクターを育てていくことだ。育てるには、時間をかけて敵と対戦するなどして経験を積ませるか、お金をかけて戦力を強化する。

お金や時間を節約してキャラクターを一気に強くできたり、普段は対戦できない敵と戦えたり、多くの人がゲーム上に集まって一緒に遊べたりする、ゲームの中のお祭りがイベントだ。



ゲーム見本市「E3」で、ゲームを楽しむ人たち＝6月、米ロサンゼルス、中村光撮影（本文とは関係ありません）

制作会社はリアルタイムにゲームの参加人数や武器などの購入状況をネットを介して把握している。利用が落ち込むと、すかさずイベントを仕掛ける。

2年前まで大手ゲーム会社にいた芳山隆一さん(41)は、イベントを企画し、ネット上で告知する「運営」の仕事をしていた。芳山さんが担当していたゲームでは、常に10本ほどのイベントを用意。参加人数や課金額を見ながら、目標に達しないと、その中からより魅力的なイベントを選んで投入した。一人でも多くの利用者により長く、よりお金を使ってもらおうと知恵をしぼった。

「あくまでゲームを楽しんでほしいという思いだったが、いつの間にか目の前の数字ばかりを追うようになった。その先に人がいるという意識が希薄だった」

芳山さんはゲーム会社をやめ、今は依存症の予防などに取り組むNPO法人でゲーム依存についての啓発活動に取り組む。「ゲームが健全な文化として根付いてほしい」と、今後はゲーム依存に悩む家族に向けた講座も催したいという。

業界、依存症対策探る

厚生労働省研究班の2012年度の推計では、ゲームを含むネット依存症の疑いがある中高生は全国に約52万人いるとされる。日本の業界団体「コンピュータエンターテインメント協会（CESA）」によると、スマホやタブレットを使ってゲームをする人は17年に3514万人で、13年の1・3倍になった。ゲームはより身近になっている。

世界保健機関（WHO）はゲームのやり過ぎで日常生活に支障をきたす依存症を「ゲーム障害」として疾患と認めたが、米国のゲーム業界団体「エンターテインメント・ソフトウェア協会」はゲームで依存症になる科学的な証拠は十分でないとしている。

一方、CESAは対応策の検討を始めた。ただ、富山竜男専務理事は「面白いものをつくって、楽しんでもらうことを理念としている業界。その結果、ゲーム障害が出てくるとなると、どうしたらいいのか」と悩む。

立命館大ゲーム研究センターの井上明人客員研究員は「映画や漫画がもつ物語性や迫力ある映像に加え、ゲームには相互行為がある。自ら努力することで何かを得られるという感覚が人を熱中させる」と話す。

ゲームがネットにつながり、ゲームの中で人とのつながりが生まれた。誰かに認められたいという「承認欲求」が学校や会社で満たせなくても、ゲームの中で満たせるようになった。

井上さんは「ゲームで救われる人も多い。ただ、依存が生まれてしまう構造もある」と指摘。ギャンブル依存症対策として依存症の人の入場を制限するシンガポールの取り組みが効果をあげているとし、「ゲームでもこれに近い対策が意味をもつ可能性はある。業界として検討してもいいのではないか」と提案する。

（鈴木友里子）

ネットポジティブ

第1部 依存リスク 4

ネット依存 夜空見て変われた

関東地方に住む少女(18)はこの春、東京六大学のひとつに合格した。中学生の時に不登校となり、ネット漬けの生活を送っていたが、ネット依存の対策キャンプに参加したことをきっかけに、立ち直った。

中学3年の6月、突然めまいがして学校で倒れた。病院では「原因はストレスではないか」と言われたが、心当たりはなかった。

同じころ、スマホを買ってもらった。初めは病気で学校を休んだが、次第にゲームやネットサーフィンで一日を過ごすように。昼夜逆転し、家族が寝ている間にご飯を食べ、明け方に再び寝る生活が続いた。学校は100日以上休んだ。

