

|                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| プレイステーションやWIIといったテレビゲーム、PＳやDＳといった携帯型ゲームの分野において、日本は世界をリードするゲーム大国です。マンガやアニメとともに、日本はこの文化の発展に人類史上最大の貢献をしてきたと言っているでしょう。ということ | は、もしもゲームが健康に悪い麻薬のようなものだったなら、その人類社会に対する責任も極めて大きいということになります。ですが、ゲームは決して麻薬ではありません。確かに、ゲームは人間を夢中にさせます。ひとたびゲームを始めるとなかなか止められず、夜更かしをして寝不足になることがあります。身体に間違いなく悪い影響を与えます。またゲームをやりすぎると、目が悪くなる可能性もあります。残虐で暴力的な映像など、精神に及ぼすゲームの悪影響が、少年犯罪の原因として取り上げられることもあります。しかし、これら心身の健康に関わる問題は、ゲームだけに特有なものとは言えません。 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                      |                     |                     |                      |                      |                      |             |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---------------------|---------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-------------|
| 夢中になつてやめられなくなる麻薬性を持ち | ち、目を悪くさせ、場合によつてはゲーム以 | 上に残虐で暴力的な内容を持ち、精神により | 強烈な影響を与えるものの筆頭として、読書 | を挙げることができます。面白い小説は朝ま | で読み続けてしまいます。夜はついつい暗い | ところで文字を追つて目に負担をかけます。 | また、本はゲームほどコストをかけずに残虐 | 性・暴力性の強い描写ができます。しかも、 | 読者自身の想像力を使用している分、ゲーム | よりも精神に対する影響力は直接的です。こ | のように、文化の根源と言える読書にも、既 | にゲーム以上に心身の健康を悪化させる要素 | があります。ゲームを麻薬として非難するな | ら、まずは読書を禁止するべきでしょう。 | 魅力のあるレジャーを、魅力があるからと | いう理由で麻薬のように見なすことはできま | せん。本もゲームも、没頭し過ぎないように | 自制して楽しめば、人生をより豊かなものに | してくれるはずですよ。 |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---------------------|---------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-------------|