

元夜逃げ小学生プログラマー  
現六本木IT企業社長の教訓

# 人生で大切なことは みんな**RPG**から教わった

市村よしなり



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	人生で大切なことはすべてRPGから教わった
23	↳夜逃げ小学生プログラマー↓大本木IT社長のつぶやき
24	市村よしなり
25	
26	
27	
28	
29	
30	

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15

16 ■まえがき——夜逃げ小学生プログラマー

17  
18  
19  
20  
21  
22  
23

会社経営者、ITコンサルタント、起業・経営コーチ……。僕の名刺には、これまでいろいろな肩書きが刷り込まれてきました。

けれど、なんだかどれもしっくりきません。まるで違う誰かのことみたいです。

じゃあ、自分にぴったりの肩書き、あるいはキャッチフレーズってなんだろう？ いろいろ考えて、思いついた言葉がたったひとつありました。

24 元・夜逃げ小学生プログラマー

25  
26  
27  
28

これが、僕という人間を表現するのに、一番ふさわしい言葉なんじゃないかと思っています。

29  
30

ちょっとマニアックな兄がいた僕は、小学校に上がる前から、パソコンをいじって遊んでいました。

1 小学校に入ると、自分でRPGを作ったりもし始めました。掛け算より先に、パソコン  
2 のプログラムを覚えていたくらいです。  
3 ところが小学3年生のある日、父が事業に失敗し、一家揃って夜逃げをすることになり  
4 ます。  
5 人も通わぬ山奥の、かろうじて電気だけは通っているような場所で、借金取りから逃れ  
6 るため、身をひそめて暮らす生活が始まりました。  
7 それは同時に、水汲みや食料調達も自力でやらなければならない、まさにサバイバル生  
8 活でした。  
9  
10 今思えば、それもわくわくするような、ちよつとした冒険です。  
11 そしてその生活の中で、僕はRPGを作ること、どんなのめりこんでいくことにな  
12 ります。  
13 ゲームを作る。自分で遊んでみる。そしてそのプログラムを雑誌に投稿する。  
14 初めて自分の作ったプログラムが雑誌に掲載され、賞金をもらった時のうれしさは、今  
15 でもはつきり思い出せます。  
16  
17 それからおよそ30年。なんとか普通に就職した会社を辞め、いつの間にか自分の会社  
18 を動かしていたある日、気付いたことがあります。  
19 **僕の人生って、なんだかRPGみたいだな……と。**  
20  
21 突然の夜逃げに端を発した、山中でのサバイバル生活。  
22 資金ゼロ、ゴキブリだらけの三畳一間から始めた、自分だけのビジネス。  
23 決して平坦な道ではなかったと思います。  
24 けれど、そういうでこぼこ道を乗り越えてこられたのは、RPGを作っていたという経  
25 験が、バックグラウンドにあったからです。  
26  
27 **そう。僕はRPGに助けられて、ここまで来たのかもしれない。**  
28  
29 元・夜逃げ小学生プログラマーが見つけた、RPGをリアルに役立てる考え方。それを  
30 皆さんに知ってもらいたい。そう思って、こんな本を書いてみました。

1	
2	人生で大切なことは、すべてRPGから教わった。
3	
4	<b>皆さんがより良い人生を歩むためのヒントは、いままでプレイしてきたRPGの中に、</b>
5	<b>ぎゅっしりと詰め込まれているんです。</b>
6	
7	さあ、僕と一緒に、それを探す旅に出てみませんか？
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	<b>目次</b>
17	
18	■まえがき —— 夜逃げ小学生プログラマー
19	
20	■オープニング 冒険の扉へ
21	
22	■あなたはどのタイプ？ RPGキャラクター診断
23	
24	■人生で大切なことはすべてRPGから教わった
25	
26	レベル1 さあ、冒険を始めよう！
27	—— 新しい環境で、最初にすることは何ですか？
28	レベル2 初めての探検、初めての戦闘
29	—— あなたが「失敗した！」と思うことは何ですか？
30	レベル3 パーティーを組もう

