
マインスイーパ ～二人の地雷処理者～

夜行一儀

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】

マインスイーパ ～二人の地雷処理者～

【Nコード】

N4015L

【作者名】

夜行一儀

【あらすじ】

PCフリーソフト『マインスイーパ』に傾倒する大学生、鮎木。恋敵、銀崎への屈折した思いから始まった挑戦は、ついに彼女を賭けた戦場へと、鮎木を導くのだが？

マインスイーパ（地雷処理ゲーム）を舞台に繰り広げられる、無駄に熱すぎるインドア・バトルアクション。

プロローグ

マウスが動く　　ポインタが動く。
クリック音を追って、パネルが次々と裏返る。
現れ出る数字は、報酬にして道標。
指先と神経を研ぎ澄まし、地雷原を駆ける

「　　ッ……」

ふなき 鮎木は、二時間ぶりにモニターから顔を上げた。

肺に溜め込んだ空気を、唇の隙間からゆっくりと吐き出す。

まるで海面で潮を吹く鯨のようだった。

事実、鮎木は潜っていたのだ　　海ならぬ、ゲームの世界に。

ゲーム機や漫画の散乱した自室に鎮座するパソコン。

そこに映し出されているのは、飾り気のない灰色の長方形だ。方眼状の罫目には旗と数字が並んでいる。旗は赤、数字は数によって色が違う。長方形の上段中央にはサングラスをかけた丸顔のアイコンが笑い、左右には赤いデジタルの数字が刻まれている。どれもシンプル極まりないデザインだ。

マインスイーパー

それは、世界でもっとも普及したゲームである。

同時に、もっとも死蔵率の高いだろうゲームだ。死蔵とは、所有しながら遊ばない、遊んだことのない状態を指す。

何故か？

前者の理由は単純で、それが世界一のシェアを誇るOS（オペレーションシステム）ソフト付属のフリーソフトだからだ。ソリティア等と並び、パソコンを扱う人間なら、その存在を知らぬという者

は少ない。

では、後者の理由は何故なのか。

それにはまず、このゲームのルールを理解する必要がある。

マインスイーパはタイトル通り、隠された地雷マインを処理するゲームスイープだ。

方眼で区切られた灰色パネルは地雷原だ。そこには決まった数の地雷がランダムに埋まっている。左上の数字は残った地雷の数、右上は経過秒数の表示となる。

プレイヤーはマウスでポインタを操作し、一枚ずつパネルを開いていく。地雷に当たればゲームオーバー、そうでなければ1から8の数字が現れる。数字は、周囲8マスに幾つの地雷が埋まっているかを示しており、それをヒントに地雷を回避していく。地雷と判断したパネルに目印の旗を立てながら、地雷以外の全てのパネルを開けば、晴れてゲームクリア。タイムが短ければハイスコアとなり、スコアネームを残せる。

パズルゲームのルールとしては、ごく単純な部類だろう。

フリーソフトらしい装飾のなさが、市販されているコンピュータゲームに比べ物足りないのは間違いない。だが、同じ境遇のソリティアやフリーセルにはファンが多い。どちらもトランプを使った簡易パズルだ。両者の違いとは、何か

それは、マインスイーパの持つ、断崖のような苛烈さだ。

地雷を踏めば死ぬという、一撃死サドンデスのシステム。

地雷のランダム配置が引き起こす、理不尽感。

難解、かつ初心者の疑問を突き放すような数字ヒント。

これらの原因が複合すると、どうなるか。

初プレイで、わけもわからず、死ぬ。

これではプレイ人口が増えるはずもない。のんびりとクリアを目指すソリティアに比べ、不利なのは自明の理と言える。

フリーソフトの存在目的が作業中の息抜きだとすれば、マインスイーパは目的を逸脱した失敗作でしかない。

けれど、ほんの、一握り。

地雷原に魅了された人種が存在する。

鮎木もまた、そんな一人だった。

すっかり冷めたコーヒーを一口啜る。時計は七時を指していた。

大学から帰り、夕食を待つ間に軽く二時間。日課ではない。空き時間を全てマインスイーパーに費やすという習慣だ。

この半年、鮎木の生活は、マインスイーパーを中心に回っていた。

早朝に起床し、目覚まし代わりにワンプレイ。大学のある日は帰ってから、そうでなければ終日モニター前から動かない。食事はマウス片手に片付け、風呂は反省会、トイレは気分転換を兼ねる。寝床でもイメージトレーニングを続け、眠れば果てなき地雷源を夢に見た。何処に出しても恥ずかしくない立派な中毒者ぶりだった。

きっかけは語るのも恥ずかしい、くだらないことだ。

自嘲し、自虐し、それでも捨て切れず、ここまで来た。

度を越えた「暇つぶし」。

親にはそう思われているし、それで構わない。

速く　ただ速く。

己の全てを研ぎ澄ませ、コンマ一秒を削る。

周回するレーサーのように。この世の全てを置きざりにするために。

それでいいと思っていた　そのはずだった。

だが、今は

いつしか鮎木の手は、再びマウスを握んでいた。

灰色の地雷原に重なり浮かぶ、今日の出来事を睨み付けた。

クリック 1

それは、二限目の授業開始前のことだった。

大学一回生で満たされた大教室。始業ベルはすでに鳴っているが、教授の姿はない。定番の遅刻に慣れた生徒達は、おのおの糸一本の警戒を残しながら、歓談に興じていた。

「ね、ひどいと思わないっ?」

よく通る声は、横井かすみだ。山盛りのママレードのような愛嬌を振りまきながら、取り巻きに訴えている。鮎木は、その輪から四つばかり席を外した定番位置でそれを聞いていた。取り巻きの取り巻きとでも言うべきポジションだ。

「自己ベスト寸前だった。誰でも怒る」

かすみの隣で反論したのは銀崎護だ。法学部主席、ヨット部所属、生徒会サークル次期会長候補。美男美女の二人がつきあい始めたのは入学してすぐだから、じき半年になる。

だってね? とかすみは主張を繰り返す。

昨晚、かすみは銀崎の部屋を訪ねた。だが銀崎は彼女そっちのけでゲームに没頭し、ろくに相手をしなかった。業を煮やしたかすみは、甘える振りをして背後から銀崎を抱きしめた。それが銀崎の逆鱗に触れ、大喧嘩になった。ということらしい。加えて、ゲームが理由の放置は初めてでなく、これまでも何度かあったとか。

いつもなら痴話喧嘩で済まされるような話題だが、他にネタもなかったのだろう。銀崎の気持ちもわかるという男性陣と、かすみに同情する女性陣に別れた議論は平行線を描くかに思われたが、それも銀崎がゲームの名を明かすまでだった。

「……マインスイーパーあ?」

「悪いか?」

関が原よろしく、男性陣は揃って掌を返した。曰く、彼女を放置して熱中するようなもんか。あれはゲームとは呼ばない、運だけ。くだらない。やる価値もない。

無言で糾弾の矢面に晒されていた銀崎だが、批判の矢が尽きるのを見計らい、一言こつ、うそぶいた。

「だが、マインスイーパーで俺に勝てる奴はいない」

気障とも滑稽とも取れる台詞も、銀崎が口にすれば例外だ。思わず静まり返る面々に、一石を投じたのはかすみだった。

「じゃあ、もし誰かに負けたら、マインスイーパーやめる？」

「いいとも」

「みんな聞いた？ 聞いたよね？」

興奮した面持ちで取り巻きに振り向いたかすみは、両手を広げながら、大きく息を吸った。

「トツゼンですがあ、明日！ 『横井かすみ主催、マインスイーパー大会』を行いたいと思います！ 皆様、ふるってご参加ください！ あ、銀崎くんは逃げたりしないよーに！」

「俺が勝ったら、二度と文句は言わせないぞ」

「ねーねー、かすみちゃん。オレらが勝った時は？」

「え？ んーと……じゃ、かすみが何か一つだけ、お願いを聞く」

「何でも?!」

男性陣がどよめいた。「エッチいのはナシだよ？」と繰り返すかすみの声も届く気配がない。或いは意図的に無視しているのか。

「勝つ、絶対勝つ！」「今夜は特訓するぜ！」「優勝はオレのもんだ！」

異常な盛り上がりを見せる男連中に嘆息するかすみの視線が、ふと鮎木に注がれた。

「鮎木くんて、ゲーム上手かったよね？」

「……そんなでもないよ」

「またまたー！ もちろん明日は参加してくれるよね？」

奇異の眼差しが二人に収束する。

寡黙な鮎木が、グループの会話に参加することはほとんどない。それでいて、常にグループ周辺の席につくため、達磨のようなその容姿と相まって、一時はストーカー疑惑を持たれたほどだ。高校からのかすみの友人として紹介され、誤解の解けた今でも、鮎木と接する人間は誰もいない。害はないが薄気味悪い、奇妙な妖怪ぐらいに思われている。

