

「ゲーム障害」と自由と秩序の話

沖福連事務局長 増山幸司

約30年前に1作目がリリースされた『真・女神転生』というゲームがある。

このゲームシリーズが描いているのはイデオロギーの対立で、おおざっぱに言うと「自由」と「秩序」のどちらを選ぶかという話である。

「自由」の勢力はすべての人が何者にも縛られず、自分らしく生きられることを大事にしていて、見方を変えれば弱肉強食の能力主義ということでもある。誰もが自由意志にもとづいてその人らしさを追求できるが、明日も無事に生きられる保証はどこにもない。

一方の「秩序」を重んじる勢力は、システムによって高度に管理され、誰もが飢えず生活しやすく、イレギュラー=不安の少ない社会を目指している。人々は生存と生活を保障されている。ただしこちらでは、個人の自由や権利、その人らしさという価値観は二の次にされている。

主人公は、この二つの思想信条のあいだで常に選択を迫られる。

1作目でそれを問うたうえで、2作目ではまず「秩序」の勢力が支配権を得た場合の世界を描き、続く3作目では逆に「自由」のなか、己の力だけが物を言う世界を描いている。基本的には東京が舞台になっている。

この3作目、『真・女神転生3』を昨年未頃にあらためてプレイしなおしてみたが、さすがにグラフィックスには時代を感じるとしても、世界を構築する表現のセンスはいま見ても古ぼけておらず、相変わらずとても美しいゲームだと思った。

さて、「ゲーム障害」という言葉がある。WHOの作成する疾病分類に、2019年最新版から新しく追加された“病”である。

ゲームは、ものによっては報酬系ほうしゅうけいの神経回路を刺激するように工夫されているし、射幸しゃこう心を意図的に煽るデザインになっている場合もある。目が疲れるし、運動不足にもなる。熱中すれば昼夜逆転するし、家族のだんらんがおろそかにされるかも知れない。だから、自分自身で遊ぶ時間をコントロールすることが難しいタイプの人には、なにかしらのルールを話し合うことも必要だろうと感じる。

これについて、たとえば中国では国家としてネットゲームに対する規制を設けたそうだし、国内でも香川県では新しく対策条例を作るなどしている。彼らはつまりゲームで言う「秩序」に傾いた勢力ということだ。娯楽を自由に楽しむ個人の権利よりも、社会の安定と生活の保障を重視しているわけである。

(次のページへ)