



PlayStationソフト 発売：ASCII

綺麗な月を見ていると、いろんなことが頭の中をよぎっていく。その想いは人それぞれでも、とても不思議な、何ともいえない非現実感がそこにはある。



「moon」。触れ込みでは、「マタク新しいRPG」とのこと。「RPG」として、魔王を倒して世界を救おう、とかいうあの…」と思っはいけない。このお話の舞台は、そんな「戦闘」とか「モンスター」とかいったイメージとはかけ離れた、優しさに満ちた世界なのだ。

ストーリーの始まりは、ある少年が彼の遊んでいたゲームに吸い込まれてしまうこと。そのゲームとは、勇者がぼっすんぼっすん敵を倒していくような典型的

なRPGだったのだけど、自分が中に入っていると、外から眺めているのとはずいぶん違った雰囲気に見える。そこでは「勇者」はけて正しい者として存在しているわけではないみたいだ。元の世界に戻るには、勇者に殺された動物たちを成仏させてあげたり人々の手助けをしたりして、いろんなところで「ラブ」を手に入れていくことがどうやら鍵になっているらしい…

けれども、プレイしているうちに、そんな本来の目的のことは忘れてしまいそうになるくらい、ふわふわとその世界観の中に漂っていたくなってしまふ。グラフィックは重くも軽くもないような幻想的な質感を持っていて、バックに流れる柔らかな音楽が心を落ち着かせる。登場

するキャラクターたちはみんな個性的で、酒場で飲んだくれていたり、毎朝欠かさず小鳥にえさをあげていたり、本当にそこで暮らしているような生活感あふれた姿を見せてくれる。お気に入りの曲をかけながら（BGMは自分で選べる）、まるで自分もその一員であるかのように時間を忘れて溶けこんでいる、そんな瞬間がたまらなく心地いい。



このゲームの中では、決められた目的なんか特に気にしなくても、非現実の中で好きに過ごしていれば、それだけで妙に安らげてしまう。その点、夜空に浮かぶ月を眺めるのと似ている、かもしれない。（とうめいRunner）



ライト、ついてますが — 問題発見の人間学

ドナルド・C・ゴース/ジェラルド・M・ワインバーグ著 木村泉訳 共立出版

ある山のトンネルの入口に標識を立てた。

前方にトンネルがあります。ライトをつけてください。

しかし、トンネルの先には眺めのよい休憩所がある。そこでライトをつけたままひと休みして、バッテリーが上がってしまう旅行者が増えているのだ。

さて、こんなときどうするか。

ライトを消せ

こんな標識を出口に立てたら夜中にライトを消してしまう人がいるかもしれない。ではもっと詳しい標識ならどうだろうか。

もし今が昼間でライトがついているならライトを消せ。もし今暗くてライトが消えているならライトをつけよ。もし今が昼間でライトが消えているならライトを消したままとせよ。もし今暗くてライトがついているならライトをついたままとせよ。

これなら詳しく説明しているが、こんなものを一瞬で読めるはずがない。どんな標識なら有効なのか。この本では次のような標識を提案している。

ライト、ついてますが？

結局、運転者には問題に対する意識はあるのだから、ごちゃごちゃ説明するよりちょっと思い出させてやればそれで十分なのだ。

はみだし
すてーじ

表の記事感想のところにはみだしすてーじの項目がないのは納得できません！
⇒それでは今月号のはみだしすてーじに対する感想をお書き下さい。→（ ）



左の話はこの本の13章の簡単な内容である。本書では、こうした具体的な例に沿って日常生活や仕事上の問題を「問題は何なのか？」「それは誰の問題か？」など様々な視点から分析することから始まっている。そして、問題が解決したところでひとつの教訓を示す。

もし人々の頭の中のライトがついているなら、ちょっと思い出させてやる方がごちゃごちゃいうより有効なのだ

このような教訓の数々は、常に問題解決を迫られる私たちの「頭のライト」をつけてくれるものばかりだ。きっとこれからの問題解決に新たな視点を提供してくれるだろう。ぜひ読んでみてほしい。

最後にもうひとつ。以下はある試験の解答の選択肢である。

(a) 31938 (b) 31929 (c)

31928

(d) 32928 (e) 31828

解答を得るのに問題文すら見なくてもよいというのだが、分かるだろうか。

(総・5 ←が思いつかない人)
(何か間違っている編)