中学の時に不登校となった少女

「不登校の原因はネット」だと考えた母親(50)はスマホを取り上げたり、通信を制限したりしようとした。そのたびに抵抗した少女は「毎日混乱していて、当時のことはよく覚えていない」と振り返る。

その年の秋、母子は長野県伊那市の国立信州高遠青少年自然の家で「ネット依存対策キャンプ」に参加した。2泊3日の日程で、スマホなどの電子機器は持ち込み禁止。ほかに2家族と、医師、不登校支援に詳しいNPO法人理事らも加わった。おそらく、日本で初めての試みだった。

「ネットを使うことで、何が起きるのか」。子どもが参加したワークショップで少女は当初、口数が少なかった。だが、会話の中で次第に「人との付き合いが減る」「ネットの世界に集中し、周りが見えにくくなる」と話すようになった。

午後9時半の就寝前には皆で星座を数えた。「星ってこんなにあるんだ」。少女はいつまでも夜空を見つめていた。

高校に進学後、担任の計らいで学校近くの寮に入ることができた。通学時間が短くなり、生活リズムも改善したことで、徐々に学校に通えるようになった。スマホを使った時間を計るアプリを活用し、利用時間は1日2時間へと減らした。新しい友だちもでき、何でも話せるようになった。

今から考えると、中学時代は「学校でも、家でもしんどかった」と話す。友だちとは表面上仲良くしていたが、本当はグループ行動が苦手だった。「しんどさを自分にも隠し、考えると不安になるから、ネットを逃げ場にしていました」

キャンプで生活が一変したわけではない。でも「現実世界の魅力を感じて、そこでやっていこうと考えるようになれた」と話す。今は大学で法律を学ぶ。将来は、不登校の子どもらを支援し、「変わろうと思えば、変われるよ」と伝えたい。

（山田佳奈）

対策キャンプ 5カ所

文部科学省が委託するネット依存対策のキャンプは、NPO法人「子どもとメディア」が依存について問題提起し、韓国の対策キャンプを紹介したことなどをきっかけに、2015年度から始まった。今年度は全国5カ所で行われる。

委託先は国立青少年教育振興機構のほか、秋田、兵庫、大分、神奈川の各県やその関連団体。これまでの参加者からは「ネットを使う時間が減った」「自己肯定感が上がった」との感想を得ているが、効果の持続や、来たがらない子どもへのアプローチが課題という。

昨年度から始めた大分県は今年度、秋と冬にキャンプを開く。指導する大分こども療育センターの三ケ田智弘医師（児童精神科）は「電子機器から離れて自然環境に触れるのは普段と全くちがう刺激になる」と効果を話す。日ごろ虐待やいじめを受けた子どもの治療に取り組む三ケ田医師によると、トラウマを抱える子どもは、ネットやゲームへの依存がみられることも多い。このため、依存の背景にあるトラウマに気付き、ケアすることが大切という。

大分のキャンプでは、自然体験を通して、新しいことに挑戦し、日頃の生活のなかでは見えない新しい自分に気付いていく「アドベンチャーセラピー」を取り入れる。ただし、「キャンプだけでは、依存から抜け出せない。きっかけをつかんだ子どもたちを継続して支える人が必要だ」。