- 1 —あなたの友人たちは、どんな能力を持っていますか？
- 2 レベル4 個々のステータスを上げていこう
- 3 —自分が仲間よりも優れていると思うところを、ひとつ挙げてください
- 4 レベル5 ジョブチェンジ！
- 5 —生まれ変わったら、どんな仕事をしてみたいですか？
- 6 レベル6 立ち止まらず、ストーリーを進めよう
- 7 —先延ばしにしているけれども、本当は5分以内にできることを、挙げてくだ  
さい
- 8 レベル7 課題（冒険イベント）をどんどんクリアしていこう！
- 9 —今あなたが取り組んでいる問題は、どんな冒険イベントにたとえられます  
か？
- 10 レベル8 タイムオーバーに気をつけよう
- 11 —あと1年で世界が終わるとしたら、どんな風に過ごしますか？
- 12 レベル9 失敗をしてみよう！
- 13 —今のあなたは、レベルいくつだと思いますか？
- 14 レベル10 レベル上げは苦痛な作業？
- 15 —毎日行っている仕事に、ゲームとしてタイトルをつけるとしたら何ですか？
- 16 レベル11 ゴールドを稼ごう！
- 17 —必要なだけのお金を手に入れた時、あなたはどんな気分を味わうでしょ  
うか？
- 18 レベル12 まぼろしのゴールド
- 19 —本当に、そのお金を借らないと立ち行かないのですか？
- 20 レベル13 アイテムは常に整理しておこう
- 21 —「あなたの持ち物を、何かひとつください。かわりに今一番欲しいものを差  
し上げます。」そう言われたら、何を差し出し、何を受け取りますか？
- 22 レベル14 本当に必要なアイテムは、どれ？
- 23 —あなたの未来のために、今やっておかなければならないことは、何ですか？
- 24 106
- 25 レベル15 マッピングは大事！
- 26 —自分の進路を、はっきり指し示すことができますか？
- 27
- 28
- 29
- 30

1	レベル16 乗り物を手に入れた！
2	——「一生に一度は行ってみたいところ」はどこですか？ そのまで、最短で何
3	時間で行けますか？
4	レベル17 ステータス異常を見逃すな！
5	——最後にまる1日リラックステキしたのは、いつですか？
6	レベル18 クンゲーだ！と言う前に
7	——そのトラブルは、本当に自分には一〇〇パーセント非がないと言い切れます
8	か？
9	レベル19 行き話ったら、コントローラーを置いてみよう
10	——あなたが頭をからっぽにできるのは、どんな時ですか？
11	レベル20 攻略本も使ってみよう！
12	——あなたの好きな名言・格言は何ですか？
13	レベルFinal いよいよボス戦……!?
14	——この世界で、あなたが自由にコントロールできること、できないことを書き
15	出してみてください。
16	
17	■エンディング&アフターストーリー さらなる冒険の扉へ
18	
19	■ワーク く冒険の書く
20	
21	■あとがき ——クリエイターズ・ワークショップ
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	

1	
2	
3	
4	
5	
6	企画 岩谷洋昌
7	プロデュース 榎木宏
8	編集協力 鈴木丈二 西田貴史 (manic)
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	■オープニング 冒険の扉へ
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	■小学生、プログラミングに興味ある



1  
2 今から30年くらい前。僕は、神戸の幼稚園児でした。  
3  
4 僕には10歳年上の兄貴がいるんですが、その兄が、PC8001という、NECの「く  
5 初期のパソコンを持っていたんです。  
6 当時のパソコンというのは、今とは違って、放っておいたら何もできません。マウスも  
7 なくて、操作はキーボードだけ。画面も黒バックに白いカーソルがチカチカ点滅している  
8 だけです。  
9  
10 じゃあ何ができるかというと、本当に何もできないんです。そのまんまだと。  
11 何かをするには、プログラムを打ち込んで、それを実行させなきゃいけない。そんな、  
12 ちよつと面倒くさい機械でした。  
13  
14 当時、そんなパソコンを使って、いろいろなプログラムを作る人たちが生まれ始めまし  
15 た。  
16 そのうちに、当時まだごく少数だったマニアたちが、オリジナルのゲームを作り始めた  
17 んです。  
18 そして、そういう人たちの作ったプログラムを集めて、掲載する雑誌も出てきました。  
19  
20  
21 僕は、兄が学校に行っている間に、勝手に部屋に忍び込んで、こっそりパソコンをいじ  
22 っていました。  
23 そうやって遊んだり、雑誌を読んだりしているうちに、だんだん自分でプログラムを組  
24 むようになっていったんですが……。僕もやっぱ、自分でゲームを作りたい！と思うよ  
25 うになっていったんです。  
26  
27 ———といつても、最初からオリジナルのものを作るというのはさすがに無理ですね。  
28 だから、まずは雑誌に載っていたプログラムを、そのまま入力するところから始めまし  
29 た。  
30 機械語といって、0と1がばーっとページいっぱい並んでいるのを、意味もわからず

