

はじめに

時は、新型コロナウイルスが世を騒がせ、東京オリンピック2020が延期になったこの話。人生の半分は過ぎたかもしれない私は、2冊目の執筆にとりかかっていたのだが、どうにも筆が進まない。いや実際には、筆を持つているわけではなく、パソコンのキーボードを叩いて^{たた}いる。本のタイトルを練り直し、4〜5回は初めの1万字を書き直している。そのときは、これがベストだと思うのだが、書き進め、他のことを考えながら、仕事とゲームをしていると、また新しいアイデアが出てくるのだ。ようやく、タイトルは「Lv48、そろそろラスボスじゃね？ 人生をプログラミング2 おめえ、遊び人で一生を終えるつもりか？ だったら、新しい遊びをどんどん考えろ。〜」に落ち着きそうだ。

今でこそ、誰もが知っているロールプレイングゲームであるが、今の小学生にはサンドボックス型のゲームのほうが人気があるようだ。敷かれたレールの上をなぞるようにス

トリーを追うゲームよりも、好きなように世界を作り変え、アレンジすることができるゲームのほうが、発見と驚きと喜びが多いのかもしれない。それもあるが、他の理由もあるに違いない。それは、後ほど述べることにしよう。

私が子どものころは、ゲームは散々悪く言われた。ところがどうだ、2024年のオリンピック、フランス大会では、ゲームがeスポーツとして、競技の1つとなることが決まっている。世の中が大きく変わってきたことを肌で感じるほどである。そんな時期に、ロールプレイングゲームを題材に人生を語る本を書くのだから、この機会にゲームの歴史でも調べて本書に記そうかと思っただが、気が変わった。そんなものは、興味がある人がインターネットで調べればいいのだ。そういう時代となった。

受験戦争、受験産業、これらは私が忌み嫌う言葉だが、これらの言葉がマスメディアを賑にぎわせるずっと以前から、勉強は暗記が重視であった。目指せ生き字引といったところだろうか。学校がそれを強いてきたのだ。かわいそうに、暗記ばかりでは、気が狂った学生

もいたことだろう。それが今はどうだ、インターネットが当たり前となり、検索すれば知りたいたいことなど、すぐに出てくる。正確な暗記など露ほどの意味もなくなった。必要なのは、検索に必要なキーワードを思いつくことと、多角的にその情報を見て信用できるものかどうか判断する能力である。

ニフティやPC-VANが草分けとしてよく知られているかもしれないが、コンピューターが電話回線につながりはじめたころ、高校生であった私は、暗記嫌いであったのもあるが、暗記が重視されない世の中がくることを予見した。ネットワークの先にあるコンピューターに文字としてデータを記録できることを知り、インターネット上に百科事典ができると確信したのだ。元号が昭和から平成に変わり、時代が変わり動きはじめたことを実感したものだ。

時代は今、さらに平成から令和になった。歴史はまた大きく動きだすだろう。まさか自分が生きている間にスマホでネット検索ができるようになるとは思わなかった。私の人生は

まだ半分は残っているだろう。だから、またまさかと思うことが起こるかもしれない。私は、学校が大きく変わらなければならぬと強く感じている。誰もが変わらぬと言いつづけてきた。しかしそれは変えようとしなかったからだ。インターネットは、場所を限定しない。虐めが原因で、引越す必要もなくなるだろう。

そんなことを、ロールプレイングゲームを題材に人生を語ろうとしている。さて、うまくいきますかどうか。よろしければ、最後までしばしお付き合いいただきたい。では、はじめり、はじめり。

追記..

当初、本書のタイトルに有名ロールプレイングゲームの名前を入れていたのが、執筆完了後、そのタイトルを持つ会社に問い合わせたところ、断られてしまった。知っていれば、クスツと笑える表現も含まれていたのだが、会社がブランドを大切にすることは当然のことなのである程度仕方がない。すべてが思いどおりになる人生はないし、そういった問題を

克服してこそ力量がつき、その人の人生に面白みが出てくる。逆に、順風満帆に生きた人の人生などつまらなく、見る価値もない。だから、小説にも、映画にも、どんなコンテンツにもなるわけがないのだ。本書を手を取っていたいただいた皆様には、ぜひ困難を乗り越え、ラスボスを倒し、ハッピーエンドを迎えてほしいと願うのみです。