

<b>Title</b>	キャラクター受容に見る「大人/子ども」
<b>Author(s)</b>	森下, みさ子
<b>Citation</b>	聖学院大学論叢, 20(1): 17-32
<b>URL</b>	<a href="http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=24">http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=24</a>
<b>Rights</b>	

聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository for academic archiVE

# キャラクター受容に見る「大人／子ども」

— ポケモンパニックをめぐる —

森 下 みさ子

Receptivity to Television Characters by Children and Adults:  
A Study of the Difference of Opinion Between the Two Over the *Pokemon* Panic

Misako MORISHITA

On December 16, 1997, many children watching the TV animated cartoon *Pocket Monsters* suffered seizures. As a result, a big shock called the “*Pokemon* Panic” spread across Japan. Although adults knew it was caused by TV stage effects, children did not believe that. In this paper, the writer tries to ascertain why these characters are still so attractive to children.

---

**Key words:** *Pokemon* Panic, TV Animated Cartoons, TV Stage Effects, Oral Reports from Both Sides, Incidental Reports

## 1. 「ポケモン」という流行現象

「ポケモン」という言葉は、携帯ゲーム・カードゲーム・アニメ・キャラクター・関連グッズ等、さまざまな遊びや商品・メディアを含んで今や世界的な広がりを見せている。1996年2月27日「ポケットモンスター」と名づけられたゲーム<sup>(1)</sup>が誕生するまでは存在しなかった電子空間上のモンスターは、14種のゲームソフトの発売を通して11年間で500種類近く生み出された<sup>(2)</sup>ことになる。ゲームソフトと関連性をもたせたテレビアニメも、1997年の放映以来継続して人気を保っている。短期間で移り変わる子ども文化の流行において、これほど長期間にわたって継続・拡大を続けていることは脅威に値するだろう。この人気を支えているものは他にもない、受容者である子どもの欲望そのものである。メディアミックスをはじめとする市場の戦略がどれほど巧みであったとしても、子どもの世界が欲するものに照準が合っていないければ、これほどの広がりとは定着は起り得ない。すなわち「ポケモン」とは、子どもの世界の文法を読み解く格好の素材であり鍵なのである。

子どもたちを惹きつけてやまない「ポケモン」の魅力は、母体となったゲームを中心に分析が進められている<sup>(3)</sup>が、ここでは多くの大人が子ども世界に入り込んだ「ポケモン」を知るきっかけと

なった事件を取り上げる。その事件をめぐって発せられた大人と子どもの言述を分析することにより、両者の違いを明らかにしつつ「ポケモン」と子どもの世界との結びつきを析出することを試みたい。

## 2. 事件をめぐる大人側の言述

問題の事件は1997年12月16日テレビアニメ「ポケットモンスター」の放映中<sup>(4)</sup>に起こった。「ポケモンパニック」と称されることになる事件の概要および推移は以下の通りである。

1997年12月16日午後6時50分ごろテレビ東京系列局で放映しているアニメ番組「ポケットモンスター」を見ていた子どもたちが突然けいれんやひきつけを起こし、病院に運ばれて入院する者も続出した。原因は強い光の点滅による「光過敏症てんかん」の一種と診断されたが、以前にもテレビやゲームで同様の被害が生じていたにもかかわらずガイドラインがなかったことが指摘され、ガイドライン作成に向けて委員会が設けられるとともに放映中のアニメの点検なども行われた。4月以来毎週放映され高視聴率（平均15%）を上げていた同番組は一時放映中止となった。

事件が生じた翌日（17日）には（前例があることもあって）すぐに原因が指摘され、テレビ局も郵政省および厚生省も対応に乗り出すなど、問題解決に向かって迅速に事が運んだといえる。幸いにも発作を起こした子どもたちの回復も早く後遺症なども残らなかった。が、事件直後のわずか数日の間に新聞・週刊誌を媒体として大量の言述が、しかも過激に放出されたのである。朝刊の一面を飾った「ポケモンパニック」「ポケモンショック」という名称も、報道を受け取る側の大人の「パニック」ないし「ショック」を見越してネーミングされているといえよう。なぜ、そのような過激な反応を示したかといえ、全国で同時に同じ発作を起こした子どもたちの数が半端ではなかったからだ。当初500～600人と報道された被害児童は、またたくまに1万人を越えるほどに膨れ上がる。多くの大人たちは、自分たちが気づかないところで子どもたちを強烈に引き寄せている世界がテレビ上にあり、大人の死角において思わぬ危険と遭遇することがありうるという事実を突きつけられたことだろう。新聞報道の言述は、そのような大人の受け取り方を増幅しながら事実究明をはかっているかに見える。以下に一連の新聞報道<sup>(5)</sup>を抜粋してみよう。

### 1) 新聞報道に見る言述とその推移

見出しは「 」に入れ、最も大きい見出しはゴシック体で記す。（ ）内に記事の内容を、<>内に掲載された写真の説明を入れる。

17日朝刊1面「TVアニメ「ポケモン」爆発場面

子供500人けいれん全国的に被害」

(昨夜6時50分ごろ「ポケモン」を見ていた子どもが発作を起こして500人以上が病院に運ばれた。専門医はテレビゲームによる発作と同じ「光過敏症てんかん」の可能性を指摘。ポケモンに関する説明=任天堂の携帯用ゲーム機のソフト。森や街に生息するモンスターを捕獲して育てるというゲームで600万本以上売れた。4月に開始されたテレビアニメの視聴率も平均15%以上の高視聴率。)

