

現代のこぼれ

こぼれ
小原 かつひろ



バイオハザード、モンスターハンター、グランド・セフト・オート。これらのカタカナ語は大人にはわかりにくいかもしれないが、いずれも、多くの若者を熱狂させてきたゲームの名前である。特に最後に名前をあげた米国製ゲームは、最近、その最新版が出たが、内容が暴力的で、犯罪を助長する危険性があるとの批判にもかかわらず、世界中で売り上げ記録を更新するほどの人気ぶりである。

対し圧倒的な影響力を及ぼすことのできる数少ないビジネスの一つである。日本製の新しいゲーム機やゲームソフトは、世界中の子どもたちや若者から待望されている。そして日本に限らず、多くの国で子どもたちがゲームに費やす時間が大幅に増えてきた。

一時期はやった「ゲーム脳」という言葉に代表されるように、ゲームに長時間没頭することとは脳や精神構造に多大な影響を与えるということが指摘され

モンスターとの戦い方

て久しい。相手がモンスターであれ人間であれ、敵の殺害を目的とするゲームは、人間の暴力性を助長するかもしれないという仮説は無視すべきではないだろう。その一方で、この種のゲームの愛好家であり、かつ、実に心優しい若者たちを多数知っている私としては、ゲームと人間の暴力性を短絡させたこともない。いずれにせよ、両者の関係は科学的に検証されていくべきである。

戦闘型のゲームが個人の暴力性を促進させる危険性も気にはなるが、それより心配している事柄がある。それは、社会や世界の見方に対する影響力の大きさである。具体的に言うと、新しいゲーム世代は、日本の平和主義への理解や共感を持ち得ないのではないかと、という危惧である。

小学生にはじまり、多くの若者が戦闘型のゲームに熱中している。近くに敵の脅威を感じたとき、より強い武装によって自らを守ろうとすることは、ゲーム的にはまったく正しい判断である。また、相手に決定的なダメージを与える強力な武器を手にしたという欲求を持つことも、ゲームの世界ではごく当たり前ことである。

善し悪しはともかくとして、小中学生の頃から、子どもたちの多くは、このような現実を過ごしていることを見据え、新世代の平和教育をしていくことが必要ではないか。そうでなければ、今の小中学生が大人になつたとき、やはりゲーム的な感覚で反射的に、現実の軍事的な脅威に対応するのではないかと思う。

軍事的な脅威を与える国に対しては、十分かつ強力な武装によって対抗すべきという発想は、今の若者に何と説得力のあることか。この説得力のもとでは、平和主義や憲法九条は、非現実的で弱腰の理想論にしか見えないだろう。

このような時代の変化に際して、大人は子どもたちに対し、多様なモンスターに立ち向かう方法を語る準備ができているだろうか。「モンスター・ペアレント」が横行する時代、これはなかなかの難問であると思う。

(同志社大教授・キリスト教思想)