





# 目次

第五十六回	『Death Stranding』と背理法～U から Gへ～ . . . . .	2
第五十六回	『Death Stranding』と背理法～G から Uへ～ . . . . .	3
第五十七回	『Death Stranding』と背理法～U から Gへ～ . . . . .	8
第五十七回	『Death Stranding』と背理法～G から Uへ～ . . . . .	9





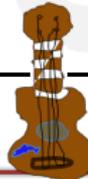
第五十六回 『DEATH STRANDING』と  
背理法

考  
え  
シ  
ン  
ク  
マ  
ス

勝手に広告欄

口は禍の元。  
脳あるタカなら、上手に隠せ。  
-マスク-

弦楽器イルカ ⇄ 友人



## 第五十六回 『Death Stranding』と背理法～U から Gへ～

ひさしぶり。

今回のコロナ騒動で納得できないのは、命と経済のどちらが大事か明らかでしょう、という論調が幅を聞かせていること。前も同じこと行ったと思うけど、本当に経済より命が大事なら、なによりまずあの危険な自動車を規制しないといけない。自動車事故の年間死者は数千人で、コロナの比ではない。スーパーデンジャラスな文明の利器が自動車だ。しかもその死に方は相当に残酷だ。手足がもげて、内臓もぐちゃぐちゃになって、苦しんで死ぬ。マスコミは交通事故の医療の現場をもっと伝えるべきだ。コロナ患者のICUなんか放送している場合じゃない。ブラックジャックによろしくを読んだ人なら覚えてるだろうけど、とっくの昔に医療現場は崩壊している。死にたくなければ休日とか夜に事故に遭ってはいけない。運ばれた病院では研修医が適当な手術をするだけだから。

さらには電車にはねられて死ぬ人、飛行機が墜落して死ぬ人もいるから、これも規制しなければいけない。あと、お風呂場で足を滑らせて頭を打って死ぬ人もいるし、入浴中に心臓麻痺とかで死ぬ人も多い。危険極まりない行為の入浴も自粛しなければならない。餅を喉に詰まらせて死ぬ人もいる。餅メーカーはこんな危険なものを販売し続けるならば、責任を負うべきだ。タバコのパッケージにあんなにデカデカと危険をうたうなら、○トウの切り餅のパッケージにもデカデカと書くべきだ、餅はあなたを殺すって。

でも言いたいのはそういうことじゃない。背理法で言いたいだけだ。こうした危険のあるものを全て規制してきたのならば、わからなくはないが、コロナについてはみんな騒ぎ過ぎだということ。

だいたい、コロナウイルス自体はただの風邪だし、風邪はみな、抗体が効かない新型ウイルスか新型細菌だ。風邪で死ぬ人はいないが、風邪が肺炎を起こすことがあるし、それで死ぬ人は多い。日本だけで年間10万人が肺炎で亡くなってらしいが、多くが風邪をこじらせたの結果だろう。

今回の騒動が終わった時、人類は気がつくかもしれない。新型コロナウイルスなるものの正体に。それはこれまで、直視してこなかったが、みんながよく知っているアレだったって。そう、コロナの正体はただの風邪だったと。ただの風邪に関するこれまでの無知、軽視が今回の騒動の本質だと思う。日本人だけでなく世界中の人が、風邪とは何かを知らないから、今回の件について、ある日突然、ドッキリでしたー、なんてオチ

もあり得ると思ってる。

まあ、そんなことを言ってもしょうがないから、今回の騒動で人生で初めて株に手を出してみたよ。突然話題が飛んで恐縮だけど。株なんて交渉に聞こえるが、ギャンブルとネズミ講の組み合わせだ。そう、ネズミ講だ。

全然関係ないけど、最近、ゲーム用にパソコンを買った。画面の綺麗さに驚いたが、なんか今ひとつハマれない。歳を取ったなあとと思う。GTA はパソコンのスペックを楽しむゲームになってしまった気がする。

そんな感じ。じゃあ。



## 第五十六回 『Death Stranding』 と背理法～G から Uへ～

せっかく一年以上ぶりに U からウマシカ用の返信もらったから熱のあるうちに、俺も一年分以上のウマシ考をさっさと書き下ろさせてもらうよ。

前から言ってるけど、物事には全てメリットデメリットがあるから、どんな政策であれ簡単に良い悪いで評価できないし、そもそも間違った選択から正しい結論が得られることもあるって、俺らの辞書である春樹もちゃんと言ってる。