17日朝刊社会面「TVの前突然バツタリ ポケモンパニック

強烈な光の場面で「イスごと倒れて失神」

一定間隔の光が誘発 例のないほどの発症数

(「白目をむいて急に意識がなくなった。」「退院後も「怖い、怖い」とうなされテレビをみた記憶すらない。」などの証言を掲載。電腦戦士ポリゴンがミサイル攻撃を受けて爆発するシーンでの赤と青の光の点滅が要因と説明。93年にイギリスで起きたテレビゲーム発作による死亡事故を例示し、「1952年から症例があるもののこれほどの発症数は例がない。」ということも医院院長の発言を載せる。) <爆発シーンのテレビ画面と子どもたちに大人気のキャラクター人形としてピカチュウ・ゼニガメの写真を掲載。>

17日夕刊1面「ポケモン被害689人に 郵政省テレビ東京午後聴取」

(郵政省に続いて厚生省も対応を協議、警察庁は全国の警察に実態把握を指示、テレビ東京・小学館プロダクション・任天堂など関係各社は対応を協議。)

18日朝刊社会面「放送界もポケモンショック 調査終了まで放映中断

今年3月NHKアニメでも発作 ビデオ貸し出し中止も」

(テレビ東京が独自の調査チームを作り、結果が出るまでは放映中止を決めた。症状を訴えた子供は1万人以上を越え、NHKや民間放送連盟も原因究明を進める方針。ビデオ販売会社はレンタルビデオの貸し出しを自粛するよう要請。通産省も映像放映に際し健康被害の防止に配慮するよう通達を出した。)

18日夕刊社会面「ポケモン大人2人も異常」

(症状を訴えた子供は増え続け12,950人にのぼる。テレビ東京への問い合わせ・苦情は1,280件余。てんかん協会が、まれなケースでありてんかんに対する偏見や差別を助長することのないよう要望。)

19日朝刊生活面「映像「光刺激」自衛を ポケモン・ショック」

『チラつき』目をそらす TVから2メートルは離れて 体調の悪い時は見ない」

(光過敏症は10~15歳の子供に起きやすいとし、自衛策として四点をアドバイス。まえたこども病院院長のコメント「穏やかな映像のアニメではこうした事故は起きていない。」発達心理学者のコメント「製作者や送り手が良識を持って、そうした演出方法を排除」すべき。)

19日朝刊社会面「150症例を医学的に調査 “ポケモン発作” 解明へ

## キャラクター受容に見る「大人／子ども」

画像の影響見極め 当日の体調も厚生省が研究班 放送界は演出面調査  
(光過敏症でんかんを含む「光感受性発作」と、発作を伴わないめまいなどに大別。テレビ東京はアメリカ・イギリスに調査チームを送ることを決定。局独自のガイドラインを作る予定。NHKも「アニメーション問題等検討プロジェクト」を発足。民間放送連盟会長は「放送界を挙げて対処すべきだ」と述べた。)

### 19日夕刊社会面「“問題の4秒間”浮上 テレビ東京調査班4色が100コマ点滅 アニメ番組再点検」

(テレビ東京局内調査チームは午後6時51分34秒からの4秒間前後、赤・青・白・黒の4色が100コマ入れ替わって続いたと説明。NHKと民放連が共同で映像製作のガイドラインを作成することで一致した。郵政省も「放送と視聴覚機能に関する検討会」を設置、98年3月までに中間報告を行う。年末年始放送予定のアニメ番組を中心に再点検、強い光を出す「バカバカ」の演出は減らすことを決定。)

以上の通り事件後の報道は三日間で収束し、以後翌年4月の放映再開に至るまでは事件そのものが新聞紙上で取り上げられることはほとんどない。事件の内容からすれば、以前から指摘があったテレビ放映上の演出技術の問題が公になったまでのことであり、事件発生後説明から解決に至る道程はスムーズに進んだといえる。にもかかわらず、上記の言述は事件の推移を超えて過剰であり刺激的ではないだろうか。

たとえば、事件翌朝の新聞記事にはすでに「ポケモンパニック」という見出しが載り、続けて「ポケモン被害」「ポケモンショック」「ポケモン発作」と「ポケモン」が関連したかのようなネーミングが続く。事件当初多くの大人たちが「ポケモン」については無知であったらしいことは、最初の事件報道記事の隅に「ポケモン」の説明を載せていることから推測できる。それによれば、人気テレビゲーム(600万本以上の売り上げ)から発した人気テレビアニメ(高視聴率15%以上)が、その人気ゆえに多くの子どもたちをひきつけ発作を生じさせたのだと読み取れる。さらに「イスごと倒れて失神」という見出しをはじめ「白目をむいて意識がなくなった。」「『怖い』とうなされて記憶を失っている。」などの言述(17日朝)は、子どもたちがテレビ画面を通して得体の知れないモノに急襲された印象を与えかねない。さらに、問題のシーンは「電脳戦士ポリゴンがミサイル攻撃を受けて爆発」したところであるという説明や「穏やかな映像のアニメではこうした事故は起きていない。」(19日朝)というコメントが加わる。が、このような言述は、放映中止となって「ポケットモンスター」というアニメを確認することができない大人たちに「テレビ画面上のモンスターとの遭遇」といった過激なイメージを抱かせるのではないだろうか。