「鮎木ってゲーム上手いの？」「オタクだからじゃね？」

周囲の騒めきを他所に、鮎木はかすみだけを見た。

「……………参加、するよ」

「やったあ！ がんばってね！」

その声のかすかな震えに、かすみが気付いた様子はない。

「そだ、新しいイラストは？ 最近、見せてくれないね」

「……………」

目を逸らす鮎木。二人の沈黙は扉を開ける音に遮られた。

慌しく入室した教授に教室は波打ち、会話はそこで打ち切られた。

追想の最中も、指は自動的に地雷原を処理していく。

モニタに映り込んだ自身と、ふと目が合う。およそ、女性に好かれることに無縁の造形だ。銀崎と比べるなど、余りにおこがましい。

いや、生まれ育ちも成績もスポーツも、何一つとしてかなわない。

だがマインスイーパーでは 負けない。負けるわけがない。

半年もの間、地雷原に注ぎこんだ鮎木の捻じれた情念を、かすみは知らない。その理由が彼女にあることさえも。

いつか来ればいいと、その日を夢想していた。まさか来るとは思っていないかった。

マインスイーパーで俺に勝てる奴はいない。それが天才の驕りであることを、雑草の自分が衆人の前で証明する。

銀崎に勝って、何かが変わるわけではない。

それでいながら、かすみの報酬に淡い期待を捨て切れない自分もいる。

自嘲し、自虐し、それでも捨て切れず、ここまで来た。

明日でそれも終わるのか、それとも何処かに辿り着けるのか。それは、明日のみぞ知る未来だ。

腹の底に溜め続けた何かが、音もなく炎を上げていた。

倒れるまで地雷原を走らなければ、今夜は眠れない気がした。

クリック 2

翌日の昼休み。かすみとその取り巻き、銀崎、そして鮎木は、大
学構内のコンピュータ室に集まった。

参加希望者は全員で八名。全て男。女性陣は観客に回る。
円陣になった参加者を前に、銀崎がルール説明を始めた。

もともと地雷原の広い上級ルールを使用。各自、自分のPCを決
め、制限時間十五分内でのハイスコアを競う。失敗は何度してもよ
い。昼休み、三限後の休み時間、放課後の三回勝負で、一回ごと下
位の半数が脱落。つまり八名、四名、二名となり、放課後に決勝戦
を行う。ここまでがルールの骨子。

細則としては、隠しコマンドの使用禁止、マウスの持ち込み自由、
パソコン設定変更の自由、の三つ。隠しコマンドとは、時計を止め
たり地雷位置が判る裏技を指す。

「マイマウス？」とからかう声にも、銀崎は眉一つ動かさなかった。
目端の利いた、悪くないルールだと鮎木は思った。

マインスイーパは無数のを繰り返し返し、ベストタイムを目指すゲー
ムだ。中毒になる理由もそこにある。回数制限では、実力より運
の要素が強くなる。対して、十五分の時間制限は絶妙だった。素人
が運良く一度、クリア出来るのがそれくらい。上級者ならば完成は
余裕だが、自己ベストを狙うにはやや厳しい。競うには最適と思わ
れた。

限られた時間を有効に使うには、二通りのルートが考えられる。
一つは常に全力を尽くす全ルート。もう一つは絞り込みルート
だ。両者の違いは開始時に開いたパネルに、どの程度妥協するかに
ある。

前者は、発展がそこそこ見込めるなら、その都度、全力を注ぐ。

チャレンジ回数は後者に比べて多く、完成の可能性は高い。一方、それがベストタイムに繋がるかは微妙だ。安全策という捉え方も出来る。

後者はこれぞと見込める配置が開くまで、ひたすらやり直しをするものだ。ベストタイムに繋がる確率は跳ね上がる一方、えり好みが進むと時間制限に引っかかる。最悪、未完成で終了の憂き目もあり得る。全力ルートに比べ、博打の要素が高いと言えるルートだ。説明は終わり、参加者はそれぞれ、四台のPCを陣取った。他の利用者の手前、八台同時に占拠するわけにはいかないが、幸い昼休みは長い。前半後半に別れても余裕がある。

じゃんけんの末、鮎木と銀崎は後半組になった。

後半組とギャラリーが見守る中、前半の参加者が席につく。四台のモニタに灰色の地雷原が浮かんだ。

「ネットで法則覚えてきたぜ」「121、1221だろ?」「楽勝だつてーの」

飛び交う軽口は緊張感の裏返しだろう。いつにない張り詰めた空気が、無機質な部屋を満たしている。

果たして、かすみの「開始!」の声があがった。

連なるクリツク音。地雷処理人の戦いが、始まった。

並んだ画面に目を走らせること数度。鮎木は嘆息する。

予想はしていたが、どれも初心者、いやそれ以下だった。

三百秒オーバーでガッツポーズを取る者。操作ミスで自ら地雷を踏む者。微笑ましい反面、本気を出せる相手ではない。

退屈な十五分が経過し、前半が終了した。ハイスコアは二百三十秒。せめてクリアした者がいることを、誉めるべきところか。

席を交代し、マウスを握った鮎木は、まず設定を変更した。

次に、デフォルトの不要な「?」表示を外す。これだけでタイムは数秒縮まる。

画面解像度の変更も考えたが、こちらは止めた。ゲーム画面を広

げることでもパネルも大きくなり、ポイントしやすくなるが、目立つこと必至だ。取り巻きに笑われるのは構わないが、それでかすみに引かれたくはない。持参したマウスも、同じ理由で封印した。そこまでしなくとも、余裕で勝てる相手だった。

ポインタを左上隅で止め、開始の合図を待つ。これも基本のセオリーだ。プログラム上、パネル最初の一枚は爆弾にならない。これを利用して、最後に詰まりやすい角を最初に開けるのだ。前半組は一人として、これすら知らなかった。

「それじゃあ……開始……っ！」

かすみの声が響いた瞬間 鮎木は地雷原に飛び込んだ。

灰色の世界をポインタが疾走する。

開放、開放、開放、爆発。リスタート。

開放、開放、爆発、リスタート。

開放、開放、開放 展開。

大陸を割り、大海原が拓かれる。波打ち際に残る数字の足跡を読み取り、指をなぞらせる。旗、旗、旗、暴いた地雷を省みず、さらに大陸に切り込む。大地を割る。確定。確定。開放、展開、確定。

スピード差は、圧倒的だった。F1と軽自動車、輪ゴムと銃弾、渋滞とハイウェイほどに異なる。素人目にも隔絶であった。

「うわ」「すっげえ!」「マジかよ?」

沸き起こる歓声の中、鮎木は最初のハイスコアを叩き出した。

七十七秒。自己ベストには遠く及ばないが、腕慣らしとしては上々だ。すでに手加減という意識は飛び去っていた。始めてしまった以上、手を抜くという芸当は鮎木には出来ない。

ネームエントリを飛ばし、次のゲームを開始する。

左隅を開放。開放、開放、開放、展開

「はい、終了……っ!」

マウスにブレーキをかけて、鮎木は大きく息をついた。

実際にはありえないが、感覚的には十五分の間、呼吸をしなかった。額も手のひらも、じつとりと汗ばんでいる。

マインスイーパーのタイムは、百秒が初心者の壁、六十秒がマニアの壁だという。

一回戦 鮎木のハイスコアは七十二秒だった。

「……人間じゃねえ……」

聞こえたギャラリーのつぶやきにも感慨はない。当然の結果だ。

しかし、それに続いた、「どつちも」という台詞に、鮎木は耳を疑った。

すでに席を立った銀崎のモニタに、観客が注目している。駆け寄った鮎木も確かめた……六十五秒。自分より七秒も速い。

だが、鮎木に衝撃を与えたのは、それだけではなかった。

そこに置かれたマウスだ。艶消し黒の重厚な光学マウス。安定性とクリック感において、この上なしという代物。当然、学校の備品ではありえないそれは

鮎木の使わなかったマウスと、同じものだった。

振り向けば、同じ様に鮎木のモニタを覗き込む銀崎の姿があった。銀崎がこちらを見た。得物を狙う猛禽の眼差しだった。

「次は、自分のマウスを使うんだな」

電流が束となり、脊髄から背筋を流れ落ちた。

鮎木に向けられた、それは初めての銀崎の言葉であった。

三限目の授業が、車窓の風景のように流れていく。

出席こそしたものの、今の鮎木には無関係の事象だった。

昨日、腹底に引火した何かは、今や溶岩と化していた。

ありえない敗北と、最後の銀崎の台詞が甦るたび、やり場のない怒りが蒸気のように脳裏を焼く。他者とコミュニケーションを取らずに生きてきた鮎木にとって、それは生涯最大に等しい屈辱だった。鮎木がにわかに関実を認めがたいのも、無理はない。

