

リレー随筆

AMAMI & GAMES

鹿児島大学病院 研修医 | 嘉川 颯太

はじめに

はじめまして。今回リレー随筆のお誘いをいただきました研修医の嘉川颯太と申します。とはいえ、いざ書き始めてみると特に書けるようなことも思いつかず…。どうせならみんなが書かないようなことを書いてみたい！そんな風に思ったので、奄美とゲームの話を書きたいと思います。というのも、私は奄美大島の大島高校出身であり、また私ほどのゲーマーもそうそう見つからないと思ったからです。前半では奄美にまつわる印象深いエピソード3つ、後半では私が特にハマったゲーム3つを紹介したいと思います。つまらない話かもしれませんが、「ふーん、そうなんだ」と思いながらも、最後まで読んでいただけると幸いです。

奄美での印象深かったエピソード3選

① 30km 遠行

30km 遠行は昭和53年から始まった大島高校の伝統行事で、高校1・2年生の間に行われる「30kmをみんなで走ろう！」という壮大なイベントです。男子も女子も原則全員参加であり、奄美空港付近から大島高校まで、海岸線や山道を抜けてひたすら走るというシンプルなルールです。

当日早朝からスタートし、開始時点ではお互い笑い合う余裕がありましたが、スタートから20km付近、特に坂道では全身が重くなり、足が鉛のように感じました。それでも、道中ですれ違う地元の人たちや、友達同士

で励まし合う瞬間が、この遠行を特別なものにしてくれました。苦しい道のりを経て、ようやく大島高校の門が見えた時の達成感は、言葉に表せないほどでした。

この行事は、体力的にはもちろんのこと、精神的にも限界に挑むものですが、その挑戦が終わった後、得られるのは「自分でもやればできるんだ」という自信でした。それがまた、仲間との絆を深め、心に残る高校生活の1ページとなりました。

② サトウキビを刈って黒糖作り

小学生の時、クラス全員で「サトウキビを刈って黒糖を作ろう！」という行事がありました。奄美の自然の中で、広がる青空の下、サトウキビを刈り取る体験は今でも鮮明に覚えています。

奄美大島は、黒糖の名産地として知られています。黒糖作りは昔から島の暮らしに根付いており、今でも島の特産品のひとつとして親しまれています。サトウキビから黒糖ができる過程は、実にシンプルでありながら、非常に手間のかかる作業です。まずはサトウキビを刈り取り、その汁を煮詰めていく。その煮詰め方によって、黒糖の甘さや風味が微妙に変わってくるというのだから、まさに自然との対話のようなものです。

私たち小学生は、刈り取ったサトウキビを学校に持ち帰り、手作業で汁を絞り出し、鍋で煮詰める作業を行いました。その時、先生が教えてくれた豆知識が印象に残っています。「黒糖は、実はミネラルが豊富で、昔は貴重なエネルギー源だったんだよ」と。確

かに、奄美の伝統的なおやつには黒糖がよく使われていますし、疲れた体を癒す甘さが、島の人々の暮らしを支えていたのだろうと思います。

③ハブとアマミノクロウサギとマンゲース

奄美出身だと話すと、よく「ハブ」に関する話題が上がります。確かに、ハブは奄美のシンボルのように思われがちですが、実際のところ、私が長年奄美に住んでいても野生のハブに出会ったのは数回しかありません。昼間は滅多に姿を見せませんし、夜道でたまに出くわすくらいです。おそらく、外から見た奄美のイメージと、実際に生活する中で体験にはギャップがあるのかもしれない。

しかし、「ハブ」と聞いて真っ先に思い出すのは「ハブ酒」。奄美では、ハブ酒は観光土産の定番で、瓶の中にハブが浸けられた独特な見た目は、一度見たら忘れられないインパクトがあります。地元の人々も、健康に良いということでハブ酒をたしなむことがあり、実際に飲んだこともありますが強烈的な味と香りが印象的です。

一方で、ハブ以上に「珍しい生き物」として知られているのが「アマミノクロウサギ」です。このウサギは奄美の固有種で、世界的にも珍しい存在ですが、私自身は残念ながら一度も遭遇したことはありません。夜行性で、ひっそりと森の中で暮らしているため、出会うのは非常に難しいからです。

