

ドラクエIII

1988年(昭和63年)、昭和も終わりに近づいたとき、ドラゴンクエスト3は発売された。このゲームソフトの販売は社会問題となった。発売日は平日であったが、朝から長蛇の列ができた。中には徹夜する若者も。学校を休んで並んだ中高生もいたことから、問題になったわけである。

私はこの時、山間の中学校の担任をしていたが、子どもたちの生活記録はこのゲームの話が頻繁に出てきたことと、私自身もこのゲームを楽しんでいたことでよく覚えている。ドラゴンクエストはロールプレイングゲームである。主人公(勇者)が仲間と共にさまざまな試練を乗り越えながら力をつけ、最終的な敵(闇の支配者ゾーマ)を倒すというものである。この時勇者にとって重要なものはアイテム(武器や防具、呪文、薬など)であり、主人公の成長と共に、アイテムも強力なものを手に入れるようになる。

前置きが長くなった。人が自分の信念や願いを実現しようとするとき、その思いだけでは実現するわけではなく、それなりのアイテムが必要なのだ、と言いたいための説明であった。ゲームを元にものを言うのか、と叱られそうだが、「我以外、皆我が師なり」である。たかがゲームでも、学ぶことはある。

「子どもたちの幸せのため」「子どもを真ん中において」など、子どものためと言うのはいい。しかしそれを実現するための、アイテムをあなたは持っているのか。あるいはそれを手に入れるための努力をしているのか。思いや願いは大事だが、精神論や根性論だけでなく、子どものことを思う大人一人ひとりが、それぞれのアイテムを手にする必要があるのだ。それは誰かに与えられるものではなく、自ら手に入れるものである。そうしない者は、できない理由を他に求める。他を責め、非難しても子どもは幸せにならないし、子どもを真ん中においたことにはならない。

教員の一生とは、目指す教育を実現するためのアイテムを手に入れる旅なのかもしれない。