

殺人願望の若者は何故次々と生まれるか

投稿者：フーテンの土佐 投稿日：2008 年 3 月 27 日(木)

アインシュタインがインタビューで「あなたの研究室（実験室）はどこですか？」と問われて「ここです。」と机を指さしたという話があります。

確かに机上の空理空論というのは多々あれども、そこには少なからずも真理は存在すると思います。それは凡人たりとも有り得ると思うのです。

「殺戮ゲームが殺人者を生み出す。」という推測を私は10年程前から訴え続けていますが、世間一般は、半信半疑のままで推移し、何等の対策も講じられていません。怠慢の極まりを越えてもはや深刻悲慘な修羅場となっています。

そのメカニズムは単純です。

ゲーム内にて擬似的人間オブジェクトを攻撃する。ナイフで刺す。銃で撃つ。斧で打ち殺す。相手が死ぬまで一心不乱にその行為を続ける。

仮想空間であれ、反復動作は脳神経に深く刻まれて、それは武術の受身のように咄嗟の反応として記憶されるように、ある極限状態に到達した場合に脳神経を支配するがごとくに暴れだすものと思われます。殺戮本能の神経細胞が発達するものと推測しますが、臨床実験などはありません。実際の事件が臨床実験のようなものですから、忌まわしい状況の限りです。

デジタルゲームをする人の事件発生率のパーセンテージを調査しても意味がありません。ただ、殺人者の全員がデジタルゲーム経験者だということが報じられています。逆にそういう傾向のある人間が、そのゲームをしたがるという相乗反応もあるでしょうから、殺人願望動機による殺人者は、デジタルゲームの殺戮ゲームをする人間から生ずるのは間違いないと推測されます。

包丁で殺人が起こるので、包丁を廃するわけにはまいりません。その人間に原因があるとするものですが、デジタルゲームの殺戮ゲームを廃止することにより、「殺してみたかった。」という動機による殺人はほぼ無くすることができるものと思われます。それは訓練をしつつ、脳神経の殺人欲望を司るような神経（存在すれば）が強化されなくなるということに尽きます。

殺戮のデジタルゲームを経験していない人には理解しづらいかもしれませんが、例えば、「バイオハザード」という日本製のゲームでは、ゾンビという擬人を様々な武器を使って殺していきます。最初にはドーベルマンの犬を殺すシーンもあります。殺戮は反復を繰り返し、ゲーム

者の恐怖感を増長させながら、その殺戮回数、いわゆる殺す行為はゲーム終了までに数千回を越すものと思われます。この繰り返しが数千回ほど続けないとゲームは終わらないので半強制的に殺戮反復動作を継続します。

日本のデジタルゲームの傾向を大幅に変えたのは「鉄拳」シリーズという対戦型の格闘ゲームからだと思われます。いわゆるポリゴン（コンピュータグラフィック）が発達して、よりリアルに人間を倒すという概念のゲームが強化され続けられました。その進化が、ロールプレイ・闘争ゲームとなり、やがては殺戮ロールプレイゲームとなって極められたと思われます。

この早期に「このままでは若年層を中心として、殺人事件が頻発するのではないかと怖れています。」という件で高知新聞の記者に訴えています。およそ10年程前です。

私は仕事の関係で当時のほとんどの対戦ゲームとロールプレイゲームを体験しています。いわゆる「ゼンクリ」をしています。（笑）

すべてを体験し終えての結論は、「こういうのは必ずや数万人に一人、いや数百万人に一人の殺人者を生み出す。対策を立てなければ、倍増する可能性がある。・・・強化された脳神経の制御しきれない若年の人間が暴走する。」

政治家や警察幹部や学者の多くが、デジタルゲームの特定の殺戮ゲームを経験していないので、ゲームといえばピンポンやマリオやレースやシューティングのイメージではないだろうか。

航空機シュミレーションゲームで実際に飛行機のパイロットを殺して操縦しようとして逮捕された犯人の教訓が全く生かされていないこの状態がいつまで続くのだろうか。

「・・・殺したい動機の殺人者は養成されている。」

「彼等の特徴は・・・反省と後悔と懺悔をしないことだ。・・・なぜならまだ殺したりないからだ。・・・殺したい衝動がすべてを越えている。・・・なぜなら殺人マシン、いや殺人モンスターなのだ。・・・彼らはモンスターなのだ。」