

---

# イミューンシステム

武倉悠樹

---

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

## 注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

イミューンシステム

### 【Nコード】

N7137J

### 【作者名】

武倉悠樹

### 【あらすじ】

幾度の戦いと社会の歪みに疲れた人類が選んだ世界のあり方は、集積回路「Central-セントラル」による中央集権管理を敷いた社会だった。

「ネイション」と呼ばれる飢えも格差も病もない桃源郷で、アイデンティティに悩む一人の青年は、情報の海とあるゲームへの誘いを見つける。

イリーガルに開発されたそのサバイバルゲームの正体とは……。



## 空虚の顎門

「GAME OVER」の文字が目の中の空間に現れ。その下には今俺がはじき出したスコアが並んでいる。右手を払いそれらの文字を吹き飛ばすと、そのまま強く掌を閉じる。

空が壊れた。

完成したジグソーパズルをバラバラにするかのように、空が、山々が、今まで自分が立っていた大地すらも崩れさっていく。

世界が壊れ果てて現れた虚空に佇む俺の前に、システムメッセージが浮かび上がった。

——「RED out BATTLE システムアウト」

そのメッセージを最後に虚空すらも消えると、PCC（Personal Control Computer）のメイン画面が戻ってきた。

視界の隅には「ROBシステムログーFinishtask」と表示されているウィンドウが点滅している。そのウィンドウを指でつまんだままタッチボックスへと放り、同時にシステムデータの全消去を指示。

前評判からして今期ナンバーワンのビッグタイトルと言われている異世界FPSゲーム「ROB」だったが、俺が満足感を覚えることは最後までなかった。

キャラクターの種類、フィールドのバリエーション、戦略と運のバランス、その他諸々、システム面で問題が在ったとは思わない。眉間を打ち抜かれたモンスターから飛び出る血しぶきや、手に残る打った銃の反動、漂着した異星の生態系に至るまで、ゲーム世界の環境の作り込みで粗は一切ないと断言できる。システム、グラフィックからサウンドまで、間違いなく今までのゲームの最高水準であった事は否め無い。

にも関わらず、なぜ俺は満たされてないのか。それは俺自身にもわからなかった。

PCCのメイン画面に強制的にウィンドウが開かれた。

――「識別ID38485bb09 福見マルセオ セントラルヨリメッセージを受信」

――「ID38485bb09 基本労働期間開始まで残り24時間 クラスB-2 αタワー47フロアにて24時間後に労働を開始」

――「ID38485bb09 基本労働期間開始まで残り24時間 クラスB-2 αタワー47フロアにて24時間後に労働を開始」

基本労働の定期アナウンスが画面にて表示される。

点滅するウィンドウが邪魔くさいが、消すことはできない。ネーション構成員全員に支給されている高性能コンソール、通称PCCの使用の自由の一切は個人に委ねられているし、事実俺はゲームの使用に主に使っているが、本来のPCCの目的はセントラルによる個人の監視だ。

遺伝子解析技術が発達し出生前診断が徹底されている現代、人は生まれる前にすべての能力適正が判断され仕事を割り振られることになっている。その管理を完璧に行うため、個人情報や行動履歴、人間関係の情報に至るまでその全てがPCCを通してセントラルに集められているのだ。

このメッセージはその労働タスク管理の一環で、定期的に時刻を伝える役割を担っている。こちらの任意で削除はできないのだ。

こんなことをせずとも、寝ている間も脳内に埋め込まれた小型擬脳素子がPCCとリンクしていて、労働の時間になれば強制的に意識を覚醒させるなんてこともセントラルの権限には含まれているので寝坊することすら許されない。そもそもこの小型擬脳素子とPCCとのリンクは人が生まれたときから死ぬまで維持されており、どこで何をしていようがセントラルの管理から逃れる術はもたないというのに。

セントラルからのシステムメッセージの終了を待つて、俺はネット回線をオープンにする。

馴染みの、ゲームに対する情報や意見を延べ合うBBSへと接続。「ROB」のトピックをざっと流し読みする。

そこに書いてあることは大体予想通りだった。つまりは賞賛の嵐だ。ほとんどは俺も感じたような感想でトピックは埋め尽くされていた。

「他銀河の星系に飛ばされるというフィクションをノンフィクションと呼べるものにまで高めた作り込みは文句なし。しかもそれをゲ

ームとして昇華させているのだから見事と言うしか他無い」要約するとそんなところだ。

しかし、俺が見たかった意見はそんなものではなかった。

そんな最高峰のゲームをやつてなお、満たされない空虚感を感じた奴は居ないんだろうか。

あのゲームの舞台は、天文学、生物学、物理学、おそらくありとあらゆる自然科学の見地からシミュレーションを繰り返し生み出されたリアルの極みにあるような異世界なのだろう。そこにさらに作為的な娯楽性を融合させたものを作るなど並大抵の労力でないことは想像に難くない。しかしそんな努力の結晶を前にしながらも、俺が感じ続けた空虚感是一体なんなのか。

ありきたりの賞賛を眺め続けるのが苦痛になってきたので、俺はBBSのシステム画面から別の画面へとアクセスした。

そこは同様のBBSでありながら決定的にさきほどのBBSと異なる空間だ。

セントラルによってネットも全て管理されている今、法的にも技術的にも匿名掲示板というものは存在しない。全ての書き込みにはネット上で統一されているネーションIDが付与されるためだ。

しかし今俺が開いている掲示板はすこし違う。IDの表示プログラムを敢えて壊し、バグを発生させることで、IDの表示を不安定にし、限定的な匿名状態を生みだしているのである。

書き込み者の情報がセントラルによって管理されていることは変

わからないが利用者間では匿名性が実現されているのだ。

非常にグレイゾーンの存在で、書き込みや閲覧で法的処罰を受けたものが居るとは聞かないが、主催者側では取り締まりの対象になったという事例をよく聞く。結局イタチごっこで一つ閉鎖されれば、別のBBSが開設されるという状況だが。

俺がここに来たのは匿名掲示板ならではの変わった意見が聞かれるのではと考えたからだ。なにに対しても、賞賛、非難、忠告、広告、さまざまな意見が玉石混交で眠る

この場なら一風変わった視点が見れることがある。

トピック一覧から「ROB」を探し出すと、書き込みを閲覧する。

現れた匿名での書き込みの数々は期待通り、賛否を基調にして多岐の論調に別れていた。全文を読むこと無く、単語単語に目を通しながらそれぞれの書き込みの文意を把握し、全体を流し読みする。

ふと一つの意見に目が止まった。

その書き込みの要旨は「リアリティはあるがリアルでない」と言ったものだっただ。

その書き込みの後に続いているのは「ゲームなんだから当たり前だろ」といった論調だ。当然と言えば当然だし、概ね俺も同意見だ。いかに作り込まれていようとゲームは所詮デジタルデータの並んだバーチャルの世界だ。リアルでないのは当たり前で、そこにリアルを求めるのはお門違いも甚だしい。

しかし、心のどこかで「リアルを求める」という意見に引っかか

るところがあつた。

その違和感を引きずりながら、書き込みを目で追っていると、再びある意見に目が止まる。

「リアルを求めるならゲームなんかせず、リアルで生きてるよ」と先ほどの書き込みの主を揶揄する内容のものであった。

それを見た途端さきほどの違和感の正体が解ける。

ゲームを止めて、現実の世界に戻れば、この書き込みの主の言うリアルは手に入るのだろうか。

ここからは文意を曲解した考えだが、もしかしたらその書き込みをした誰かは、現実の世界でリアルを得ることができないがためにリアリティの満ちた仮想世界にそれを求めたのではないか。

推論の域を出ない考えだが、俺にはこの考えが的外れじゃない確信めいた実感があつた。なぜなら。この考えに至った時、自分こそがそれを求めてリアリティのある仮想世界に没入しようとしていたからだと気づいたからだ。つまり現実の世界で自分は、リアル、それが肉体感覚に基づくものなのか、精神的なもののかはわからないが、つまりは生の実感を得られていないのだ。

現代の最高峰の技術をもって作られたゲームに満足感を得られなかった。逆に空虚感が募るばかりだったのはそういう事だったのだ。

俺は自問する。

俺の求める「リアル」とは何か。

PCCと小型擬脳素子が可能にした高度情報化社会は存在のすべてをデジタルデータの基で一元化。ありとあるゆる世界、人間をネットから垣間見る事のできる世界を実現した。

加えて、前世紀に成功した核融合による小型太陽とも言える人工の半恒久的エネルギー体の実現化以降、エネルギー問題は解決し、原子改竄及び生成技術の向上も相まって人類は生を得るための労働から解放された。

さらには、人々の不平等を失くすべく考案された「セントラルシステム」は超情報集積回路「セントラル」によって機能し、全ての資源供給や生活環境を管理し、誰一人餓える事なき理想郷を現実のものとした。

今現在の労働システムは個人の存在意義の確立と人間の社会生の維持のための機能だが、俺はそうは感じない。

個人の資質があらかじめ把握され、能力的に可能な事が分かりきっていて、さらに言えば機械化すれば済む仕事を、スケジュール通りにこなすことにどんな意味を見いだせるのか。俺や例の書き込みの主のような存在そのものがその問題点を浮き彫りにしてるのではないか。

考えれば考えるほど、心の内で焦燥感が大きくくすぶっていくのを感じていた。

ある意味構造的に完成されたともいえる世界を実現した人類。その恩恵によって生きる人間が触れてはいけないタブーが俺を揺さぶる。

餓える事ない世界。

争う必要のない世界。

「構造的完璧さ」に満ち足りた世界は人に何をもたらすのか？

心の内に潜んでいた飢えに気づいた瞬間、それは大きく顎を開き  
牙を剥く。

この、大きく虚ろで、今も広り続ける穴をどうやって埋めること  
ができるのだろうか。

ふと、自動スクロールのまま放っておいたBBSの画面が勝手に  
止まった。

気づかぬうちに自動スクロールを解除したかと怪訝に思いながら  
も、なにげなく表示されている書き込みに目が止まる。

「よりリアルを感じたければ」と書かれた書き込みとそれに続くア  
クセスポイントのパスが書かれていた。

その不思議な書き込みに若干の興味を覚えるが、怪しげなページ  
にアクセスはしたくない。

少しでも情報を探ろうと、この書き込みに対する反応を見ると、  
「上のページ、バグでもウイルスでもないけどよくわからん」「俺  
も行ってみたけど同じくよくわからん」「なんか変な入力フォーム  
があるけど意味不明」等の意見が見受けられた。

どうやら、危険性は無いようだが、中身のあるものでもないらしい。

思わせぶりのイタズラといったところだろうか。

この手のBBSでは匿名性ゆえにこういった書き込みは珍しくもない。この書き込みもそういったものの一つだろうと思った時、あることに気づいた。

書き込みにしっかりとIDが付与されているのである。

匿名性を保つこのBBSではプログラムの改変によって、IDの表示は文字化けを起こしその意味がなくなるようになっていたのだが、この書き込みに限っては文字化けが起こっていない。

そもそも自動スクロールがこのメッセージに合わせて止まったのも謎だ。なにかスク립トを紛れ込ませていたのだろうか。

なにからなにまで得体の知れない書き込みだったが、その後続いた危険性は無いという書き込みを信じてアクセスを試みる事にした。

心のどこかで、ROBに求めていたリアルを感じられるかという希望を信じたかったのかもしれない。

匿名のBBSから跳んだそのページは一瞬画面がブラックアウトしたかと思うとぼんやりと謎の入力フォームが出現するという仕様になっていた。

——「Please your score」

一言その問いかけがあるだけだ。

これが「意味不明な入力フォーム」と言うやつだろうか。直訳すると「あなたのスコアを」という意味だが、いったい何を問うてるんだろうか。

今一度先ほどのBBSに戻り、途中まで読んでいた閲覧を再開。なにかこのページの解読のヒントになる書き込みは無いだろうかと追っていくが、めばしいものは見当たらない。

一体、入力を求められているのは何のスコアなのか。

それがわかれば、R o Bを超えた、リアルを感じられる世界が待っているかもしれない。イタズラに振り回されているだけなのかもしれないのに関わらず、俺の中で牙をむき出しにした空虚が暴れまわり、興味は膨れ上がる。

