

飯島賢二の『恐縮ですが・・・一言コラム』

第 23 回 弊害の産出・「ネトゲ廃人」

オンラインゲームが、爆発的に流行（はや）っているようである。

オンラインゲームとは、インターネットを通して、不特定多数の人と同時にゲームを楽しむもので、わが国も一説によると、300 万人の人が利用しているとのこと、NHKテレビ番組「クローズアップ現代」で放映していた。

1 ヶ月にオンラインのゲーム利用する人数比は、アジアの中で、韓国が 65%、香港 40%、台湾 34%と韓国が圧倒的に高利用率で、約 1,500 万人、国民およそ 3 人に 1 人がオンラインゲームを利用しているようである。

小生、とても信じられない数値だが、当然それに伴い、多くの弊害が発生している。1 日 10 時間以上ゲームに費やし、仕事や学校を休んでまでゲームに夢中になっている人を「オンラインゲーム没頭症」と言っているが、この没頭症が約 40 万人、国民 1%に相当するということから驚きである。ネットワークの世界にはまり込み、現実の世界をなげうってしまう。それに伴い、ウィルス感染という技術的セキュリティの問題を始め、盗難、詐欺、果ては殺人事件まで発生している。これはもう、大きな社会問題である。

特に精神面、生活面での「破綻」現象は、根深い問題となっている。バーチャルの世界に熱中する子供たち、若者たちは、人間関係が非現実の世界で構築されるゆえ、現実社会からの、「心地よい逃避」に酔い、中々抜け出そうとしない。更に、バーチャル世界の「楽しくて、有難い仲間たち」が必死で彼を引き止め、再びバーチャルの世界に戻されてしまう、それはあたかも「麻薬」の如く、依存症、中毒症から抜け切れない、誠に、厄介な問題になってしまった。

そしてこの傾向、「現実社会が豊かでない人」は、淡々とこの世界にのめり込んでいくそうので、わが国の現状を見るに、正にこの傾向に向かいつつある予測がある。

昼は殆ど顔を見ない。たまに会うと青白い顔面にこけた頬（ほほ）。深夜中、ディスプレイ（画面）に向かいニタニタしながら、ゲームに熱中する若者の姿を想像するに、思わず鳥肌が立ってくる。こんな「ネトゲ廃人」（ネットワーク・ゲーム・廃人の意）が横行する社会が、もうすぐ現実になるとしたら、とんでもない。あらゆる手段、手法を講じて、多くの人の協力と連帯の中で、何が何でも、断固阻止すべきである。

ITの限りない進展の中で、このような「曲がった」現象が現出されること、予想の枠を外れている。が、しかし、これも現実、間違いない事実として、傷口が拡大する前に積極的に対処すべきである。