「誤った井戸から澄んだ水が湧くことだってあるんだ、そうだろう?」。流行りのペコパ風に言えばね。

だからウマシカでは無評の評を貰くよ。その上でコロナ後の分断された世界を俯瞰し

て結論から言えば、これからは米が覇権をより放棄して、世界は各地域ごとにまとまるのが、自然な方向だと思う。これも良し悪しじゃなく、単にウマシ考しただけで、米が政治経済軍事その他で物理的に、世界の警察をやめる流れがより加速する、コロナはそれを助長しているにすぎないんじゃないかなって思う。

そこから逆算して、自分がどう動けばメリットあるのかを考えていく方が正解に近いと、俺は思う。

株の話は、最終的にトントンにできれば個人投資家としては御の字だと思う。前にも書いたけど、荒波の中に小船を浮かべて、超インフレという大津波が来たときでも、沈まないように航海するくらいしか、個人投資家にできることはないと思ってる。

だって株は儲けても、やめたらそこで終わりだから。もしやめた後に超インフレが起こったら、儲けた分は帳消しになるかもしれない。でもだからといって、取引を続ければ必ず損もする。

だから一生服用し続ける薬みたいなもので、本気で株と付き合おうとしたら、一時期やって終わりってことにはならないと、素人ウマシカの俺は思ったよ。ま、買いたい物のために明確な目標額を設定して始めるならまた別だけだね。

暴論言えば結局は大金持ちに有利なネズミ講って意見には全く同感だし、日米の無制限な金融緩和で实体经济との乖離がどんどん起こってるワケで、仮装通貨もなんかアレだったけど、金融と子供銀行券の区別がだんだんつかなくなってきてると、俺は思う。

んで、コロナの話をする前にあえて脱線すんだけど、人類の社会的な歴史についてはUの方が百倍詳しいと思うんだけど、第二次世界大戦くらいまでは、戦争って半ば仕方ない疫病みたいなもので当たり前だったと思う。原始時代から二十世紀半ばくらいまで、他人を殺して財産を奪うのは、グラデーションの濃淡こそあれど「最終的にはアリ寄りのアリ」って雰囲気だったんじゃないかな。

そっから劇的に人権の尊重と人命第一主義が起こって、今や「人命は地球より重い」って時代になった。

これも善し悪しでは語らない。メリットデメリットあるにせよ、ただの事実だと思ってる。

そう考えると現代は、「誰が猫に鈴をつけるか」って議論がどんな場面でも起こるようになった。戦争一つとっても、自分が死んだら意味ないって結論が先にあって、もはや命より尊い神のために殉死するくらいしか、他者のために戦って死ぬ理由がなくなった。

コロナも一緒に、「お国や経済のためにコロナは気にするな」「集団免疫つけるためにお前が重症化しても仕方ない」って言われても、それが通じる時代じゃない。

更に、コロナにはまだちゃんとした薬やワクチンがないし、免疫や重症化もちゃんと解明されてないし、子供の川崎病の話もあるし、感染したら村八分にされるし、「感染者は殺せ」ってゾンビ映画でもないから、感染者が増えれば医療がパンクする。

見かけ上、医療従事者の献身的な努力と根性のおかげもあって、コロナの死者は結果

的に抑えられたようだし、経済の打撃の方が深刻だって話は分かるけど、事故で重傷になった人と、コロナを並べて比較するのは合理的じゃないと思う。ホリエモンは炎上商法で煽ってるだけの気がするけど、Uにしてはここ珍しく論理的じゃないというか、感情的じゃない？

現状でコロナに院内感染したらどんなリスクがあるか考えたら、病院側は単なる風邪として診察することは絶対にできないと思うよ。今厳重に対策して、後で「大げさだったね」って笑えるなら、それは医療にとってたぶんハッピーエンドだよ。

合理性で言えば、よりリスクのない検査方法がもしあるなら、誰が感染してるか見える化して、適切な処置を施せるような体制を組むのが一番でしょう。そこに投資するっていう考えもある。

ただ、この世は合理性が第一じゃないから、特にこの国は空気で支配するのが最も合理的な古い国民性だから、数値で管理するのって上に行けば行くほど嫌うんじゃないかと思う。

ここは原発事故で起こったことと全く同じだよ。犠牲者のためには金も敬意も払わない国だ。

だから結局、健康的にも経済的にも、自分が犠牲者にならないようにふるまうしかないって俺は思ってる。

ちなみにネットで無料の対談とか読むだけだけど、ホリエモンは猛犬で、ひろゆきは飼い主だと俺は思ってた、Uと俺はその役割を交換しながらやってけたらいいと思う。だからここまで、俺はUの返信に飼い主側でフォローしたつもりだよ。