試しに架空のパーソナルIDを入力してみるが、反応はない。

「スコア。スコア。スコアって何だ？」

頭をフル回転させ、知恵を絞り出す。

「何かの得点じゃなくて何かの楽譜の事だろうか？」

音楽の楽譜のことをスコアと呼ぶことを思い出すが、結局なんの楽譜を入力すればいいかわからないので、根本的な解決には繋がらない。

文章で楽譜を表現する方法を調べてみたり、試しに音階をアルファベットや数字に置き換え、適当な音楽を入力してみたが、手応えはない。

あと、試してみてないのは自分の本当のパーソナルIDだけだが、得体の知らない人間にこちらの素性がバレるのはよろしいことではない。

たとえ、セントラルの基で平等化されたがゆえに、個人情報などなんの価値も持たず、ネーションのデータベースを照会すればある程度のことは調べられるとしてもだ。

ここで、俺は一端謎のアクセスページを閉じた。

手先を操作し、トラッシュボックスを開くと、削除したデータを漁り「R o B」のログを発見する。

パーソナルIDとゲームの固有のユーザーIDを入力し、データの再発行を要求。「R o B」のデータを開き、ゲームのサーバにアクセスすると、個人ログを照会、つい一時間前までやっていたゲームのシステムログを呼び出した。

はやる気持ちを抑えながら、中身を確認していく。そのデータの羅列の最後の行に十二桁の数字を見つけた。俺が「R o B」をクリアした際にはじき出したスコアだ。

これだ。

十二桁の数字を記憶させ、さっきのアクセスページを再び表示。入力フォームに「R o B」のスコアを入力、送信。

新たなページに飛んだ。

「よしっ！！」

完全な勘だったが功を奏したようだ。

再び画面がブラックアウトし、新たなメッセージが浮かび上がる。

——「R O Bに満足できなかったあなたへ。リアルに餓えるあなたへ。リアルを、あなたを感じられることのできる世界をあなたへ」

なんとも思わせぶりなメッセージだ。

画面をスクロールさせると、そこに現れたのは住所と管理者のIDだった。

——「あなたの任意の時間を下のフォームにご入力頂き、その時間に上記の住所までお越しく下さい。無償にて未知の体験をあなたに提供させていただきます」

得体の知れないその怪しげなメッセージを、俺はしかし、信じることにした。

なにか危険なことに巻き込まれようと、セントラルに取り締まられるようなやつかいな事態になろうと構わなかった。虚無感で満たされる現実などリスクとして賭けるには安いものだ。

俺は入力フォームに明日に控える基本労働が終わった時間を指定

し、送信した。

その後、ページに書いてある住所と、管理者のネイションIDをネットで検索にかける事にした。

ネイションデータベースで照会すると、ブランクページに行き当たった。

「ブランク……？登録がないんじゃない？ブランクってどう言うことだ？セントラルの管理外のネイションなんて存在しないはずじゃ……」

一切の情報が書かれておらず「ブランクコード」とだけ書かれたページをいつまでも眺めていてもしょうがないので、わからない情報は諦めて、今度は住所を調べる事にする。こちらは、ブランクページにこそ行き当たらなかったが、現在では使われていない荒廃地域が指定された。

前世紀の震災以降排他地域に指定され、セントラルの管理からも外された地域だ。立ち入り禁止になっていたかはわからないが、住んでいる人はおるか、ライフラインの供給もなされていない地域のはずだ。本当にここになんらかの施設があるんだろうか。

疑念は深まる一方だが、騙されてもしようとしないと腹を決めたばかりだということを思いだし開き直る。明日直接出向いて、自分の目で確かめれば良いことだ。登録のページを閉じると、PCCからログアウトした。

## 決意の潜行

翌日、PCCのアラーム音で、労働時間からきっかり三時間前に眠りから起こされると、ルーチンになった支度をして、家を後にした。指定された「クラスB-2 アルファタワー47フロア」へ出向き決められた労働をこなす。

労働はその名目ゆえ、配慮として肉体を行使するような単純作業ではないものの、達成感と目標を見いだせないという点においては似たようなものだ。こんな時間で人間の社会性と個人の尊厳を実感し、精神を健康に保てるとはとてもじゃないが思えない。

規定の八時間をただこなすだけに注力し、労働を終える。

ビルを出ると無人タクシーを捕まえて、例の住所を告げると、やはり立ち入り進入禁止区域に指定されていたらしく、その手前で降ろされた。

労働中はその使用が禁止されているため自律プログラム以外のプログラムを休止させておいたPCCを立ち上げ、ネットに繋ぐと地図を呼び出す。二十一世紀の姿をした廃墟を両の足で歩く。

錆びて腐食したフェンスを何とか素手でねじ切り、瓦礫を踏み越えると、ようやく目的のビルのたどり着いた。

運良く倒壊を免れたビルは緑一色に覆われ元の壁面の色など伺い知ることはできない。蔦とシダに覆われていないのは辛うじて正面玄関にそびえる自動ドアだけだ。しかしこの地域一帯はとうに排他地域に指定され電力の供給もなされていないはずだ。

周りを見渡し、大地に斜めに立つ電柱が目に残る。現在のネイションはセントラル管理による電源供給がなされており、あんな有線による送電など潰えて久しい。

本来の意図に反して鍵の役割を果たしている、打ち捨てられた文明の長物の前で俺は立ち尽くしていた。

電源が来ていないのでは自動ドアは使いものにならないと思い、どうやって中に入ったものと悩んでいると、自動ドアのガラス越しに広がるビルのエントランスに明かりが灯っていく。そうこうしている内に、軋んだ音を立てながらドアが開いていく。どうやら、セントラルからの供給ではないルートで電気が通っているらしい。

エントランスまで行き、背中越しに再び軋んだ音を聞きながら、周囲を見渡す。

照明はついているが、光を取り入れるための窓は全て植物によって覆われているので、中はお世辞にも明るいとはいえない。

フツと音もなく、いくつかの照明が消えた。

消えることなく灯り続けている照明はどうやら道しるべの役割となっているらしく、右手に見える細長い通路だけがぼんやりと暗がりには浮かぶように照らされていた。

監視カメラがあるようにも見えないが、とりあえず俺はビルの主の無愛想な歓迎を受けることにした。

薄暗い通路を進むと突き当たりでエレベーターが見えてくる。俺

がそこまでたどり着いた時ちょうどエレベーターの扉が開いた。実際に俺の動きに合わせているんだろう。エレベーターに乗ると階数のボタンが無かった。あるのはただ 印のボタンのみ。素直にそのボタンを押すと、エレベーターは一度ガクンと揺れてから重々しい音と共に上昇を開始した。その揺れと音にエレベーターが反重力式でないことに驚くが、旧世紀のビルにそんなものがあるはずもないと思い直す。

チンっと言うこれまたレトロな音ともにエレベーターが止まる。エレベーターが真っ直ぐに伸びる薄暗いリノリウムの廊下が目に入った。

エレベーターから真っ直ぐに伸びる薄暗いリノリウムの廊下を進んでいくと、突き当たりに部屋があった。

今度は自動ドアじゃないその観音開きの扉を開くと、飛び込んできた光のまぶしさに目が眩む。そこは先ほどまでの薄暗い廊下と違い、光に満ちていた。

二十畳ほどのその空間は白い光で満たされているが、電球は見あたらない。壁や天井が発光しているのだとすぐわかった。壁、床、天井などに光陰乾湿寒暖調節の素子が組み込まれた現代の一般的な造りだからだ。部屋の中には椅子が備え付けられており、それ以外の調度品は見当たらない。

ただっ広い部屋に椅子一つ。どうすればいいかわからず立ち尽くす俺の脳内に通信のアラームが響いた。

「こんにちは。ようこそID38485bb09 福見マルセオさん」

俺が通信回線を開くより早く脳内に声が響く。脳内通信回線の強制オープンの権限などセントラルぐらいにしか認められていないはずだが。

「福見さんの疑念はごもっともですが、ここに至る過程やこのような環境。野暮な詮索は無用でお願いできますか？」

まともでない事など端から覚悟の上じゃないかと自分に言い聞かせ、無機質な声の主に従う。

「わかった。余計な詮索はしない。俺はあんたの言う「リアル」ってのが何なのが気になるだけなんだ」

「いいでしょう。早速ではありませんが「リアル」を提供させて頂きます」

「ああ、頼む」

この時正直な気持ちを言えば、様々な疑問が頭をよぎっていた。匿名システムを掻い潜ったID付きの書き込みに始まり、排他地域に構えられた施設や個人の脳内通信システムへのハッキング。いくつかの法に抵触するのか。そもそも技術的にそんな事が可能なのか？

「では、これよりとあるゲームを提供させていただきます」

俺の内心の不安などお構いなしといった具合で、無機質な声は説明を続ける。

「これより福見さんにプレイしていただくゲームは福見さんのPCC及び小型擬脳素子のEPD（Elemental Personality Date）にアクセスさせていただくことで初めてプレイが可能になります。PCCと小型擬脳素子の外部アクセスをオープンにしたまま部屋の中央の椅子へ」

エレメンタルパーソナリティデータだと。なんだ、それは。PCCと小型擬脳素子にそんなデータ領域があるなんて聞いたがことない。

「さあ、福見さん」

俺はもう一度思考を停止させた。わからないことを聞き始めればきりがないし、わかった所で何になるというのか。

案内に従って、外部アクセスをオープンにして椅子に腰掛ける。

「それでは、どうぞお楽しみください」

目を閉じPCCのコンソールビューを開き、外部アクセスからゲームのデータを受け取る。「IC System File」と銘打たれたファイルを開き、俺は「リアル」を感じられるという謎のゲームのヴァーチャル世界へと感覚ごと落ちていった。

行き着いた先は上下左右ありとあらゆる方向感覚のない世界。あるのはただ何も無い空間だけと言う世界だった。

眼前にシステムメッセージが浮かび上がる。

——プレイヤーID38485bb09 福見マルセオ。

――EPDにアクセス。パス入力。  
――拒絶。エラー。  
――ルート改変。  
――クリア。  
――EPDのシステムデータへの移入に成功。キャラクターデータ更新。  
――各感覚器官及び神経系との疑似リンク構築。  
――エラー。センソラルによるPPC機能制限。  
――再試行。  
――エラー。  
――PPCの疑似感覚疑似神経の構築上限規制を解除。クリア。  
――疑似感覚及び疑似神経のシンクロ理論上限値設定。  
――完了。  
――プレイ空間構築の為一度再起動を行います。

流れるようにしてシステムメッセージが浮かんでは消えていく。それらを流し読みしながら、俺はこのゲームのカラクリを何となくではあるが把握していた。

一般的に流通しているヴァーチャルゲームはいかにリアルな世界が用意されていようと、そこで得られる体験には制限がかかっている。それがセンソラルによるPPCの機能制限である。小型擬脳素子とリンクし理論上すべての五感を脳内で再現できるPPCはしかし、悪用を防ぐために疑似感覚の構築をある一定の割合までと制限されているのだ。例えばゲーム内で脳を打ち抜かれるような事態になった時、実際に体に損傷が無くとも、脳を打たれたという疑似衝撃を受けただけで人間はショック死をしてしまう為である。

対してこの「IC」とか言うゲームはヴァーチャル世界との神経接続の際にその機能制限を取っ払うという、本来なら許されざるイ

リーガルな処置を行っているのだ。つまりこの世界はゲームでありながら、痛みを感じ、おそらく場合によっては死にもする。そんな真のリアリティを伴ったゲームというわけだ。

再起動のためブラックアウトしたゲーム世界が再び構築される。

目の前に現れた光景は白と黒の二色だった。小ささまざまな白い構造物が無秩序に並んでいる。黒はその陰だ。

——ICのルールはただ一つ、この遮蔽物の立ち並ぶヴァーチャル空間でサバイバルをしていただきます。生き残れるのはただ一人。それだけです。

ごくごく簡素な説明だけを残してシステムメッセージが消える。しかしそれで十分だった。無機質な白い遮蔽物のみのゲームフィールドはすこし臨場感に欠けるが、おそらく疑似感覚をフルに再現するための処置に多大なメモリを費やしているのだろうから仕方ないだろう。相手は誰か、どんな武器があるのか？そんな説明もなされていないが、それを探りながらというのもゲームの一部に違いはない。

