



います。」

という話をよく聞いていたし、新聞でもファミコン症候群と称して、ファミコンばかりしている子はイライラしやすく、目ばかりでなく精神面でも良くない、というような記事を読んだことがあったからだ。でもその日、Tに泣かれやっとなり決心したのだった、我家でもファミコンを買おうと。反対だった夫を説得し、Tとは

○一日テレビと合わせて二時間まで

○一時間したら少し休む

○友達とはしない

という約束で、お誕生日を一月早めた十月九日、ファミコンをプレゼントした。

その日からTの頭の中はスーパーマリオ一色となった。今まで毎週欠かさず見ていたアニメも見ないで、毎日二時間テレビの前に座り込み、瞬きするのも惜しいほど夢中になってやっていた。口を開けば「1アップきのこを見つけたよ」とか、「一面の3をクリアしたよ」など、ファミコンの話ばかりだった。幼稚園でもそんな話

ばかりしているらしく、色々と友達から教えてもらって帰ってきた。おかしいのは「ファミコンをやると馬鹿になるぞ」と、あんなに反対していた夫もファミコン病になってしまったことだ。夜、駅を下りると「さあ、うちに帰ったらファミコンができるぞ」と思っただけで心うきうきしてしまうのだから。たしかにファミコンはおもしろい。Tのやっているのを見ているだけでも結構楽しめる。あつという間に時間が過ぎる。でも疲れるのも確かだ。そして最後は失敗して終わる。「今日はここまでクリアしたところで止めておこう」と、意識的に自分で止めないかぎりはそうになってしまう。いまでもこそ勝手に自分の気持ちに折り合いをつけて止められるようになったが、そうなるまではたいへんだった。物を投げ付けたら、人に八つ当たりしたり、突然泣きだしたり、何度私に「そんな、泣くようになるなら、もうファミコンなんかしないの!」

と叱られたかわからない。しばらくして、「友達とはしない」という約束は無し

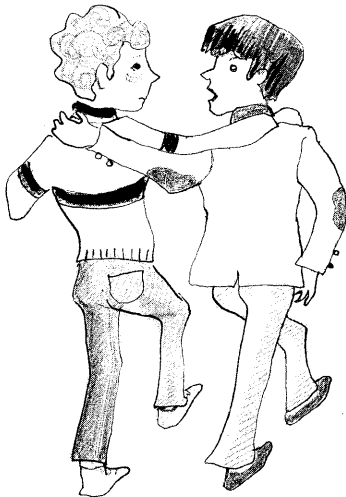
にすることにした。最初私は、ファミコンは一人でできるのだから、せっかく友達と遊んでいるときに、ファミコンなんかしてはもったいないと思っていた。だがそれは間違いだった。ファミコンもまた他のわざを競う遊びと同じで、競争相手や、観客がいなければつまらないものようである。もちろん陰でこっそり練習する時間も必要だが…。

そしてまた、時間のことでもTはこんなことを言い出してきた。

「○○ちゃんはいいな！ファミコンずっとやってても怒られないんだよ。どうしてぼくはいけないの？」

と。その時は一応、目が悪くなるし、外で遊んでお日さまをいっぱい浴びないと元気な子になれないのよ、と理由をつけて納得させたのだが、私の心のなかに葛藤が残った。今まで、水遊びでも泥んこ遊びでも好きならだけやらせてきた。なぜファミコンだけは許せないのか。どんな遊びでも充分遊べば必ず卒業し次へ進んでいく。制限しては絶えず満たされなくて、いつまでもあとを

引いてしまうのではなからうか。好きだけやらしてみようか？ いや、でも、しかし…。なにか踏み切れないものがある。それはなにか。わからない。ファミコンの魔力のようなものに対しての恐れか…。



結局、全く制限をなくすということとはできないまま、友達と一緒に一時間まで（お母さん方と、一時間したらやめさせ外で遊ばせようと話し合ったので）・一人でもっとやりたいときは二日分やってもよいが、その替わり次の日は八ファミコン無しデーにする・ファミコン時間を貯めて日曜日にまとめてしてもよい、というように、少し幅をもたせるようにはしてきた。しかし、私の「これで良いのか」という迷いは絶えず頭から離れなかった。時の番人のように振る舞わなければならないのも気分の良いものではなかった。一年経っても一年半経っても、相変わらずTはファミコンが大好きで、ファミコン無しではいられなかった。以前はもっといろんなことをして遊んでいたのに……。なにか他にもっと夢中になれる遊びを見つけてほしいという親の願いもどこへやら、学校から帰ってくるとすぐファミコン。友達がきてもまずはファミコン。友達の方もそうでないと気が済まないようだった。そのうちに友達のなかでも二種類の子がいることに気が付いた。ファミコンの時間が終わると