もう一つ、奄美に関わる生き物の話で忘れてはならないのが「マンゲース」です。もともとハブを駆除する目的で外来種として持ち込まれたマンゲースですが、ハブではなく、代わりにアマミノクロウサギなどの希少な生物を脅かしてしまい、結果的に島の生態系を崩す原因となりました。このマンゲースが奄美大島で問題視され続けてきましたが、2024年9月に奄美大島での根絶が宣

言されました。長年の根気強い駆除活動が功を奏し、ようやく奄美の自然が少しずつ本来の姿を取り戻しつつあります。マンゲース根絶のニュースを聞いた時、奄美の自然の持つ強さと、人々の自然保護に対する熱意を改めて感じました。



ここで話がガラッと変わって……。

ハマったゲーム TOP3 とその背景

以下はそれぞれのゲームの概略と思い出を語っていきます。

①ドラゴンクエストシリーズ

ドラゴンクエストを知らない人のために簡単に説明すると、勇者が仲間を集めて冒険し、最終的に魔王を討伐するゲームです。小学生の頃、私は「ドラゴンクエスト7」に夢中でした。シリーズは大体遊んだことがありますが、7が最初にプレイした作品であり、一番思い出に残っています。テレビの前に座り、勇者になりきって仲間たちと旅に出る。それは、当時小学生だった私にとって、現実から少し離れた別世界への扉でした。

このゲームの魅力は、奥深いストーリー

と壮大な音楽（BGM）です。フィールドのBGMが流れるたびに、まるで世界の中心にいるような気分になり、冒険心がかき立てられました。大人になった今でも、あのBGMを聴くと小学生だった自分が頭の中に蘇ります。ちなみに、ドラクエ7のおすすめの音楽は『のどかな家並み』です。その曲を聞くと、何とも言えない懐かしい気持ちになります。

② モンスターハンターシリーズ

次にハマったのが「モンスターハンター」です。広大なフィールドを探索し、モンスターを狩猟するこのゲームは、中学生になると私の次の世界となりました。特に「モンスターハンターポータブル2ndG」では、兄とPSPを持ち寄って一緒にプレイしました。色々なモンスターがいる本作品ですが、中でも二人で挑んだティガレックス討伐は、今でも忘れられない大切な思い出です。

ティガレックスは、ただのモンスターではなく、中学生だった私にとって「恐怖そのもの」でした。初めて出会った時の衝撃は今でも忘れられません。あの咆哮、圧倒的な突進、そして巨大な体。何度も「もう無理だ」と思いましたが、兄と協力して何とか倒しました。勝利の瞬間は「もう二度と戦いたくない」と思うほどでしたが、次の日にはまたそのクエストに挑んでいました。このゲーム、遊んだことがある人なら共感できると思いますが、いつの間にか何度も挑戦してしまう、そんな魅力があるんですよね。

③ 大乱闘スマッシュブラザーズ

そして、大学生になると「大乱闘スマッシュブラザーズ SP」に没頭するようになりました。スマブラは、さまざまなゲームのキャラクターが登場し、2Dのフィールドで戦うゲームです。友達とオフラインで対戦

するのが定番で、毎回笑いあり、真剣勝負ありの熱いバトルが繰り返されました。

特にオンラインでは、全キャラクターをVIPに入れるほどやり込みましたが、VIPに入るのは非常に難しく、勝つたびにほっとしたものです。負けたときの悔しさは言葉にできないほどで、それでも「もう一回」と不思議とやる気が湧いてきました。この挑戦を繰り返す感覚が、僕にとっては非常に楽しいものでした。



ゲームを通して学んだこと

こうして振り返ると、私の人生にはいつもゲームがありました。ゲームの中での冒険や挑戦は、現実でも少しだけ勇気をくれました。ティガレックスに怯えながらも立ち向かったあの気持ち。実は、今でも私にとって必要な心の訓練だったのかもしれませんが、ありがとうございます、ティガレックス。

次号は、鹿児島大学病院／厚地岳人先生のご執筆です。
(編集委員会)