俺は手の甲に爪を強く突き立ててみた。鋭い痛みが走り、切れた皮膚からは血が滲む。痛みを十分に感じることを確かめると、はやる気持ちを抑えリアルなヴァーチャルの世界を歩き始めた。

## 殺戮の口火

まず、俺がしたことは現状の把握だ。敵がどんな存在か、何人いるのか、フィールドにはなんかしらのギミックが用意されているのか、武器の入手はどうやって行うのか、知らなければいけないことは山ほどある。実際にこのゲームで命を落とすかどうかはわからないが、可能性は充分にあり得るのだ。リアルな世界を望んだとはいえ死んでしまつては元も子もない。

俺は不用意に動かず、まずは身を守ることにし、建物の中に入った。格闘戦になるのか銃撃戦になるのかはわからないが、どちらにせよ敵に見つかりやすい場所にボケッと突っ立っているのは得策じゃない。

ドアも無く、入り口がポカンと口を開けている手近な白いビルに入り、周囲を見渡す。ビルの中も無機質な白で統一されていた。椅子や机といった調度品はなにもない二十メートル四方程の空間が広がっている。部屋はあるがドアはなく、窓枠はあるが窓そのものはまっっていない。他に目に付くのは柱と、二階に上がる階段程度。つまりは構造の骨組みだけという造りだ。

敵が部屋の中や柱の陰から飛び出してくるかもしれないと注意しながら、建物の中を探っていく。すると一階の入り口から一番遠い部屋の中で奇妙なものを見つけた。

それは手のひら大の、これまた白で構成された箱だ。唯一変わった点と言えば上の部分に赤く光る半球状の水晶体のようなものがある。

ることだろうか。

なにかゲームに関連するアイテムのようなものだろうか、それとも何かの罠だろうか？脳裏を逡巡がよぎる。

その時、建物の外で物音が響いた。乾いた破裂音だ。以前他のゲームでも聞いたことのある音。

現代のテクノロジーに準拠したゲームで頻繁に登場する原子構造体に干渉する武器でもなく、密度を高めた重力素をぶつける類の武器でもない。それは火薬によって金属の弾を飛ばすという原始的な原理で働き、前世紀まで主力とされた武器の音、銃声だった。

俺の知らない所でもうゲームは始まっているのだ。一気に緊張感が高まる。そして、その緊張感は恐怖へと繋がる。もう敵には武器を持っている奴が居るのだ。俺は丸腰だと言うのに。

何か武器を手にしたという恐怖が、目の前の箱が罠かもしれなという恐怖に勝った。

白い箱を両手で持ち上げる。この時点では何も起こらない。すぐに爆発するような罠ではなさそうだ。中身を取り出すことがもしできるなら、それはどうやるのだろうか、といういろいろいじっていると、赤かった半球の水晶体の光が緑に変化した。どうやら半球体にかざした手に反応したらしい。

緑の光を放ちながら箱が崩れていく。そしてバラバラに崩れていくと思いきや、その崩れた欠片が再び手のひらの上で集まっていく。色も形も変わりながら最終的にそれは銃となって手に残った。こうして俺は鈍い光沢を放つ黒い銃を手に入れた。

グリップを強く握ると、その大きさはしっかりと俺の手にフィットした。グリップを両手で包み込み、ひじを伸ばして脇を締め、照準を合わせる様にして眼前に構えてみる。試しに一発撃ってみた。衝動に駆られるが、残弾一発の有無が命取りになる場面もあるかもしれないと思いとどまり、部屋を出ることにした。

部屋を出た瞬間、俺を待っていたのは黒い敵だった。柱の脇に立つその敵は黒子のように頭から爪先まで黒尽くめで顔を確かめる事ができない。

その異様な姿に虚を突かれたが、俺は瞬時に銃を構える。幸運にも敵はどうやら先ほどの俺と同様丸腰のようで、俺が構えた銃に身構えるがどうする事もできず立ち尽くしている。

俺はその黒い胴体の中心に照準を構えると引き金を引こうと指に力を込めた。しかし引き金は固く動かない。刹那黒い敵が動いた。一息に俺との距離を詰めようと迫ってくる。慌てた俺は何度も引き金を引こうとするが依然として固く動かず弾丸は出ない。そうこうしている内に黒い敵は俺に肉迫していた。

猛然と突進してきたそいつはその勢いで俺の銃を持つ腕に組み付き、そのまま俺を押し倒す。倒れた拍子で手から銃がこぼれ落ちた。

マウントポジションを取った黒い敵は俺を殴りつけてきた。頬骨を、顎を、目許を、鼻を、顔中を拳で打ちけられ、産まれて始めて感じるその痛みと衝撃に意識が朦朧とする。必至に腕で顔を庇い、敵を押し返そうとするが、しっかりと体重をかけられてきていて、

ビクともしない。腕を掻い潜った黒い拳が鼻を潰す。巧く息が出来ず、口と鼻に血が溢れているのだと知った。

このままでは不味い。遠くなる意識を必至で繋ぎとめ、下半身に力を入れた。相手が前に体重を掛けているのを利用。腰を一気に跳ね上げ、相手を前のめりに倒す。敵の拘束に隙が出来たのを見逃さず、脇から抜けると、そのわき腹に思い切り拳を打ち込む。

「うあああぁっ!!」

体をくの字に曲げて転げる敵を逃さずに急いで立ち上がると、今度は思いっきり顔を蹴る。声も表情も無いままに痛みが、顔を抑える黒い敵を今度は俺が組み敷いた。

「はぁ、はぁ、くそつたれええ!!」

口にたまった血を吐き出し、先ほど自分がされたことを黒い敵に返す。自分がしたのと同じように転ばされぬよう前のめりになり過ぎないように気をつけ、一発一発渾身の力で拳を打ち下ろす。

暴れる敵の振るった腕が口元にぶつかり、俺の八重歯が飛ぶ。思わず走った激痛に悲鳴が漏れるが、怯む訳にはいかない。

続けて、黒い敵は自由になる手で俺の太ももを掴むと渾身の力で爪を付きたてる。窮鼠の牙が、俺の皮膚を裂き、肉をえぐってきた。

「ぐあああああああ!!」

余りの痛みに、視界が明滅し、自分の意思とは別に喉の奥から絶叫が漏れるが、敵の顔を打ち据える手は休めない。

両の足が鮮血で真っ赤に染まり、痛みで頭がどうにかなりそうになったところで、下に組み敷いた敵から力が抜けた。意識を失ったようだ。

俺は荒い息をつきながら、意識を失った敵の脇に横たわった。鋭い足の痛みで今まで気付かなかったが、両手に鈍い痛みが走っていることに気付き、目をやめると皮がめくれ血がにじんでいた。何度も殴られた顔は熱を持って腫れ上がり、真っ赤に染まっているのは両の手足。これだけあっても飽和することなく断続的に響く痛みが俺の意識を苛む。

「なんだ、これ、マジ痛えよ。くそつたれ」

産まれてこの方こんな痛みなど感じたことは無い。それどころか人を殴ったのも殴られたのも、ゲーム以外では初めてだ。殴り合いとはこんなにもえげつなく血みどろのものなのかと驚愕を覚える。

いま倒した黒い敵の正体はCPUだったのか。それとも俺と同じように何かを求めてこのゲームにアクセスをしていた、どこかの誰かだったのか。

もしかしたら、今、俺は人を殺したのかもしれない。

ふと、隣から甲高い音が響いた。まだ敵に意識があつたのかと慌てるが、どうやらそうではないようだ。頭から流したおびただしい血で塗れた黒い体が、先ほどの箱と同様バラバラに崩れていく。ほんの数秒で分解された黒い敵は、真っ赤な血だまりだけをその場に残

して消滅した。

それを見た俺はすぐさま自分の馬鹿な考えに気付く。

「これも、ゲームじゃないか」

そのことを思い知らされると、傷の痛みと熱に反して、頭はすっかり冷静になった。

人を殺したかもしれないという恐怖を誤魔化すためだったか。それとも急激な非現実的思考回路がおかしくなったか。そのどちらかは判らないが俺は嗤った。

死ぬかもしれない殴り合いの興奮自体は醒めていないが、その興奮を客観的に見ている自分がいた。

「痛みに苛まれ、死ぬかもしれない恐怖と隣り合わせ。これがあいつの言ってたリアルってことか！」

そうだ。こんな感覚、極上のゲームであるR O Bをプレイしているときにすら感じなかった感覚だ。それを与えてくれるこのゲームこそ、俺の望んでいたものじゃないのか。

血に濡れ、遠くに転がった、俺の八重歯が見えた。

血を失い若干ふらつく頭を振るって、飛ばされた銃を拾いにいく。肝心なときに役立たずだったにび色の銃の引き金は相変わらず固いままだ。

熱を持った両腿の傷と対照的に、思考が冷えて研ぎ澄まされてい

くを感じた。手に握った銃を見つめ直し、リアルと向き合う決意を新たに固める。

「死んでたまるか」

痛む足を引きずり立ち上がった俺は、初めて経験した死地を後にした。

## 血潮の波瀾

最初の敵を殺したあと、俺は身を隠せる場所を探していた。さっきの戦いで、なぜ銃の引き金が引けなかったのかも気にはなっていたのだが、なによりも両腿の流血が止まらなかったからだ。

なんとかして流れ出る血を止めなければ体力の低下は免れないし、血がでるままに移動したときにできる血痕が、敵に俺の居場所を教えるのが怖かった。

白の直線で構成された無機質な世界をさまよい、三方を壁に囲まれた空間を発見する。

周囲を警戒し、敵の気配が無いことを確認した上で血痕で敵を招かぬように配慮し、腰を降ろした。

まずは止血だ。壁に体を預けながら、足の位置を高くし患部を強く圧迫する。どす黒い血が僅かに吹き出るが、次第に出血は収まっていた。敵の爪で抉り、切り裂かれた皮膚は、見た目こそ真紅に染まっていたものの、傷自体はそんなに深くなかったようだ。痛みも瞬間的なものだったようで、今は大した痛みも無い。

今俺を苛む痛みのもとは、吹き飛ばされた右の八重歯だ。ズキズキと断続的に頭に響く痛みも耐え難いが、なにより痛みで歯を食いしめることができないのが厄介だ。なにかとふんばり力を込めることは当分難しそうだ。

自分の体の状況を確認を一通り終わると、俺はズボンのベルトにさしていた銃を引き抜いた。

眼前に構え、引き金を引いてみるが、やはり弾はでない。というより引き金が引けないのだ。

この問題を何とかしなければ、またさっきの様な血生臭い肉と肉のぶつかり合いに身を投じなければならぬ。足に負傷を抱え、踏ん張り、力を出すことも叶わぬ身でそんな戦いを生きていけるはずがないことくらい、ゲームでしか戦場を知らない俺にもわかる。

気を取り直して、銃を観察する。そもそも、ほとんどのゲームで、こんな火薬で金属の弾丸を飛ばす様なレトロな銃など出てこない。一般的なのは対象の内部に反物質を生み出すものや重力波の干渉力を利用するものだ。すこし古いデザイン、機能を模したものでモレザーが良いところで旧世紀の初頭にすでに前時代の遺物として捨て置かれた「拳銃」など、ゲームのなかですら見かけない。今は使われることのない歴史上の武器という点において、拳銃も石器も大差はないのだ。

そんな未知の物体の構造と仕組みを理解するべく、唯一の武器を眺め、いじること数分。引き金が引けなかったのは安全装置を解除していなかったためであるという、笑い話にもならない間抜けな結論に至った。銃の側面に付いていた出っ張りに触れたところ、カチリ、と音を立ててその部分がスライドし、引き金が軽くなったのだ。

