

「私の第一声⑦」

【電子ゲームと私】

私の世代の電子ゲームとの出会いはアメリカ発祥のブロック崩しや、ドットの球を打ち合うテニスゲームが最初です。バッチングセンターや温泉地の店の隅に置いてありました。小学校3～4年頃、大人たちの間でインベーダーゲームが流行りましたが、薄暗い喫茶店やゲームセンターにあり、どこか危険な香り。1回100円と高価でしたし、子どもの遊べるものじゃなく、あこがれが募りました。私のアーケードゲーム体験はインベーダーの発展版「バルーンボンバー」。堺市の赤坂台マーケットの本屋の前にあった立ってプレイするゲーム機で1回50円。ドキドキしながらやったことを今でもよく覚えています。

家庭用電子ゲームの最初の記憶は小学校5年生頃、トランプや花札の会社「任天堂」が発売した「カード型時計なんだけどゲームもできるよ」という「ゲーム&ウォッチ」シリーズ。ミッキーマウスを操り落下物を受ける単純な液晶ゲーム機を友達が持ってました。欲しかったけど高価で無理でした。その年のクリスマスプレゼントは立体パズル「ルービック・キューブ」(涙)。結局夢中になって遊びましたが。

ゲーム機が欲しすぎて、小6の誕生日に、今後2年分の誕生日とクリスマス合わせて4回分のプレゼントという約束で「カセットビジョン」というエポック社のゲーム機を買ってもらいました。当時イモ欽トリオがCMに出ていた「与作」という木を切るゲームが流行りました。夢のような時間でした。しかし、喜びも束の間、直後に大ヒットゲーム「ファミコン」が発売されます。カセットビジョンを選んだことを後悔しても後の祭り。予想外の未来に打ちひしがれたのでした。

私たちは、友達の家でゲームをしに遊びに行く、おそらく第一世代です。中学校時代はファミコンをさせてもらいに行きました。後の大ヒットゲーム「スーパーマリオブラザーズ」につながる「ドンキーコング」「マリオブラザーズ」というアクションゲームが人気でした。

高校で部活にやる気を無くしているころ、中学時代の友達の家に行って遊ぶこともありました。この頃の私たちのあこがれのアイテムはパソコンです。NEC製PC88シリーズは家庭用に大ヒット、PC98シ

リーズは仕事用にも使われる上位機種、SHARP製x68000はスタイリッシュな憧れのパソコンでした。記録媒体は5インチの大きなフロッピーディスクで、保存する時「ギーギー・ガーガー」音がしました。今ほど一般的ではなかったバイト(新聞配達等)でお金を貯めてこれらのパソコンを買った友達は輝いて見えました。パソコン黎明期(れいめいき)にBASICやMS-DOSでプログラムを組んでいた世代です。そのうち何人かはシステムエンジニアとして今も現役で働いています。インターネットはまだアメリカの大学間で行われている段階で一般的でなく、私たちにとってパソコンは主にゲーム機でした。そのころにはやり始めたパソコンゲームの「ザナドゥー」(ドラゴンクエストに先行するRPGの傑作)「ブラックオニキス」(アドベンチャーゲームの先駆)等を友達の家で夢中になってやっていたことを思い出します。

【電子ゲーム依存症にならないために】

私はこんなに夢中になっていましたが、電子ゲームには世界最先端の技術に触れているという高揚感があります。さらに昨今は、Eスポーツとしてプレイヤーが巨額のお金を稼いだり、オリンピック競技に採用される可能性も出てきました。しかし、ネットゲームは会社が稼ぐために、行動心理学を駆使してずっとプレイを続けさせるように作られています。常に手元にあるスマホがゲーム機となり、依存症的になってしまう可能性もあり、これは深刻です。一旦依存すると、脳がそれなしではいられなくなり、脱出は難しい。以前、楽しくもないのにゲームを止められず、泣きながらプレイしていた教え子もいました。

最初から、ある程度プレイする時間と場所を制限し、切替の練習をするのが有効です。また普段辛い思いをしていると、ゲームが楽しいからでなく現実世界の苦痛から逃れるためにプレイするようになり、依存につながります。家族や友達との温かな関わりが最も大切です。また、動画と音声という直接的な刺激に慣れる前に、読書やマンガを好きになることやスポーツの面白さを体感することも有効です。

【不定期コラムNo.18】へつづく

第三中学校ホームページ

では、子どもたちの様子やお知らせなど情報発信しています。ぜひご覧ください。これまでの不定期コラムも「校長室より」のコーナーでご覧いただけます。

<http://www.kaizuka.ed.jp/dai3-jh/>

貝塚第三中学校HP



貝塚第三中学校HP