

児童虐待体験VR 趣意書

1.はじめに

児童虐待をテーマにしたコンテンツ「児童虐待体験VR」は、児童虐待への注意喚起を行うことを目的としている。

本コンテンツは、180度視野角のビジョンを通じて虐待の現場を児童目線で体験できる。

近年、児童虐待に関するニュースが相次いぎ、その対策が急務となっている一方、児童虐待に関するコンテンツは2019年現在、殆ど出回っていない。

そこで私たちはリアルな児童虐待を想起させる啓蒙活動を行い、惨事の「早期発見」を促す。

1-1) 事業背景

本計画の背景に近年の児童虐待に関する事件がある。

厚生労働省の発表（※1）によれば「平成30年度の全国児童相談所における児童虐待相談対応件数は159,850件。

これは過去最多で、統計を取り始めた1990年度から28年連続で増加」となっている。

多くの児童が今もお惨事に苦しまされており、最近では千葉小4女児死亡事件といった痛ましい事件が起きるなど、早急な対策が必要不可欠である。

参考文献（※1）厚生労働省：子ども虐待による死亡事例等の検証結果等について（第15次報告）、平成30年度の児童相談所での児童虐待相談対応件数及び「通告受理後48時間以内の安全確認ルール」の実施状況の緊急点検の結果

https://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/0000190801_00001.html

1-2) 虐待が起こる要因

児童虐待は加害する側(親、保護者)の要因以外にも子どもの特性、社会的課題など、多様な事情や環境が複合的に作用して起こり、構造は複雑である。

虐待が起きる要因（※2）

①保護者側のリスク要因

- ・ 妊娠そのものを受容することが困難（望まぬ妊娠、10代の妊娠）
- ・ 子どもへの愛着形成が十分に行われていない。
（妊娠中に早産等何らかの問題が発生したことで胎児への受容に影響がある）
- ・ マタニティーブルーや産後うつ病など精神的に不安定な状況
- ・ 元来性格が攻撃的・衝動的
- ・ 医療につながっていない精神障害、知的障害、慢性疾患、アルコール依存、薬物依存
- ・ 被虐待経験
- ・ 育児に対する不安やストレス（保護者が未熟など）など

②子ども側のリスク要因

- ・ 乳児期の子ども
- ・ 未熟児
- ・ 障害児
- ・ 何らかの育てにくさを持っている子どもなど

③養育環境のリスク要因

- ・ 未婚を含む単身家庭

- ・内縁者や同居人がいる家庭
- ・子連れの再婚家庭
- ・夫婦関係を始め人間関係に問題を抱える家庭
- ・転居を繰り返す家庭
- ・親族や地域社会から孤立した家庭
- ・生計者の失業や転職の繰り返しなどで経済不安のある家庭
- ・夫婦不和、配偶者からの暴力等不安定な状況にある家庭
- ・定期的な健康診査を受診しないなど

参考文献（※2） かながわオレンジリボンキャンペーン：虐待はなぜ起こるのか？

<http://www.pref.kanagawa.jp/docs/he8/cnt/f533519/p1204633.html>

1-3) 活動方針

様々な要因がきっかけとなり発生する児童虐待問題に対し、行政や警察、児童相談所、NPO法人など、多くの機関が防止活動に日々力を注いでいる。その活動方針は、親へのケアや、子どもの保護、周りを取り巻く環境の改善など、どれも欠かせない対策であるが、私たちが児童虐待防止に向けて最も着目している対策は「世間の意識向上による早期発見」である。

心理学に「カラーバス効果」という用語がある。これは、「意識していると、そのことが自然と目に付く」という現象であり、逆に言えば、そこに意識がなければ気付く可能性が低くなるということを示している。近年、報道などの各機関の働きかけにより児童虐待に対する社会的感心が高まったことで、今まで表にあらわれることのなかった虐待が相談の形で年々増加している。それにより救われた子どもの命も少なくないであろう。

私たちは「世間の意識向上による早期発見」につながるコンテンツで、一人でも多くの命を救いたいと考えている。

2.コンテンツ概要

本コンテンツでは、HMD（ヘッド・マウント・ディスプレイ）によるVR体験によって、児童虐待の現場を臨場感を持って再現する。視聴方法は、スマートフォン、および一体型VR専用アプリケーションにて再生する。

2-1) ストーリー

本コンテンツは、過去に実際起きた児童虐待事件をもとに構成し、撮影場所や配役を選定した再現動画である。画面は被害者主観で、HMD装着により、首を上下左右に振ることで視線を変えることができる。目の前で加害者である両親(役)から残虐無残な暴言、暴力を加えられる衝撃的な内容が繰り広げられる。

2-2) ミッションとその価値

本計画のミッションは前述の通り、「児童虐待の早期発見」を促すことである。

「児童虐待体験VR」は認知拡大と、より深い“感慨”に焦点をあてたコンテンツである。没入体験を通じて虐待の惨さを間近に感じとってもらい、児童虐待に対する注意力と意識を高め、惨事の早期発見につなげる。

2-3) 注意点・視聴者への配慮

本コンテンツには衝撃的な内容が含まれているため、視聴者への配慮が必要である。特に被虐待経験者には、過去の記憶を蘇らせるようなショックを与えてしまう可能性もあるため、視聴前の警告や離脱の仕組みなどコンテンツ自体へ最適な処置をとらなければならない。

3.特徴と強み

平面ビジョンでは味わえない、実際にそこに存在しているかのような虐待の恐怖、悲痛を視野角180°のビジョンで没入体験することができる。

3-1) VRの可能性

VRは身体と親和性の高いコンピューターインターフェースであり、CG技術による“非現実的な世界”や、実写を用いることによる“内から眺める現実空間”にデバイス一つでどこからでもアクセスし体験することができる。

ゲーム業界はもとより、近年では企業研修など現実を再現するシミュレーションツールとしても活用されているが、今後はさらに、5G、IOTセンサー、AI等、様々な技術革新との掛け合わせで、社会にとって大きな役割になるソフト・ハードウェア分野の一つとして注目されている。

3-2) クオリティ

VRの没入感を与える心理的効果に加え、より現実性を増すために最大6K・3Dの高画質実写映像としている。

将来的には体験者側の挙動や反応に合わせて映像が瞬時に切り替わるインタラクティブ機能や、触覚、嗅覚まで再現されたバーチャル技術空間を目指す。

4.収支計画

行政、各機関、団体、企業、個人からの支援金を主な活動資金とする

5.企画・制作

WESTE&Co. 代表 西江 祐哉