もとより、この論稿は新聞記事を批評し、事実と言述のズレを批判するものではない。むしろ映像上の演出技術の問題を超えて放出された過剰な言述にこそ、大人側の無意識裡の感覚が透視でき

ると考える。同様に、事件の受け取り方は送り手である大人たちの対応にも現れる。テレビ東京のみならず配給元の小学館プロダクションやゲームの発売元である任天堂も対応を協議し始め、「ポケモン」のレンタルビデオも自粛という事態を迎えたと、新聞報道は「ポケモン」関係メディアや商品への波及を伝えている。純粋に映像演出技術の問題であるにもかかわらず、これらの言述は子どもと「ポケモン」との関係に、大人たちが脅威と危惧を感じ取るように構成されているのだ。そのような過敏で過剰な言述は、メディアの性格上新聞報道以上に週刊誌という媒体に如実に表れている。以下に週刊誌をはじめとする雑誌の言述を取り上げてみよう。

## 2) 週刊誌報道の言述

週刊誌の記事は、新聞より若干遅れて掲載される。ここではいくつかの週刊誌を媒体に放出された言述を、事件後の早いものから順に並べて見ていくことにしたい。(見出しは「 」でくくり、最も大きい見出しはゴシック体、( ) 内に記事の内容を、< >に挿入された写真等の説明を入れる。)

### ①' 98.1.1 『週間文春』(文芸春秋社) p.214-215

「被害者は数万人 ポケモン光線で「テレ東」ピンチでチュー」

(「白目をむいてひきつけ」「口から泡を噴いて意識不明」被害者は一説には数万人といった報告を冒頭に、続いて「光感受性発作」を起こす要因となった手法「フリッカー」(コマの点滅)と「透過光」(背後からの発光)に言及。映像表現がエスカレートする中で作り手・受け手の両方に教訓を残したとする。『光感受性発作に関する認証研究班』が3月に中間報告を出すまでは放映再開はないというテレビ東京のコメントを載せる。)

### ②' 98.1.3 『週間現代』(講談社) p.44-45

「子供の眼と脳を直撃 ポケモン・パニック! 「危ないアニメ・ゲーム」はこんなにある」

(「これまで発作を起こした患者を40人から50人診ているが、今回のケースは違う」といった医師の言葉を冒頭に、光過敏性てんかんとは異なる集団的発作の危険性を指摘する。光の明滅が催眠状態を導いたという脳機能神経学者の説明や、「フリッカ」と呼ばれる光の明滅頻度の高さが子供たちの集中力に作用したためというメディア論者の見解を載せる。「意識を集中させながらビームを放つものは催眠状態になる可能性」があり、異常を示さなかった子たちは「快感」を得て催眠状態下でリアリティを感じている状態、キャラクターを見ただけで番組を見たくなるよう「洗脳」されてもおかしくないという脳機能神経学者の意見を載せて「子供たちはいま、つねに危険にさらされているのだ。」と結んでいる。)

### ③' 98.1/ 2 合併号 『週間朝日』(朝日新聞社) p.41-43

「ポケモンパニックの謎 ピカチュウ「ぼくは冤罪」」

(「ふつうの子供向けアニメがとんでもないことを引き起こした。」として昏睡状態で病院に運び込

まれた少年やけいれんを起こして記憶を失った女兒の例を取り上げ、「原因はポケモンらしい」とわかった経緯を説明。「せっかく『悪者』をやっつけた『ピカチュウ』くんが、事件の『元凶』になってしまった」「ポケモン犯人説もエスカレート」、番組とはまったく関係のないゲームへの影響も大きいことを取り上げる。光への感受性が強い5歳から20歳ぐらいまでに現れる「光感受性発作」だったことを説明しているが、医者「人類がいまだかつてない光刺激を体験した」というコメントも載せて警鐘を鳴らす。従来もあつた演出技法の「パカパカ」や「透過光」を使っただけでこれほどの集団発作が起きた決定的要因はわからないとするアニメ関係者のとまどいも記している。）

④' 98.1.8 『フライデー』 p.68-69

「日本列島を揺るがした不可思議現象 『ポケモン』パニックは” 電腦世界” からの警告だ！」

(記憶を失い救急車で気がついたときは全身が震えたという女子中学生の証言を筆頭に650名以上の子供たちが異常をきたし、呼吸困難による重体のケースもあつたことを報告。「ポケモン」に関しては、ゲーム売り上げが700万本、アニメ視聴率が17~18%と人気ぶりを説明。光過敏性てんかんが原因という医者の診断と合わせて、ノンフィクション作家の「電腦世界の巨大パワーを潜在的に感じるようになっていゝ。今回は、その魔術的な力がチロリと舌を出して子供たちをひと舐めた」というコメントを載せていゝ。) <報道陣が押し寄せたテレビ東京の会見場、ピカチュウが電撃を放つ場面の写真を大きく掲載>

