

続・『ポケットモンスター』考

山本 政人

夏休みに『ポケモン』をやってみた。最初は面白くてはまり込んだ。簡単に言うと、旅をしながらポケモンを集め、そのポケモンで闘い、ポケモンのレベルを上げていくというゲームである。しばらくは子どものように夢中でやっていたが、次第に面倒になってきた。ある程度ゲームが進むと、新しいポケモンが出にくくなり、レベルを上げるのも大変になって、ストーリーの半分ぐらいのところまで投げ出してしまった。予想以上に根気のいるゲームだった。私が飽きっぽいのか、あるいは子どもの方が根気強いのか。私が『ポケ



モン』をしていると、横から息子がいろいろとアドバイスをしてくれた。息子はとうにゲームをやり終えていたが、他人がやっていると気になるらしい。自分でも最初からやりはじめた。

おかげで彼がゲームをする様子を注意して見ることができた。最初は私と同じである。いくつかのポケモンを集め、根気よく闘いを繰り返し、レベルを上げていく。そこまでは同じである。ある程度進むと、やはり疲れるのか、休みを入れながら少しずつしか進まなくなった。しかしそこからが私と違ってくる。ゲームをする時間は少なくなるものの、今度はポケモンの人形を並べ、闘いの再現、つまりポケモンごっこをして遊ぶようになった。一人ですることもあるし、弟を相手することもある。さらにポケモンを素材としたゲームをやり始めた。サイコロみたいなのを振って勝敗を争うゲームや、カードをつかったゲームである。ルールが複雑そうで、私にはとてもできそうになかった。

こういう遊びの場面では、子どもは普段の生活のなかで見せない集中力や知的能力を示す。よく知られていることではあるが、考えるたびに不思議だと思う。そのことはともかく、私の息子を見る限り、『ポケモン』という電子ゲームから、ごっこ遊びやカードゲームへと広がっていくところが、子どもならではのなにかと思う。子どもによっては、ゲーム



をすることなく、人形やぬいぐるみを集めたり、カードを集めて友達と対戦したりしている場合も多い。ポケモンはゲームから飛び出して、一つの世界を作り出している。

ただ、息子を見ていて親としては気になることがいくつもある。まずゲームをしているときの目つきである。集中しているからなのかもしれないが、一種独特の目つきをしている。うまく説明できないが、見ていて何となく不安になる。それからゲームで流れている音楽を口ずさむことである。これはゲームをしていないとき（ゲームをしているときは音楽が流れているから口ずさむことはない）に何気なくやっている。ゲームのことが頭から離れないのかと思ってしまう。そしてほかの子どもとの対戦である。人形を使ってやっではいるが、次第にエスカレートして、激しくぶついたり、投げつけたりするようになる。親としてこれはいかんと思い、しばしば制止する。

心配すればきりが無いが、ポケモンのことで頭が一杯になるのではとか、乱暴になるのではとか、一般論としては「そういうことはありません」と言い切るのだが、わが子については自信をもってそう言い切れない。落ち着いて考えてみれば、別にポケモンでなくても頭が一杯になっていることはあるし、乱暴なのはポケモンが原因というわけではない。しかしそういう原因帰属のさせ方はよく見られる。

ある母親の話。小学生の息子がクラスの子に「金を持ってこい」と脅された。そのことを担任教師に相談すると、担任いわく、「最近は何ゲームなどの影響で」。母親は「人のお金

を脅し取るゲームなんてあるのだろうか」と思った
そうである。これだけでもどういう問題なのかおよ
そ見当がつくが、少なくとも母親の反問は妥当であ
る。対人関係のなかで起きた問題について、教師は
その関係のなかで説明、解決しようとせず、最初か
ら外部の事象に転嫁している。問題解決を放棄して
いるのである。

私は「ゲームⅡ悪玉論」を批判しているが、ゲームを擁護したいのではない。「ゲームⅡ悪玉論」が、今述べたような問題解決の放棄をカモフラージュする道具として、ときには問題の本質を隠蔽する道具として利用されていることを指摘したいのである。あらゆることがゲームやアニメなど、いわゆる「おたく文化」のせいにされることがある。しかし問題の本質はそんなところにはない。

ところで問題解決の放棄と問題の本質の隠蔽とは全く意味が違う。前者はおそらく無責任、怠惰、怯懦によるものであるが、後者には積極的な意味がないとは言えない。問題の本質を隠してしまうことで、当事者や関係者を傷つけないですませられる。ゲームなどは一掃のスケープゴートの役割を持っている。

わが子のことに話が戻るが、ゲームをたくさん持っているためか、よく友達がわが家へ



遊びに来るようになった。動機は明らかで、わが家にあるゲームをやりたいから来るのであるが、ゲームから次第にごっこ遊びやカードゲームなどのほかの遊びもするようになった。ゲームをきっかけで遊べるようになってよかったと思う。そして先に述べたような気になることは、わが子だけでなくほかの子にも見られるということがわかった。ゲームだけにのめり込まず、いろいろな経験をしてくれればと思う。

この夏休み、久しぶりにゲームセンターに行ってみた。学生時代にたまに行って麻雀ゲームをしたぐらいだったが、久しぶりに行ってみると浦島太郎だった。今は「ゲームセンター」ではなくて「アミューズメントセンター」と称している。店内は明るくてきれいである。昔の暗いイメージとは違う。昔は同じゲームが何台も置かれていたが、今はバラエティーに富んでいる。格闘、シューティング、レース、体感、クイズ、プリクラ、そしてプライズ。私の目当てはプライズだったが、それもいろいろで、ぬいぐるみ、人形、キーホルダー、時計、食器、歯ブラシなど、明るくて健康的である。昔はライターとか下着とかだったから、明らかに客層が違っている。ゲームをするのだが、実は人がしているのを見ているだけでも楽しい。ただ、見ているだけでは変なので、早々に立ち去るか、やってみるしかない。

客層もさまざまである。子ども、中学生、若者、サラリーマン、子連れのお母さん、私も含めたカテゴリー不明の人など。最初は何となく決まりが悪かったが、すぐに慣れた。中高



生はプリクラ、若者は格闘やシューティング、主婦やサラリーマンはプライズと、やるものは大体決まっている。プライズゲームにはそれなりのやり方がある。それはともかく、その景品というのが、ゲームやアニメのキャラクターである。ここでもポケモンは大活躍で、ぬいぐるみからキーホルダーか

ら、ほとんどあらゆる景品にポケモンは登場する。うまく取れたとき、思わず「ポケモン、ゲットだぜ」と心のなかで叫んでしまう（続いてチャラララララララーというテーマ曲が浮かんでくる）。こうしてゲームセンターならぬアミューズメントセンターにもはまってしまったのだが、大きな問題は結構お金がかかってしまうことである。

プライズを取りたくなる心理は厄介である。似たようなものが売られているのに、ゲームの景品が取りたくて仕方なくなる。さすがは商売で、そう簡単には取れるようにはなっていない。それがわかっていながら、むしろそれがわかっていながらこそ、余計プライズが価値あるものに見える、無駄使いをしてしまう。たばこと同じように、やめようと思ってもまた手がでてしまう。自分をいかにコントロールするかが重要になってくる。

私の場合、子どものころから「無駄使いはいけない」ということは頭にあったつもりだが、この有様である。子どもにはそういうことを教えてからでないと思わせてはいけないと



