コラム

ブームに惑わされず当たり前のルールを

菊池　忠志
国労東日本本部　執行委員長

話題のゲーム「ポケモンＧＯ」が、アメリカで先行配信されてから２週間経った７月２２日、ついに日本でも配信が開始された。

アメリカで空前の大ヒットとなり、社会現象化した「ポケモンＧＯ」ではあるが、ブームの陰でゲームに熱中するあまり事故やトラブルが頻発したと報じられている。日本では、配信前から政府が注意を呼び掛ける異例な事態となり、ＪＲ東日本でもホームなどでの“ながら歩き”などを行わないよう注意を呼び掛けている。

日頃ゲームをしない私にとって「ポケモンＧＯ」それ自体には全く興味を持たないが社会現象化する話題に対して関心を抱いている。一方、時間があるとスマートフォンなどでゲームを楽しんでいる我が家の家族(時にはやり過ぎに注意することも)がブームに夢中になることへの心配もある。

ゲームを楽しむことは良いことだが、「現実」と「仮想」の見極め、「時間」と「場所」のわきまえが求められるのではないか。とりわけ遊びと仕事、学業の区分を越えることがあってはならない。

これまでも社会現象化したゲームや機器は多々あった。しかし「ポケモンＧＯ」は所構わず“何処でも”とエリアを持たない無限性という「危険」があるという意味ではこれまでのブームとは違うのかも知れない。

２０１５年度末で、日本でのスマートフォンの普及率が５３％と報じられた。また、今年に入ってからの半年間でインバウンドの人数が過去最高の１１７１万人となったことが報じられた。「ポケモンＧＯ」に絡む日本人への注意喚起も大事だが、全世界を駆け巡るのであろう“ブーム”が日本観光と相まって外国人が日本で「ポケモンＧＯ」を楽しむ状況もあるだろう。インバウンドの増加が進む中、外国人への注意喚起も疎かにできないのではないだろうか。特に「ポケモンＧＯ」に絡む交通事故や駅ホームでの転落、接触事故が懸念されるだけに、遊ぶ側はもとより社会全体で事故やトラブルを絶対に防がなければならない。

ブームに惑わされず、“他人に迷惑をかけない”という当たり前のルールが守られた上で、楽しく安全な遊び道具であり、ゲームであってほしいと思うのは私だけだろうか。