半年もの間、寝食を削り、マインスイーパーに打ち込んだ。

やり込みすぎたと、自嘲するほどだった。実際、ネットで稀に見かけるマニア達の記録と比べても、鮎木のタイムは遜色ない。法学部主席、生徒会サークルとヨット部を兼部する多忙な人間が、片手間でやっているレベルなど、とうに追い抜いてしまったと考えた鮎木の判断は、そう責められたものではない。

銀崎に圧勝し、かすみを奪う権利を与えられながらも、何も求めることなく、その場を後にする。勝つことを前提にした、自己愛過分なそんな未来を描いていた昨日の自分に殺意すら覚えた。

かつてない怒り。だがそれは、今に始まったものではない。

大学入学以前 公立高校時代。

今と同じ、小太りの体格と内向的な性格から「オタク」と陰口され、学校生活を孤独に過ごす少年がいた。

同じクラスには、天真爛漫で面倒見の良い少女がいた。当事から誰にでも好かれる、大輪の花のような存在だった。

湖の上澄みと泥土のように、生涯交わることはないと思われた二

人は、美術の授業で初めて、言葉を交わす。ペアとなった少年の描いた自画像に感激した少女は、「ファン一号になる」と宣言したのだ。

少年が幼少から絵を描いていたと聞いて、少女はさかんにその絵を見たがった。パソコンで描いているからと断った際には、家に押しかけるとまで言い出したほどだ。少年が必死に断ったのは、気恥ずかしさと人慣れしない故だったが、悪い気のはずもない。

以後、少年はイラストを描き上げてはプリンタで印刷し、定期的に少女を訪れるようになった。

普段は自分の手の届かぬ、グループの中心的な美少女が、その時だけは少年に寄り添い、目を輝かせて話を聴いてくれる。

思春期の少年にとって、それが特別な意味を持つようになることに、長い時間はいらなかった。

少女の期待に沿うべく、少年はイラストに没頭した。文字通り寝食を忘れる熱中ぶりだった。受験が近づいてからは流石にペースを落としたが、それは少女と同じ大学に通うのに必要な、学力向上に時間を割いた結果だった。人知れぬ情熱を勉学に注ぎ続けた末、少年は、一ランク上と評された大学に合格した。入学式で再会した少女は目を丸くしたが、少年が同じキャンパスに通うことを祝福してくれた。

これが小説や脚本ならば、地味な少年の恋物語の幕開けとして申し分なかっただろう。

しかし、現実には残酷だった。

時間割も決まり、大学の授業にも慣れてきた五月中頃。

少年こと鮎木は、少女こと横井かすみから、まったく唐突に恋人が出来たことを知らされた。

相手は代議士の息子で法学部主席の秀才肌。ヨット部のホープとして期待され、学内に友人を持たない鮎木すらその名を知る有名人だった。

「おめでとう」の一言が遅れた理由を、悟られずに済んだのは幸

運か。そうではないのか。

その日の帰り道、鮎木はイラストを全て破り捨て、川に流した。生涯、絵など描くまいと決心し、今に至る

「……ここは試験に出すから、メモを取るよう」

音量を上げた教授の音が、鮎木を教室に連れ戻した。

重要発言を受け、にわか騒がしくなった大教室の端に、かすみと銀崎の横顔を見つけた。かすみとは時間割をほぼ合わせていた。授業のたび、同席する二人の姿を、後半年は見なければならぬ。

絵筆を折った後、鮎木からかすみに話しかけることはなくなった。無無邪気なイラストの催促も、曖昧な返答で断り続けた。ささやかな復讐でもあった。

それでいて、教室に入れば、かすみの姿を追う自分がいる。

近すぎず、遠すぎない席を取り、耳でかすみの声を追う。

マインスイーパーを始めたきっかけも、同じだった。

級友との会話で銀崎が話題となった折、全方位の才能の例えとして、俎上に載せられた、無価値の象徴。

「銀崎くんは、マインスイーパーもちょー上手いの」

誇らしげなかすみの笑顔の輝きは、今でも憶えている。

それは、語るのも恥ずかしいきっかけだった。

マインスイーパーでの勝利に、価値を見出す者など皆無だろう。

だが、鮎木はそれでいいと思った。

だからこそ、絶対に負けられない。

「では、次に別冊の〇〇ページを開いて」

バタバタと周囲は教科書を取り出し始める。鮎木も鞆を開いたが、その目的は違った。

いいとも。次は遠慮なしだ。

黒く重い、拳銃のようなマウスが、その手にあった。

二回戦は全力で取る。決勝戦でねじ伏せる。

天才が何だ　俺なら、出来る。

手に馴染んだ感触が、自信を甦らせる。

マウスを戻した鮎木の指が、教科書でない何かに触れ、停止した。ルーズリーフに並んで鞆に収まった、大判サイズの箱。ビニール袋に包まれたそれは、あの日、捨て損ねた唯一のものだ。されど持ち帰る気にもなれず、あの日から鞆の片隅を占めている。

自分にとってのマインスイーパーは、これと同じなのだ、ふと思っ

た。
銀崎に勝てば、きっと捨てる気になる　そう思った。

クリック 4

三限目が終わる前には、コンピューター室に再び、同じ顔ぶれが揃った。

かすみ主催のマインスーパー大会は、早くも準決勝を迎える。

参加者は鮎木と銀崎を含む四名のみ。残りは円陣を組み、観戦と洒落込んでいる。一回戦で惨敗した連中も、勝敗の行方が気になるのだろう。対戦が少ないこともあり、PCはそれぞれプロジェクタに接続された。壁面に映し出された巨大な地雷原を見上げる観衆は半ば苦笑しながらも、次第に盛り上がる熱気を感じていた。静謐なコンピューター室におよそ場違いな、体育会系的光景ではあった。

「みんな揃ったみたいだし、準決勝、始めるねー」

幾度かのじゃんけんの末、それぞれの相手と順番が決まった。

鮎木は前半。銀崎は後半。二人がぶつかるのは、共に勝ち上がった決勝となる。

盛り上がるギャラリーを他所に、鮎木は落ち着きを取り戻す。

鮎木と銀崎に比べれば、残る二人は三下同然だ。十五分の休憩を前後で分けるため、制限時間は七分と短い。この条件で、上級者が負ける道理がなかった。

平均クリアタイムで七分を割れば、誰でもわかる。七十秒でクリア出来る人間なら六回のチャレンジが見込めるが、二百秒では二回だ。単純に過ぎる計算でも、その差は歴然だった。

初心者には運があると言う。しかし、それを生かす技術がなければ、全て無に帰する。それが、マインスーパーというゲームの怖さだ。余計な欲が呼ぶことを知る上級者は、むしろ幸運を警戒する。

どちらも、準決勝とは名ばかりの、一方的な勝負になるだろうことは目に見えている。

だが、鮎木はそれを、消化試合とは考えなかった。

銀崎との決勝を見据えれば、意味合いは自ずと違ってくる。決勝の前に銀崎のプレイが確認出来ることが、まず大きい。

次に、鮎木の全力を、銀崎に見せつけられることがある。

互いのプレイが交錯しないスポーツでも、計算されたプレッシャーは、十分に攻撃足りえる。ゴルフやボウリングがそうだ。一流のプレイヤーは周囲への影響を計算した上で勝負を演出する。