⑤' 98.1.14 『SPA!』 p.142-143

「いったいあのポケモン騒動はナニが原因だったのか? ポケモンよ! どこへゆく」

(映像クリエイターによる「フリッカー」といゝ手法の説明。背景を黒く落としたこと、子供たちがテレビにかじりついていゝこと、クライマックスシーンだったことなど要因の重複を指摘する。またコンピュータと脳のかかわりを研究してゝる学者の「光が強すぎたことが原因。……過度な網膜刺激から脳中枢に異常が起き」たといゝコメントを載せ、製作者・視聴者・放映者の思ゝいが不幸な形で融合して事件となつたと解釈。規制によってアニメがつまらなくなつてほしくない、「ピカチュウがもう一度光る日は、訪れるのだろうか?」と結んでいゝ。) <「これがフリッカーだ」と題して画面の変化を表示。「フリッカーを体験できる作品たち」としてCG映画・実験映画・凶暴な粘土アニメの3作品の画像を入れて紹介>

事件が起こつたのが年末であつたため、週刊誌は軒並み年が変わつて年始の発行となる。取材は事件直後に行われたとして、原因に関しては新聞報道に準じるはずなのだが、興味深いことに、新聞報道とは若干異なる方向で原因を扱つてゝる。新聞報道では事件直後「光過敏症てんかん」といゝ診断が下されるものの、てんかん協会からの要望の後には光過敏症てんかんを含む「光感受性発作」といゝ解釈が下され、同時にテレビの視聴に関する注意事項が掲載されるといゝ形で収束が進む。

週刊誌は新聞よりも遅い発行であるにもかかわらず、見出しからして「子供の目と脳を直撃」(②)「ポケモンパニックの謎」(③)「不可思議現象」(④)「ナニが原因だったのか?」(⑤)と、原因不明のまま子どもが攻撃されたかのような印象を作り出している。さらに記事の内容となると、「光過敏症でんかんとは異なる集団発作の危険性」「意識の集中による催眠状態の可能性」「催眠状態でもリアリティを感じる‘洗脳’」(②)「過度な網膜刺激から脳中枢に異常」(⑤)というように原因の症例化・名称化を拒む説明を付与することによって既存の「症例」として治まることを回避している。診断可能な症例であれば治療や予防が有効であるが、名称化を拒んだまま「集団発作」「催眠」「洗脳」といった刺激的な言葉によって原因が覆われ、治療や予防に収斂するよりも危機感と不安を駆り立てる方向に言述化されているのだ。さらに「人類が経験したことのない光刺激」(③)「電腦世界の巨大パワー」「魔術的な力」(⑤)といった言述は前代未聞の事態が生じたことを刻印すると同時に、それが電腦世界の侵入によるものであると印象づける。すなわち大人たちが過去の前例に照合して理解することが難しい事態、未だ経験したことのない未来的な電腦世界がもたらす危険が、大人を飛び越えて子どもたちにおよんだという印象を与えるのである。

症例化が回避されているいっぽうで、新聞報道よりも詳細に説明されているのが映像の演出効果が与える目や脳への影響である。新聞報道が「4秒間に生じた過度な光の点滅」というように原因となった演出を特定化しているのに対して、週刊誌では事件の要因を「フリッカー」「透過光」という「よくある演出技法」へと広げ、そのようなアニメ・ゲームの映像がもたらす刺激に子どもたちがさらされているという危機感を煽る。携帯用ゲーム機のソフトであるポケモンゲーム自体は、画面も小さくドットで作られた画像も素朴で演出技法による危険性は皆無なのだが、アニメ・ゲームと一緒にたにされたところで「ポケモンパニック」が子どもたちを取り巻く電腦環境の危機を暗示しているかのように描き出されている。「危ないアニメ・ゲームはこんなにある」(②)「ポケモンパニックは電腦世界からの警鐘」(④)といった言述は、ゲームを元とするアニメを、その内容の詳細に触れることなく危険視する方向へと導く。

しかし、多くの子どもたちが異常をきたしてパニックとなったのは、それだけ子どもたちを引き寄せる魅力的な世界が展開されていたことを指示するだろう。週刊誌の言述は「ポケモン」、特に準主人公であり電撃攻撃を得意とする人気キャラクター「ピカチュウ」にも注がれる。「ピカチュウ『ぼくは冤罪!』」「ポケモン犯人説」(③)「ポケモンよ、どこへゆく?」「ピカチュウがもう一度光る日」(⑤)などの言述およびキャラクターを映した写真の掲載は、映像技法の問題とは別に人気キャラクターと子どもたちとの密接な関係を浮かび上がらせる。繰り返し掲載される「ポケモン」と「ピカチュウ」の名称および説明は、子どもたちに圧倒的な人気を博す電腦世界の住人の魅力を表示しているのだ。そのような魅力的な世界で生じた事件を当事者である子どもたちはどのように受け止めたのだろうか。



