テトリス

ダイチ

僕は来る日も来る日もブロックとにらめっこしてきた。

スピード。形。大きさ。色。

様々なブロックがあって、決まって毎日落ちてくる。

それを毎日整然と整理してきた。

楽しくはなかったが、そうしなければならなかった。

そうするものだと思ってきた。

だって、ブロックを一生懸命整頓すれば、つかの間だけど安心や自信を感じられたから。

大きくなって、僕はほかのゲームにも興味を持つようになった。

友と異国へ旅に出て、怪獣をやつけるような経験をしたくなった。

でも、ブロックは落ちてくる。

ブロックは勝手には消えない。

積みあがる。積みあがる。

ブロックを放っておけば、怖いことになる。

このゲームは中止できない。

だから、僕はもっと頑張ってブロックを整理した。

もっと早く形を把握し、もっと早く位置を定めた。

「頑張ったね」って冒険ゲームを買ってもらえた。

もっともっと一生懸命ブロックを片付けて、時間も作った。

つかの間のつかの間、僕は友と旅へ出られるようになった。

前より肩が凝るようになったし、目もチカチカするけれど、わがままをやっているのは僕だから、仕方ないと諦めた。

友との冒険は、楽しくて仕方なかった。

もっともっと先の街まで進みたかった。

一気に武器を強化したかった。

でも、そんな時間は僕にはなかった。

どれだけブロックを懸命に整理しても、これ以上早くは片付かないということに僕は感づいていた。

ある日、ブロックを見ていると、なんだかそれが冒険の世界の地図に見えてきた。

ブルブルと頭を振って、また一心不乱にブロックと向き合おうとした。

Ｌ字のブロックが、今度は友の剣に見えてきた。

思わず、手を止めてしまい、ブロックの位置が微妙にずれてしまった。

やばい、と思った。

これじゃ、終わらない。

これじゃ、今日は冒険に出られない。

泣きたいほど辛かった。

だって、今の僕にとって冒険の時間が一番大切な時間なんだもの・・・

奇妙に凸になっているブロックを憎らしいと思い、にらんだ瞬間。

僕は生まれてこれまで考えたこともない、恐ろしい考えに取りつかれた。

「ブロックがてっぺんまで積みあがったって、何がいけないの？」

ブロックは積み上げてはならない。

ブロックを早く整理し、安心しなければならない。

誰に教えられるでもなく、そう信じてきた。

でも、友と出会い、知らぬ街を見、湧き上がる興奮を感じ、思う。

今の僕に、あの冒険の世界よりも大切なものがあるだろうか、と。

ブロックを積み上げ、ＧＡＭＥ・ＯＶＥＲになったとする。

どんな罰があるか知らない。

でも、そしたら僕は、次の日から嬉々として一日中冒険に出るだろう。

その幸せを打ち消すほどの罰なんてあるんだろうか。

ブロックが落ちてくる。

僕はそれを黙って見ている。

長年の経験から、それをどの向きでどの位置に置けばいいかなんてこと、瞬時にわかる。

でも、僕は黙って見ている。

ブロックは積みあがっていく。

これまでにない罪悪感。

肌を掻きむしりたいほどの不安。

しびれるような快感。

諦めにも似た安堵。

言葉にするとすれば、そんなものを感じた。

いよいよ積みあがっていくブロック。

禁忌のラインを超える。

ＧＡＭＥ・ＯＶＥＲ！

切り替わる画面。

新しい世界へようこそ！

さぁ、旅の続きに出よう！