

提 言

オンラインゲーム没頭症

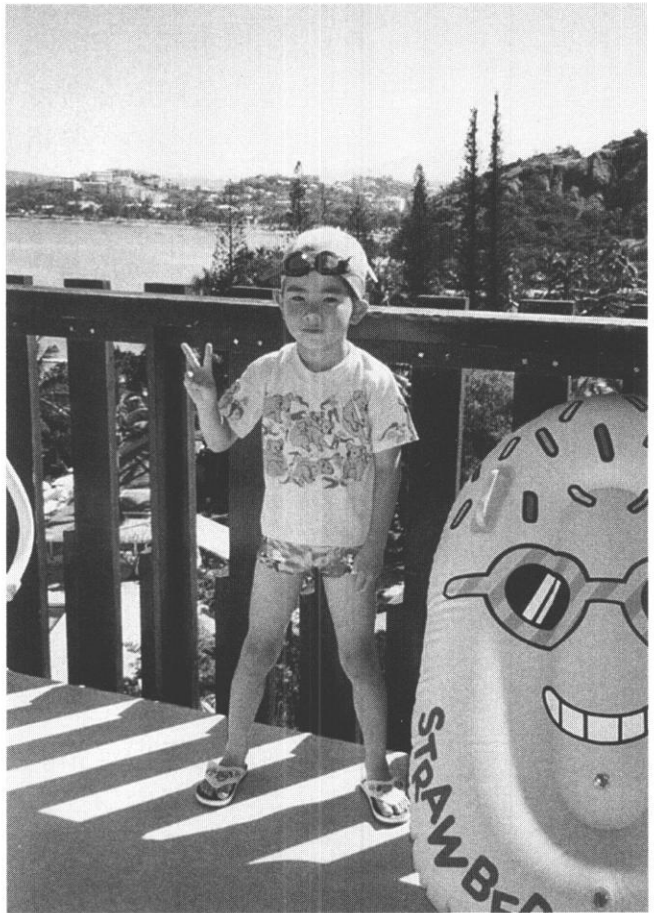
千田 勝一 (岩手医科大学教授)

先日、テレビで「オンラインゲーム没頭症」という言葉を耳にした。これはインターネットが普及している韓国で社会問題になっているもので、①オンラインゲームを1日10時間以上行う、②学校、職場を休む、③会話が少なく、情緒不安定になるという特徴があるそうだ。インターネットへの接続費が安いと、オンラインゲームの参加者は国民の1/3に当たる1,500万人に上っているという。

オンラインゲームには様々なプログラムがあるようだが、人気が高いのは、自分のキャラクターを設定してインターネット上の仮想社会でほかの参加者と会話をしながら、物語の展開を楽しむプログラムだそうだ。これはテレビゲームと違って無制限に参加でき、リセットも終わりもない作りになっている。

この番組を見て、むかし読んだ「他人の顔」や、映画「太陽がいっぱい」の原作である「リブリー」を思い出した。他人になりすますという小説の題材とこのオンラインゲームには共通点があるように見え、現実から逃避してしまわないか疑問を感じた。この問題は個人や家庭で規制するしかないのだろうか。

最近の報道で目を引くものに、先送り、なし崩し、隠蔽がある。わが国でもオンラインゲームの配信を始めたが、隣国の課題がわが国で先送り、なし崩しにならないよう、早急に対策を練ってほしいと思う。



バカンス

写真提供 千田 勇太