### 3. 子どもたちの言述

子どもたちが被害者であるにもかかわらず、このような事件において子どもたちの言述が表われることはめったにない。この事件の場合も、事件直後の被害状況を訴える言述（気持悪くなった、吐き気がした、記憶がないなどの訴え）以外は表立って記録されることはなかった。が、幸いにも当時の小学生から高校生までの考えが作文という形で残されている。また、事件当時アニメを見ていて被害を受けた対象年齢にあたる小学生中・高学年の児童が、現在大学1～3年生に当たり、当時を思い起こして言葉にすることが可能だ。ここでは、前者の記録を主に、在校生（大学1～3年生）の記述を付加することによって、当時の子どもたちの心情をはかるべく子どもたちの言述の分析を試みたい。

#### 1) 作文にみられる言述

事件の翌年にあたる1998年初頭、国語作文研究所所長の宮坂俊彦は、国語作文教育研究所第33回特講に参加した小中学生の作文のテーマに「ポケモンパニック」を選んでいる<sup>(6)</sup>。問題の番組を見たかどうか始まり、何が事件なのか、どう考えているかなど多少の話し合いの後、それぞれの問題意識に応じて作文が書かれた。勘違いや誤植も含めて原文に忠実に採録・編集されている。以下に代表的な意見を内容ごとに分けて引用する。記述は年齢の高い順から並べ、原本には個人名が記載されているがこの論稿では男女の別のみを記す。

#### a. 虚構世界（まぼろし）に対する意見

##### ①中2女

コンピューターの世界に主人公たちが入っていくと同時に見ている人たちも一緒にコンピューターの世界に入っていったのだろう。……ワクチンがとう入されてからは音と映像によるハラハラ感。……自分もその世界に入った気にさせてしまっているので自分も逃げている感覚。……自分も必死でよけている感じ。やっとの思いで逃げたあとの安心感。これが重要ではないだろうか？あれだけ続いた緊張が一瞬にしてほぐれる。そのとたん見ていた側は安心とともに気を失ったのだと思う。

##### ②中2女

「たたかう」というものは自分はそのモンスターに感情移入をして敵をたおしていくわけである。……もし、日常の世界自分が正義であり反対するものとたたかう場合でもなにかしらと傷つく。……それがイヤなために私達はポケモンという名の世界をつくり、そこに入り込み、別の自分をつくりあげ、楽しんでいたのでと思う。それが「ポケモンパニック」の原因ではないだろうか。

③小6女

「まぼろし」って他人が考えている事とかだなあって思いました。……今、私の主観の中では、ピカチュウがあのかくりくりした目で笑ってる事も、可能だし。まあ、他人から見るとまぼろしだけど。ポケモンをみて、けいれんをおこした人以外は、パニックはまぼろしだ〜って思ってもいいとおもうし……。

④小4女

ポケモンのパニックだってまぼろしかもしれない。新聞などに書いてあるからそう思っただけ。ゼーんぶ自分でそう思いこんでるだけ、ポケモンの放送中止もうそ。だって、なーんでも、自分の頭の中で想ぞうできる……

⑤小5女

ポケモンを見てたおれた子供たちは、赤と青の光線だけではなく、そのコンピューターの中をそうぞうしてしまったのだ。……たおれなかった子供たちは、……そのコンピューターの中のことをそうぞうせずにまぼろしなどとは考えなかったのでしょうか。そして、考えなかった子は、あまり夢のない子供なのでしょう。

⑥小3女

こないだのポケモンは、まぼろしであろう。でなかったら病いんにはこばれることはなかっただろう。……私はポケモンをしばらく中止するといわれた時とても「ショック」だった。……「なぜまぼろしでおれた人がいるからって中止にするんでしょうか？」とききたいものだ。

⑦小4女

結局ポケモンも人が作ったまぼろし。人はまぼろしがないと生きていけない。……ポケモンパニックはポケモンというまぼろしを本当だと思い、げんじつとまぼろしがパニックしたのではないか。ポケモンはみんなに人気があるからそうなったのだろう。

⑧小3男

このまえやったポケモンの、最ごの場面であった。赤や、青のが面は、まぼろしじゃない。あれはわざとやった物。人に、「まぼろしを考えろ」といわれたら、むずかしそうに思えるけどよく考えるとすごくかんたん。なぜなら、自分で考えればいいのだからだ。

⑨小3男

問題になった「ポケモン」も放送中止するかもしれないという、声が出ました。ぼくは、そのことについては、とても残念でした。……ぼくは、そのテレビをみていたので次回の予告を見ました。それはぼくがとてものしみにしていた番組なので、自分でその次回の予告をもとに自分でまぼろしの自分だけのテレビを作っ飛ばしおもうと思った。……じっさいに自分で作った「ぼくのテレビ」もふつうのテレビとはぜんぜんちがうたのしみがあるとわかりました。

