
いま、カウンセラーはゲームに夢中な 子どもとどう向き合えばいいのか？

つながる、わかる、支えるための心理臨床の視点

長行司研太，笹倉尚子，植田峰悠，
大島崇徳，高井彩名，徳山朋恵著

遠見書房，四六判240頁，2,860円，2025年9月刊

(京都ヘルメス研究所・京都大学名誉教授・第19期日本学術会議会員)

山中康裕

今や，世界保健機関（WHO）による国際疾病分類の改定版「ICD-11」において，嗜癖行動症群の一つとして「Gaming Disorder」が採用され，2022年に発効し，日本精神神経学会ではこれに「ゲーム行動症」という訳語を当てている（本書，笹倉，p217）。つまり，このような状態が，一体，病気なのか否かを含めて，世界の精神科医の間で議論されているのが現状なのだという。ことほど左様に，世

の中には、ゲームに憑りつかれた子どものみならず、実にたくさんの大人が現実中存在し、ゲームに理解を示そうともしない大人からは、凄い聾聒の視線でもって不安が語られ、糾弾される一方で、本書の著者たちのように、その全く逆に、ゲームによって日常の運動不足のみならず、真の「こころの癒し」をも獲得し得た事例に事欠かない、という意見が随所に認められる。

ここにおいて、ゲームとは、やはり本書の記述から引けば、「デジタルゲーム（本書では、電子機器を用いてプレイするゲームを指す）は、この現代社会において、私たちの生活の中に当たり前に存在するものとなっている」（同、長行司, p1）。

かくいう、私は、今や齢84歳を数えるが、これらゲームは全くしたことがない、などというのは嘘で、テトリスや、いわゆるドラクエなどの類を一時期やったことがあり、私自身は其中で楽しさを感じるといった体験はないのだが、今も、現役の臨床家としての視点から見れば、私の京都ヘルメス研究所を訪ねてくるクライアントにも、子どもたちのみならず、幾多の大人も含めて、ゲームにはまっている人はとても多く、私だけ斜めから見ているなんてことは全くなく、厳然たる現実なのだ。

しかも、先の笹倉も言っているように、「クライアント自身がゲームに強い思い入れを持って遊んでいる場合には、その作品を彼・彼女らの内面を象徴的に映し出す、〈窓〉（山中、1978）としての視点を当てはめれば、臨床の理解や対話、支援のための貴重な素材となる」（同、笹倉, p228）ということになる。それにしても、本書を通読して、全く驚いたのは、「ゲームが、この世に生まれて60年余り、技術の進歩とともに、ゲーム産業やその技術はめざましい進歩を遂げており（中略）日本においては、家庭用ゲーム機『ファミリーコンピュータ（以下ファミコン）』が1983年に任天堂から発売されたことで、」（同、長行司, p11）……とあるが、その任天堂の本社は、私の住む宇治で、以前は、「花札」を売る、とても、小さな会社だったのが、それ以来、あっという間に、今や、京都府では、アパレルの「ワコール」や、名古屋大学の世界のトヨタからの「豊田講堂」にならって、京都大学に大きな記念講堂を寄付した、「京セラ」と並んで、一大産業のメッカとなり、しかも今や「ニンテンドーミュージアム」すらある現状なのだ。