ネットネイティブ

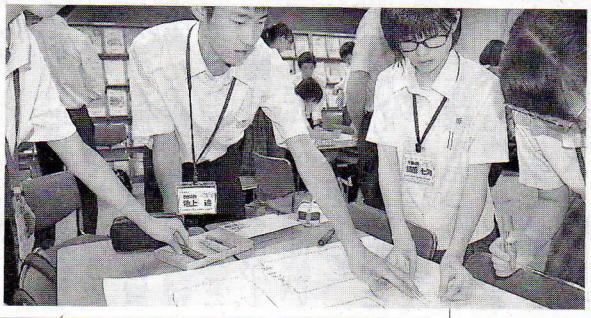
第1部 依存リスク 5

幻覚や浪費 スマホの短所共有

福岡県南部にあるみやま市立東山中学校。今年4月、体育館に集まった約110人の全校生徒に、NPO法人「子どもとメディア」の黒田可奈子事務局長が呼びかけた。

「夜遅くまでゲームをし、次の日学校で眠かったという経験のある人は拍手して」

あちこちで手をたたく音がした。同校は学校にスマートフォンを持ってくるのを禁じているが、ほぼ全生徒が学外では使っている。



情報の伝達の速さや体への悪影響など、ネットの長所と短所を考える生徒たち＝6月、神戸市

黒田さんは、ゲームは長時間続けてしまうように作られていると説明。「はまって、やめようと思ってもやめられない状態を『依存症』って言うんだよ」

ある小学生の体験を紹介した。連日、ゲームを10時間以上していたところ、教室でいきなり、「モンスターだ！」と叫び出した。ゲームに登場するモンスターが教室にいるという幻覚が見えるようになってしまったという。

「依存症になるとこんなことも起きる。依存症になったり睡眠不足になったりしないよう気をつけよう」と、夜10時以降はスマホを使わないよう呼びかけた。

「子どもとメディア」では黒田さんのような「メディアインストラクター」を養成しており、現在34人。九州を中心に年900回近く、共通のテキストを使いスマホゲームやSNSなどを利用する際の注意点や危険性について学校で講演している。山田真理子・代表理事は「ネットを使うことによる心身への影響を子ども自身にきちんと理解してもらうことが重要だ」と話す。

子どもに自らスマホなどの使い方を考えてもらおうという取り組みもある。6月24日、神戸市で兵庫県内の4高校と1中学校の生徒27人が集まった。子どもたちが主役で開く「スマホサミット」の準備のためのワークショップだ。

参加者はスマホの長所と短所を挙げた。「世界の人とつながれる」「調べ物ができる」といった長所の一方で、「ゲームでお金を使いすぎる」「目が疲れる」「首が痛くなる」などの短所も多くが自覚していた。

参加した、県立千種高校2年の日平拓夢（ひのひらたくむ）さん(16)は「スマホがある以上、使いすぎる問題は田舎も都会も関係なく起きる。今の問題がよく分かる同世代同士でしっかり意見を出し合いたい」と話した。

コーディネーターを務める兵庫県立大の竹内和雄准教授は「子どもたちにとってスマホは欠かせないが、使いすぎが良く分かっているうえでこう語る頭ごなしに言わなくない。生活ルールを子どもに伝え、それを他に伝えること

使用時間 制限機能も

厚生労働省の2012年度の調査では、ネット依存症の恐れがある中高生は約52万人いると推計された。12人に1人ほどの割合だ。

依存症を防ぐ活動は広まりつつある。元大学教授や医師らが昨年、「ネット健康問題啓発者養成全国連絡協議会」を設立。関東や東北などで「ネットアドバイザー」の養成講座を始めた。

米国では、小児科学会が16年に出した声明で、保護者は学齢期の子どもと、スマホやテレビといった媒体ごとに1日の使用時間を決めるよう推奨した。そのうえで、1日1時間は体を動かす、睡眠を十分にとる、寝る時はスマホを部屋に持ち込まない、ネットなどを使わない時間を家族と過ごすように呼びかけている。

「使い過ぎなどを防ぐ機能の積極的な利用も予防には役立つ」と、ときわ病院（札幌市）の館農勝こども発達センター長は語る。どのスマホの機種にも、ダウンロードするアプリや閲覧サイトを保護者が制限できる機能が備わっている。アプリごとの使用時間を制限できるものもある。アップルは今秋更新される基本ソフトに使用時間を制限できる機能を導入する予定だ。

（大岩ゆり、山田佳奈）

＝おわり