

## 朝日新聞 2018年9月19日 「声」への投稿掲載

(平成26年度入学) 高校2年 (六か年コース) I組 津田耕太郎 君

### 「ゲーム機処分 けじめつけた」

今年6月、世界保健機関（WHO）がゲームへの依存を「ゲーム障害」として、病気の世界的な統一基準である国際疾病分類（ICD）に加えた。近年、スマートフォンや家庭用ゲーム機などの普及によりゲームが身近になってきた。「ゲーム障害」は、ゲームをすることへの自制心が欠如し、ゲームの優先度が日々の活動を上回るようになることだ。

例としてスマホ向け位置情報ゲーム「ポケモンGO」をあげたい。歩いてポケモンを集める画期的で奇抜なゲームだが、歩きスマホなどによる危険性も併せ持っていることを忘れてはならない。

ゲームに熱中して、周りが見えていない若者が増えてきた。私自身、中2からゲーム機プレイステーション4（PS4）にはまっていた。休日になると昼ご飯も食べずに一日中やり続けていた。高1の夏に成績が落ちたことを実感し、ゲーム本体とソフトを売りに出した。受験に向け、自身でけじめをつけてやめることができた。

ゲームには異常なほどの中毒性がある。依存症状が出る前に抑制すべきだと思う。

