

# 『余地』

～相談業務を楽しむ方法9～

## <ゲームをしない人間がゲームを語る>

杉江 太郎

### ～現在のゲーム事情～

『子どものゲームのことで・・・』という相談が寄せられる。ゲーム依存症が国際基準の診断に採択されたということの影響もあるかもしれない。電車の中でスマホを使用している人の中に、ゲームに興じている人も多く見かける。職場の同僚の中にも、休み時間にスマホでゲームをしている人もいる。

子どもがサンタさんに「ゲームが欲しい」とお願いして、その対応に悩まれたサンタさんも多いのではないだろうか。昔のファミコンのように一家に一台ではなく、今では1人1台持ち、さらに持ち運んで遊ぶことが主流になっている。子どもが集まっていると思えば、皆がゲームを持ち寄って、通信をしているということも珍しくない。

また、ゲーム機と言わずとも、スマートフォンがあれば、ゲームができる。ポケモンGO、ドラクエウォーク、パズドラ、荒野行動、フォートナイトというようなゲームの名称を聞いたことのある人や、実際にプレイしているという人もいるのではないだろうか。

### ～ゲームの今と昔～

昔は、備え付きのゲーム機（テレビにつないで遊ぶもの）が主流であり、さらに、今のゲームよりももっと高額であった。ファミコンやスーパーファミコンを思い浮かべる方もいるかと思う。その後、プレイステーション、任天堂64と次々に、新しいゲーム機が次々に発売される。セガサターンを思い浮かべた方は少しマニアックかもしれない。（私はサターン派）

今でも機種によっては高額ではあるが、少なくとも、スマートフォンさえあれば、無料で遊べるという時代ではなかった。また当時は、テレビがなければ、プレイが出来ないので、当然、テレビがある場所でしか遊べなかった。今では、ゲームは持ち運ぶことが主流となり、場所を選ばず、空いた時間でプレイすることが可能となった。当然、外出時もプレイが可能であり、さらには、家庭内においても、テレビがないような子ども部屋への持ち込みが容易となった。固定されていたものが、自由に動かせるようになったことは、私たちとゲームの関係性を大きく変えてしまったのではないだろうか。

そして、Wi-Fiの普及によっても、ゲームと付き合い方が大きく変化している。Wi-Fiに接続することで、ゲームが日々更新され、さらにオンライン上で、遠く離れた人とも一緒にプレイが出来るようになった。過去のゲームは内蔵されたデータ以上にゲームが変化することはなく、限られたデータの中でやり込むということが中心であった。しかし、今は、ゲームが更新されていき、その中で扱うアイテムなども変化していく。新たなストーリーが展開されるなんてこともあるらしい。ゲームに「終わり」がないのである。そして、日々違う人と、離れた環境で遊ぶことが出来る。やり込む要素やその方法が過去と現在で大きく変化している。

### ～ゲームを巡る相談～

冒頭に書いたように、私の職場にも、ゲームを巡って様々な相談が寄せられるようになった。その多くは、ゲームをプレイする時間が長くなり過ぎ、寝る時間が遅くなり、そして朝起きられず、学校への登校に影響が出た・・・というものである。

他にも、課金をし過ぎたとか、オンライン上でゲームをしていて友人と騒ぎ過ぎて親に怒られたとか、オンライン上でプレイしている人がどこの誰かわからないから不安であるというような話もある。さらには、『この子のゲーム依存症を治してください』というストレートな相談も

ある。

こういった相談については、ゲームとの付き合い方を家庭内で見直すことが必要になるのだが、ゲームを巡って、凝り固まった状態で、新しい方法や約束・ルールを取り入れるということは容易ではない。ゲームに集中してしまうには、そうなる為の理由があるのである。

### ～ゲームの誘惑・仕掛け・カラクリ～

とは言っても、私自身は、この10年ゲームをしていない。タイトルの通り、『ゲームをしない人間がゲームを語る』なのである。そのため、最近のゲーム事情はまったく知らない。しかしゲームに関する相談に来られた方は、私以上にゲームの事情を知らないことが多いようである。どうしてであろうか。

親はゲームを辞めさせたい、でも子どもはゲームをしたいという、お互いのニーズがマッチしない状況が問題を大きくしており、親の立場で言うと、子どもがどんなゲームに興味を持っているのかとか、ゲームをしている子ども自身への興味という視点には立ちにくいのかも知れない。親の興味は、ゲームの総プレイ時間であり、そのことによる生活の影響である。しかし、私自身、子どもとゲームの話をするにつれて、近頃の、ゲームは、誘惑度が高く、子どもが熱中するだけの仕掛けが散りばめられていることに気付くことになった。

