

# 『ポケットモンスター』考

## —— 人気ゲームの光と影

山本 政人

一九九七年十二月十六日。風邪気味だった私は、早めに自宅に帰り、居間で寝転がって子どもと一緒にテレビを見ていた。午後六時三十分。子どもの好きな番組が始まり、私はビデオの録画スリッチを入れた。『ポケットモンスター』であ

る。三十分足らずで番組は終わり、私たち親子は何事もなくのんびりと夜の時間を過ごした。午前零時近く。眠りに入ろうとしていた私に、突然妻が声をかけてきた。

「どこかおかしところない？」

妻が何を言っているのかわからなかったが、体調のこらしいと思った。私は風邪気味ではあったが、特におかしいと感じることはなかった。

「別に」

「ポケモンを見た子どもが、次々と病院に運ばれてるんだって」

「何それ」

何が起きたのかわからなかった。早速テレビをつける、ちょうど深夜のニュースの時間で、ほとんどのチャンネルがその事件を伝えていた。

私にも子どもにも異常はなかった。しかし全国で数百人がひきつけを起こしたり、気分が悪くなったりして病院に運ばれたという。強い光によっててんかんを起こした人もいたのだろうとは思ったが、それにしても数が多すぎるように思えた。案の定、大事件となり、放送は中止となった。同じ番組を見ていた何百人もの人が病院に運

ばれたというのは確かに大事件だ。そして翌日の新聞の見出しがすごかった。

「ポケモン子どもを襲う」

こういうセンセーショナルな文字が飛びかっていた。番組製作者、テレビ局、ゲーム会社、そして専門家がそれぞれの立場からコメントを述べていた。テレビ局は原因を調査中であり、放送は休止するということがあった。専門家の意見では、原因として光過敏性てんかんが有力視されていた。

この原稿を書いている時点では、まだ原因は特定されていない。どうも光過敏性てんかんだけではないように思える。やはり異常を訴えた人の数が多すぎる。また、てんかんを起こした人がいたとしても、なぜ『ポケモン』を見てだったのか。てんかんを誘発するとされる光の点滅は、ほかのアニメでもよく使われていたという。ほかのアニ

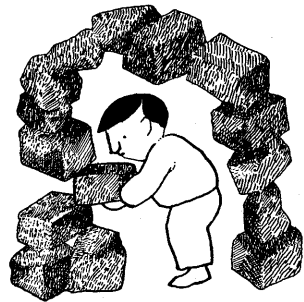
メと違って、『ポケモン』は集中して見ていたためだとも言われるが、集中の度合によって違うものなのだろうか。やはり原因は謎である。

しかし放送が休止になっても、ゲームやグッズの人気は相変わらずである。売り上げに影響があったのかどうかわからないが、ポケモン人気に衰えは見られない。放送の再開を求める声も次第に高まっているらしい。

私は原因のことよりも、事件後のこうした動きに何となく割り切れないものを感じた。事件直後にセンセーショナルな見出しで被害を伝えたマスコミは、急に冷静になってポケモン擁護を始めた。ポケモンが悪いのではない。あくまでアニメの問題であって、ゲームやグッズは事件とは関係ない。ゲーム会社やおもちゃメーカーの言いたいことをマスコミが代弁することになった。そろそろゲームの新バージョンも出る。ポケモン人気は

衰えるどころか、ますます高まりそうな気配である。確かに原因はアニメにあるに違いないが、『ポケモン』で起きたことに注意する必要がある。私は思う。もし光過敏性でんかんが「集中して見ていた」ために起きたのだとすると、そこまで子どもを集中させる何かを『ポケモン』は持っていたのである。

ゲームの『ポケモン』について、中沢新一氏が『ポケットの中の野生』という本で見事な考察を



展開している。現代人のなかにレヴィ・ストロースなどの言う「野生の思考」や精神分析で言う「対象a」があつて、ゲームがそれを昇華する機能を持っていたという考察には納得してしまつた。ただ、中沢氏が『ポケモン』を持ち上げすぎているのが気になつた。