「なんだよ、こんな簡単な事だったのか」

そんな簡単なことにすら気づけなかった自分に脱力するが、その結果が招いたのは、吹き飛んだ歯と引き裂かれた皮膚、危うく死ぬかもしれないという恐怖だ。とても笑うことなどできない。みずからを守る武器を最大限に活用しなければ、待っているのは死だ。

あらためて、自分の置かれている状況を振り返り、自然と銃を握る手に力がこもる。

その時、遠くで足音が響いた。

突如響いた敵の存在を示す音に、全身が強ばる。

足音は、幾分離れたところになったものが、反響を重ねて俺のところまで響いてきたもののようだ。あわてて、身を預けていた壁から顔を出し、周囲を伺うが、敵の姿は確認できない。しかし、徐々に大きくなるその音は敵の接近を告げている。

安全装置を解除し、敵を殺せる準備を整えた武器を握りしめ、敵の接近を待つ。

こちらは足音をたてていないし、身を潜めている。敵がこちらの存在に気づいているとは考えづらい。気づいていないからこそ、こつとも不用意に音を立てて移動しているのだろう。

加えて、こちらには敵を欺くためのとっておきの策がある。今俺が身を潜めている突き当たりが続く、通路部分にある分岐点には、俺の血痕をあえて垂らしてあるのだ。俺が居る方向とは別の方向へ、点々と続く血痕は敵を死へと誘う罠だ。

敵が血痕を見つけ、喜々として手負いの俺の背中を負ったところで、その先に俺はいない。そうこうしている間に本当の俺は無警戒の敵の背中を照準しているはずだ。

耳をこらし、敵の足音から動向を探る。

一度足音が消えたかと思うと、僅か後、小さくなって音が再開する。先ほどより幾分音が小さい。

「血痕に気づいたな」

怪我をしている俺の幻を小走りに追う黒い敵を想像し、立ち上がる。後ろから密かに近づき、この銃で一撃だ。一時の安息を得た場所を出て、再び戦場へと身を投じる。

音を立てずにかつ急いで敵の後ろを取るべく、角を曲がると、そこに黒い存在が立っていた。

「え？」

予想だにしていなかった事態に思考が現実についていけない。敵の虚を突くために動いたはずが、俺が逆に虚を突かれのか。

考えをまとめられない俺の脳が辛うじて認識した現実。それは、黒い手がこちらに構えた、鈍い光沢を放つ銃だった。

ここまで来て、ようやく罠が見破られていたことに気づくが、もう遅い。虚を突かれ鳩のごとく間抜けな面をさらす俺を、敵の銃口はしっかりと捉えている。

死の予感が脳裏をよぎり、全身から力が抜ける。

「くそ。死ぬのか、俺」

諦めの台詞を口にしながら、しかし俺の中の本能は生存を諦めては居なかった。その本能のおかげで目を瞑らずにいられたのは僥倖以外の何者でもないだろう。

最後まで光を捉えていた両の眼は起死回生につながる光景を見た。

引き金にかけられ、力を込められた指と、堅く動かない引き金。敵の表情は黒く伺い知れず、その身構えはこちらをむいたままだ。

頭ではなく、直感が死の淵で今一度全身を突き動かした。

奴は安全装置を外していない。

自らも陥った境遇だからこそ、それが察知できた。

その考えが頭に浮かんだ瞬間、俺は自らの眉間を捉える銃口に向かって、一直線に駆け出していた。

三步程踏み込んだところで、腰の後ろに差した銃に手を伸ばすという選択肢がすっかり頭から抜け落ちていたことに気づくがもう遅い。

全身のバネを伸縮させ、爆ぜるようにして、敵に身を寄せたつもりだったが、足をもつれさせて転ぶ寸前だったのかも知れないし、実際にはどうだったのかはわからない。ただがむしやに敵に近づいた。

ズキリ、と鋭い痛みが強く食いしばった口内で暴れるが、気になどしていられない。それを抑えこむように一層食いしばる力を強め、

駆ける。

安全装置を外してないから引き金を引けない。しかも敵はそれに気づいていない。そう、思った。そうでなければ死だ。

敵との距離は目測で十五メートルほど。その果てしない距離を文字通り懸命に駆けた。

直感は当たった。

こちらを見据えていた敵の視線が揺らぐ。

近づく俺と、一向に敵を撃ち殺さない自身の武器との間で困惑の視線が泳いでいる。

ここまでくれば直感は確信に変わっていた。

もはや、敵が今すぐ安全装置の存在に気づき、急いでそれ进行操作したところで、俺が組み付き銃を無力化する方が早いだろう。

そこまで、俺の接敵を許してなお、敵は銃を諦めようとはしていなかった。

血の臭いが立ちこめ、手に嫌な感触の残る生死をかけた殴り合いを経験した俺にはその気持ち痛みが痛いほどわかる。体と体をぶつけ合う戦いは痛くて怖い。その二つから、本質的にはないとは言え、遠ざけてくれる銃という武器は一度手にしてしまうと、それを手放すことが容易ではなくなる魅力が、銃と言う飛び道具にはある。

その銃の魔力に囚われたのであろう敵は、役に立たないとわかつ

ていても、それを手放すことなく、半ば自棄になり、カチカチと動かない引き金に力をこめていた。

対して俺は、二メートル程の間合いまで近づくまでに、すっかり冷静になれていた。さっきの一戦の経験も大きいだろう。そう考えると、敵はこれが初陣なのかも知れない。

最後の一步を大きく踏み込むと、右足を振り上げ、敵の銃を握る右手を蹴りあげる。

敵がすがっていた銃が大きく弧を描き飛んでいく。

手から放れて尚、己を守る武器への未練を消せない敵は、弧を描く銃を視線で追い、届かぬと頭では分かっているだろうに、銃へと伸ばす手を止められないでいる。

そんな哀れな様子を尻目に俺は、両腕を使い敵の体を突き飛ばす。後ろに数歩たたらを踏む敵と、バックステップで距離をとる俺。

少し間合いを取ったところで、腰の銃を引き抜き、手先の感触で安全装置が外れていることを確認。的の小さい頭は避けて、体の中心、胸のあたりを照準。

乾いた銃声が二度響いた。

崩れ落ちるように倒れ、赤い染みを作りながらももがき、こちらに目を向ける敵。声もなく、黒一色に染められた瞳からも感情を読みとれないが、なにかの感情を強くぶつけられている気がして思わず目を逸らす。

ほどなく無機質な敵は、先ほどの敵と同様、甲高い機械音を最後に、データへと分解されていった。

敵の銃を拾う。案の定安全装置はかけられたままだった。

銃声ではかの敵に自分の居場所をさとられてしまうかも知れない。この場所には長く留まっていられない。背後にある大きな血溜まりを視界に入れないようにして振り返る。鼻を突く血の臭いで湧き上がる吐き気を懸命に我慢しその場を後にした。

二度目の戦闘はこうしてあっけなく幕を閉じた。

## 螺旋の正体

先ほどの戦闘で一度は止まったかと思った血がまたにじみ出てきた。血痕で足跡を作り上げてしまうほどでもないが、とにかく銃声を上げてしまった場所を離れ、今一度、安全な場所を探すために、俺は小走りに戦場を移動していた。

先ほどのような三方を壁に囲まれていた場所は身を隠すなら選ばれるを得ないが、いざというとき、逃げ場が失われるのも考え物だ。開けた場所では狙われる方向を特定できないし、どこが適切な陣地かと目を配る。

周囲を十分に警戒しながら、今まで居た二階建ての小さな建物を裏口に当たる場所から出ると、周囲にあるのは隣の建物の三階からぶら下がる梯子と、大きな道にでる小径のみだった。

大きな通りには大小いくつもの建物が並んでおり、通り側には窓が無数に口を開いている。あんな通りにノコノコと姿を現せば、どこから狙われるか分かったものではない。梯子を登った先に敵がいれば、梯子に捕まっているこちらが大きく不利になるが、通りに出て待ち伏せする敵に蜂の巣にされるよりまだマシだろう。

縄ばしごに登ることなど初めてのことですいぶん不格好な姿を晒しているのが自分でも分かったが仕方ない。そそくさと梯子を登りきると、屋上のようなその部分には待ち伏せはなかった。屋上に上がるための内階段を囲う屋根の裏側にも探りを入れるが、人影はない。周囲の建物の屋上も跳び移れるほどは近くなく、拳銃で狙撃できるような距離でもなかった。

内階段に腰を下ろしてひとこち付く。

「ふうー……」

ゲームが始まって一体どれ位の時間が経っただろうか。すでに二度、生死を賭けた戦いをこなした。共に無我夢中で気づけばなんとか生き残っていたという体だ。

こうして、体と心を少し休める瞬間を得てみて初めて、今まで随分神経が昂ぶっていたかという事に気づいた。

追っ手がかかっている訳でもない今、戦いで興奮した頭の温度を下げ、現状を整理するにはいい時間だった。

片手は銃にかけ、周囲に気を配りつつも、意識を思考に傾けた。

気になる事はいくつもあった。このゲームの根本的なルールの事。たった一人が生き残るサバイバルであると、システムメッセージは言っていたが、そもそもどれだけの参加者が居るのか。残りの人数がわかれば、あとどれだけの戦闘をこなさなきゃいけないかが判るし、今居る三階の屋上部分から見える範囲でどれだけの密度で敵がひしめいてるのか。制限時間や武器の事も気になる。この建物郡は単なる遮蔽物としてしか機能していないのか。

それらの答え次第で今後取るべき戦略は無数に変わってくる。もし最後の生き残りになるのが勝利条件だとすれば、取るべき行動の指針は一つ。敵を殺す事ではなく、身を隠し命を守りきる事になるだろう。銃弾は十分に手元にある。見通しも良く高低差も活かせるここに留まる事が功を期すかもしれない。

ただ、敵を倒した数が、何らかのアドバンテージになるシステムがこのゲームに組み込まれているのなら話は別だ。

例えば、敵を倒すごとに武器がバージョンアップを遂げるなんてルールであれば、逃げ切り作戦はともじやないが賢い作戦とはいえない。強いものはより強く、弱いものは弱いままにという構造が固定化されてしまえば、最後の一人との一騎打ちでそれまで逃げ隠れていた俺が勝てる見込みは限りなくゼロに近い。

しかし積極的に討って出る事はリスクが高く体力の消耗も激しい。なにより命がけの戦いは身も凍るほどの恐怖だ。

情報と言う道しるべがない無明の迷宮を彷徨う。判断材料がなく堂々巡りを続け、チリチリとした焦燥感が脳を焦がす。

答えの見果てぬ問いを脳裏から振り払うと、もう一つ、気になっていたまま、記憶の片隅に放置していた疑問を解凍し思考する。

その問いは、なぜ、さっきの戦いで血痕の罫を簡単に見破られたか、という事だ。

最初の戦いが終わった後、身を隠し体を休めていた俺は敵の襲撃を防ぐため、罫を張っていた。身を隠していた通路に続く分岐点に偽の血痕を残しておいたのだ。

血痕を発見し、敵が手負いの獲物を求めても、その先に俺は居ない。その間に俺は逃げるなり背後を取るなりできるはずだった。しかし結果はそうはならなかった。

背後を取ろうとした俺は角を曲がった後、出会いがしらに敵と遭遇し完全に虚を突かれた。さらに腑に落ちないのは、そんな虚に突かれた俺の眉間を敵の照準は正確に捉えていたことだ。出会いがしらと言う条件は敵も対等なはずなのにも関わらず、まるで、そこに俺が居る事を見込んでいたかのように。

敵が、最初俺が銃を手にしたときと同様、安全装置の解除に思い至ってなかったから助かったこの命だ。そうじゃなければ、血を流し、データの藻屑として分解されているのは俺だっただろう。

しかし、そんな僥倖にも疑問は残る。敵は銃の安全装置を外し忘れたという事からも、戦闘の経験が多くない事は推測できる。少なくとも銃を手にしてから初めての戦闘が俺との戦いだったに違いなし。銃を手にしたのは敵からか、それともアイテムボックスからか。どちらにせよ、引き金には一度も手をかけたことがなかった。なぜか。簡単だ。銃弾を惜しんだからだ。そう、俺と同じように。