裏を返せば、それは銀崎にも言えることだ。

しかし鮎木は、この先攻を有利と受け取った。

制限なしの実力を発揮することで、精神的な先制を狙うのが最善。そう結論した上で、鮎木はパソコンの前について。

画面に浮かび上がる地雷原が、ギャラリーの声を静めた。

設定は変更されたままだが、改めて確認する。

さらに、プロパティを開け、前は躊躇った画像解像度を調整した。

二倍弱に膨らんだゲーム画面に、一瞬、ギャラリーがどよめいたが、銀崎の先例のおかげだろう、反応はそれだけだった。

最後に、持参したマウスパッドを敷き、マイマウスを繋げば、鮎木の準備は完了だ。

振り返らずとも、銀崎の視線がマウスに注がれるのを感じた。

図らずも同じ武器を選んだ二人のプレイヤー。その片割れは、何を思うのか。自分ほどの衝撃を受けているのか。

「それじゃ、三限の終鈴で、開始ね」

雑念を振り払い、鮎木は画面に没入した。

マウスを捕らえた指が、クラウチング・スタイルを取る。

敵は隣の男ではない。背に突き刺さる一流の眼差しだ。プロジェクタでなく、明らかにこちらを見ているのが確信できた。

予鈴が、おごそかに鳴り響いた。

ポインタが跳ね上がり、準決勝のタイマーが動き始めた。

「1・2・1……1・1……3……3……」

ブツブツとつぶやきながら、隣の男が地雷処理を進めている。マインスイーパーには、ロジックに裏打ちされた公式が存在する。

例えば、直線のパネルに対し、「1・2・1」の順で数字が並ぶ時、二つの1の前にあるパネルは、地雷が確定する。それ以外のパターンは、論理的にありえない。

これらの公式を組み合わせ、数字を差し引きすることで、より複雑な状況でも地雷を暴くことが可能となる。

しかし と、鮎木は考える。

公式を思い浮かべている間は、まだ二流だ。

それでは、百秒クリアは出来ても、次の壁は越せない。

六十秒 上級者への壁。

それを突破するには、脳内の公式ではおぼつかない。

反射に公式を叩き込む必要があるのだ。血肉に変えた公式だけが必要とされるのだ。スポーツの真髄が、そうであるように。

そして、上級者と呼ばれる人種は、さらにその先で勝負する。

普遍化した公式の果てには、一列向こうの地雷を見透かせる境地があるという。展開図を予測出来る猛者は、パネルの開く一瞬すらもどかしく感じるという。

それが嘘ではないことを、鮎木は知っていた。

マインスイーパーに捧げ続けた、常軌を逸した情熱と時間。天体の数にも等しい。徹底したロジック。アイテムの吟味。

どれ一つ欠けても成立しない、それは、超常的な速度であった。

ギャラリーの歓声すら置き去りにして、鮎木はクリアを重ねた。

少し間延びした「終了」が響いた時、ハイスコアには、五十二秒の記録が刻まれていた。一回戦の自己タイムを二十秒、銀崎のそれを十七秒上回る数字だった。

「……はい、鮎木くんの勝ちです」

細く、長く息を吐きながら、鮎木は満足した。

鮎木の自己ベストは、四十七秒。だがそれは、半年もの時間を積

み重ねた末の成果だ。七分という制限を考えれば、これ以上を望むべくもない、理想的な数字と言ってよい。銀崎ほどの腕なら、その意味は、なおのこと伝わるはずだ。

「おま……すげーわ。マジありえねー」

隣りの対戦相手が、苦笑まじりにそう言った。

軽く笑みを返し、鮎木は立ち上がった。

背後に銀崎が立っていた。

日に焼けた顔には、いつもの冷徹な表情。感情の動きは、微塵も読み取れない。だが、席を入れ替える間際、鮎木は確かに見た。

すれ違う横顔に浮かぶ、不敵な笑みを。

鮎木の席に座った銀崎は、設定を変更せず、マウスとパッドだけ交換した。

「それじゃー、開始！」

ギャラリーに背を向け、今度は鮎木が、銀崎の背後に立つ。

その心臓が、大きく一つ、脈打った。

己が目を疑うような光景が、そこには展開されていた。

速い　確かに速い。

素人目には、先刻の鮎木と互角か、それくらいに映るだろう。

だが、玄人目には、両者の性質はまるで異なるものだ。

基本を突き詰め、理論的に無駄を削って積み上げたのが鮎木の速度。

対して、銀崎の速度は、あらゆるセオリーを無視した産物だった。一枚目のパネルに端を指定しない。公式で確定しないはずのパネルに易々と手をつける　それだけならただの博打とも解釈出来るが、鮎木を心から戦慄させたのは、その後だった。

銀崎は、二列先のパネルを展開していくのだ。

それが、どれほど恐るべき戦法なのか。

前述したように、パネルを安全に開くには、開放されたパネルの数字に公式を当て嵌め、一列先の地雷配置を読み取ることだ。

達人であれば、その情報を元に、さらに先の展開を予想出来る。

だがそれは、あくまで情報を元にした予測でしかない。有利には働
くが、いきなり、二列目から手をつけるなど、無謀の極みだ。

だが、銀崎は、平然とそれを行う。

限定された一列目の地雷から、二列先の地雷を暴き出す

単純計算で二倍の展開速度。速くて当然だ。

理論に裏づけされた戦法とは考えられなかった。

それとも鮎木の到達せぬ、未知のロジックが存在するのか？

そうでないことは、やがてわかった。中盤で地雷を踏んだからだ。

公式度外視の危険地域は、やはり銀崎にも確定しきれていない。

けれど、運任せでもない。地雷を踏む確率が明らかに低い。

鮎木に匹敵するポイントの切れに、一切は迷いが無い。これが指
に馴染んだ、銀崎のスタイルなのだろう。

ましてや、これは時間制限下の戦いだ。絶対的な自信がなければ、
選ぶとは思われない。

しかし、あまりにも際どい 上級者なら、誰もがそう言うだろ
う。

確かに、マインスイーパーには、運試しを要求される場面が少な
らず存在する。

特に、最後に端に残されたパネルには、公式が通用しない「神の
二択」と呼ばれる配置が頻発する。理論の通用しない局面を前に、
上級者の取れる最善の行動は、悩まずに選ぶ それしかない。

だが、上級者がその危険を犯すのは、「神の二択」に見舞われた際
と、地雷の確定しない序盤だけだ。中盤以降、好んで博打を打つこ
とは最大のタブーとされる。確実なクリアを目指す以上、それは当
然の選択だ。

しかし銀崎のプレイは、そのセオリーを嘲笑う。

レースに例えれば、こうだ 果敢にコーナーを攻める鮎木に対
し、銀崎は未舗装のコース外をショートカットしていく。誰もそれ
をしないのは、文字通り、そこが地雷原だからだ。

