

# 佐藤雄二 生い立ちアーカイブ

## 0) 基本プロファイル（作中での使い回し用）

- 氏名：佐藤 雄二（さとう・ゆうじ）
- 生年：2006年／日本・地方都市・一軒家育ち
- 家族：父（営業）・母（販売）・一人っ子
- 性格：外面は善良・内面に「漆黒の意思」。観察型・現実主義・感情は見せないが、根は怠惰
- 体力：大病なし／体育は並
- 趣味：MMORPG／FPS／漫画アニメ（“上位勢”ではないが日課）
- 対人：聞き役・距離を取りがち／友人は少数固定（高校組とカラオケ2か月に一度）
- 値値観：いい人戦略／見せない野心
- 死因：2025年、バナナによる気道閉塞（自室・単独時の不慮）

キーワード：「やると決めたらやる／決めないことは一生やらない」

---

## 1) 幼少～小学生（0-12歳）

- 家庭の空氣：明るく開放的。両親は顔が広く、週末に人が集まる家。雄二は輪に入れば笑うが中心には立たない。
  - 学習：勉強は得意ではない。
  - 身体：普通よりも下
-

## 2) 中学（13-15歳）

- 部活：「入らないと決める」。
  - オンラインの居場所：基本ソロプレイ。
  - 勉強：楽しくない。親からいわれるがままにする。
  - 対人：聞き役に徹して秘密を預かる側へ。誰にも話さないので信用が蓄積する。
- 

## 3) 高校（16-18歳）

- 存在感：クラスで“いい人”枠。自分から輪は作らない。
- 親の軽口：親から「高校になればモテる」の軽口を受け流すうち、“自分はモテの土俵にいない”と早々に棚上げ。
- 学業：地力で中くらい。グループワーク嫌いは治らない。
- 趣味の継続：ゲームはストレス発散。
- 進路：工学部を選択。「これから時代はAIが重要になる」という打算。

ミニ事件：カラオケで皆が曲を入れる中、雄二是洋楽・日本語ラップを入れて空気を凍らせる。

---

## 4) 大学（18歳・前期）

- 在籍：地方国立大・工学部 1年・前期。
- 人間関係：ぼっちに近いが、同じ席の固定化で友達ができる。高校の友人とは数か月に一度のカラオケだけ続く。
- 内面：\*\*「金持ちになって自由になる」\*\*は沈み続ける。口にしない。「社会は勉強ができないと詰む」と気づき、仕方なく勉強をするが、読書もグループワークも

苦手意識は強い

直前24時間：週末朝食にバナナ→のどに詰まらせ呼吸困難。救急要請は未実施。

机上：工学概論のレジュメ、MMOのギルドログが開きっぱなし。

---

## 5) 能力・習性の細目（物語変換しやすい粒度）

- 行動パターン：
    - 決めるまで遅い／決めたら止まらない
    - 通常時は妥協的／臨界を超えると冷酷（「不要を切る」）
  - 対人：
    - 自慢しない／信用の“負債と利息”を計算してしまう癖
    - 共感力も割とあり、約束の履行率が高い
    - 社交的な両親を見て「自分にはできない芸当」と早期に諦観。愛想はよく、距離は近づけない。
  - ストレス反応：
    - 物音に敏感／音楽で遮断（無印良品の耳栓＋安いカナル型）
  - 口癖：「確かに」「いいじゃん」
  - 見た目アイテム：無地シャツ／安いデジタル腕時計／角の擦れた財布
- 

## 6) 感情の核とコンプレックス

- 核：「役に立つことでしか、ここにいていい理由が作れない」
  - 棘：親の「高校でモテる」。恋愛圏からの自己放逐。
  - プライド：“ない顔”をするのが上手い。だが奥底に冷たい上昇欲。
  - 弱点：
    - 人の“好意の圧”に弱く、見返りのない親切に混乱する
    - 一気に頑張りすぎて身体を壊す（睡眠軽視）
- 

## 7) デジタル足跡（転生後の小ネタに使える）

- MMORPG内ハンドル：ザッコス（役割は支援寄り）
  - 直近の検索履歴：
    - 「単回帰 ロバスト 推定」
    - 「南極 最大の砂漠」
  - プレイリスト：JPOP・HIPHOP。割とミーハー
- 

## 8) 旧世界→異世界への“技能変換表”

旧世界スキル	異世界換装	作中での出番
在庫棚卸し・誤差検出	鑑定眼（偽装・不正・欠損の嗅覚）	依頼報酬のごまかし看破／遺物の真贋
ロール運用（MMO）	役割設計・アグロ管理	パーティ編成／護衛動線設計

配分表・公平性維持	分配交渉・信頼設計	冒険者ギルドでの分配揉めを即終息
FPSの視界管理	周辺視・危険感知	伏兵・罠の早期発見
“やると決めたらやる”	長期タスク遂行	設計図集め／鍵の統合

---

## 9) ルーメンが選定した理由（裏ログ要約）

- 支配欲が薄く、観測と修復に向く（監視対象としても興味深い）
  - 誤差検知の天性（棚卸し・配分スキル）
  - 自由＝独立の志向が、依存／家畜化拒否の倫理と整合
- 

## 10) 物語導入の“5秒で描けるシーン”

- 画面にはMMOのログ。「ザッコス、今日もありがと」。返す前に画面が滲む。
- 黒が広がり、光環の縁が視界に差す。