そんな奴にも関わらず、敵は俺の罠を看破した。

俺の罠が完璧だったと過信するつもりはない。しかし、初見である罠を看破できるものだろうか。罠を仕掛けた俺でさえ、血が多く噴き出し、それでも身を隠さなければならなかった状態から、なんとか導き出せた苦肉の策だったと言うのに。

俺はあの手法を古典のアドベンチャーゲームのトリックの一つとして見かけて知っていたから、思いつけた。

最近流行の異星系アドベンチャーの類では各種センサーがゲームシステムに内蔵されており、あのような単純な罠などが効果を発揮する場面はない。そもそもナノマシンが体内に常に常駐し、ありと

あらゆる怪我を瞬時に処置する身体構造で生まれ育った俺達は血を流すという行為自体が、ゲームの中ですらめったに体験しない稀有な状況なのだ。

奴は何処かで見聞きし、知っていたのだろうか。正体が伺えぬ黒き敵の姿が脳裏に浮かぶ。敵はもしかして。

その時、小さな音が響いた。音の出所は腰を下ろした階段の下からだ。

「階下に誰か居るのか」

もう一度強く銃把を握り締めて、腰を上げる。

「考え事はおしまいだな」

小さく呟くと、一段一段、音を立てぬよう階段を下りていく。

積極的に行くか、逃げを決め込むか、結論は未だに出ていない。しかし、敵が近くに居るのがわかっていながら動かざるを得ない。戦うにも逃げるにも、情報を多く知らねばならないのだ。

階段を下りた先、三階建ての建物の三階部分は長い廊下になっていた。一直線に五十メートルほど伸びた白い廊下の片側には、窓のはめられていない窓枠が口を開け無数に並んでいる。もう片側は部屋に面しているのか等間隔にドア枠が並び、廊下の端には手すり付きの柵が見えた。屋上に続く階段はここで途切れているので、恐らく二階に下りる階段だろう。

すばやく動き、手近な、ドアの無い部屋へと身を滑り込ませる。

視線と銃口の向きを平行線に保ちながら周囲を警戒。

部屋の中には幾つかの構造体が数個並び立っていた。二十メートル四方ほどの空間に並ぶのは、小さいもので人の膝の高さほどの数十センチ立方ものから、直径二メートル程で床から天上までそびえる太い柱のようなものまで、いくつかの遮蔽物だ。

柱の死角も見落とす事のないように、気配を探り、部屋を検めていく。そうこうして部屋の逆側に設えられたドア枠までたどり着いた。この部屋には誰も居ないようだ。

廊下に出る前に、一息深く呼吸をする。緊張感が全身を駆け巡り、手先がかすかに震えていた。

恐らく構造的に、隣の部屋も同様の造りになっているだろう。入れ違いになっている可能性も低いとなれば、敵が居るのは隣の部屋か、その先の部屋か。

攻めるべきか、引くべきか、僅かに逡巡する。明らかな物音は立てていないし、敵が俺の存在に気づいているとは考えづらい。

こちらにアドバンテージがあるうちに攻めだ。そう決断を下した。

姿勢を低く保ち、足音を立てぬよう足を滑らせるようにして、決戦の舞台になるかもしれない部屋へと身を躍らせる。

案の定、隣の部屋も、さっき調べた部屋と作りは同じだった。二十メートル四方の部屋に大小の遮蔽物。そんな部屋にあつて俺の目に真っ先に飛び込んできたのは、例の白い箱だった。コレはついている。

白い箱は中からアイテムを取り出せば、緑の光と共に分解されるはずだ。つまりあの箱はまだ未開封。

敵より、先にアイテムを見つけたことに一瞬緊張感が緩むが、慌てて自分を諫める。

まだ敵がアイテムを見つけていないと言う事は、敵は隣の部屋にいるのか。どちらにせよ、緊張を抜ける状況じゃない事を思い返し、緊張感を取り戻す。

今、俺が手にしている銃は、当初アイテムボックスから得たものと先ほどの敵から奪ったもので、現在二丁。このアイテムボックスのものとあわせて三丁。数があってもしょうがないものではあるが、弾数の補充にはなるし、敵に武器や弾を与えない事も大きなアドバンテージだ。そうとなれば、敵との争奪戦になる前に、早く回収してしまわねば。

抜き足を止め、足音がでるのも憚らず小走りに白い箱へ近づいた。白い箱に辿りつき手を差し伸べる。

瞬間、俺はサイドステップをしながら体軀を捻り、後ろを振り返る。

そこには急遽振り向いた俺に虚を突かれ、一瞬体を強張らせた黒の敵が柱の脇に立っていた。刹那、銃声が響く。

一拍遅れて俺が引き金を引いた銃からも乾いた音が響く。

キン、と甲高い音がわずかな時差で二度響く。薬莢が床を叩いた

後、戦場に静寂が訪れた。

黒の敵が放った銃弾は数秒前まで俺の頭があった空間を突きぬけ床に着弾。僅かな黒煙を立てる。

一方俺の放った銃弾と言えば、黒の敵の体の正に中心、鳩尾の少し下辺りを見事に打ち抜いていた。

内臓を打ち抜かれた敵の手から銃がこぼれ落ちる。銃が床を跳ねるカランカランと言う音と共に、膝から崩れ落ち倒れる黒い肢体。横たわり、広がる赤い染みの中心に向け、俺はもう一度、引き鉄を引いた。銃声が耳朵を打ち、残響がこだました。

三度敵を打ち、俺は、積極的に動く事を決めていた。なぜか、先ほどの戦闘で俺が抱えていたある仮説が当たっている実感を得たからだ。

その仮説とは、今俺が戦っている黒い敵の正体が他にもない俺自身の分身であると言う事だ。

俺が自分の知識から苦肉の策で生み出した罠をあつさりと看破した敵。そんな風に頭が切れ、戦闘慣れしているようで、銃の安全装置の存在に思い至らない不自然さ。その二つが俺に奇妙な疑念を植え付けていた。そして極めつけは先ほどの鎌かけだ。

アイテムボックスを前にしたとき、最初俺はついていると単純に考えた。しかし、一瞬後、素直にアイテムを手にするより、これを使って、敵を嵌める事ができないかと考えた。そして同時に、もし

かしたら、敵も同じ事を考えていて、ひょいとアイテムボックスに手を伸ばす間抜けな俺の背中に照準を合わせる事を思い描いているんじゃないかと思に至る。

二つの疑念を判断材料に、俺は賭けに出た。

アイテムボックスに手が届こうかというタイミングでサイドステップ。射線を躲し、反転。敵の存在を確かめる。そこに敵がいなければ、そのままアイテムを回収してもいいし、隣の部屋に居るであろう敵に、思いついた罠を仕掛けても良い。当然、罠に嵌めるなら敵が同様に突然振り返られることにも備えてだ。

そうして得た勝利と、なにより貴重な情報。恐らく、このゲームに参加している黒い敵は俺の記憶や思考パターンをコピーしたAIだ。

答えがわかった上で考えれば、ゲームを始める前にあの男が言っていた事「エレメンタリーパーソナルデータ」という言葉の意味もうなずける。つまりは、PCCや擬脳素子に蓄積された思考パターンの様なもの。いや、もしかしたら、もっと直接的に人格データの様なものがセントラルに管理されているのかもしれない。それを流用しているのだ。

そんなものをハッキングしてゲームのデータ使用するとはと、ほんとこのゲームのイリーガル具合は果てしないと感嘆を覚える。

先ほどの戦場を後にし、俺は屋上に一度戻ると、周囲の様子を丹念に観察していた。血痕、弾痕、銃声。敵の痕跡が見つけれない

かと視線を走らせる。

索敵と接敵を早く済ませ、敵を倒す。今の俺の目的は単純だ。後々、命を脅かすかもしれない危険の可能性の芽を摘む。そのための行動は早いに越した事はない。なにせ、この時点で、敵に遅れを取っているかもしれないのだ。

今わかつているのは、俺と同様の思考パターンをした敵が居るという事。

そして、なにより重要なのは、それに気づいているか否かの差だ。

敵のAIが俺と同じ思考をしていると言っても、そのシステムを知らされていないという事は、畏を訝って突如振り向いた俺に、不意を打たれた先ほどの敵の様子からも伺える。

これは知っている者と知っていない者の間大きなアドバンテージの差が生まれる事、そして、その事実気づいた俺と同じ思考パターンを持っている敵も同様の事実気づく可能性を秘めているという事を意味している。

敵がどのような行動を取るか、自分の考えから予想できれば、戦闘の主導権を握れるし、その逆。自分の思考が読まれるとなれば窮地に追いやられるのは火を見るより明らかだ。

自分の優位を保ったまま、戦闘を重ねていければ、勝利への近道となる。しかし、その優位も確約されているわけではない。敵がその事実には思い至れば、条件はイーブン。それどころか、その事実気づいていないフリをしながら、気づいている相手の思考や行動を誘導する事すらも可能になる。

このゲームの正体は単なる銃撃戦のサバイバルなどではない。

疑心暗鬼は必須。策に策を重ね、いかに敵の思考を読みあうかというドロドロの心理戦。しかも、読みあうは己が思考。内なる自分との戦い。自分ならどう考えるか。どう裏をかくか。裏をかいた様に見せ掛けているだけなのか。一度読み違えれば死という窮地で迫られる自らのアイデンティティとの対峙。正に自分自身のリアルを見出す死のゲームなのだ。

## 終焉の除幕

獲物の目を欺き、鼻と耳で獲物を探り出す。チップに替えた自分の命を餌に、敵をおびき出しては、裏をかき、生命の鼓動をクロガネの弾丸で撃ち抜く、そうして得られるのは自らの命の延命とリアル。

脳漿と弾丸、血溜まりと策略、駆け引きと自己猜疑。ここにあるのは闘争と生命と己のみ。

リアルを得るための究極の闘争は佳境を迎えていた。

六人目の敵の頭蓋を真後ろから撃ち抜いた後、俺は今使っている銃の全弾を撃ち尽くした事を一度マガジンを抜いて確かめ、使い終わった銃をパンツのスリットに差すと、敵から奪った新たな銃を構える。これで残りの銃は三丁。ここまでで、撃った弾丸の数は、十二発。屠った黒い敵は六人。その代償は両大腿部の擦過傷と右の八重歯が一本。かなり上出来な範疇だろう。

敵の正体にあたりをつけた後、どう動くか、多少の迷いがあったのだが、その後遭遇した三人中二人が丸腰だったのは幸運だろう。

しかし、そんな幸運がこの先も続くなんて甘い見通しは立てられない。なぜならこのゲームのシステム上、時間が経つ毎に敗者が淘汰され、強者たちによる殺戮が繰り広げられるようになるからだ。

そして、それは、奪った装備の潤沢さや、戦いの経験を積み上げているというだけの事を意味しない。

このゲームの真のカラクリに気づき、それを利用したゲーム運びができるか。それが真の意味で淘汰をくぐり抜けたことのできている強者である。

すっかり慣れた、自分の死角を気遣いつつほんの僅かな違和感も漏らすことなく周囲の状況を把握する、策敵。身を守りながらすぐさま戦闘に移行できるように心身を緊張させ、無機質な白と黒の世界を歩む。

その時ゲームが大きく動く。その兆しは、敵の放つ小さな物音も聞き漏らすまいと、気を張る俺の耳に飛び込んできた轟音だった。

この世界に響く、銃声でも、討たれた者が世界から排除される異音でもない。音量もさることながら、身を震わせる空氣の衝撃を伴って世界が響く。そして、音響に呼応するように、足下の大地が震える。

突然の出来事に、混乱し立ち尽くす俺だったが、すぐさま大きな震えに足を取られ、その場で倒れ込んだ。

事態を把握しようと、周囲を見回せば、驚愕の光景が俺を飲み込もうと背後に迫っていることに気づく。

白い構造物が乱立する世界が、その色を七色に変えながら瓦解していた。しかもその瓦解はただ崩れさるだけでなく、崩壊しながらその身を地面に飲み込ませている。

俺の視界が振り向いた先で捉えたのは世界を飲み込む黒の虚空。まるでブラックホールさながらに、その中へとすべてが飲み込まれていく。

白い建物はもちろん、それがそびえる白い大地や、陰影も色彩もなく果てのわからなかった白い空さえも、七色に碎かれ虚空に飲み込まれて行く。その後に残るのはただ漆黒の空間のみという有様が、背後、僅か数十メートルの所で広がり、それは地鳴りと共に高速で俺の居る大地にも牙を向けようとしていた。