1 ひたすら打ち込んで、それを実行させるとゲームが遊べる。最初はそれだけでも面白かつ  
2 たんです。  
3  
4 そんな風に、勉強……というか、勝手に遊んでいるうちに、だんだん機械語の意味がわ  
5 かるようになってきます。  
6 そこで改めて、「自分だけの、オリジナルのゲームを作ってみよう」という気持ちが大き  
7 くなっていったんです。  
8

9 ■小学生、ファミコンに出会う

10  
11 それからしばらく経って。小学校2年生になったころ、親友の家に、テレビゲームが置  
12 いてありました。  
13 よくわからないままに、そのゲーム（今思い出しても、ショボいグラフィックでした）  
14 で遊んでいたんですが、なんだか変なゲームだな、と思っていました。  
15 だって、画面の端っこに、プログラムのコードが表示されていたんです。商用ゲームで、  
16 そんなのありえないですよ。  
17

18 ところが。それから1年くらいしてから、そのゲーム機をあちこちで見えるようになった  
19 んです。  
20 どうやら、親友のお父さんは任天堂に勤めていた方で、僕たちがプレイしていたのは、  
21 ある製品のプロトタイプだったんですね。  
22

23 その商品名は……ファミリコンコンピュータ。  
24  
25 つまり、僕はかなり初期の段階で、ファミコンに触れていた人間だったんです。そんな  
26 偶然も、僕がゲームに魅力を感じてしまう原因のひとつなのかもしれません。  
27

28 ——もちろん、正式に発売されたゲームでは、コードなんて見えないようになっていま  
29 したよ。  
30

30 ■「夜逃げ小学生プログラマー」誕生

1  
2 親友の家に、ファミコンがある。当時目にしたことのないゲーム機だったので、僕たち  
3 は夢中になって、一緒に遊んで（性格には、僕が遊ばせてもらって）いました。  
4 ところが。そんな幸せは、長くは続きませんでした。  
5

6 僕の父親は、自営業でした。  
7 最盛期は、15社の会社を経営して大もうけをしていたといいますが、それならばビ  
8 ジネスの天才ですね。

9 残念なことに、僕が知っている父は、もう少し時代が下った後の姿、天才は天才でも、  
10 借金の大天才でした。  
11

12 **ある日のこと、父親が家族にこう宣言しました。**

13 **「今日の夜、みんなで家を出るぞ！」**

14 「冗談かと思っただんですが、母も兄貴も、まじめな顔で荷造りをしています。  
15 父の顔も、いつになく真剣でした。

16  
17 なんだこれは……と、わけがわからないままに、「本当に引越すんだ」ということが  
18 頭をぐるぐる回っていました。

19 ショックで呆然としている中で、一番最初に頭をよぎったのは、親友にもう会えなくな  
20 るんだという悲しさでした。  
21

22 ちょうどその時。当の親友が、僕を呼びに来たんです。

23 学校へ行こうという誘いだっただのか、一緒に遊ぼうということだったのか、ちょっと記  
24 憶があいまいですが、とにかく玄関で声を張り上げて、僕を呼んでくれたんです。