んでこっから俺が猛犬側にいきたいんだけど、なんでゲームがつまなくなったか、理由はすごく単純で、続編ばっかだからだよ。驚きじゃなくて手堅さを求めているから。ゲームしてるんじゃないって、させられてるんだよ。

この一年、割といろんなゲームに触れて、近所でPS3の百円セール買い漁ったり、いろいろ考えた。今回、俺にとってこっからが本題なんだけど。

まず、PS4で最新の『トゥームレイダー』やった話からなんだけど、実は『TR』ってちゃんとやったの初めてで、98%まで完クリ目前で突然飽きるっていう。無駄に広い原住民の村とか最高で、知らんヤツの家に突如押し入っては、干してある毛皮盗んだり壺ひっくり返してチマチマ経験値稼いだり、助けてって声をスルーして古代の墓荒らしに行くっていう、DQ 的非人道主義 (DQN じゃなくて) を満喫して、重箱の隅みたいなお宝まで全部取りに行ったとこで、何してんだ俺ってなった。初めてだったから面白かったけど、何作もやり続けるもんじゃないと思ったね。

GTA もそうだと思うんだけど (ってか GTA って本当は手堅さと真逆の破天荒ゲームだったのに)、手堅い続編にありがちな、戦いのための戦い、ゲームのためのゲームは所詮、リーチアクションの派手な演出に騙されてるパチンコと一緒だよ。

どうせアクションやるなら、空から落ちてきて殺し合いする一連のアレとか、古き良き格闘系のアレとか、戦争系のアレとかやってたらいい。

ってか、ゼルダでいい。とりあえずゲーマーなら一度は『ゼルダ』やっつけて、あの奥行きに勝てるゲームはしばらく出ないって今更無意味に言っとくよ。遺跡探索に特化したゲームでもないのに、砂漠の奥とか雪山の山頂で突如として巨像に出くわしたりして、本編に関係ないのにすごくよかった。

ジャンルを「アクション RPG」とか小さくくくらずに、単に「冒険」って名乗れる大きなゲームだと思う。

でっかい竜に弓を引くとか、でっかい山の斜面に紋章があるとこまで苦勞して辿り着くとか、自分から行ってみたいって、プレイヤーに主体的に思わせる、すごいゲームだよ。ってか WiiU 版だけど、グラフィックも十分だった。

『ゴッド・オブ・ウォー』もいいし、『ベヨネッタ』も『～ソウル』も『仁王』も『アサシンクリード』や『スカイリム』や『～無双』『GTA』その他もコンセプトは分かるけど、『アサシン～』に至ってはピラミッドとかスフィンクスとかなんか小っちゃいのが嫌。あの百倍デカくていい。

小っちゃいならせめてゴールドライタン見習って変形しなよって思う。無駄な未来パートのムービーをいちいち付けるくらいなら、山みたいに巨大なスフィンクス動かしてみろって思う。俺が好きだった『マーク・オブ・クリィ』をグラフィックだけ立派にしただけでしょって誹謗中傷までするよ。センス・オブ・ワンダーが足りんのじゃないかと思う。

そういう意味で『TR』で最も良かったシーンは、ララの少女時代を操作できること。

回想シーンでたぶん 10 歳前後のララが、自宅の広い庭の滑り台を降りながら「なんと、急流を下った先に冒険が待ち受けている！」とか、壁の落書きに「ついに古代の謎の壁画を発見！」とか言うのを操作するだけのパートなんだけど、これが白眉で。

だってこれ、一周回ったってことだよ。

ゲームってそもそも、そういう子供時代の空想を捨てきれずに大人になったコドナたちが、その夢フーセンを膨らませて生み出した仮想世界じゃん。でもこのゲームでは逆に、仮想世界の方が子供時代のありがちな風景に下りてくるって言う、つまり一周回ったの新鮮さなんだよ、わかる？

正直、そこやるためだけに『TR』買ってでもいいと思うよ。どうせ俺だけに面白い、すげえつまらんパートだと思うけど。ただでさえ、無駄に広い村作るなってレビューも多いし。その無駄さが最高にイカスのにね。