しっかり数秒間、目の前の光景に肝を抜かれた俺は、慌てて、気を立て直す。

このままでは、自分も漆黒の大顎へ飲み込まれ、世界の藻屑となり果ててしまう。

慌てて逃がれようとするが、大音声と共に揺らぐ大地は走るところか経つことさえ容易ではない。なんとか無様に転げ、貴重な銃の一つを落ちこぼした所で、ようやくその場から離れることに成功する。

銃は惜しいが、それどころではなかった。後ろを振り返る事も無くとにかく脚を回す。

敵から身を隠しつつ、また敵の存在を探りつつ、命からがらに駆け逃げるなど出来るはずもなく、考えるのは世界の崩壊に飲み込まれぬ事のみ。今まで通ってきた道筋はどうだったか。目の前の建物はどこに抜けるのか。グルグルと、様々な懸念が脳裏をよぎり、なにより強い今走るこの道が行き止まりでないことへの祈りの想いがそれらをかき消していく。

無心で走る最中、轟き続ける大音声にすっかり聳されたはずの耳はそれでもしっかり仕事を果たす。遠くないでどこかで拳がった銃声を捉えたのだ。

無心で埋め尽くされた脳内のメモリーを賢明に整理し、思考を紡ぐだけの余裕を探す。一か八かで背後を振り返り、思ったよりも開いていた、俺と世界を食らう虚空との距離は、その余裕を辛くも許してくれた。

絶え絶えの呼吸を整えるため、少しだけ走るペースを落とし、余力を思考に割く。

考えるのは当然、突如起きた世界の異変と、先ほどの銃声の2つ。

まず、世界の崩壊だが、これは十中八九ゲーム側の演出と考えていいだろう。プレイヤーの数が減って尚フィールドの広さが変わらなければ当然人口密度は下がる。加えて、各々が自ら発見した、都合のいい地形、例えば俺が以前体を休めた屋上のような場所。そんな所から離れようとしなければ、戦闘は起こらず、精神的な体力を削り合う持久戦になってしまう。

このゲームをデザインした人間はそんな展開を嫌ったのだろう。大方、互いの命をさらけ出した闘争こそ「リアル」を感じられるところか。

その考え方に異論はないが、それでもこんなやり方は。

おぼつかない足場に、足を取られかけるが、転んでいる暇などない。

フィールドに手を加えることによって、人為的にプレイヤーの流動を促し。さらに生存できる空間を絞ることで密度を高めることも出来る。待っているのは、生き残った者同士の不意の接敵と開戦だ。

それが先ほどの銃声。この仕掛けはそれが狙いだ。

足を休めることなく走っていた通路は白い建物へと続いている。もう一度、後ろを振り返り、余裕を保てるペースで、走り続けた。

思考の速度を速める。この世界で生き残るなにより武器は自らの思考だ。

虚空が大地を切り崩し、崩壊させるのがいつまで続くか、この状況にどう対応するか。

俺なら、まずは、身の安全の確保を最優先、すなわち虚空からの逃げの一手だ。例え、敵が現れようと、ひとまずは無視だ。下手に戦闘に手間取り死体ともに漆黒に飲み込まれていくなどそんなバカな話はない。

俺が迷い無くそう考えるなら敵も一度はそう考えるはずだ。

しかし、銃声は響いた。

敵の中に俺と同じ判断をしなかった人間が居る。そいつの思考を読み違えれば、漆黒の変わりに俺を死へと飲み込むのはそいつの放つ弾丸だ。

まず考えるべき2択。その敵がこのゲームの根幹となるシステム、すなわち、自ら同じパターンで物事を判断する敵との思考の読み合いが雌雄を決するという事に気づいているか否か。

ゲームが大きく動いたことから、今が序盤でないことは明白だ。俺がその事実気づけたのだから、この段階まで生き残っている、

俺と同等の頭を持っている奴なら気づけていたとしてもおかしくはない。気づいているのなら、他の敵が逃げの思考をすると踏み、裏をかいて逃げまどう敵を討つことに転じるのもあり得ないことでもないかもしれない。

しかし、敵の思考を読めるという事実気づくという事は自らの思考も読まれている可能性があるという危険性にも同時に考えを巡らせなければならないということだ。

安易に裏をかくといった戦術が容易に通用すると断じることなど出来はしない。

判断材料が欠如している問題に時間はかけられない。待ち伏せを警戒しながら建物へと身を滑り込ませた。

建物へ顔を突っ込んだ瞬間に俺を打ち抜く凶弾だけが気がかりだったが、待ち伏せはいなかった。どこまでも高くそびえる天井の下に築かれた空間は、今までの部屋の造りと大差はない。大小の柱状の遮蔽物が乱立する白い空間。異なるのは上下二層になった構造と、その広さだった。

今までゲームを行ってきた空間の中でもずば抜けて開けた空間。四方百メートルは下らないだろう。そして、キャットウォークのような手すりつきの回廊が壁に沿ってぐるりと設えられている。回廊に上がるための階段も幾つか見受けられた。

後ろから迫る轟音は止まない。回廊へ上がったものか、考えながら、僅かに足を止めた、その時だった。大きな空間に木霊する銃声が響き、一瞬後れて、俺の左肩に衝撃が走った。

撃たれたと気づくのに数秒を費やした。まず感知したのは銃声だ

った。その後、左肩をトン、と押されたような衝撃。一瞬後れて熱さと痛みが、怒濤の波で押しよせた。

「あががあああああつっ！」

赤橙色の光を放つほどに熱された鉄の棒を捻り込まれたような、そんな激痛が脳を埋め尽くす。未知の領域の激痛に、意思と反してその場に倒れこみ、転げ回る。

撃たれた。どこからだ。糞。糞。逃げなければ。第二射。敵。糞。階段を上るべきか。上に。後ろは。痛え。糞。

「ぐううっ！！」

第二射から逃れなければならない。とにかく射線から身を隠さなければ格好の的だ。わかっていても、まず、頭が働かない。左右前後、どこに動けばいいのか。それを判断するためにも、まずは弾道を、敵がどこに潜むのかを探らねばならないが、なにをどう考えていいのかがわからない。思考が意思の通りに動かず、体の動かし方一つすらも覚束無かった。

押し寄せる感情が脳を埋め尽くし、思考を紡ぐ余裕などカケラも存在できなかった。

痛い！！ 痛い！！ 熱い！！ 怖い！！ 痛い！！  
熱い！！ 痛い！！ 痛い！！ 熱い！！ 怖い！！ 怖い！！  
痛い！！ 熱い！！ 痛い！！ 痛い！！ 熱い！！ 怖い！！  
怖い！！ 痛い！！ 熱い！！ 痛い！！ 痛い！！ 熱い！！ 怖  
い！！ 怖い！！ 痛い！！ 熱い！！

自分の感情がこんなに出力を果たした事など人生で一度もない。自分の心の声なのにも関わらず、まるで耳を聳るかのような錯覚を覚えるほどの大音声がガンガンと頭を揺らすのを感じる。

無心のままに、強張った体はいつの間にか、右手に握られた銃の引き金を幾度となく引いていた。その数十二発。貴重な銃の一つをすべて撃ちつくしてしまった。カチリと音が鳴り、引き鉄の固さに自分が武器でもあり防具でもある銃を一丁使い果たしてしまったという事実気づいた時にはもう遅い。

俺に出来たのは、反撃でも回避でもなかった。未だ、どこかに潜む敵の存在に脅え、弾の出ない銃をそれでも握り締め、ただ身を縮こませることだけだった。銃で左肩を射抜かれ、幾ばくかの時が経った後、俺の頭を占めていたのは、痛みよりもなによりも恐怖。今まで掻い潜ってきた死線な兇戯に等しいと嘲笑われているかのような、圧倒的な恐怖。姿の見えない敵に心臓を握られ、そいつの意思一つで俺の命は握りつぶされるのだ、という状況で、本能が叫びだす。ただひたすらに死にたくない。

そのために何が出来るのか、それを考える事ができる奴こそ、真の強者なのだろう。なんとか戦いに勝ち抜いた俺は、自分にその強者の資格があると信じていた。

しかし、そんな強さなど、微塵も身に着けてはいなかった。今まで勝ち抜いてきた戦いは一方的な攻撃を受ける事もなく、幸運にも助けられ、落ちていた勝利をただ拾っただけだったという事を思い知らされた。意思に反した体の震えが止まらない。

絶望色に染め上げられた死地で、諦念と死の恐怖を味わわされた俺を、しかし、続く凶弾は襲わない。

肩を射抜かれ、体感的に気の遠くなるような時間が経ったが、一体どれだけの時間が経ったか。何分か。何十秒か。それとも数瞬しか経っていないのか。いずれにせよ一続く敵の攻撃は一向に牙を剥かない。

そんな死の間際に生まれた間隙は脳に一つの錯覚を起こさせた。もしや、自分に襲い来る死の恐怖は去ったのではないかと。

冷静に考えれば、命を奪い合う戦場で、そんな楽観的な希望的観測など一片たりとも思考に過ぎらせてはいけないものだ。しかし、その甘ったれた思考は俺の窮地を救う事になる。

恐怖一色から解き放たれた思考は、わずかに冷静さは取り戻し、善後策を生み出すだけの余裕が生まれる。

その千載一遇の幸運を逃すわけには行かない。今まで、俺が幸運に助けられてきただけで、強者の皮をかぶったつもりの弱者だった事はもう十分思い知った。情けなさに、苛まれながら、それでも未だ手の震えは止まらない。

それでも。いや、それだからこそ、全力でその幸運を掴んでみせる。自力で活路を開けない弱者が、命を託せるのは其処しかないのだから。

考える。考える。考える。必至に自分で言い聞かせる。

血に塗れた左腕の付け根から断続的に襲う痛みの波濤は未だ止まず、視界が極彩色に点滅する錯覚を覚えるほどだが、なんとか、足をずりずりと動かし、柱の影に隠れる。必至にかき集めた記憶の中

から銃声の響いた方向を思い出し、射線から身を隠したつもりだが、反響がひどかった事もあって、記憶は曖昧だ。もし、敵の位置の割り出しが誤っていれば、今の俺は、自らの消えかけた命を敵に差し出す愚鈍以外の何者でもない。

残弾のなくなった銃を捨て、新たな銃を握りなおし、安全装置を外す。左手は痛みで全く動かせる気がしない。

なぜ、攻撃の手が止んだか。撃たれた直後、俺は痛さに転げまわるだけで、別段回避行動はとっていなかった。最初の不意打ちを中てられるなら、続けてとどめの一撃を中てる事も可能はずだ。にも関わらず、攻撃が止むなど、普通では考えられない。俺を生かすことに意味があるのか、それとも。

敵の弾切れか。

一縷の希望を見出す仮説に、銃を握る右手に力がこもった時、果てなく鳴り響いていた轟音が止む。白い大地を七色に貪る漆黒の虚空がその猛威の形を潜めたのか。同時に重々しく鳴動を続けていた大地もすっかり落ち着いている。

周囲の状況を探ろうとすると、目の前にゲーム開始以来のシステムメッセージが現れた。

——ICファイナルラウンド

## 死中の水際

——ICファイナルラウンド

ゲームが佳境であるという予測は正しかった。あのフィールドが削られて行く仕掛けは、ラストへ向けての演出だったのだ。恐らくこのただっ広い空間が最終決戦の場になるのだろう。

システムメッセージがもたらした事実緊張が高まる。左腕を大きく負傷した俺は止まる事のない出血に目をやった。この出血量でいつまで体力が保つだろうか。もはや左手は使い物にならない。

柱からそつと顔を出し、周囲の様子を伺う。緊張した俺の耳朶を叩く無情な銃声が響いた。先ほどまでの恐怖が呼び起こされるが、自分どころか周囲にも着弾は見受けられない。それを確認したところで再度銃声が響く。別のところで銃撃戦の戦端が開かれたようだ。