中学生 (①②) は「ポケモン」に感情移入するがゆえにパニックが起きてしまったのではないかと考えている。画面に対する過度な集中が事件をまねいたという視点は先述した大人のとらえ方と重なるものの、「安心とともに気を失った」「別の自分を作り上げ、楽しんでいた」という言述は、番組に好意的とさえいえる解釈である。小学生になると、話し合いの中で出てきた言葉でもあろうか、「まぼろし」を使って表現しようとしているのがうかがえる。ただし、「まぼろし」は批判の対象ではなく、現実を超えて想像する能力として肯定的にとらえられている。ポケモンの世界をまぼろしとして楽しむこと自体に肯定的であるだけでなく、パニック→放映中止という事態を消去する力としても肯定的に用いられている(③④)。そんな子どもたちにとって放映中止がどれほど許しがたいことだったのか、次に放映中止に対する子どもたちの意見を取り上げてみたい。

## b. 放映中止に対する意見

### ①小5男

テレビ東京だって他にわるいことがある。それはサスペンス番組(人を殺す番組)がとても多いことだ。前問題になった『神戸小学生殺人事件』も犯人は中学生とわかりとても問題になった。そのわけも『殺人テレビ』などの見過ぎだと言われている、僕は「それこそサスペンス番組を放送するな」と言ってやりたい。

### ②小5男

一日にテレビでは、約六百人くらい死んでいる。……テレビ東京は、……ポケモンを中止するよりもこわい人が殺されるばんぐみを中止させた方がいいと思う。

### ③小5男

ぼくは「ポケモン」はあまり見ていないが何百人ほどぶったおれるだけならほうえい中止しなくてもいいと思う。「ポケモン」がだめならば「殺人」などのおこるドラマなどの方が人間には悪えいきょうだと思う。何百人がぶったおれるよりもぼくはしちょう者を殺人者にする方がぜったいにいけないと思う。

### ④小5男

ポケモンみたいにひかっているものはいくらだってある。……ポケモンだけなのはおかしい。……ポケモンのピカチュウはどういう光を出すのかはみんな頭の中にはいつているはず。……信号も、てんめつしている。それで気持悪くならないのがおかしい。……もしかしたら、ポケモンのスタッフたちがポケモンの人気をおとしてやろうと思ってそうしたのかもしれないと思っている。

### ⑤小4女

ポケモンの放送、一回で、子供が六百五十一人、たおれたからってポケモンの放送が中止になるの？ だったら、何でも中止になっちゃうじゃない！ 交通事故が多ければ「車、きん止！」

屋上からとびおり自殺する人が多いなら、「屋上なし」になってしまう。それにバンくい競そうだって、一人がパンをのどにつまらして死んだからって、「パン食い競そうきん止」になるの？  
……大人が、はやっているポケモンを中止するのは大人がなにもわかっていないだけ！

⑥小4男

ポケモンをやめさせるなんて言ったやつはぼくの頭の中で消してやる。……人間は自分かってだ。いくらえらい人だってわがままだ。人間の都合ばかりだ。ポケモンだけをやめさせるなんてひきょうだぞ。……えらい人だけでかってにしてしまうんだもの。いやになっちゃう。だからポケモンをつづけてね。でないと本当に頭の中でめったんめったんにしてやる。

⑦小3女

火曜日に見るテレビがなくなった。……ポケモンだけ中止して、車の発売も、おきているということも中止しない。おかしい。ぜったいにおかしい。車の発売も、おきているということも中止しないのだったらポケモンを放送しろ！

⑧小3女

なぜ子どもは大人にたいして、「とりけしは、してほしくない。」と言わないのか。……（わたしは）ひどいなと思ってテレビのほう送きよくに電話するかもしれない。……その場面のげんいんを研究しながらポケモンテレビをつづければいいと思う。

⑨小3男

ポケモンがたった六百人のためにやめなんてすごいです。まだ見たいこどももいるっていうのに大人にきめられてたまらないです。……TVもなぜ、こどものいけんもきかずにやるのでしょうか。……だいたい大人たちは自分でこどもたちのアニメやまんがをとりけそうとしているのです。なぜ大人にそういうことがきめられるかきいてみたいです。

⑩小3男

なぜ光だけの理由で、やめたのか。他のTVで、出血や、殺人シーンもあるのにうちきりはしてないし、……かってにうちきをきめている。……元からもっと光を弱めればよかったと思う。光を強くし、うつしたほうがわるいのに、どうしてかってにうち切りを決めたのだろう。

⑪小3男

見ている人は近くで見て集中して、見すぎた人だと思います。でもぼくは2mぐらいで見ていたけど全ぜんへいきで、しかも集中して見ていたけど本当に全ぜん平気でした。そのためぼくは一しゅんポケモンが人の前に出てきて光ってけいれんを起こしたのだと思ってしまいました。……早くポケモンを本当に放送して、またポケットモンスターを見たいです。

⑫小2男

ポケモンでぼくはつばめんをみななければぜんぜんだいじょうぶだもん。……たとえたおれてもきゅうきゅうしゃよべばいいじゃん。……だって光りみななければぜんぜんだいじょうぶだよーだ。

みたってぼくはだいじょうぶ！

⑬小2女

わたしは、さつ人じけんのテレビを申しにしてもらいたいと思います。ポケモンのテレビを見ていた子どもたちがたおれたじけんも一つのじけんとなってふえてしまいました。なのに、そういうじけんのテレビを申しにしないのかなあ。