ついでに言うと、『ヘビーレイン』も、妻に「料理のお皿出して」って言われてラジコンで遊んだり、妻に「子供呼んで来て」って言われて急に設計の仕事やり出すっていう、人でなしが主人公のゲームなんだけど。ってか俺がそう操作してるだけなんだけど。ゲームの中で子供のブランコの背中押ししたりシーソー漕いだりする、それがあとあと効いてくる、日常の動作に無駄な物一つもないって改めて気づかせてくれる珍ゲーだよ。ただ俺のコントローラが古いせいで、最初の歯磨きでコントローラ横に振る動作ができなくて詰まるっていう、俺の中で「一生歯磨きできないまま終わるゲー」になるとこだった。

『アンチャーテッド』もすごく期待して1、2と順調にクリアしていったけど、3になって突然「俺に無駄な殺生を二度とさせるな！」って暴発してやめた。でももううんざりなんだよ。『絶体絶命都市』からの『ディザスター』をやっと経由して辿り着いたけど、無駄な戦闘が多すぎる点において、前にも書いたあのクソつまらない『ブロークンソード～眠れる竜の伝説～』のほうが優れているとさえ言える。あのシニカルさが自家中毒起こしてる面白いところほとんどないクソゲーの方がよかったって、あっちの地獄に戻ってくれて切れそうになったモン。

いや、初めから殺生だけのステルスゲーならあきらめもつくよ。前にも書いた『Styx』は、死体をゴミ箱に詰めたり崖から落としたり殺しては隠すだけのゲームだけど、一人残らず全員殺しに行ったもん。ストーリーもクリアもそっちのけで何回もやり直して。ムービー全スキップで意味わからんけど、ただステルスが楽しくて。

でも『アンチャー～』は、主人公が単なる盗みのために敵をあっさり殺しちゃっただけで嫌になるほど、戦闘パートのやらされ感に疲れたよ。俺のためのゲームじゃない。

本気で思うけど、コロナ自粛の中、単に世界の奇怪な遺産を巡ることだけに特化した、戦闘のないゲーム、絶対流行ると思うよ。もちろん海から巨大なモアイ像が浮かびあがったり、ナスカの地上絵が立体化して空飛んだりするオマケ付きでね。

あとやってないけど、クトゥルフ神話を体感するだけのゲームが、レビュー読む限りじゃ『Hungry Ghosts』ってクソゲーを彷彿とさせる「やりたくなさ」なんだけど、ちゃんと『セイントツ聖なる魔物』とか、『エターナルダークネス』とか、『アローン・イン・ザ・ダーク』とかの奇天烈さを見習ってほしい。

さらにもう一個、人生初のFF、Xをクリアする羽目になって、いや、意外なことが二つあって、一つは、嫌よ嫌よも好きなのち的な面白さがあった点で、もう一つが、あまりのB級さに驚いたって点。FFってなに、こんなにも「〇〇ッス！」って叫ぶマンガ語尾の主人公が、コロコロ並みに行き当たりばったりで物事解決してくんだね。

ただ、差別とか戦争とか宗教とか恋愛とかふっと入れてくんのね。本筋はボンボンのクセに。そこ違和感がクセになるかもしれない。『FF7R』の体験版も買うの躊躇するくらい大味じゃん。PS2のアクションゲームっぽく滑るように動くじゃん。でもあれもいい意味で期待裏切られんだろうなと思う。

数年前に『DQV』のリメイクも何故かクリアする羽目になったけど、あっちは良くも悪くも王道だよ。FFも一緒だと思ってたけど、全然違った。

んで、ここまでは枕で、本当に書きたいのは『DEATH STRANDING』の話。『ICO』『rain』『LINBO』『INSIDE』の流れを汲むゲームだと思うんだけど。例えるならそれらクレヨンで描いた怪物を、多額の費用かけて実写化したみたいな感じ。

実体の視えないアンデッドが後ろから迫ってくるのを必死で避けた次の瞬間、コントローラを振ってそっと赤ちゃんあやすゲーム。まさにナニコレ珍ゲームだよ。

んで時間を奪う「時雨」っていうアイデアが、前に俺が書いた「時砂」と一緒に、

ちょっとびっくりした。だとするとたぶん、原発事故から出てきたアイデアじゃないかと思うけど、テーマがちょうど今のコロナにもマッチするような同時代性も含めて、流石だなと思うよ。