しかし最速のルートは、確かにそこに存る。

嗅覚　とでも呼ぶべきか。

理論を越えた、特別な感覚でもなければ成立しえない高速戦術
黄色いアイコンが笑い、ハイスコアが飛び出した。

五十秒　鮎木より一秒速いタイムだ。

危険を踏み越えるコースと、迂回するコース。同じ速度で疾走する両者なら、どちらがゴールを奪うかは、論を待たない。

間を置くことなく、銀崎は次のゲームを始める。

無造作な爆撃が、約束されたように巨大なクレーターを開け、ポインタが羽のように舞う。軽やかさに秘められた、その速さ。的確さ。

タイマーが停止したかと思われる中、地雷原の空白だけが、恐るべき速度で増殖していく。

握った拳の内側から、汗がしたたるのを鮎木は感じた。

このタイムは……まさか……！

「あー、やめだ、やめだっ」

唐突に発された粗野な大声に、観衆は静まり返った。

立ち上がったのは、髪を金に染めた男。銀崎の対戦相手だった。

倒した椅子を片そうともせず、憎憎しげに銀崎を、モニターを見下ろしながら、言い放った。

「くっだらねー。何、マジでやってんだか。こんなモンで勝って嬉しいのか？、たっかが、マインスイーパーでよおお　っ！」

吐きつけた唾がモニターを、地雷原を汚した　瞬間。

男の顔面が、爆発した。

背中から壁に叩きつけられ、床を転がる。

事故実験のマネキンもかくやという一撃だった。

血まみれでうめく男の前に、拳を握った銀崎の長身が聳えた。

「……ゲームで不満なら、殴り合いにするか？」

文字通り、敗者を見下した、その一言。

男は声もなく、這うようにしてコンピューター室を後にした。

クリック 5

飾り気のない校舎の中を、当て所なく鮎木は歩いていく。

廊下に並ぶ教室の扉越しに、くぐもった教授の声が漏れている。

四限目の講義のさなか、校内に学生の気配は少なかったが、もし多くても、同じことだった。今の鮎木の眼中には入らない。

準決勝における一連の出来事に、鮎木の精神は揺れていた。

全てが衝撃的だった。

侮辱に対し、躊躇いなく拳を握る誇り高さ。

自身の記録を上回る未完のベストタイム。

未練なく、それを放棄する潔さ。

しかし今、鮎木の心を占めるのは、そのどれでもない。

マインスイーパーは、時に言葉より雄弁だ。

専門家が、芸術作品から作家自身の人生を読み取るように、鮎木も銀崎のプレイから読み取ったのだ。伊達に日夜、マインスイーパーに明け暮れていたわけではない。

しかし、その結論は、鮎木自身にすら信じがたいものだった。

代議士の息子。法学部主席。ヨット部のホープ。

自分を含む誰もが抱くエリート像が、かりそめに過ぎないことを結論は示唆している。恐らくはかすみも知らない真実が、その奥に秘められている。

もしそうなら 絶対に勝てない。

戦慄と焦燥感が、鮎木の脚を交互に突き動かしていた。

野良犬のように何度も構内を周回した末、鮎木は自分が何をしているか理解した。

銀崎を、探しているのだ。

自分の得た感覚が、真実なのかを問うために。

やがて、とある教室の前で、鮎木は求める声を聞きつけた。わずかな扉の隙間から中を覗きこむ。未使用らしい教室で、かすみと銀崎の二人が向かい合っていた。

「……してわからないの？わたしの友達なんだよ？ ミンナ、引いてたじゃない！」

「お前の友人が全て、俺の友人とは限らない」

「尊重くらいするモンでしょ？」

「するさ。クズ以外ならな」

「クズって……そんな言い方しなくても！」

「クズはクズだ。何度でも言う。友人は選べ」

「そんなの、わたしの勝手じゃないの！」

「博愛主義も、度が過ぎれば迷惑する奴が出る」

「何のコト？ それが銀崎くんだって言いたいなの？」

「……………」

「とにかく、ゲームくらいで人を殴るなんて、サイテーだよ」

「そうか」

「言い訳もしないの？」

「しない。あいつが侮辱したのは、俺だけじゃない」

「じゃあ、もういい！ 勝手にすれば！」

慌てて鮎木が隠れた直後、乱暴に開いた扉から女が飛び出した。

振り乱した髪。化粧の崩れた泣き顔。ヒステリックな言葉遣い。

知り合って何年にもなるが、どれも初めて見るものだった。

鮎木の胸に、亀裂のような痛みが走った。

陰一つない太陽のような少女と思っていた。醜い感情をぶつける側面など、想像すらしなかった。

いや、本当は、そうではない。

銀崎と付き合い、取り巻きの中心になった頃から、砂の混じるようになかすかな違和感があったのだ。けれど、あえて看過してきた。恋は盲目というが、鮎木は自ら目を閉じたのだった。

今追えば、或いはチャンスなのかもしれない。

だが、鮎木はそこから動けなかった。

二年間の恋慕が、無音で色褪せていくのを、鮎木は感じていた。恋とはこうして終わるものだ、他人事のように思った。

悲しさより寂しさがあった。地雷原で幾度となく覚えた、さい果ての孤独だった。

そして 鮎木は、扉を開けた。

ただ一人、同じ孤独を知るはずの男の真実を確かめるために。

「鮎木 いたのか」

扉の音に銀崎が振り向く。その顔に動揺はなかった。

普段なら、まずかすみのことを訊ねる場面だ。

だが、今の鮎木には、最優先すべき疑問があった。

「お前……マインスイーパーを始めて、何年になる？」

「 気付いたか」

銀崎が笑うのを、鮎木は初めて見た。

「ああ、気付くさ。あれは好きとか趣味で出来るレベルじゃない。

地雷原に骨を埋めた奴だけ到達する境地だ。俺にはわかる……どんな天才だろうと絶対に不可能だ。断言できるね」

「……………」

「それに、お前の指 専用マウスがあるのに、俺みたいなマウス豆がない。何度も潰して固まった後だ」

今、思い返せば、拳を振るったのも、自身のみならずマインスイーパーへの侮辱だったからと理解できる。

二つの視線が交錯し、無音の炎が生じた。

銀崎が口を開いた。鋼のような声で言った。

「 十五年だ。俺の人生は、マインスイーパーから始まった」

クリック 6

それは、有力代議士を父とする、ある少年の物語。

代議士は、英才教育に誤った信念を持つ男だった。

三歳になった少年は、保育園にも行かず、屋敷の地下室に幽閉された。机と椅子以外、何も無い空間だった。扉は外から施錠され、規定の勉強時間を終えるまで開かない。与えられたのは絵本でなく参考書、玩具でなくパソコンだった。

目標も競う相手もない環境で、勉強に身が入るはずもない。

少年は聡明だったが、それ以上に遊びたい盛りだった。

友達は誰もいない。地下室を唯一訪れる家庭教師は石仏ほどの愛嬌もない堅物で、成績不振を理由に、ほどなく首になった。

それは、孤独かつ膨大な時間だった。

やがて、嘆くことに飽きた少年は、自ら遊びを探し始めた。

デスクトップの扱いを覚え、玩具箱をひっくり返すように中身を調べた。学習ソフト以外、ネットにも接続していない徹底ぶりだったが、少年はやがて、OSに標準インストールされた、ゲームカテゴリーを発見した。

ソリティア。フリーセル。そして、マインスイーパー。

期待に胸を震わせながら、少年はマインスイーパーを始めた。

人生初のゲーム体験、少年とマインスイーパーの出会いは、きっかり一秒で終わった。最初のワンクリックで地雷を踏んだのだった。

少年が茫然としたのは、言うまでもない。

その後、数度挑戦したものの、ルールさえ理解できないまま、数秒でゲームオーバーを突きつけられ、少年の興味は他のゲームに移った。少なくとも数週間は、マインスイーパーを開こうともしなかった。

しかし、少年は再び、地雷原に舞い戻る。

他のゲームに飽きたからだ。ソリティアもフリーセルも、簡易ゲームなりによく出来ている。だが、それはあくまで暇つぶし向けであり、ゲームとしての底は浅い。そして、遊びに対する子供の感覚の鋭さは、大人の想像を遥かに超える。

マインスイーパーはその真逆だ。初プレイでは誰しもが、拒絶に等しい秒殺の洗礼を受ける。それを乗り越えた人間だけが、絶壁に挑むような快感を得られる。楽しみ方のベクトルが前提から異なるのだ。

子供は、ゲームのルールを読むことをしない。

少年もそうだった。表れる数字の意味、バーストする理由、フラグの使い方 全て独学で覚えた。初級を初クリアした時は、興奮して部屋中を駆け回った。中級を乗り越え、上級を初プレイした時は、広大な地雷原に眩暈すら覚えた。全てをクリアしてなお、タイムを縮めることに没頭した。

数千、数万もの地雷原を乗り越える頃には、地下室は少年の聖域になっていた。マインスイーパーは聖典であり、唯一の友であり、教師だった。

猟師や農家が自然から多くを学ぶように、少年はマインスイーパーから全てを学んだ。

例えば、論理的思考。運命の非情さと心構え。集中力の持続法。スランプの脱出方法。時間管理。体調管理。

勉強にも熱心になった。試験も暗記もゲームと考えればつらくない。未知の世界を拓く楽しみは知っている。そこで得た知識に、マインスイーパーはさらに加熱した。

進学し、スポーツも始めた。スコアの壁を破るには、反射神経の鍛錬と健康維持が必須と判断したからだ。地下室に籠る時間は減ったが、マインスイーパー熱は上昇した。

学業、部活動ともに比類ない成績を残し、少年は高校を卒業した。そして確信に至った。マインスイーパーには人生の真理がある、

と。

しかし、今や若者と呼ぶべき少年には、未だ足らざるものがあった。

それは人間関係　友人という存在。

学績で得られた高評価は、有象無象の人間を呼び寄せたが、その誰一人として心許せないことを、少年は自覚していた。

だから、大学に入つてすぐに出会った、一人の少女に興味を持った。

花が虫を呼ぶように、少女の周囲には人が集う。

自分に欠けたものを、その少女は備えている気がした。

少女から告白されたのは流石に予想外だったが、むしろ好都合に思われた。少年は少女の隣り、友人の作る輪の中心に収まり、無骨ながらも軽口の交換や、男女の綾も覚え始めた。

だが　少年は次第に疑問を覚え始める。

彼らは、自分の人生に、マインスイーパーのために、必要な存在だろうか？

日々、無目的に群れ集う若者たちに、中身のない会話に時間を費やす少女に、少年は辟易するようになった。

少女が、少年の聖域を非難したことに端を発し、取り巻きの無礼を庇ったことが、引き金を引いた。

「かすみとは、これで終わった」

かつての少年　銀崎の宣言に、軽い眩暈を覚えた。

状況の急展開に頭がついていかない。

そんな鮎木を、銀崎は正面から見据える。

「お前にはもう、戦う理由がない」

侮辱に拳で応じた際にも劣らぬ、灼熱の眼差し。

「どうする　それでもまだ、やりたいか？」

何故、「やる」と言ったのだらう。

授業に出る気にもなれず、キャンパス端のベンチで、鮎木は敗戦投手のように肩を落としていた。

銀崎の指摘は正しい。鮎木に戦う理由は、もはやない。

秘めた想いを銀崎に知られてことはショックだったが、すでにかすみへの執心は失われていた。憑き物が落ちたように、と言つべきか。

怒りの抛り所であつたプライドも、真実の前にはちっぽけでしかない。敵は、十五年の歳月をマインスイーパーに費やしてきた怪物なのだ。マインスイーパー暦半年の自分に勝てる道理はない。