⑭小1女

りょうこはポケモン見たい、見たい見たい。……りょうこはポケモン大すきだからこわいともおもいません。……ポケモンのテレビがおわってしまったら、りょうこはすごくすごくおこります。見たくても見れないといやです。

放映中止に対する怒りは、アニメ対象年齢である小学校2、3年生から多く発せられている。その怒りの矛先はテレビ局にとどまらず、発作を起こして倒れた人たち（⑤⑨）、さらには大人全体にまでおよぶ。どれほど子どもたちが楽しみにしていたかがわかると同時に、一方的に放映中止を決めた大人全体に対して怒りが爆発している（特に⑤⑥⑧⑨）のがうかがえる。その激しさは、自分たち子どもの番組を大人が消してしまったという理不尽さに向けられており、そこからは「ポケモンと子ども vs 大人」という対峙関係が浮かび上がってくる。

## 2) 他の子どもたちの言述

事件当時小学生であった学生たちに当時の心境を思い出して書いてもらった記述<sup>(7)</sup>からもポケモン放映中止に対するショックがうかがえる。

①当時小6男

ポケモンを見ていたが、その時は見ていなくて、翌日クラスで話題になっていた。友達の中にも気分が悪くなったという人はいたが、病院に行ったという人はいなかった。……中止になったのはとても残念だった。

②当時小6女

私はちょうどその時、兄と妹と一緒にポケモンを見ていて、ものすごくチカチカして目が痛くなりました。兄と妹と「今のは絶対何かあったよ。」と話していたら、本当に事件になってしまった……。……次週に放送予定だった「ルージュラのクリスマス」を楽しみにしていたのに……。

③当時小5男

次の日学校に行くと友達の間でウワサになっていた。朝の集会でも注意をされたような記憶がある。それ以来テレビでポケモンをしばらくやらなくなり自分の中でポケモンがうすれていき見なくなった。

④当時小5女

親には何も言われなかったけれど個人的には少しショックでした。……小学生の時、私のまわりはポケモンになじんだという感じだったのにザワザワとしていた。

⑤当時小4女

画面の光が強くて思わず目をつむってしまったのを覚えています。次の日学校でアンケートをとられ……ほけんだよりなどですごい先生方からの呼びかけ運動が始まりました。

⑥当時小4男

ゲームをやってるやつは見てもなにもおきないとうわさされた。自分はそのときだけは見逃していたので、ビデオで見たいなとこわいものみたさで思った。

⑦当時小3男

ヒガイを受けなかった子供たちは「TVゲームのやりすぎで目がなれていたからでしょう」などと言われ、それ以降TVゲームをする度に親の目がいたかった。

⑧当時小3女

ポリゴンの回は普通に暗闇で見ました。次の日ニュースを見て、元気な私は勝ち組だと思いました。

⑨当時小3女

先生たちにテレビの見方をレクチャーされた。1週間の楽しみがなくなるーとあせって悲しくなった。

⑩当時小3女

親にはポケモン見ちゃだめと言われ、なぜかゲームもするなと言われました。

⑪当時小3男

確かポリゴンの話だったと思います。テレビを見て病気になった人達をうらみしました。

特に当時小学校3年生だった学生たちは放映中止がショックだったらしく、「毎週毎週テレビ欄を見ながら『今日もやらないんだ……』とがっかりしていた」「ポケモンは帰ってくると信じていた」「放送が再開された時は嬉しく（その日の放送を）今も覚えています」などの感想が記されていた。放映中止に関しては、大人だけでなく作文（b-⑨⑩）や⑪にあるように倒れた子どもを恨むいっぽうで何ともなかったことを誇る言述（⑧）も見受けられる。また、子どもたちの間でも（⑥）親の側からも（⑦）アニメとゲームが結び付けられ、本来の原因を超えて「被害の有無」が「アニメ・ゲームに慣れていない子ども／慣れた子ども」に対応するかのよう解釈され、さらにそれが大人と子どもの評価の違い（子どもは後者に価値を置く）を生んでいるのがわかる。

当時の子どもたちが放映中止にショックを受け、どれほど再開を望んでいたか。新聞（朝日：大阪：12/31）によると、放映中止の案内が流れた直後テレビ東京映画部の電話が鳴り始め107本を受けたが、ほとんどが放送再開を求める声だったという。「これまで手紙は三百通を超える。『ポケ

#### キャラクター受容に見る「大人／子ども」

モンどうなちゃうんだろとこわくて、なかなか眠れません』。インターネットを通じた声は三千通以上になる。」という記事の上には子どもたちから届いた投書が山のように積まれた写真が載り、そこには「ポケモンやめないで」という子どもの字とピカチュウの絵の他に「ピカチュウを殺さないで」という字まで見える。これらの言述によれば、放映中止とともに子どもたちが心配しているのは「ポケモン（特にピカチュウ）のゆくすえ」なのである。

事件の翌年3月に開かれた東京おもちゃショーでは、ポケモン関連のおもちゃのブースに「ピカチュウにお手紙を書こう」というコーナーが設けられたが、そこに群がった子どもたち（小学校低学年？）が拙い文字でつづった文面には「ピカチュウ早く元気になってください」「病気をなおしてください」などの言葉が見受けられた。すなわち放映中止という事態を、子どもたちはピカチュウに何か起こったと解して、むしろピカチュウの容態を心配したのである。

