

▶▶▶加藤 裕治

ゲームへの規制条例から考える

新型コロナウイルス感染症の問題が拡大するなか、四月一日に香川県で、以前から話題になっていた「ネット・ゲーム依存症対策条例」が施行された。十八歳未満の子どものネット・ゲーム依存を防ぐため、ゲームの制限時間が具体的に示され、県、学校、保護者の責務や、事業者の役割などの内容を盛り込んだものだ。施行後も賛否両論が飛び交っている。

この条例が話題になった際、私が思い出したのは、テレビ草創期の頃の話だ。

家庭に広くテレビが入り込み始めた一九六〇年、東京都墨田区のある小学校で先生と母親らが「局に頼む運動」を行ったという。テレビに夢中になり長時間、視聴する子どもに対し「夜八時に『子ども向けは終わり・おやすみなさい』のテロップを入れてほしい」とテレビ局に頼んだのである。

身近な先生や親からすれば、子どもが熱中してしまうテレビに衝撃を受け、不安を感じ、そのような行動に出たのだろう。その気持ちは分からなくはない。

しかし、子どもにとってテレビは、それほど魅力的だったのだ。以後、テレビは日本人の心をつかむメディアになった。先日亡くなった志村けんさんが出演していた「8時だヨ！全員集合」も、PTAのフースト番組一位になることも多いなか、視聴率が50%に届いたこともある「国民的」な番組であった。そもそも志村けんさんもテレビに魅力を感じ、その世界に飛び込んだ一人だった。

さて、現在に戻ろう。私はこうした条例に「なぜ子どもがそれほど惹かれるのか」という議論があったのか」という素朴な疑問を感じる。制限することは容易だ。だが未来の可能性は、この魅力に惹かれた人たちがなすことから生まれる。その魅力と、どううまく付き合えるのか。本来は、この難問を考えることが重要なのだ。

実は制限には、この難問を放棄する側面もある。それは多様な考えを失わせてしまう危うさでもある。こじつした危うさは、今、この条例だけに限った話ではない。

(静岡文化芸術大学教授)

2020.4.12

中日新聞（朝刊）P.5