「一体何人残ってるんだ？」

相も変わらず、判断材料を満足に与えられてはおらず、答えの見せぬ問いを突きつけられる。しかし、俺は逡巡に捉われる事はしない。今までの死闘で学んだ事、それはこのゲームでの様々な思考が、答えが出せないと言う点で、下手の考え休むに似たりだと言う事だ。大事なのは可能性の考慮。今自分が考えられる範囲であらゆる可能性を考慮し、どんな自体にも柔軟に対応できるように心積もりをしておく事だ。

相手の能力は自分と同程度のはず。ならば変わるのは周囲の状況と、このゲームが始まってから得た経験のみ。加えて問われるとす

れば、その場の即応力と思い切りの良さじゃないだろうか。

どちらにせよ、俺は動くしかなかった。止まらぬ出血は俺の体力に制限時間があることを示している。失血がある程度の量まで達すれば体力の低下だけでなく、意識を保っていられるかも怪しいし、敵の同士討ちを脇目に守りに入る事も、俺の周りの夥しい血溜りを見れば、不可能な事は火を見るより明らかだ。手負いの獲物がここにいますよ、とアピールしている隻腕の俺など、格好の的だ。

一方的に標的にされる前に動く。銃声の反響を頼りに、なるべく敵の居なさそうなところを探して勘を働かせた。ハンディのある俺が勝機を見出せるのは敵の戦いの横っ面を不意打ちする事のみ。やる事が定まれば、やらなきゃならない事も自ずから見えてくる。銃把を右手のみで固く握り締め、死の弾丸が踊るリアル最前線へとまろびでた。

壁に身を寄せ、戦場を駆ける。命を奪う轟音が大気を揺るがし、目に見えぬ張り詰めた空気を醸し出す。回廊に上がる階段の下に転がっているのは弱者の烙印を押されたモノだ。

血溜りに溺れ分解を待つ身となった黒い屍体が、次の瞬間の我が身であらぬ様にと祈る。圧倒的な物質とエネルギーに囲まれ、実質の不老不死とも言った生命環境を為し得た今の人類は祈るべき神など持たず、それに類するものも古典の中にしか知らない。それでも俺は祈った。己が力が及ばず、自らの命の灯火が風前にさらされたとき、人に出来る事など、存在を認めていない超次元の「なにか」にすぎることだけなのだろうか。それがこのゲームで得られるリアルだとしたら、そのリアルを人類は文明の進歩の糧にし、いつの間にか捨ててきてしまった。

回廊への階段を八分程駆け上がったところで、取り留めもない思考をやめる。階段の先、回廊の踊り場に黒い影が過ぎったからだ。階下の黒い死体を作り出した奴か。

慎重に様子を伺い、銃を構える。恐らくその黒い敵が居るであろう方向から銃声は何度となく響いた。交戦中なのか、それとも周囲への牽制か。先ほどまでと比べ、ラストステージの広大な空間に響く銃声の数は減っていた。もう残りの敵もそう多くはないだろう。

不意を突く事ができなければ、その時点で俺の命は弾丸の錆となつて消える。思考はそのスピードを速め、ありとあらゆる可能性を洗い出し、命のチップを載せる切り札を持つ役を探し出す。敵の残弾は何発か。交戦しているのであれば、その敵はどの辺りに身を潜めているのか。反響から判断して、まだ一階部分に残っていそうだが。血痕を利用したブービートラップは今この状況で使えるか。思考の分岐は、道を違えれば即、死に繋がる非情な迷宮だ。そして、また俺だけでなく、敵もその迷宮を彷徨っている。

ふと、銃声が止んだ。一瞬間が開き、続いてガチャリと僅かな金属音。これは俺にとつての福音で、目の前の回廊に構え階下の敵と交戦を続ける敵にとっては、背後に迫る死神の足音になるうか。

銃声が再び響く。まだ、階下の敵との決着はつかないようだ。大気を振るわせる音はその回数を重ねていく。五発六発。片手でしっかりと照準を定められるか。その点に不安が残るのなら、可能な限り接敵するしかあるまい。八発。階段に息を潜め、銃声を聞き漏らさぬよう、数え間違えぬよう全神経を張り詰める。九発十発。

足音を立てず、極力すばやい身のこなしで、回廊への残り数段を駆け上がる。階段と回廊を繋ぐ踊り場に身を躍らせ瞬時に周囲を見

渡す。仕掛けを誘う、十一発目の銃声が左の耳を、刹那後れて右耳を震わせた。使える腕と逆方向に敵が潜んでいた事に舌打ちを一つ。急いで体を回転、右肩を突き出すようにして、黒い影を捉える。そこには階下の敵と今正に交戦をしている敵の姿があった。

敵の持つ銃は、格子状の支柱を設けた手すりの隙間から階下の敵を射止めようと、その銃口が突き出されていた。瞬時にこちらの存在に気づいた敵はしかし、その銃口をこちらには向けなかった。いや正確には向けられなかったというべきか。今眼前の敵が握る銃の弾倉から発射された銃弾は計十一発。すなわち残る弾丸は一発のみ。

自分を狙う敵が、銃口を向けた階下の正面に一人と、突如現れ不意を突かれた側面の一人。対して己が銃弾は一発のみ。こんな問いを突きつけられた人間は、どう答えを導き出すか。コレは簡単に正解の出せる問いではないだろう。コレが零発であれば、すぐさま、次の銃に切り替えるという判断もできたかもしれない。しかし、弾は残っている。たった一発とはいえ残っているのだ。その事実がきつく思考を縛る。とりあえず、この一発を撃ってしまうか。それにしてもどちらに、と言った具合に。

状況を整理できる余裕があった上で、どれだけの時間を思考に費やせばベストな答えにたどり着けるか。少なくとも俺には瞬時に正しい判断など出来ない。そう、俺には出来ない。それだけでお釣りが出るほど十分だ。

体は動かさず、顔だけをこちらに向けた黒い敵が体が強張らせたのが判った。瞳を持たない視線が俺を射抜き、それに呼応するかのよう、俺の人差し指が命を摘んだ。銃から遡る反動が、右腕を貫き、左肩の傷口を決る。痛みに耐えながら俺は勝利を辛くも得た。

たった一発の銃撃の反動で暴れる痛みを、必至に奥歯でかみ殺し、思考を切り替える。目の前の敵を一人殺っただけで、まだ、なにも終わってはいないのだ。身を低くし、斃した敵から銃を回収する俺の身を、階下からの銃弾が襲う。回廊の欄干や壁を乾いた音とともに銃弾が幾度と叩いた。

跳弾を恐れた俺は、開けた回廊から階段部分まで後退しようと、慎重に身を起こした。姿勢を低く保ち、一步を踏み出したその瞬間、突如視界が歪む。足元に出来た自らの血痕が、この世界を構築するモノクロと同化していく様に、鮮やかだった赤の色味を失う。二歩目の左足がふらつき纏れた。上体を支えきれなくなり、のめり込む様にして倒れる。転びながら、尚視界は霞み、意識が失われていくのを、おかしい話だが、しっかりと感じた。

「ああ、くそっ……た……」

狭まっていく視界。依然として欄干を叩く、乾いた銃声を最後に俺の意識は閉じようとしていた。

何も無くなった世界。ただただ広がる虚無の海。そして、そこにその虚無する感じることなくたゆたう俺の意識がぼつねんと。

衝撃。

真っ暗な無の世界に落ちた意識を、鋭い衝撃が揺さぶる。閃光となった衝撃は、暗闇を易々と放射状に切り裂くと、俺の意識を無から強引に引っ張り挙げる。その段になり、その衝撃が左肩に走る激痛だと言っ事に気づき、俺は無意識に悲鳴を上げた。

「ぐあああっ！ー！」

一度は開いた眼を、痛みで瞑りながらも俺は死の淵から這い上がった。左肩から倒れこんだ俺は幸運にも痛みで意識を繋ぎとめたのだ。しかし、意識が復活した所為で鮮明になった痛みは尚も俺を蝕み、生き残った事が幸か不幸かを定かではなくする。そして続き、俺の意識を叩いた敵の銃声は、戦いが未だ終わっておらず、意識を失いかけても尚休む事は許されないのだと、無慈悲に告げる。

いつその事、あの虚無の海に身を浮かべていたら、痛みからも恐怖からも解放されるんじゃないか。死の甘美な誘いが俺の意思を挫こうと、その歯牙を研いで待っている。しかし、意識を失っても、硬く握った銃把を手放そうとしなかった右手を見て、生への執着が蘇った。

失血によつて朦朧とし、弱った思考をそれでも突き動かすのは、希望溢れる生への渇きなどではない。ただひたすらに溢れる、死への根源的な恐怖だ。一方的に命を蹂躪される、先ほどの記憶が、俺の中の恐怖をかき回した。

ちらつく視界とおぼつかない足取り。命の終わりへの刻限は確実に迫っていた。まだ、戦わねばならない。この体でどうやって、敵を倒せばいいのか。もう考える余地のないほど、絶望的な状況だった。加えて、俺には長々と戦術を練る時間も、逃げ隠れる時間も与えられてはいない。満足に動かぬ体をして、それでもこちらから仕掛けなければならぬ。後数分も経たないうちに流れ出る血液と共に命を失う身だからだ。

左腕は動かず、右腕は銃を手放せない。満足に階段を下りることすらできない足取りで、手すりもつかめず、壁に身を寄せながら俺は上部構造の回廊を降りた。上に居ては攻撃の決め手に欠ける。柱の影に隠れた敵と、欄干の陰に隠れて打ち合っても、弾丸と限りあ

る命を消耗させるだけで勝てはしない。勝てはしないということとは  
つまり負けで、つまり死だ。

## 淘汰の最期

死は嫌だ。

死は怖い。

だからこそ、敵の弾丸の前に体をさらすほどに近づかねばならない。恐怖と痛みを涙ながらに心の奥底に押し込めて、階段を一段一段下りる。そうしなければ俺の腕は敵の命に届かない。もはや、勝利への道筋を見出すために思考を紡ぐ事など放棄していた。一步踏みしめるごとに、左肩に迸る痛みと、死地へと近づいているという恐怖が思考と体を侵す。

ふと、階下の様子に目が留まった。そこにいたのは黒い敵。思考は機能していなくとも、体が勝手に反応した。銃を握る右手に力がかもり、身を低くする。周囲の気配を察知するべく探りを飛ばし、臨戦態勢を整える。

一通りの準備が整ったところで、敵の異変に気づいた。敵は柱の影にうずくまり、敵と交戦するでもなく、動きを見せない。どこか負傷し、満足に行動できないのかと思い、すぐさま考えを改めた。奴の周囲には血痕が見あたらない。ただ、身を隠しながら索敵をしているだけか。そう思い直すが、どうやらそうでもなさそうだ。それなりに周囲の様子に気を配っている風にも見て取れるが、それは徹底できていない。現に、奴の位置からは真っ先警戒しなきゃいけないような位置に居る俺の存在に気づいていない。

恐怖と痛みに麻痺した思考が、眼前に理解不能な事象を捉えた事で少しづつ機能を回復させた。そして、『己』の思考を読むため自

分の思考をトレースして、すぐ、奴の拳動を理解した。そしてその瞬間全身を怖気が駆け抜ける。跳ねるようにして顔を上げ周囲に視線を走らせた。

瞬く間に汗が吹き出るのを感じ、周囲に危険が無いことを確かめ、一度深く息を吐く。階下の敵が取っている行動。あれは何度も俺が取ってきた行動でもある。すなわち思考しているのだ。このゲームが始まり、幾度となく俺は考えてきた。このゲームの力クりに考えを馳せ、敵の思考を読み、勝利への道筋を練り上げてきた。それこそが、命を繋ぐ唯一無二の手段であると信じて。そして、全身がひりつく緊張感の中、知恵を振り絞るといふ行為で繋ぐ命に「リアル」を感じ続けていたのだ。