#### 4. ポケモンパニックに見る大人／子ども

以上の言述の分析は、「事件→原因探求→解明→放送中止→ガイドライン作成へ」という表面の流れに隠された裏面の関係を指示するだろう。新聞がテレビの演出技術の問題を取り上げながらも「ポケモン」（ゲーム・アニメ）と子どものかかわりを注視した以上に、センセーショナルな話題作りを旨とする週刊誌は、子どもたちの人気キャラクターとの関係を取り上げながら電腦空間とかかわる危険性を指摘していた。そこには大人が知らないところで、ゲームやアニメといった電腦空間から生まれた人気キャラクターが子どもたちを急襲したというイメージを描き出そうとしている意図がうかがえる。新聞・週刊誌が、問題となった爆発シーン以上に子どもたちに最も人気のあるピカチュウが電撃を発するシーンを多く写真掲載していることも注目に値するだろう。これらのメディアが発する言述および写真は、テレビという電気機器がもたらす問題を通り越して、デンキネズミである人気キャラクター（ピカチュウ）が大人の目がとどかないところで子どもと密接に結びつき、電子画面上の体験（アニメの中ではコンピューター内での戦い）を共有したがゆえに発作まで起こしたということの方を指示しているのである。

それに対して、子どもたちの言述は同じ情報を大人たちとは異なる視点からとらえていることを指し示す。作文（a）に見るように、テレビは架空の世界を提供するがゆえに想像力を働かせうる場となり、その想像力は放映中止という大人側の理不尽な処置に対する防衛や抵抗にさえなりうる。さらに理不尽な処置に対する怒りは、作文（b）が示す通り大人に対する攻撃的な言述へとヒートアップしている。すなわち、大人側が「テレビの害≡ポケモン（ピカチュウの電撃）／画面に集中するあまり発作を起こす子ども」という対峙関係を描き出して子どもの保護を訴えるのに対して、子ども側は「ポケモンたちが棲むテレビアニメの世界≡子どもの世界／騒ぎ立ててポケモンたちとの関係を絶ってしまった大人」という対峙関係を提示しているのだ。この異なる対峙関係の背景に

は、両者が同じテレビアニメという電腦世界を正反対に受け取っていることが指摘できるだろう。被害の要因とされる透過光やフリッカーといった演出技術は、同時に少年トレーナーと強い絆で結ばれたデンキネズミ「ピカチュウ」が発する電撃の効果を表現する。演出技術によってテレビというメディアが視聴者にもたらすメッセージ<sup>(8)</sup>は、大人側には子どもに対する攻撃と映るが、子ども側にはむしろ電腦世界に登場したキャラクターと重なって受容されるのだ。より幼い者たちにとっては、放映中止によって棲家を奪われたポケモンたちのゆくすえや、電撃を発することができなくなってしまったピカチュウの容態の方が気になる事件として受け取られる。ポケモンパニックという事件がガイドライン作成に向けて収束する裏面でひそかに告示しているのは、ゲームの世界を下地とするテレビアニメというメディアこそが表出しようとしている新しいキャラクターの登場であり、そのようなメディアからのメッセージを受け続ける子どもたちとの絆ではないだろうか。

#### 注

- (1) 携帯ゲーム機（ゲームボーイ）のソフトとして発売。プレイヤーは旅をしながらポケモン150種を捕獲し図鑑を作成する。対戦・収集・育成・交換といった子どもの遊びを構成する要素を取り込んだゲームとして人気を博す。2007年現在でソフトの売り上げは1億5千万本に達する。
- (2) ポケモンの出現率を変え交換可能なソフトとして「赤」「緑」を同時に発売。以来「ダイヤモンド」「パール」に至るまで14のカセットを出し、ポケモンの総数は491種におよぶ。
- (3) 中沢新一『ポケットの中の野生』シリーズ<今ここに生きる子ども>岩波書店 1997  
渡部尚美『子どもの「夢中世界」のヒミツーぼくたちがポケモンに熱中した理由ー』雲母書房 2002  
なお、ビジネスの側からゲーム・アニメ誕生の全容をとらえたものとして、畠山けんじ・久保雅一『ポケモンストーリー』日経BP 2000
- (4) 第38話「電腦戦士ポリゴン」の回。コンピュータ内でピカチュウが電撃を行なって爆発が起こった直後事件が生じた。
- (5) 読売新聞1996.12.17～12.19.
- (6) 宮坂俊彦『ピカチュウの逆襲ー子どもたちはポケモンパニックをどう見たかー』同文書院 1998
- (7) 2007年大学1～3年生に当たる学生約250名に当時のことを思い出して書いてもらった。学生の年齢から当時の小学校の学年に換算して記す。
- (8) マーシャル・マクルーハン「メディアはメッセージである」(『メディア論』みすず書房 1987) という考えによれば、テレビに可能な演出効果は、視聴者である子どもたちにメッセージとしてダイレクトに伝わったことになる。