25 その時、僕たち家族は、びたつと手を止め、しーんと静まり返りました。  
26 どうしよう……とおろおろする僕に、兄貴が言いました。

27 「……出たら、あかんぞ」

28  
29 ———— 彼とは、それ以来、会っていません。

30 僕たち家族は、あたりが寝静まったころ、ワゴン車いっぱいにも荷物も詰め込んで

1 (当然、積みきれずに捨てていった荷物も、山ほどありました)、住み慣れた家を出て行  
2 ったのです。  
3 着いた先は、文字通りの山奥。水道も通っていないような家で、毎日本水を汲みに行っ  
4 り、食べられる植物を山で探して取ってきたり、鶏を飼って卵を産ませたり。  
5 **そんなサバイバルな夜逃げ生活をしたおかげで、いつしか僕は、「自分のことは、自分で  
6 しないとあかん」と思うようになっていったんです。**

7  
8 とはいくものの、小学生の子供を、アルバイトで雇ってくれるようなところがあるわけ  
9 はありません。

10 そこで僕が目をつけたのが、パソコン雑誌でした。

11 パソコン雑誌に自作のプログラムが掲載されると、原稿料とか賞金とかという名目で、  
12 お金がもらえます。

13 **好きなゲームを作って、それでお金を儲けてやろう。そう考えたのです。**

14  
15 それから、それまで以上にゲーム作りに熱が入りました。

16 幸い、電気は通っていました。そして、大事なパソコンだけは、なんとか持ち出せてい  
17 たので、学校から帰ってくる、ゲーム作りに没頭する日々でした。

18 そしてある日、そんな風にして投稿したゲームのひとつが、ようやく雑誌に掲載され  
19 ました。

20 賞金としてもらえたお金は、本当にわずかばかりの金額でしたが、初めて自分で報酬を  
21 手にした喜びは、最高でした。

22  
23 そして……。初めて稼いだそのお金で、僕は、あるゲーム機とゲームソフトを買うこと  
24 になるのです。

25  
26 **■僕の人生はRPGだった**

27  
28 自己流でパソコンをいじって、ファミコン誕生の瞬間に立ち会って……。そんなパソコ  
29 ン少年を襲った、突然の夜逃げ。

30 しかし、それを上回る衝撃的イベントが待ち受けていたのです。

1  
2 一九八六年五月、『ドラゴンクエスト』の発売です。  
3  
4 発売されると同時に、飛びつくようにして遊んだ……それが、僕のRPGとの出会いで  
5 した。  
6 いえ、熱狂したのは、僕だけではなかったはずです。その証拠に、『ドラクエ』には次々  
7 と続編が作られ、現在までシリーズが続いています。  
8 また、それ以外にも多くのRPGが生まれ、多くの世代のプレイヤーに受け入れられて  
9 いきました。  
10  
11 けれど、僕自身は、だんだんとゲームから遠ざかっていくことになりました。  
12 学校を卒業し、就職して社会人になり、自分の会社を始め……。そんな風に、とにかく  
13 忙しくしているうちに、すっかりゲームから離れてしまったんです。  
14  
15 そして月日は流れ、二〇〇九年の夏。ある日お昼ご飯を食べていたら、まわりの人たちが  
16 みんな、Nintendo DSを持っていました。  
17 ちらちら目に入っている画面を見ると、なんだかみんな、同じRPGをプレイしている  
18 みたい。なんだろう、これは……と調べてみたら、最新の『ドラクエ』、『ドラゴ  
19 ンクエストX』だったんですね。  
20  
21 あまりにみんなが楽しそうだったので、僕もさっそく買ってみました。久しぶりのRP  
22 Gだったので、ついていけるかな……なんて心配もしましたが、これがめちゃくちゃ  
23 面白かった！  
24 **ああ、やっぱりRPGって面白いなあ。そう思いながらプレイしているうちに、RPG**  
25 **の中には人生劇がいっぱいあったな、ということも思い出したんです。**  
26  
27 記憶をたどってみると、子供のころ、RPGをプレイする中で経験したあんなこと、こ  
28 んなことが、その後の人生のいろいろなシーンと重なっています。  
29 でも、そもそもRPGというのは、乱暴に言えば人生を模倣しているようなものでは  
30 ね、それも当たり前ですね。

