



知事コラム

佐竹敬久のさあ、やるど！

## この頃思う、いらぬ心配事

今のところ、暖冬気配という長期天気予報のとおり、沿岸部は少なく内陸部は平年並みという積雪になってきましたが、2月上旬から急激な降雪があった年もあり、油断はできませんし、屋根の雪下ろし事故も注意を怠ることができません。

しかし2月4日は立春、北国秋田の春の訪れは遅いとはゆえ、何となく気持ちも和らぎ、雪の下で芽吹き始めた「蔦の臺」と同じように、心の底には春の訪れを期待する気持ちも芽生えて来るのではないのでしょうか。

今年は亥年、私は年男になりますが、人生100年時代とはいえ、6回り目の年男ともなれば鮮度も衰え、世の中の移り変わりに、いらぬ心配をする歳になりました。

かつては春の息吹を身近に感じられる人工の手が入っていない水路や堰など、危険性はあるものの、野山を駆け巡りながらの遊びのなかで自然に身に付けた子どもながらの自己防衛本能を発揮して近付けた場所も、今ではすっかりコンクリートで整備され、逆に子どもにとっては危険な場所、近づいてはだめな場所になってしまい、人間の生命体としての本能がますます衰えるのではと、いささか心配になります。

また、世界中の大人も子どもも、スマホという近代最大の共通ツールを所有し、多岐の情報通信機能に加えカメラやビデオ機能に異常ともいえるほど執着し、何は無くともスマホがあればという時代に、いささか疑問と違和感を覚えることも多くなりました。

また、心も体も発育期の子どもがゲームに夢中になり過ぎ、運動不足による肥満や視力低下などの弊害も指摘されています。

加えて、eスポーツという3D映像を駆使し体感もある本格テレビゲームの出現にも、時代の変化の必然性は認めざるを得ないものの、本物の方が面白いのに、本物を手に出来ない今の若者は可哀想などと、いささかお門違いかもしれない同情を抱くことがあります。

eスポーツは、広く人と人が対戦するものをスポーツという欧米型意識のうえにたつもので、日本人が一般的に抱く体を使うスポーツというものは異なるジャンルということは理解しますが、疑似体験ばかりに走るのは果たしてどうなのかという疑問もわきます。

特に、スポーツ系ゲームは良しとしても、現在eスポーツの主流になっている相手を倒す格闘系や戦闘系ゲームは、のめり込みすぎれば物理的にも精神的にも人間の本当の痛みや苦悩に考えが及ばなくなるのではと、いささか心配になります。

eスポーツも急激に普及するでしょうが、全豪オープンの大坂なおみ選手の健闘を見れば、人間の体力・精神力の限界で戦う体育系のリアルスポーツの方に純粋な感動を覚えすし、体力の続く限りは年寄りの冷や水でも体を使うスポーツにいそしみたいと思います。