ぼやっとしてしまい、Tが他の遊びに誘ってものつてこず、その辺にある漫画の本などをばらばらめくって、しばらくすると帰ってしまってしまふ子と、さっと気分をかえて他の遊びも夢中になって遊べる子である。Tは後者の方なので親としては少しほっとするわけだが、前者の子達を見ると「ファミコンの害」という言葉が頭に浮かぶ。ファミコンを介してしか友達と遊べない。与えられた遊びしかできない。友達と遊びを作り出していく楽しさを知らない。これでいいのだろうか。

ではいったい、ファミコンは他の遊びとどこが違うのか。ある人がテレビで

「ファミコンというのは小説のようなものですよ。昔は親に叱られながら、親の目を盗んで夢中で読んでいたじゃありませんか。」

と言っていたが、たしかにカセットの中には、自分が物語の主人公になって、何度も失敗しながらも知恵と勇気を奪って勝利を掴んでいく、というようなものもある。しかし、多くの子（幼児や小学生）が夢中になっている

のは、いわゆるアクションものやシューティングものである。シューティングゲームは指先の巧みさがすべてで、アクションゲームはそれと少し頭も使わなければならない。一生懸命練習して、人より上手くなって自慢してみせたり、いろいろ情報交換したり、と、他の遊びとあまり変わらないように見える。でも、鍛えるのはタイミングと、二本の親指の動かし方だけである。またドッジボールやサッカー、野球等のカセットもある。現実離れた魔球とかウルトラシュートとかはあったりするが、一応実際のそれとおなじだ。ただ違うのは、自分が本物の名選手になるのはいへんだが、ファミコンの中ではある程度練習さえすれば、すぐにヒーローになれてしまうということだ。それも二本の指を動かすだけでいい。やはりこの辺りに問題があるように思う。すべてが実験ではない。ボールをもつ感触、力の入れ方で違うボールの動き、当てられたときの痛みなどはファミコンではわからない。ファミコンの中でしかスポーツが楽しめないとしたら、やはりそれは不幸である。

もう一つ気になるのは枠組みが機械の側にあるということだ。最近のカセットは最初にスピードやレベル、BGM、どこからスタートするかまで自分で選択できるようになってきているものが多い。しかし、ゲームが始まってしまえばRPG（ロールプレイングゲーム）以外は、制限時間のなかでやらなければいけなかったり、次々に場面が進んでいってしまったり、ゆっくりしていると敵がどんどん増えてきてしまったりして、逃げ急げ、早く早くとせきたてられてしまう。周りを見たり考えたりする余裕は与えられない。色々なことを瞬時に判断し、どうするかを決定していかなければならないのだ。この緊張感がやるものにとっては魅力であり、そうさせてしまう力に私は魔性を見ってしまうのかもしれない。どんなに、自分が巧みに操りうまく進めたから成功したのだ、といても、所詮、決められた枠からは一歩もはみ出していない。すべて計算された結果にただ辿り着いたというだけなのだ。そこに創造性はない。…とこんなことを書いたら、「だからなんだと言わないだ」「何が悪い」と

ファミコン大好き大人から文句を言われそうだ。

もう一度、ファミコン大好きの子をもつ母親の立場に戻ってみよう。今思うに制限を付けなくともカセットが一つしかなければ必ず飽きるときがきたと思う。(まあ、それまでに目が悪くなってしまいかどうかはわからないが……)現に充分遊んだ古いカセットなどは、全くほっぽられてる。だからそろそろ飽きてもよさそうなものだが、そのカセットに飽きた頃になると新しいカセットを買ってもらう機会に恵まれたり、自分を買ってもらわなくても友達を買ってもらったりして、結局次々と新しいカセットに出会ってしまい、飽きる間がなかったというのが本当のところだろう。私の友達は時間制限はせず、カセットの貸し借りを禁止している。それも一つの手だなと思う。ある時Tに尋ねてみた。

「友達と貸しっこしなければ、やりたい放題にしてもいいんだけど、今のままとどっちがいい？」  
と。Tは少し考えてから

「やっぱり今のままがいいや」

と答えた。

さて、ファミコンを買って三年、現在の我が家は、というと、夫のファミコン熱はすっかり冷めた。この三月全く手を触れていない。Tはどうかというと、ここ二週間ぐらい気持ちがファミコンから少し離れていて、たまにしかない。今はブロックに夢中なのだ。ブロックで友達と宇宙戦艦ヤマトを作り、戦闘機を作って乗せ、管制塔を作り、乗組員の家も作って遊んでいる。また、四、五人集まるとサッカーもよくやっている。しかし、それも単にあたらしいカセットが無いからだともいえる。きつと新しいカセットを買ったらまたファミコンに夢中になるのだろう。このレポートを書き上げて今、もう制限はやめようかと思っているのだが、さて、私にそれが実行できるだろうか……。

(はるにれの会)