



30
「玩」

少し前に「平成一桁ガチババア」という言葉がネットで話題になっていた。平成元年から九年までに生まれた世代を指す言葉で、若い世代が年齢でマウントを取りたいときや、その世代の人が自虐っぽく自らを言うときに使う。面白がる人もいれば、ちよっぴりムツとしている人もいるようだ。なるほどなあ、と眺めていたら、関連して懐かしいキャラクターやおもちゃの画像が次々と流れてきた。

その中に、僕がかつて夢中で遊んだおもちゃが混ざっていた。思わず「あ！」と声が出た。もうずいぶん長いこと思い出すこともなかったのに、それを見た瞬間、当時の記憶が一気によみがえったのだ。

たくさん遊んだおもちゃには「卒業式」がない。最後に遊んだ日を覚えているわけじゃないし、「今日で終わり」と区切った記憶もない。ただある日、ふと気づけば触らなくなっている。そうやって自然に手放してきたのだろう。

画面越しに久しぶりに再会したおもちゃは、忘れていたはずの感覚をすぐに呼び戻した。思い出せるってすごい。電源をカチッと入れる指先の感覚。起動時の画面や音。ケーブルの接触が悪くてイライラしたことまで――。それよりずっと後の、高校の試験で必死に覚えた歴史上の人物の名前は忘れてしまってそれきりなのに、あのおもちゃの細部はこうして今も取り出すことができる。

楽しみながら刻まれた記憶は、きっと脳の奥に深く根づくのだらう。そう考えると、なんでも楽しんでやってみるべきだ。

僕にとってあのおもちゃは、空想と現実のあいだを行き来する、小さなゲートのような存在だった。あの頃の僕にとって、そこを越えると確かな「世界」があり、入り込んでいって夢中になることができた。

今さら夢中になることはないけれど、それでも、ふと再会した瞬間「少し触ってみたいな」と思ってしまう。——大人になった今も、あのおもちゃは僕の心のどこかで生き続けているようだ。