



## 飯野氏の思い出

今日は珍しく寝坊した。というのも、昨日の朝、目覚まし時計が鳴る前に目が覚めたので、目覚ましを鳴らないようにセットして床を離れたのだが、そのことをすっかり忘れていて、昨晚寝るときにそのまま（つまり目覚ましを鳴らないようにしたまま）寝てしまったために、今朝目覚ましを鳴らなかったのである…と、ずいぶんもって回って説明したが、要するに寝坊である。1時間以上寝過ぎたが、大急ぎで支度して家を出たら、いつもよりも40分遅れで学校についた。7時10分である。

で、たいていこの通信は朝書いているので今日はどうしようかとも思ったのだが、上のようにグタグタ書いているうちにスペースもつぶれてきた。

今朝のニュースでは、ゲームクリエイターの飯野賢治氏（42）が亡くなったというのが大きなニュースだろう。飯野氏は、msnニュースによれば、

高校中退後ゲームソフトの会社を設立。

平成7年に発売したミステリーアドベンチャーゲーム「Dの食卓」は海外でも人気を集め、約100万本を売り上げる大ヒットとなった。

とある。君たちは知っている？

まだ家庭用ゲームに出回り始めた頃、任天堂のファミコンの他に、ソニーの「プレイステーション」とセガの「サターン」というマシンがあって、それぞれ独自のソフトを展開しながらシェアを争っていたのだが、その「サ

ターン」の目玉ゲームが「バーチャファイター」と飯野氏の「Dの食卓」だったのである。後になって、この「Dの食卓」もプレイステーション版が出るのだが、当時は、このゲームがやりたくて「サターン」を買ったという人もいたに違いない。

その後、私が飯野氏の名前を見つけたのは、新聞の身の上相談のコーナーであった。有名人が高校生の悩みに答えるみたいなコーナーで、飯野氏は「親が進路のことをうるさく聞いて困る、自分のことは自分で考えたい」といった内容の相談に対して、「自分自分というが、「自分」とは何だろう。人間は一人では生きていけない。だから、「自分」ということも、自分個人だけでなく、周りの人も含めて考えなければならない。つまり、君のことを支えてくれる親、君のことを愛してくれる恋人、そして、いつか生まれる君の子ども、そういうすべてを含めて「自分」なのではないだろうか。「自分」というものをどれだけ広く捉えることができるかで、その人の生き方の決まるのだ。自分自分と偉そうに言っているだけでは何も解決しない。もう一度、「自分」とは何かを考えてみるべきだろう。」といった回答をしていた。（記憶で書いているので、かなりイイ加減であるが…）

私はこの回答が印象に残った。「「自分」をどれだけ広く捉えられるかということに、これからの生き方が関わっている」という視点に新鮮な説得力を感じたからである。

心からご冥福を祈りたい。