クリアしないで寝かしてあったから、面白いかどうかはまだ分かんないけど。

この一年はだいたいそんな感じ。

これでどうかな？



## 第五十七回 『Death Stranding』と背理法～U から G へ～

読んだよ。取り急ぎ、ほぼ G の意見には賛成だよ。二つの大戦で人命重視の社会になったことの大きな変化もその通りだと思う。ただ医療に関しては、医師の目の前で病気で死ぬ人を減らして、電車で飛び込んだりして自殺する人の数を増やしてる気がするから、そこは全体の目線が必要なのではないかなと思ってる。

株に関していえば、猿がダーツを投げるのと変わらないという理論を信じる。自分に経済を見通せるとは思ってはないから、その通りなんだけど、同時にランダムウォークではない動きがあるのも間違いない事実。ニュースの影響を株価が織り込んでいくことが事実としてあって、コロナ騒動に関して集団誤認といえる現象が起きた時、それを利用して儲けることが出来る気がしたよ。ひょっとしたら思い上がりで、もう一度、株価が暴落するかもしれない。日経平均でいえば、上がったたり下がったりしながらも、緩やかに右肩上がりなのがベースで、出来事があったときは明らかにランダムを超えて暴落

する。そして、そのときだけが唯一、金持ちのネズミ講ゲームに参加すべきタイミングなんだと思う。

なんか書いてて、痛い目に合う気もしてきたけど。

それにしても、ゲームやり込んでるね。本物の評論家みたいだ。



## 第五十七回 『Death Stranding』と背理法～G から U へ～

今回の最終的な結論を書くね。

結局、経済を回すために医療崩壊待ったなしの政策を取るのであれば、助ける命の選択を医療現場に押し付けるのはフェアじゃないと思う。

為政者が、「経済のために、特に原疾患がある高齢者中心にコロナで亡くなってもやむなし」って苦渋の決断をくださないまま経済を回そうとする曖昧な政策は、無責任だと俺は思うよ。

もし経済のために感染者増やすなら、重症化したり死亡した人に敬意と金を払うのがフェアな政治なんじゃない？ 逆に、感染者減らすために経済を止めるなら、止められた納税者は生きていくための保障を求めるでしょう。

(ちなみに、見かけの数字だけ見た素人考えだと、BCG、肥満、遺伝子、マスクなどの感染対策、医療従事者のありがたい献身的な努力と根性あたりが、感染爆発を抑えてる可能性になりそうだと感じるよ)

でも結局、米中欧ら大国に媚びて現状維持と自己保身しかない政治家と国民には、ビジョンもなくただ成り行きに任せるしか選択肢がないんだと思う。どの国も多かれ少なかれそうだろうけど、人格者は作家や起業家で食えるから政治家にはならない。政治家に転身したら「え？ 政治家になっちゃうの？」ってみんなに揶揄される。それがこの国の限界なのかもしれないね。

あと政治って一言で言えば、「誰が得して誰が損するかを選択」だよ。今は、権力者仲間の利益供与は隠べいしつつ、一般国民には「損してないよ」って詭弁で納得させるのが常態化してる。

しかも世界的にも政治は宗教化してるから、右も左も一方的な決めつけが正論で、合理的な対話こそが非常識だ。だから、「お前は政治に不勉強だ」って SNS 攻撃は結局、「俺の神に対して不勉強だ」って言うのと一緒だと俺は思うよ。

(ついでに脱線するけど俺も以前、海外に行って感じたのは、近代化で結局どこの国の文化も急激に同化してくんだらうなってこと。小さい店からチェーン店までどこいってもタピオカ始めてたし、びっくりするくらい他人を気にしない自撮りのチューバー&グラマーがいっぱいいた。

建物の近代化や衛生環境の改善は経済や住民にとってメリットの方が大きいから、それによる世界の平板化は避けられない。日本以上に日本ぽいって感じるかなり変な瞬間もあったし、いろんな国の良いところがどんどん広まると、日本も含め全世界の文化が今以上に平板化していくんだらうなと思った。でも近代化すれば人が死ななくなるから、平板化をつまんないって思う方がエゴなんだろう。

追いつき追い越せの世界経済の中で、この国は思った以上に置いてかれてるなって実感も強く持ったよ。過ぎしやすいのはいいことだけだね)

それでもポジティブに考えれば、不況になればなるほど国民は政治に対して真剣になると思うし、政治的な無関心から一気に爆発して、徐々に冷静な対話や投票率上昇が始まるなら、それはそれでありなんじゃないのかな。