だが、もっとも本質的な違いは、両者の姿勢にある。

鮎木は失恋の理由を、絵の才能の不足に求めた。もっと絵が上手ければ、かすみを引き止められたという理屈だ。乱暴過ぎる結論だが、裏返せばそれは、絵に賭ける誇りの高さを意味する。

自分にとってマインスイーパーとは、捨てた絵の代償行為に過ぎないのではないか？

心の何処かでわだかまっていた黒い疑問は、銀崎という名の太陽に照らされ、惨めな姿を露呈したように思われた。

馬鹿なことをしていると、ずっと自嘲してきた。それは、自分のマインスイーパーが、逃避の手段にすぎないと感じていたからではないか。

そんな偽者が、本物に勝てるはずもない。

何故、「やる」と言ってしまったのだらう？

今すぐ逃げ出したかった。銀崎だけでなく、この世界の全てからマインスイーパーに没頭することで、今日までそうして来たように。

「お前なら、そう言うと思っていた」

銀崎の返答は、至極あっさりとしていた。

月が笑えば、あんな表情になるかもしれない。

その時の気持ち、どう表現すればいいのだろう。

胸に火を点されたような誇らしさと、一抹の後ろめたさ。

似たような感覚には、覚えがある。

自分の絵を、初めて、誉められた時だ。

嬉しい反面、過大評価であることを怖れた。

ああ、そうか。 鮎木は気がついた。

逃げ出したいのは、銀崎の期待に応えられないからだ。

唯一のライバルと認めてくれた人物に、幻滅されたくないからだ。

半年近くも宿敵と憎み続けてきた、今日、初めて会話したはずの、

銀崎という男が、自分の中でこれ以上なく大きな存在になっている

ことを、鮎木は認めざるをえなかった。

銀崎に負けず、鮎木も他人に興味のない人間だ。

それは、誰も鮎木に興味を持たなかったからだ。

自分を認めない相手を、認めてやる必要はない。

だから友人はいないし、いらぬ。例外はかすみだけだった。

そのきっかけは、自分の絵を認めてもらえたから。

銀崎もそれと同じだった。

異なるのは、銀崎が掛け値なしの本物であることだ。

夕日を背に受け、長く、誰とも交差せず伸びた影。

今日何度目かの溜息を、鮎木は漏らした。

逆の立場ならどうだろうと、ふと考える。

銀崎が自分の立場なら、どうするだろうか？

きつとマインスーパーから得た教訓を活かし、活路を見出すはず

だ。それがわずかな勝機であれ、あきらめず勝負に出るのがマイン

スーパーの定石。弱い心が生むのはタイムロスだけだ。覚悟を決め、

されど死を恐れず、最適の方策を見出して実行する。それしかな

い。

「……はは」

我知らず、笑いが漏れた。

自分にも出来ると気付いたのだ。

銀崎の言う、マインスイーパーに即した思考というものが。

胸が急に軽くなった気がした。

頭をもたげ、彼方に輝く夕雲を見上げる。

この夕焼けが夜空になれば、タイムリミットだ。

だが 時間制限には、慣れている。

精神が持ち直すと、次第に現実が見えてきた。

現実として、銀崎の十五年に、鮎木の半年は適うべくもない。

無論、後一時間ばかりで、その差が埋まるわけもない。

単純に比較すれば、絶望的な状況だ。

しかし、その実力差をもっとも読み取れるはずの銀崎が、鮎木を

ライバルと認めているという事実がある。

逆説的に銀崎の眼力を信じるなら、何らかの勝利要因が鮎木には

存在するはずなのだ 自らは気付いていない可能性が。

星の見え始めた夕焼けを睨みながら、鮎木は答えを探し続ける。

銀崎の過去、自分の過去。銀崎の十五年、自分の

稲妻のような閃きが、全身を貫いた。

鮎木は、迷わず立ち上がった。

夜の帳が、東の空に降り始めている。

もう一刻も無駄に出来ない そう思った。

クリック 8

四限目の授業を終了前に切り上げ、銀崎はコンピュータールームを目指し、歩き始めた。

通り慣れた廊下が、かつてなく長い。

胸の高揚を押さえ、平静を装うのに苦労した。

高校時代、日本一と名高いマインスイーパーマニアを訪れた時でさえ、ここまで興奮はしなかった。

ネットで知ったその男は、自らのサイトに高速クリア動画を掲載し、日本最速を自称していた。そのタイムは当時の銀崎より数秒早く、動画の手並みは鮮やかだった。数度のメールのやり取りの後、銀崎は男と勝負する機会を得た。だが、結果は納得いくものではなかった。

男は、余りに弱かった。対人というプレッシャーのためだろうか、動画の鮮やかな手捌きはなく、つまらないバーストを繰り返した。銀崎のプレイを見てからはさらに顕著だった。

決着後、言い訳を重ねる男に対し、銀崎は「再戦はいつでも受けろ」と返答した。だが、男からの連絡は以後、途絶えた。のみならず、ネットの数少ないマインスイーパーファンに悪評を回され、銀崎の相手をする者は誰もいなくなった。

銀崎に失望はなかった。人間関係を持たない者は、そも他人に期待をかけない。求めていたものが、国内では見つかりそうにないという事実には嘆息しただけだった。大学に入った後は、いずれ留学しようと思った。

そんな銀崎にとって、鮎木の存在は新鮮だった。

鮎木という男を初めて知ったのは、かすみとつきあい始めてすぐの頃だ。

取り巻きの一人ながら雑談の輪に加わることなく、気付くと鋭い視線を自分に突きつけている。学生時代を通し、その手のやつかみには慣れていた銀崎だが、つかず離れずの奇妙な距離感に興味を持った。

かすみに聞けば、高校からの友人だという。人間関係に不慣れな銀崎でも、経緯を聞けば鮎木の気持ちは容易に想像出来た。かすみの鈍感さには内心呆れたが、ある種の残酷さも対人関係には必要なのかと、その時は思った。

二度目の邂逅は、コンピュータールームだった。偶然の邂逅だったが、いつになく真剣な鮎木の様子に、いつになく興味を覚えた。気付かれぬよう、そっと覗いてみた。

そこには、灰色の地雷原が広がっていた。常ならぬ衝撃を銀崎は覚えた。

観察する限り、鮎木は完全に初心者だった。法則もろくに知らず、簡単に地雷を踏む。だが、そのハンドスピードと精確さは、素人離れしていた。何より、没入度が違った。鬼気迫るものがあつた。

マインスイーパーについて、かなり控え目ながらかすみに話したことを銀崎は思い出し、鮎木の行動を理解した。

鮎木の修行姿は、以後も折に触れ、そこで見られた。めきめきと上達するその様からは、寝食を忘れる日常が読み取れる。

日本にはいないと諦めた相手が、これほど傍で生まれようとしている。

自分を仮想敵とするその男に、いつしか期待する自分がいた。

かすみの突飛な思いつきから、図らずも鮎木との対決は実現した。銀崎の見る限り、鮎木はまだ自分の域にない。

成長速度は驚異的だが、勝負にはまだ早すぎる。

だが 手を抜くつもりは一切ない。鮎木が逃げるとも思わない。

それは、幾多の地雷原を駆け抜けた男の確信だった。

コンピュータールームの扉を開けた銀崎は、目を丸くした。
部屋は、無人だった。

ギャララーは誰一人として来ていない。かすみから連絡が回ったのかもしれない。

それはいい　銀崎を驚かせたのは、そんなことではない。
モニターの前を陣取る太い背中。鮎木だった。授業を途中で抜け出した、自分より早いとは意外だった。

その指先が、これも意外な音を奏でている。鉛筆を削るようにシャープな音だった。マウスのそれではない、リズミカルな響き。

「……いつからいた？」

「少し前からだよ……悪あがきがしたくて、な」

振り向かず応じる鮎木。銀崎が画面を覗き込む。

三度目の意外が、そこにあつた。

モニタに立ち上げられたソフトは、マインスイーパーではなかった。フリーの描画ソフトだ。ほぼマインスイーパーに等しいサイズに設定された無機質なキャンバスに、幾重もの円が描かれている。

鮎木の太い指に、銀崎は細いプラスチック製のペンを見つけた。

シャオン　右手が動き、新たな音が生まれる。

「……ペンタブ、か」

「ああ」

それが、鮎木の鞆にあつたビニールの正体だった。

ペン・タブレット、通称ペンタブとは、マウスから派生した描画ツールの一種だ。感知式のパッドとペンの二つからなり、マウスパッド上でマウスを動かす要領で、パッドに描いたペン先の動きをポインタに伝える。描くことに特化したツールだけに、その速度はマウスを遥かに凌駕する。

