

## 現実逃避する大人が心配

今森光彦（「里山」の写真家・昆虫教室主宰）

毎日新聞 16(H28).9.1

我が家でも大学生の娘たちの関心は高いようだ。試しにやっているのをちらっと見たが、ゲームとしてよくできていると思うし、多くの若者が熱中するのも理解はできる。私自身も大学生のころにインベーダーゲームが大流行し、喫茶店に入り浸ったものだ。どの時代にも流行のゲームはある。基本は「遊び」なのだから非難するつもりもないし、嫌悪感も覚えない。

もともと日本人には昆虫にしろ、妖怪にしろ、種の多様性を楽しむ習慣があり、その捕獲欲が今回のヒットにつながったと言えるだろう。多様性の背景には森羅万象に魂が宿る、八百万（やおよろず）の神を尊ぶ、というような古来の自然宗教観がある。日本人の発想から「ポケモン」が生まれたのも、そういう文化的な背景があるからだろう。

捕獲（ゲット）という意味では似ているように見えるかもしれないが、私たちが取り組む「昆虫採集」とはまったく別物である点は強調しておきたい。毎年夏、琵琶湖北部にある雑木林「萌木（もえぎ）の国」と宮崎県木城（きじょう）町の「木城えほんの郷」を舞台に小学生親子と「昆虫教室（合宿）」を行っている。今年も琵琶湖には120人、木城には70人の親子が全国から集まって数日、昆虫採集や標本作りを楽しんだ。しかし、私が見た限り、ポケモンGOはもちろん、ゲーム機を持ってきた子供はいなかった。禁止したわけではないし、持って来ても容認するつもりだったが、杞憂（きゆう）だった。子供たちは早朝から夜まで、網とかごを手に喜々として野山を駆け回っていた。本物の「虫捕り」の前には、疑似的なモンスターの「ゲット」などは及ぶべくもないということだ。

両者の決定的な違いは本物の「命」を扱っているかどうか、ということだと思う。昆虫採集は標本にする段階で虫の命を奪う。子供たちはその意味を実感するが、ゲームにはその感覚はない。虫の命を扱うことで、生息する地域の環境や気候、農業、住民生活などを学び、考えることになる。虫好きの子供たちの感性は豊かで美意識も高い。単に虫の名前を多く知っているというだけではない。

10年ほど前に「甲虫王者ムシキング」というゲームが流行した。世界中の昆虫をゲーム中で集めて戦わせるのが人気だった。この時、クラスで「ムシ博士」と呼ばれた子が教室に参加したことがあったが、彼はカブトムシの名前には詳しかったが、カブトが雑木林にすむことを知らなかった。雑木林を見て驚く彼の存在に私たちは驚いた。ゲームの中で戦わせた南米原産と東南アジア原産のカブトが自然界では戦うことなどありえないことにも初めて気づいた。いい勉強になったと思う。あっという間に、本物の雑木林での虫捕りの方が楽しくなったようだった。

今後、ゲームが進化し、かなり完成度が高いものが出てくるかもしれないが、しょせんゲームはゲーム。現実と一緒にすることはできない。子供たちは賢いし、難なくこの壁を乗り越えるだろうが、心配なのは大人の方だ。スマホに取りつかれ、現実逃避している大人がいかに多いことか。この方がはるかに深刻で、危険ではないか。

【聞き手・森忠彦】