とはいえ流行は軽くなるし、国民がより単純な善悪の二元論に回収される可能性もあるから、あんまり期待はしてないけどね。

あと『ヘビーレイン』で一個、言い残したことがあって脱線。

ゲーム始まってすぐ息子たちとチャンバラごっこ始めるんだけど、当然、子供は弱くて簡単に勝ちそうになる。でもそこで「あれ？ これこのまま勝っちゃっていいの？」って変な感情が生まれる。

「ゲームってどんな場合でも勝つのが目的だったんだ」って当たり前の気づきと同時に、「ヤバい、このまま勝ったら大人げない！」って焦って、気づいたらわざと負けてるって初めてのド M プレイだった。

ゲームだとたまに強制的に負けるイベントがあるけど、あれは復讐するための前戯プレイじゃん。でもこれは勝っても負けてもストーリーにあんま関係なさそうだった。CP 相手にわざと負けて己が器のデカさに気づくって、新しい自画自賛プレイだと思ったよ。

(ここ伏線ね)

最後に検察と公務員の定年の話、俺としては今以上の増税につながる可能性があるから、定年延長自体を見直してもいいと思うけど。

でも俺が面白いと思うのは、閣議決定から賭け麻雀辞職のどこまで踏まえて、この一連の騒動から、右左の宗教者たちは自分の信じたい部分以外はなかったことにして意見を言わばなしてるとこ。

右左ぐちゃぐちゃになってるから今までの枠組みじゃ理解しづらい、けど材料はそろってるから、善悪を二元化するムシ考は自分側の正義でしか語れない。こっちよりこっちのほうが問題だ、こっちのほうが三密だ、とか言ってるのは全部ムシ考だよ。

この一連の話から導かれるウマシ考は、単に権力者は全員ズブズブだつてつまらない結論だ。与党も野党もマスコミも検察も公務員その他も、自分達の利益を確保するために裏で調整し合ってる。与野党マスコミその他が本気で争ってるなんて思うのは、飼いや慣らならされすぎて首輪が外れても逃げられない犬の奴隷根性と一緒だよ。

この国の歴史を踏まえてテレビや国会を観れば、そこに争いがあるって見せかけることであたかも政治が回ってるフリしてる三文役者の有象無象が、嫌でも鼻につく。この国にはずっと前から政治なんてない。米中欧ら大国のご機嫌伺って、自分たちの利益だけは確保しようとする権力者しかいないし、そこからはみ出る杭は潰されてきた。権力者に悪影響さえなければ有事も存在しない。

だけど、そんなことに今更気づいても仕方ない。わかりきったことだ。だって俺も含めてみんなそうだもん。みんな自分に必死だ。

もし出過ぎる政治がこの国の自立を叫んで失敗したらそれはそれで迷惑だつって、妥協して自分の利益をなんとか確保するのが社会だ。

ただ、限度はあるよね。自分なりの正義や公平さをある程度保ちながら、どうやって生き伸びていくか。まさに村上春樹的生き方が求められるんじゃないのかな。(『1Q84』から始まったウマシカだけど、いまだにあの世界観は現代の様々な問題を的確にとらえてたんじゃないかと思うしね)

春樹は彼を望む人に夢や希望を与えながら上手にやってきたと思うよ。全人類に好まれるのは不可能だし、10人に1人読めばいいってスタンスで、特にマスコミに迎合するでもなく隠居に近いやり方でさ。みんな自分の身の丈にあったミニ春樹になればいいんじゃないのかな。

ってワケで、これからの人類は、粛々とウマシ考して生きてくことで、権力者を無力化させるだけの知性を一人一人が持てるようにするのが理想じゃないのかな。もし仮に全国民が同じ一つのことをSNSで呟いたら、その時点で政治は変わってる。ネットにはそういう一定の力があるって、今回の法案の見送りでも証明されたと思うし。

1億5千万バラ撒いた疑惑の議員が、政権に近すぎるからいつまで経っても辞職も逮捕もされない件は、右側も全然擁護できてない。その強烈な違和感が根柢にあって、さらに脱法行為ばかりする為政者に対して、世論は我慢の限度を超えたんだと俺は思うよ。

身の丈に合っていないから嘘つかざるを得ないし。

為政者なら負けて勝つくらいの器のデカさがないと、自滅の刃で鬼に呪われて完結しちゃうよ。アレよく知らんけど。

今回は一年分いっぱい書いたね。

地震も怖いから気を付けよう。どうかな？





---

考えるウマシカ～第五十六VII回 『Death Stranding』と背  
理法～

---

版番号の予定

{{-  
-}}

著 者 書籍情報の編集ページから、著者情報を入力してください

制 作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---