今しも、軽やかに、新たな円が描き加えられた。

「たいしたものだ」

台詞とは裏腹に、銀崎は無感動な様子で続けた。

「だが？」

「どうだろうか」

秋空のような鮎木の顔に、迷いの雲がよぎった。

「……なあ、銀崎。お前は、何で……」

「どうした」

「いや……やっぱりいい」

描画ソフトを切ると、鮎木は立ち上がった。

「始めようか」

「ああ」

無音で立ち上がるはマインスイーパー。

魂を引き寄せて止まぬ、灰色の戦場。

対峙する二人の戦士に、もはや言葉は不要だった。

クリック 9

閃くコインが、二人の運命を乗せて宙を舞った。

先行は銀崎。後攻は鮎木。二回戦とは逆の順だ。

どちらが有利かという論は、もはや意味を持たない。互いの力量は、とうに知悉している。

どちらも最速を尽くす。それしかない。

席についた銀崎が、マウスを握った。

先に行かせてもらう。

銀崎の視線に、鮎木がうなずく。

真新しい地雷原を舞台に、銀崎が舞い始めた。

決勝に置いてすら、いささかも揺るがぬ軽やかさ、読みの冴え。

開放、開放、展開、開放、特定、開放、開放。

地雷を見抜く神眼は冴え渡り、その精確さと相乗して、驚異の次元へと加速する。

神のギフトの如き巨大な大陸が浮かび上がった。その周囲をポイントがかがる。立ち並ぶフラグは征服の証。何も難しいことはない。とアイコンが破顔する。

最初のクリアで、あっさりと鮎木の自己ベストは破られた。

鮎木に動揺はない。予想されていたことだ。

しかし、銀崎の本気はその先にあった。

三度目のゲーム。最初の一枚が、地雷原を大きく割った。半分ばかりも開放された絶好の機会に、銀崎の背中が咆哮した。

まばらに残された地雷の島を、軽やかなタッチで切り崩していく。ポイントの速度に変化はない。だが、明らかにこれまでのスタイルと異なる。

画面より早く、鮎木は銀崎の指先からそれを知った。中指が微動

だにしない。つまり右クリックを使用しない

ノンフラグ戦法！

鮎木の驚愕が伝わったのだろう。神の眼を持つ男が不敵に笑った。読んで字の通り、一切、旗を立てずにクリアする戦術がこれだ。右クリックに要する時間は、その都度マウスを止めることになるため、マインスイーパーにおいて明確なタイムロスとなる。地雷の確認に残すフラグをいかに減らすかは上達を測る基準であり、ノンフラグはその完成形とも言うべきスタイルだ。

しかし、マインスイーパーの頂点において、ノンフラグは主流ではない。

理由は単純、費用対効果の問題だ。

達人に至る最低箇所のフラグは、わずか数本に過ぎない。その数を排除したところで縮まるタイムは何秒もなく、逆に地雷位置の記憶に気を回した分、ミスの可能性が上がる。過ぎたるは及ばざるが如し、なのだ。

だが そんなセオリーをあざ笑うかのように、銀崎はノンフラグを選択した。

長年の経験と直感で、地雷を嗅ぎ分けられる銀崎には、フラグは不要なのか？ そんなわけがない。 銀崎とてバーストはする。神の眼は超人的だが全能ではない。

それでも危険を犯し、実行した理由は、唯一つだった。

鮎木の胸に、熱いものが満ちた。

決戦前に聞きそびれた問い 何故、お前は、俺を認めたのか。

これは、寡黙な銀崎の声なき答えだ。

地雷原に生きる男の、一片の偽りなき、命がけの証明なのだ。

鮎木を真の強敵と認めた だからこそ。

鮎木は堪えた。気を抜けば、こみ上げる熱いものが、目頭を突き破りそうだった。

集中力を切らすことなく、銀崎はノンフラグ戦法を完遂した。目印なき地雷原の結末は唐突だった。

クリックした瞬間、アイコンが笑い、地雷残数が「099」から「000」に飛躍した。未開放パネルの白に広がるフラグの赤。それは戦場に訪れた春だった。真紅の終戦だった。

芸術的である以上に、そのタイムは圧巻と言えた。

鮎木の自己ベストから、実に7秒速い。

陸上競技ならば、後続が見えないほどの差をつけてのゴールだ。

鮎木に悔しさはなかった。これを感動というのだろう。

ただ伝えたかった。感動を、賛辞を、感謝を。

けれど、声にならない。語彙を逆さに振っても、今の気持ちに見合う言葉は出て来ない。

深く息を吐きながら、振り向いた銀崎が鮎木を見やる。

凄みを見せ付けた、男の眼差しが語っていた。

地雷処理者に言葉はいららない、と。

魅せる。次はお前の番だ、と

絵を描き始めたのは、いつの頃だった？

鮎木は自問する。ペンタブを手に、繰り返し円を描きながら。制限時間の前半 鮎木はマインスイーパーに触れなかった。

描画ソフトで、ただただ円を繰り返す。当たりのついた円は次第に太り、轍は道に変わっていく。

背後に立つ銀崎は、何も言わない。

ライバルが三歳で始めたマインスイーパー。自分はその頃、何をしていただろうか。

そう 絵を描いていた。

ペンタブではなくクレヨンで、あらゆる物を描いた。目に付く物は全て、いや、想像の産物まで絵にした。クレヨンはやがて鉛筆になった。ペンタブを買ってもらったのは9歳の誕生日だった。

漫画を読み始めた頃、神と称された漫画家の存在を知った。彼はフリーハンドで真円を描けたという。それからは暇さえあれば丸を描いた。真円になるのは稀だったが絵は上達した。

毎日、休むことなく、描き続けた。

手を止めなければ絵は完成する。それと同様に、いつか自分も辿り着けると信じていた。かすみに振られ、絵筆を折るまでは。

その時間、十五年。奇しくも銀崎と同じ年月。

それが鮎木の見出した、唯一つの勝機だった。

芸事は、一日休めば自分で判り、二日休めば師匠に知られ、三日休めば客に判るといふ。半年のブランクを取り戻すには、圧倒的に時間が足りない。それでもやるしかなかった。

悩みながら、手を動かせ。

鮎木は微笑した。それもマインスイーパーの真理の一つだ。

手応えに変化が生じたのは、五分が経過してからだった。

無数に描かれた円の軌跡に浮かぶ、真実のライン。意識せずとも手がそれをなぞるようになった。かつて手に馴染んだ感触だった。

一旦、キャンバスをクリアし、真っ白な画面にペンを走らせる。

割り貫いたような会心の円が生まれた。手首、指、ペンが繋がり、一体化する感覚があった。

鮎木は息を吐いた。

マインスイーパーのおかげだと思った。半年、手を遊ばせていたなら、こうはいかなかっただろう。

やれる。

描画ソフトを消し、鮎木は改めて地雷原に戻った。

マインスイーパーは、突然上手くなるような底の浅いゲームではない。

地力の異なる銀崎に短時間で拮抗するには、常識を超えた挑戦が必要だ。そして銀崎の神眼に匹敵するような、超常的な武器が。

言うまでもなく、この短時間で神眼など開眼すべくもない。

物理的なハンドスピードを加速して、銀崎を追う。それが鮎木

の結論であり、そのためのペンタブだった。

ペンタブによるポインタ操作は、マウスを遥かに凌駕する。ブラックはあれど鮎木はペンタブの経験が長く、愛用のペンタブを使用する。

思考速度では追いつけると確信していた。始めた頃はマウスを待たせ続けていたパネル読みは、経験を積むに従って加速し、今ではマウスを待つこともしばしばだ。ペンタブによる操作がどれほどの処理速度に至るか楽しみでした。イメージ通りならば革命的なタイムとなるだろう。それは天才・銀崎に比肩する領域のはずだ。しかし、その前に大きな壁があることを鮎木は予感していた。

ゲームを始めてすぐに、予感的中した。

ボタンのクリック感覚。それが障壁の正体だった。

ペンタブのペンには、マウスのボタンに等しい機能を持つ、小さ

なボタンが備わっている。パネルを展開するには、当然このボタンを使用する必要がある。

だが、高速でペンを動かしながら、ペンに付いたボタンを連打すればどうなるか。

これも当然の如く、ペン先は揺れ、正確な動きは不可能となる。開始前、銀崎が示唆した疑問がこれだった。

長いキャリアの中で、銀崎がペンタブを試さなかったはずはない。試行錯誤の結果、マウスが最善という結論に至ったのだ。スピードは劣れど、ボタンクリックに負けない安定感を誇る、あのマウスに。絵描きの象徴であるペンタブを封印してきた鮎木も、ペンタブによるプレイを想定しなかったわけではない。軽すぎるペンと連続クリックの相性の悪さは想定していた。

