

➦この40年で眼を取りまく環境が著しく悪化した

眼をとりまく環境が著しく悪化したのは、ここ40年ほどのことです。40年前といえば1974年で、長嶋茂雄がプロ野球の現役を引退したのをテレビで見た覚えがあります。テレビが一家のだんらんに欠かせないものとなってきたころでした。一家揃ってテレビの前に座り、プロ野球や歌番組を楽しむというスタイルが、この時代の娯楽の代表ではないかと思えます。テレビアニメでも『ドラえもん』や『宇宙戦艦ヤマト』などのヒット作が次つぎと登場し、子どものころにテレビにかじりつくようにして見ていた覚えのある人は多いのではないのでしょうか。それでも、子どもがテレビを見る時間はいまよりも格段に短かったでしょう。

当時の娯楽といえば映画もありましたが、映画館数の推移を見ると、1960年ころをピークに入場者数も映画館数も急激に減少します。その理由がテレビの普及にあることは間違いありません。映画のスクリーンは見る人からかなり離れているので、どちらかといえば遠方視です。当時の娯楽の世界も、近方視の流れにむかいつつあったことがわかります。

また、1975年には日本初の家庭用テレビゲーム機が登場しました。モノクロ画面を左右に移動するボールを、ゲーム機本体についたレバーを操作して二人で打ち合うというもので、現在のテレビゲームから比べれば至極単純なゲームでしたが、当時の子ども達は新しい形態のおもちゃに夢中になったものです。以降、各種ゲームメーカーがさまざまなゲームを発表し、今日に至ります。画面が美しくキャラクターの動きがスムーズなものが発売し、子どものみならず大人からも人気を呼びました。1980年に持ち運んでどこでも遊べる携帯型ゲーム機がはじめて登場しましたが、それ以降需要は増えています。

このようにして、子どもの眼の健康が脅かされつつあったのですが、大人の眼の健康も心配です。1979年にはパソコンが発売されました。当時のコンピュータのモニターはモノクロタイプが多かったのですが、黒地に緑で表示される「グリーンCRT」と呼ばれるタイプのももありました。緑で表示されたのは、緑のほうが眼に優しいからと開発者が考えたからだそうです。当時からコンピューターモニターと眼の健康関連づけられていたのです。

また、眼の健康を脅かすもう一つのブームが起きました。インベーダーゲームです。前年に発表されたテレビゲーム「スペース・インベーダー」が爆発的にヒット

し、喫茶店のテーブルはこのゲーム機に置き換わり、キュン、キュンという音がそこから聞こえたものです。

「スペース・インベーダー」の画面はそこそこ大きく、キャラクターも単純な形をしていたので、眼精疲労という点では、あまり問題にならなかったかもしれない。硬貨を入れないと遊べなかつたので、我を忘れて長時間遊ぶというわけにはいきませんが、その熱のいれこみようには目をみはるものがありました。パソコンを購入する目的が、インベーダーゲームで遊ぶためという人も多かつたようです。

当時の大学生が喫茶店でインベーダーゲームをしているのをよく見かけたものですが、インベーダーゲームで喫茶店に居座っていた彼らも、いまや五十代中ころでしょうか。この世代は子ども時代からゲームやパソコン画面に最も慣れ親しんでいた最初の世代といえます。