1  
2 RPGの成り立ちみたいなことを言うと、大元はテーブルトークRPGというものにな  
3 どりつきます。

4 それは、プレイヤーがゲームのキャラクターになりきって、ごっこ遊びみたいなト  
5 ークをしながら冒険を進めていく感じの、のんびりしたゲームです。

6 このシステムが画期的だったところは、プレイヤーが演じるキャラクターの能力を数値  
7 化したこと、経験値によるレベルアップという仕組みを作ったこと。

8 プレイヤーはキャラクターを演じながら、冒険や仕事をしてお金を稼いだり、経験をつ  
9 んでレベル(そしてもちろん、能力値も)を上げたりします。

10  
11 それって、まさしく僕たちが生きている人生そのものですよね。

12  
13 経験を積んで人間力がアップするプロセスをデフォルメして、数値で表現することで、  
14 わかりやすくキャラクターを演じられるようになってるわけです。

15 このシステム、実はコンピュータで処理するのに非常に向いています。パソコンが一般  
16 化していくと足並みを揃えて、RPGがコンピュータ化されていったのは、時代の必然  
17 だったんだと思います。

18  
19 ■RPG的人生劇の気づき

20  
21 『ドラクエ』第1作が発売された一九八〇年代中盤以降、コンピュータ技術は加速度的  
22 に進歩していきます。

23  
24 そうすると、当然ソフトのほうでもいろいろなことができるようになり、システムもシ  
25 ナリオも演出も、どんどん高度になっていきました。

26 今では、数世代にわたる複雑なストーリーなんかも、当たり前になっています。戦いや  
27 冒険だけでなく、恋愛や家族愛、ギャンブルや経営まで、なんでもゲーム中で疑似体験で  
28 きる時代です。

29  
30

そういう意味で、今30代前後の人たちは、人生のさまざまな経験を、実体験よりも前

1 **にRPGで体験済みじゃないでしょうか。**

2  
3 僕が今回、十数年ぶりにRPGをプレイしてみて感じたことは、ゲームそのものの面白  
4 さももちろんですが、そんなリアルの人生とシンクロする、たくさんの教訓でした。

5  
6 はじめてRPGに触れた時から、僕はどちらかというとする側の視点で見ていたような  
7 ところがありました。

8 そしてリアルの世界でも、学生、サラリーマン、経営者と、いろいろな立場で社会とか  
9 かわってきました。

10  
11 **そんな僕だから、ゲームとリアルのシステマ的な類似点を指摘できるかもしれない。**  
12 **そして、そこからリアルの人生をよりよいものにするヒントを提示できるかもしれない。**  
13 **い。**

14  
15 僕は、コーチングといって、目標達成支援のような仕事もしています。

16 そうやっていろいろな人とかかわってきた中で、「これって、ゲームにたとえて話した  
17 ら、わかりやすいんじゃないかな？」というケースもたくさんありました。

18  
19 今の時代、ごくごく普通に生きていても、ストレスから逃れることはできません。

20 そんな時、ゲームで気持ちを別のことに向けるのは、ちょうどいい気分転換です。

21 **けれども、実はRPGには、それをプレイしているあなたがより幸せに生きるため**  
22 **のヒントが、いっぱい隠されているんです。**

23 一度でもRPGをプレイしたことのある人は、誰でも自分の理想の人生を歩むことがで  
24 きる。僕はそう信じています。

25  
26  
27 さあ、みなさん。こんな話をしているうちに、街の外れまで来てしまいました。

28  
29 今、僕たちの目の前にある扉を抜けると、そこは冒険の野原です。

30

1 これからほんのしばらくの間、僕と一緒に、理想の人生を手に入れるための冒険に出て  
2 みませんか？  
3

4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15 ■あなたはどのタイプ？ RPGキャラクター診断  
16  
17 自分のことというのは、意外とわからないものです。  
18 このへんでもよっと一息入れて、自分がどんなキャラなのか、見つめなおしてみましょ  
19 う。  
20

21 【診断のしかた】  
22

23 以下の質問で、あてはまるものをチェックしてください。  
24 チェック終了後、A群〜E群で、一番数の多いものが、あなたの基本キャラクターです。  
25 二番目に数が多かったものは、サブキャラクターとなり、メインの属性を支える役割をし  
26 ています。  
27 該当するページで、自分の特徴を確認してみてください。  
28

29 【無料版はここまでとなります。つづきは有料版をお求めくださいませ。】