本当に、「任●堂」はうまくやっているなあと感心をしているのだが、例えば、代表作である「ペンキを塗るゲーム」では、プレイヤーがフィールド上で、ペンキを塗り合い、最終的に、多くのペンキを塗った方が勝ちというゲーム（適当）らしいが、その要素の中に、プレイヤーのゲームのやり込み度合いによって、ランキングやレベルやスキルが上がり、ゲームが進行することで、ペンキを塗るための武器やプレイヤーを飾る服が選べるようになるらしい。また対戦の方法も、オンライン上で知らない相手と戦うことも出来るし、また友達通しで通信し合うことも出来る。また定期的にオンライン上でイベントが開催され、限定のグッズが手に入ることもあると聞く。そのイベントは、フェスと呼ばれ、決まった時間、決まった曜日に開催され、その日を逃すと次の週まで待つ必要がある。

個人としてレベルやスキルを上げて、ランキングの上位を目指すのか、それとも他者と交流を目的に対戦を楽しむのか、それともアイテムを集めるなどのコレクションを楽しむのかなど、それぞれが、その目的に応じてどのような遊び方をするのか選択することが出来るのである。

個人として遊ぶ場合には、ランキングという目に見える形で肯定的な評価を得ることに繋がり、他者との交流を目的に遊ぶ場合でも、連帯感のようなものを得ることが出来る。学校に行かずとも友達

と交流が出来てしまうのである。

それ以外のゲームも、多くは、Wi-Fiに繋ぐことを前提に作られており、定期的にコンビニで特別なアイテムが配信されたりとか、期間限定でガチャ（ゲーム上のくじ引きのようなもの）が多く出来たりとか、デパートの新春のセールを思わせるような、それぞれの欲をくすぐる仕掛けが満載なのである。

改めて言うが、私はゲームをしない。それでも子どもがゲームに熱中する理由は良く分かる。今、書いた誘惑はほんの一部に違いない。それぞれのニーズに応じて、ゲームのプレイ方法を選択出来るようになった。そのように仕向ける、仕掛けや誘惑度の高さによって、ゲームに興じている子どもは、自身のニーズに応じて、ゲームを主体的に選択している状況である。だからこそ止められないし、その中で得られるものがあるからこそ、もっと続けたいという要求が生まれるのである。

### ～ゲームを制限することの無謀さ～

この原稿を書いている最中、とある自治体で、ゲーム依存症対策の条例の策定が検討されているという記事を見た。ゲーム依存症にならないように、保護者や自治体がゲームとの付き合い方に責任を持つと定め、利用時間の制限をするというような内容であった。自治体が条例を作るくらいに、子どもがゲームと距離を

取ることが難しくなっているのであろう。

しかし、私のところに相談に来られる方で、ゲームの時間を巡って、なんの方策も取ってこなかった人はいない。ゲームの時間を決めたり、学校を休んだその日はゲームを禁止にしたり、そもそもゲームが決められた時間しか起動しないようにしたり、携帯でゲームの総時間を把握したり、様々対応をした結果、それでも改善しなかったから困っているという方がほとんどである。

『夜の～時以降はゲーム禁止』という条例が出来たとして、それを理由にしてゲームを止められる子どもがどれだけいるだろうか。また行政がどの程度、ゲームを巡って家庭に介入できるようになるのであろうか。仮にゲームを制限するための条例が出来たとして、本当にその条例に基づいてゲームをする子どもがいたら、それはそれで心配になる。

かといって、ゲームが子どもの生活に大きな影響を与えているのは間違いがない。私も、親や子どもの理解を得て、ゲームを職場で預かったこともある。条例がなくても、こうやって介入する場面はある。しかし、それは、一時的な方策にしかならなかった。

本当にゲームを止めさせようと思えば、全国一律、決まった時間に Wi-Fi を止めてしまうか、任●堂が決まったプレイ時間を超えたらゲームが止まるようなプログラムを一律で組み込むしかないと思う。

当然、極論であり、不可能に違いないのだが、それでもしないと自制することが出来なくなるくらい、ゲームは魅力的に作られているのである。

### ～ゲームを通して子どもを見る～

何度も言うが、私はゲームをしない。しないというより、一旦してしまうと、日常生活に支障が出るくらい興じてしまうと思っているので、そもそもゲームを買わないようにしているのである。それが私の選んだゲームとの付き合い方である。私が、その付き合い方を選択出来たのは、多くの相談に対応する中で、それぞれのゲームの誘惑度の高さや、魅力的な一面を目の当たりにしたからである。

ゲームは、行政が条例で制限することを検討するくらい、社会の一部として組み込まれている。そこには、製作者側（大人）の、顧客（子ども）をマーケットに取り込むという意図により、様々な仕掛けが存在する。そしてその仕掛けは、多くの子どもを魅了してしまう。ゲームを巡る相談の対応に当たっては、まずは、そうした現実を知ることが大切である。

ゲームを禁止することを目的にするのではなく、まずはゲームをする子ども自身に興味を持つこと、そしてゲームをすることで子どもが何を得ようとしているのか知ることが大切であると私は考える。そのためには、ゲームと一緒にプレイするなんてこともアリなのかもしれない。