確かに『ポケモン』はよくできたゲームだと思ふ。しかしよくできたゲームは『ポケモン』だけではない。『ポケモン』ほど売れていないゲームで、深層心理に触れるようなものもいくつもある。しかし中沢氏は、その多くは「毒物をはらんだ土地」で、『ポケモン』こそ「野生の思考」にとつて「健全な生育の場所」だと断言する。ひよつとするとマスコミにも中沢氏と同じような考えが共有されているのかもしれない。マスコミもただ経済効果云々ではなく、子どもたちにとつての意味を考えているのかもしれない。

しかし気がつくと事件の重みが忘れ去られているように見える。テレビを見ていて異常が起きるなど、考えようによっては恐ろしいことである。

私や私の子どもも含めて、異常が起きなかつた人の方が圧倒的に多かつた。おそらくその人たちの多く（私の妻子も含まれる）は放送が再開されることを望んでいるに違いない。しかし原因は調査中であり（私の勝手な推測では、結局はつきりしたことはわからないのではないかと気がするが）、アニメだけでなく視聴の仕方にも原因があるとすれば、放送を再開して本当に大丈夫なのだろうか。

それはともかく、気になるのは中沢氏の「健全な生育の場所」という見解である。それを否定するわけではないが、『ポケモン』というゲームにもやはり「毒」があつたのではないか。事件が起きる前から何となくそんな感じを私は抱いてい

た。「ピカチュウ、カイリユウ、ヤドラン……」とポケモンの名前を並べていく例の「お経のような」歌。子どもたちがそれを唱えているのを聞いて、何かおかしいと感じたのは私だけではあるまい。テレビをつければまた同じ歌が何度も流れ、外に出ると電車のなかはもちろんのこと、ところ構わずゲームボーイをしている子どもを見かける。もちろん『ポケモン』をしているのである。口を開けば『ポケモン』の話題で、「ゼニガメが進化したら何になる」といった話ばかりである。揶揄的になるが、これが「野生の思考」が「健全に生育する」姿なのだろうか（それ以前に、私のなかでは「野生の思考」と「健全に生育する」ということが結びつかないのだが）。

もちろん子どもたちが四六時中『ポケモン』のことしか考えていないというわけではない。勉強もし、外で遊びもし、親の言うことはよく聞い

て、『ポケモン』なのである。これには感心する。私のようにほかのことをほったらかしてゲームにのめり込んでしまう人間とはえらい違いである。しかしやはり子どもたちものめり込んでいるのではないだろうか。確かに今の子どもたちはゲームとのつき合い方がうまい。大人の方がめり込んで徹夜をしてしまったり、仕事をほったらかしたりしてしまう。それでも私は子どもたちの方が精神的なのめり込みの度合は深いと思うのである。中沢氏の指摘したことは、なるほどとは思うのだが、やはりゲームには「毒」が含まれていて、それは微量でも絶大な効果をもたらすことがあるように思える。私はゲームの「毒」のことは身をもって知っているつもりである。

ここで言う「毒」は中沢氏の言う「毒物」とは違う。少なくとも「倒錯した欲望の果実」を裏らせるほどのものではない。そういう深いレベルで

作用する毒ではなく、単にのめり込んでまわりが見えなくなるという効果を持つものである。これは精神に作用し、その効果が行動に現れる。すなわち、勉強や仕事を忘れてゲームをしてしまうと、気分が悪くなるぐらいゲームの画面に見入ってしまうといった状態である。過度ののめり込みが今回の事件の原因だとは言わないが、一つの要素ではあったかもしれない。

再び中沢氏の見解についてである。氏は多くのゲームは「野生の思考」の健全な生育の場所ではなく、「倒錯した欲望の果実」を実らせるもので、『ポケモン』だけが例外だとしている。この点だけは同意できない。確かに『ポケモン』は「倒錯した欲望」とは無縁であるように思える。しかし「のめり込み」と「倒錯した欲望」とは、実はつながっているのではないかという気がする。強さは違うが、同じ種類の毒のように私には

思えるのである。

ゲームはこれからも広く深く子どもたちのなかに浸透していくことだろう。大人たちはそれがどういうことなのかわからないまま、ゲームを否定したり肯定したりしている。おそらく否定する意見は減ってきており、今後肯定派が増えていくに違いない。ゲームにはそれをプレイする者にしかわからない「よさ」がある。しかし同時に、プレイする者にしか、あるいはプレイする者にさえわからない「毒」が含まれている。ゲームをするたびに私はそう思う。そして安易に肯定も否定もしたくないと思うのである。

(お茶の水女子大学)