しかし　ここまで絶望的とは。

クリックの振動でペン先は動き、無関係のパネルに飛ぶ。ペンに影響を与えない力加減を模索すると速度が落ちる。ペンタブが翼だとすれば、クリックは鳥を地に繋ぐ足枷そのものだった。

単純なバーストを数回繰り返すも、進展はまるでない。

じつとりと冷たい汗が、鮎木の顎を伝い落ちた。

あまりにも無謀な挑戦だったのかもしれない。

ペン操作とボタン操作の両立は、速度を問われぬ絵描きには出来ても、コマ数秒に身を削るマインスイーパーには不可能なのか。

またしても画面が爆発した。初心者のようなバーストだった。

制限時間が迫っている。

このままでは、一度もクリア出来ないかもしれない。

銀崎の視線に恐怖を感じた。

今すぐ逃げ出したい。土下座してもいい。

だが　それは絶対に出来ない。

先刻の感動が鮎木を支えた。ノンフラグの大地に咲く真紅の花。

振り返らずとも判る。銀崎は鮎木を諦めていない　恐らく、最後の時まで期待しているだろう。

滑稽でもみつともなくても、最後まで足掻く。

それは、ライバルとしての最低の礼儀だ。

やってやるよ、くそ。

鮎木は消えかけた炎を掻き立てた。怯懦は地雷処理者の恥だ。

だが どうすればいい？

いつそ、マウスに戻すか？

今よりまともなタイムにはなるが、銀崎に敵うべくもない。それが判り切っているからこそ博打だ。勝ち目のないコース取りは、投了と変わらない。

ならば どうする？

呼吸を止め、されど手は止めず、黙考する。

クリックしなければ、ペントブは軽快そのものだ。十五年続けた絵の技術を、マインスイーパーに生かせば勝機があるはずだった。それを阻害する理由はボタンだ。マウスのクリック感には到底及ばず、クリックが移動を妨げる。マイマウスはクリック感優先で選んだ。専用のペントブを探すべきだったか？ そんなものがあるのか？ 今更だ。時間はもう

瀕死の獣のように、鮎木は呻いた。

このまま、惨めに終了時間を迎えるのか？

マウスで勝てず、ペントブでも勝てず……

鮎木が瞠目したのは、その時だった。

引き裂かんばかりにカバンを引っつかみ、乱暴にマウスを取り出す。

「……結局、マウスで行くのか？」

銀崎の問いに混じる微かな失望に、鮎木は笑ってみせた。

「いや こう使う！」

言って、マウスを接続した。ペントブを繋いだまま、別の端子へと。

そして構える。

右手にペントブを、左手にマウスを

「……………なん……………だと……………っ!？」

銀崎の驚愕を置き去りにして、突然、ポインタが消失した。

開開開放、展開

開開開開開放、展開、確定、確定、開開開開開開開放、展開

確定、確定

抑圧を逃れたペンタブが吼え、縦横無尽に閃いた。

展開したパネルが広がったその先に、ポインタは移る。ポインタ速度が展開を凌駕したのだ。草原を吹き抜ける風のように。

桁外れのスピード　まさに未知の領域だった。

開開開開放　展開。確定、確定……………

その時　鮎木の左腕に激痛が走った。

前腕の筋が攣りかけている。慣れない左手に与えた過負荷が原因なのは明らかだった。むしろ、よく動いているというべきだ。体で覚えたクリック感、厳選したマイマウスあればこそこのぶっつけ本番だった。

痛みを堪えながら、最初のクリアを果たす。

タイムは自己ベストを大きく更新。銀崎の記録に後二秒と迫った。

割れ方に恵まれれば手の届く距離だ。

残り時間は僅か一分。勝機は次のプレイのみ。

左手に構わず、鮎木は最後の地雷原に臨んだ。

神はいた　最初のクリックで巨大な大陸が開いたのだ。

脂汗を浮かべながら、鮎木は笑みを浮かべた。

筋が収縮し、指が痙攣を始める。

しかし、鮎木は止まらない。

左手指の痙攣を抑えず、自らボタンに押し当てた。嵐のようなクリック。安全区域で小刻みに円を描きながらそのリズムを図りポインタを一閃させる。

開開開開放、展開

痙攣による連打の逆利用、ポインタをクリックに合わせる戦術。

ペンタブの超高速と、精緻な運用が揃ってのみ可能な対応だった。

回転、開開放、開放、回転。回、回、開放
回、回、開開放、展開
回、回回、開開開放、開放開放、展開
展開 開放、壁、壁、回、回、開放。
開開開開放、展開

.....

加速する世界の中で、いつしか痛みは消えていた。

極限まで研ぎ澄ました集中の最中で、他人事のようにその様を見つめる自分がある。電灯の光が、オーロラのように宙を泳ぐ。

悟りを得る境地とは、こんなものだろうか。

鮎木は陶然とそう思った。

自分は今日のために生まれてきたのかもしれない。今日のために絵を描き、恋をし、生きてきた。そして銀崎とマインスイーパに出会った。

地雷原に生きる男を、今なら本当の意味で理解出来る。

銀崎もまた、この世界を見たのだ。

銀崎。

俺は、マインスイーパが好きだ。大好きだ。

今なら、何のてらいもなく言える。

いや、言う必要すらない。

伝わっているはずだ。そうに決まっている。

鮎木は、笑った。銀崎もきつと そう思った。

火花を散らして、ポインタが弧を描く。

最後の一闪。

限界の左手。

クリック。

展開しないパネル。
角に残された三枚。

対二択』。

鮎木は、躊躇わなかった。

『絶

クリック 11

校舎を出た二人を迎えたのは、満天の星だった。

街灯も月も人影もない帰路の途中で、唐突に鮎木が言った。

「どうでもいい話だけだな」

「なんだ」

「何でヨットなんだ？ 金持ちのスポーツならテニスとかゴルフとか、他にもあるだろ」

「……くだらない理由だ」

「ふーん」

沈黙する鮎木に、今度は銀崎が尋ねた。

「あの二刀流は 今日、思いついたのか？」

「……ああ」

「それなら、まだ磨けるな」

「ああ」

岐路に立ち止まり、二人は互いを見た。

そして言った 二人同時に。

「次は、負けない」

エピソード

秋が終わる頃、銀崎はオーストラリアに留学した。

建前はヨット留学になっているが、本当の理由を鮎木は知っている。

しばらくして絵葉書が届いたからだ。

そこには日焼けした銀崎と、世界一と名高いマインスイーパーマニアが握手する姿が写っており、力強い文字で「勝った」と添えられていた。

絵葉書はその後も届き、鮎木も何度か返事を返した。内容はどれも他愛なく、意外にもマインスイーパーの話は少ない。鮎木は長文を送ることもあるが、銀崎は決まって絵葉書と直筆の一言だった。らしいと言えはらしい、かもしれない。

かすみとはあれ以来、話をしていない。

風の噂では、留学前の銀崎と話をしたそうだが、結局、別れ話になっただけらしい。

鮎木は取り巻きを離れ、同じ授業で彼女を見かける程度だが、すでに取り巻きの中心には別の男が座っているようだった。お互いのためにも、結局これが良かったように思う。

鮎木は 再び、絵を描き始めた。

目標にするべく、イーゼルと新品のキャンバスを買ってきたが、最近左手で絵を描くのが日課だ。左を鍛えるためのお遊びのつもりだったが、覚束ない出来映えが初心を思い出させて、やけに楽しい。左手用のキャンバスも買うべきかもしれない。

あの日のような感動はない日々だが、前に歩き続ければ、いつかまた巡り会える。そう考えている。

パソコン前に座る鮎木に、母が絵葉書を持ってきた。

銀崎からの、最新のエアメールだった。

コメントは相変わらず一言。写真は美しい南洋の俯瞰図だ。エメラルドの海にぼつんと、一艘のヨットが浮かんでいる。遠景過ぎて銀崎かどうかも怪しいが、鮎木はすぐに気がついた。

網目模様の波間に、白い三角帆。

なるほど、と鮎木は思った。確かにくだらない理由だ。

「『春には帰る』……か」

絵葉書をイーゼルに置き、ペンタブとマウスを握り直す。意外に早く、その日は来るかもしれない　そう思った。

エピローグ（後書き）

文章仲間と意見を交わし、

何度も何度も手直ししながら書いた、

思い出の作品です。

読んでいただき、ありがとうございました。

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、小説家になる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に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、堪能^{たんのう}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/n4015/>

マインスイーパ ~二人の地雷処理者~

2011年7月19日03時43分発行