そんな俺の命綱。絶え間なく思考を紡ぐ事こそこのゲームの核だと信じてきたのに。

眼前の光景は、そんな俺の信条をいとも簡単に打ち砕き、無常な現実を突きつける。思考はこのサバイバルで命を繋ぐ武器足りえていなかったのか。

俺の考えは甘かった。頭をガツンと横から強く叩かれたような衝撃が走り、足元を支える大地が急に消失したような感覚に見舞われる。

確かに思考は刃にも鎧にもなるかもしれない。しかし、このゲームで天秤にかけられた死が生み出す闘争は、刃を構える暇も、鎧を纏う隙も与えてくれはしないのだ。そんな単純なことに今まで気づけなかった。

思考で心臓は貫けない。思考で弾丸は弾けない。あくまで危険に

去らされているのは生身の体で、それを穿つのは非情の鋼鉄。刹那の隙が、一寸のブレが、生死を別つ瀬戸際になり得るのだ。そこに迂遠で冗長な思考などを挟む余地などが生まれるはずもない。

そして、その非情な事実になぜ今まで気づけなかったのか。そこに自らの甘い希望的観測が混じっていた事にも気づき。その甘さに反吐が出た。

周囲への警戒を強める。回転する思考とは裏腹に、警戒がおろそかにならぬよう細心の注意を払う。

それでも。その行為が隙をさらけ出すかもしれないと知りながら。俺は考える事をやめなかった。やめれなかった。その行為が愚考だと知りながら。

怖かったのだ。それは思考が銃同様に矛と盾を兼ねるから手放しがたいという意味ではない。

敵は自分と同じ技量、同じ体力を有している自分のコピーなのだ。ならばゲームを決めるのは、この世界に降り立ってから何を目にし、どうやって敵の命を奪い、その経験の上にどのような思考を紡ぎだす事ができるのか。そこにかかっているのだと今まで信じていた。しかし、それすらも無力だった。

だとすれば、残るものはなんだ。このゲームで俺を勝利に導いてくれるものはなんだ。思考での差異化すらも不可能なら、残るのは運しかないではないか。

つまりその時の状況だ。もっと言えば、このゲームが始まった時点でどこに居たかで、どの俺とどんな状況で戦ったのかですべて決

まっつてしまふ。そこに俺の意思が介在する余裕などない。俺は、生き残ろうと思つて生き残る事など始めから許されていないのかもしれないのだ。

そんな運任せで俺が蔑ろにされているなんて事は、認めたくなかった。俺は俺で、他の俺はコピーの俺でしかない。生き残るのは他ならない俺でなければならない。運とその場の流れだけで決まるのでは俺も他の俺と同様死んでしまふかもしれない。そんな。そんな馬鹿なことなどあつてたまるか。

遠くで銃声が響いた。また一つの命が朱に散つたのだらう。今、戦いに敗れ死んだ俺は何をどう思つて死んでいったのか。

いや違ふ。この時俺は大きな間違いに気づいた。俺が俺として生き残る事のできる必然がまだ一つ残されている。

その考えに至つたところで、背後に感じた気配が敏感にも、体を突き動かした。

射線を外すべく、右足の力を抜き、そのまま重力に任せ側方に倒れる。その時点で背後からの銃声。眼前十数メートル先の柱に弾痕が穿たれる。

### 危機一髪。

しかし、息つく暇など与えられはしない。倒れながら、上体の力を振り絞ると肢体を捻り回転。時計回りに流れる風景を尻目に、右腕を伸ばし、突き出す。走馬灯のような光景の中、左目が黒い影を捉えた。大地への加速と、捻った体の遠心力で方向感覚の倒錯に陥りながらも、発砲。銃声が重なり木霊する。幾度目かの衝撃が全身、

そして左肩を貫き、激痛を発する。

そして、左肩ともう一つ。新たな衝撃と激痛に俺の視界が真っ赤に染まる。

黒い敵が大地と平行にそびえていた。一瞬遅れてそれは俺が地面に臥しているからだ気づく。銃を突きつけようと右手をかざしはしたが、その力なき掌中に銃の影はない。焦って周囲をまさぐれば、ぬるりと嫌な感覚。真っ赤に染まったのは視界だけではなかった。

それに気づいた途端に全身から力と熱が抜け落ちていくのがわかった。流れ出る血液と共に、今までの高揚と緊張感も薄れていく。冷めていく思考は、死への恐怖を抱く事すら忘れていた。

自らが流れ出る血の海に溺れながら、俺の命の灯火が消え往く瞬間を待つばかりとなっていた。

眼前に立ち光の灯らぬ虚ろな瞳でこちらを見つめているのは俺の命を摘んだ、俺でない存在。いやそうではないのだ。ほんの先ほど思い至った考えがよみがえる。

俺が俺として生き残るにはどうすればいいか。その単純で合理的な方法があるのだ。それは。

甲高い異音がさっきまで俺だったはずの、俺じゃない何かの最後の時を告げていた。ふと今まで激痛で苛まれ、頭を悩ませた左肩の感覚がなくなっている事に気づく。急いで視線を移せば、すでにデ―タの残滓としての消滅が始まっていた。

体が削れ、同時に意識も薄れてきた。色彩を失い輪郭が歪み。世

界が閉ざされていく。

圧倒的な絶望感と空っぽで虚ろな感覚。相反するような感情を抱くのが死の間際というもののなか、そんな事を考えていると。黒い敵が微細な光の粒子を纏っている事に気づいた。必至に意識を繋ぎとめ、その正体を探ると。そこには。俺が立っていた。

ああ。やはり。やはりそうか。

俺が。確固たる、純然たる俺が、偽者で埋め尽くされたこのゲームを勝ち抜き生き残るにはどうすればいいか。それは銃の腕などではない。気配を察知する術でもなければ、巧みな手練手管を紡ぐ思考などでもないのだ。ここで生死を決めるのは時の運。必然性などありはしない。それでいいのだ。

状況に応じ、たまたま勝ち残った俺がどんな人間であろうと。それが俺の思う俺らしさなど欠片も抱いては居なかつた。そんな事は何一つ関係ない。生き残った俺が俺になる。ただそれだけだ。

黒い仮面が剥がされ、素顔を拝んだ俺は、瞳に何も宿していない無表情の空虚をその顔に湛えていた。それが淘汰の結果選ばれた俺の姿だった。

その光景を最後に「俺」は死んだ。

## 安寧の閉環

そこは黒で満たされた空間だった。わずかな作動音が空気を振動させている。その空間の主は無数の集積回路によって象られた大きな意思をもつコンピューターだ。

外部とのネットワーク回路を兼ね備えた電解溶液に満たされ、そのコンピューターは思考を続ける。作られてから幾星霜の時を息つく間もなく生き続け、この先、億度月が満ち欠けてもなお休む事は許されない。そう作られた。

動作に合わせ明滅し、硬質なアクリルのようなもので覆われ形作られた巨大な水槽に浮かぶその姿はまるで、胎動をしている羊水の中の赤子を思わせた。

人々が生み出し、己が未来の舵取りを任せた文明の赤子。その名を「Centra- セントラル」と言った。

その意思は人々の願いによって作られ、己の存在意義を全うすることのみを常に考えていた。選択と責任と過ちの繰り返し螺旋に疲弊し、行き詰った人類からその重責を引き渡され楽園の管理を任された存在。神に守られたエデンで口にした林檎で、考える力と変わる力を手にしたヒトが行きついた先は変わらぬ世界だった。

セントラルが数度瞬く。

水槽の下部に取り付けられたモニターに、セントラルのシステムのログが表示されていく。

見る人間など想定されておらず、いまやセンทรัลのある世界の中枢の部屋に入る事を許された人間すら居はしないの何故この様なモニターが存在するのか。それはコンピューターに管理される事を望んだ人類が、それでもコンピューターによる管理をあくまで人が監視するのだ、と言う滑稽な姿勢の現れであつた。

——異思矯正統一選警の正常動作を確認。対象コードID38485bb09福見マルセオ。

——当該のネイション二級市民に未然危険対象域の思想を確認。以降ネイションの恒久安定規定に従い、異思洗浄への移行。適応プログラム、コードIC。

——矯正人格の移植による、自律思考レベルの抑制を確認。

——ID38485bb09福見マルセオの思想を再走査。

——未然危険対象域への浸潤は確認できず。第三種保護観察処分に指定しネイションへ復帰。

人が血の山河の上に築いた約束の地。それが情報集積回路による中央集権システムによって運営されるネイションだ。

一切の格差なき社会システムが成し得た完全なる平等。飢えと寒さ、病いから解き放たれた人々は、他者の領域を侵さない限りにおいてありとあらゆる肉体的、精神的な充足を許され、緩やかに生き、緩やかに死んでいく。すべてが許された世界。人類の科学が成し得た最高到達点と人々は諸手を掲げてその仕組みを受け入れた。その背景には豊かになる技術に反比例して歪んでいく世相が数多の涙と悲哀を産んでいたという事実があつた。

ネイションの実施前。そのシステムに異を唱えた社会学者が居た。ユーゼクルフ・篠岡。世界統合政府の保安機関から弾圧を受け、人権団体や宗教家からは光に闇に命を狙われ、亡命先のアフリカの某

国で凶弾に倒れた反ネイション派の旗頭だ。

彼は生前。反ネイション派コミュニティの広報動画内で、「Centralは墓守だ」と揶揄しながら、こう続けた。「生を追求してきた進化の果てが可能性の凍結という袋小路を選択したという事が私は悔しくてならない。殺し、奪い、犯し、盗む。そんな陰惨で許されざる行為が蔓延りながらも、我が子を抱き聖母の笑みを湛え、酒盃を空にしながら友人と夜通し笑い転げ、歌と画と踊りを愛し、誰かのために涙を流せる。そんな世界こそが私は好きである。どうか一人でも多くの人にこの想いが届いて欲しい。正しいとは言っていない。そういう世界が、私は、好きなのだ。ただそれだけだ」

彼の言葉は、その劇的な死に様と相まって一時のセンサーションを巻き起こした。しかし、安寧を求める世論の波は揺らがなかった。

西暦2285年。人類はついにゴールにたどり着く。

そんな歴史の上で墓守が黙々とその仕事をこなしていた。

彼の仕事は墓と揶揄された楽園の管理。楽園に異を感じる者、楽園を汚そうとする者、それを矯正する事が彼の役目だ。決して殺しはしない。なぜならそれらの人間を守るために彼が存在するからだ。

「プログラムコード 003PA/IC」それはセントラルが使用する、主人から授かった道具。均整と調和の権化であるネイションをかき乱す存在を見つけ出し、その存在を無毒化する、ネイションの免疫機構だ。  
イミュンシステム

セントラルのお膝もとの排他地域にあるビルの一室。安寧と停滞の連鎖に疑念を抱いた男が電子の世界から帰還し、ゆっくりとその

瞳を開いていく。福見マルセオだった福見マルセオが。

## 安寧の閉環（後書き）

もしこの文章を目にしている貴方が、決して短くはない本作を読んで頂いた方であるなら、心より御礼を申し上げます。

そうでない方、「今すぐ読んでください」といいたいところですが、なにぶん量が量ですからね。無理しないで頂いて、もし少しでも興味がおありでしたら、是非、通して読んでみて頂ければ、幸いです。

さて、後書きです。

「ゲームの相手が自分」という着想から短編を練っていたときから、思えば遠くに来たもんです。

まさか40000字弱にまで伸びるとは。はっはっはっはっは。いつも小説を書くときは後書きに何書こうかなんて思いを馳せながら執筆をするんですけど、大体書き終わる頃には一字でも言葉を紡ぐ事が億劫になってるもんです。この作品は今までのそんな経験の中でも最たるもんですね。

期せずして長編になった事でプロットの大切さや構成というものを意識させられる結果になったとか。

あとは、そもそもSFとしてのこのオチがどうなんだとか。っていうか閉鎖空間でのアクションサバイバルものとして、とか云々かんぬんあるわけですが、もういいや。また別の機会にしっかりとまとめてどっかに書こう。

とりあえずちゃんと終わらせられて良かった。

では。

また別の作品の後書きでお目にかかれれば幸いです。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連「横書き」という考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、たんのう堪能してください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n7137j/>

---

イミュンシステム

2010年10月10日00時01分発行