
ファミリーコンピュータソフト全網羅大作戦

S・H・K

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】

ファミリールコンピュータソフト全網羅大作戦

【Nコード】

N4028K

【作者名】

S・H・K

【あらすじ】

ファミコンソフトの名前を口にするたび世界の滅亡が近づくことをした伊藤と工藤の二人のファミコンソフトマニア高校生は、いつもと変わらぬ日常を送ることを選択する。

※おそらく全てのファミコンソフトが出てきます。（海賊版のぞく

ラディア戦記

絶え間なく続く退屈な日常は、いつ壊れるか分からない。たいていの人々は終わりの始まりがいつ訪れたか分からぬまま、不幸の渦中に放りこまれるものであるが、それと比べて、終りの始まりをしっかりととした視覚で認識できる伊藤と工藤は幸せ者なのか。それとも不幸の極地にいるのか。

「なんだろうこれ」

伊藤の目の前には、見渡すほど大きな壁が立ちふさがっていた。いつもの帰り道、なんの意識もなく通り過ぎる道に広がる障壁は、無関心主義の二人の心に楔を打つには十分なものであった。

「なんだろうね、というか邪魔よ」

全長30mに及ぶだろうその壁には、無数のランプが取り付けられたいた。そして壁の中核あたりには電光表示のメッセージボードが携えられており、目の悪い年寄りでも一字一句読むような速さで「ご通行中のみなさま、ご了承ください」とのメッセージが繰り返し流されていた。

「工事かなんかかなあ」

「何を工事するのよ」

「何を工事するわけでもなく工事を繰り返すのが公共事業ってものだよ」

「そうだけさ、伊藤。いくら工事でもこの足止めはないわよ。たしかに向こうに行けないほどの壁が立ち塞いでいるけど、何もここまですることはないわよ。通行止めと書かれた質素な看板に、進行禁止を意味するポールひとつ置いておけば、よほどのお馬鹿さん以外向こうにいこうとは思わないはずよ」

「物事に意味を求めちゃいけないよ、工藤。世の中ってものは無意味に無意味を重ねて成り立っているんだ」

「そうかしら、意味のないものなんてないわよ、一見、なんの価値

も見いだせないものもなにか意味があるはずの。そうじゃないとまっすぐに家に帰ろうとしたあたしの気持ちが収まりきれないわ」

「それじゃ、工藤はこの巨大な壁がどうして僕らの前に立ちはだかると思う？」

「意味ありがなランプの数々。そして私たちに最低限の情報しか与えないメッセージボード。この二つをつなぎ合わせれば、おのずと答えは見えてくるはずなのよ」

「何が見えてきた？」

「わからないけど、いつかわかるわ。そしてあたしたちはこうやって壁にぶち当たった時、いやまあ、今はレトリックじゃなくて、壁そのものに足止めを食らうあたしたちだけど、そんなとき、あたしたちはどうやって切り抜けてきた？」

伊藤は工藤になにをいわれるまえに、カバンの中から一冊の本を取り出した。その本のサイズといえば、携帯用に似つかわしい大判サイズ。持ち運びを念頭に入れて、制作された本とは言い難いが、伊藤はあえて持ち運ぶことでこの本に意味を見出している。

「工藤と僕が行き詰まったとき、すべてこの本が解決してくれる。そうだったでしょ？」

「ええそのとおり。人生の指針になるような気取った文句がなにひとつないのに、こびりつく障壁を取り除いてくれるこの本こそは、あたしたちの人生に多大なる影響を与えてくれる」

「ファミリコンピュータ全ソフト大全集」

「ねえ伊藤は知ってる？ タッチが、どうして横スクロールのアクションゲームだったか」

「ああ知ってるよ。本を開くまでもない当たり前の事柄。それが当時のゲームの要領の限界。野球ゲームにしようとも恋愛ゲームにしようともそのノウハウがなければ、制作は暗礁に乗り上げる。期日までに間に合わせるために仕方なくとったゲームスタイルがそれだったのさ」

「当時はファミコンの大ブーム。そこに有名キャラを組み合わせれ

ば売れると」

伊藤と工藤が意味のない会話を繰り返すと、それに呼応するように、壁に備われたランプの光が煌々と灯ったのだ。明かりが灯るとき、ボンという訝しげな音がしたものだから、どうしても伊藤と工藤は気づく。

「明かりがついた」

「ほら、あたしのいった通りよ。意味のないものなんてないの。意味があるから存在してるの」

「偶然じゃないか。話ができてきている」

「世の中に、話のできすぎた話がなかったら、世界中で起きた摩訶不思議なできごとなんて本は、とてもじゃないと一冊編集できないわ」

「都合よく起きることは認めよう。だけど世の中すべての事象に意味があるなんて僕は認めない」

「それはそれでもいいわ。あなたのモットーまで覆す気持ちはサラサラないの。あたしはただ嬉しいだけ。あたしと伊藤が外国人の名前を口にしたその時、謎の壁に変化が生じたのだから」

「メッセージボードの文句が変わっているね」

「ええ。ラジオをつけろだってさ」

「いまどきの高校生の所持品にラジオを期待するのはちよっとどうかと思うけど」

「それでもあなたはラジオを所持している」

「当然じゃないか。ファミコンを愛すならば、ラジオも携帯しないと」

「脈絡がいまいちだけど、まあいいわ。はやくつけて」

伊藤はラジオのスイッチを入れた。ポケットタイプの安上がりのだ物だ。時代遅れのそのデザインは、伊藤の人となりを証明しているようにも見える。

ラジオが伝えたニュースは、伊藤と工藤が耳を疑うものであった。「うそ」

「ほんとかよ」

「ひとつの国が崩壊したって」

「原因はミサイルの誤発射か」

「伊藤がタッチの名前を上げた瞬間に時間は同じくする」

「それじゃまるで僕が原因みたいじゃないか。それに最初にタッチの名前を上げたのは工藤、君じゃないか」

「そうだったかしら。どっちでもいいわ。謎がわかりかけてきたのだから」

「試しにまた別のファミコンゲームの名前をあげようか」

「本当にいいの？ 国一つなくなっただけだよ。名前も聞き覚えの無いどこかの小国だけだよ」

「小国だからといって区別するのは辞めてくれないか。小さなゲームメイカーでも優れたゲームを出せたのが当時のファミコン業界。キグナスナイトを知っているかって話だ。まさかあのキグナスナイトがすべての始まりとは誰も思わないだろう」

工藤と伊藤はその会話に収拾をつけることなく、壁を見上げた。するとランプにまた一つ明かりが灯ったのだ。

「これでわかったわ」

「間違いないね」

「あたしたちが、いやあたしたちだけじゃないかもしれないけど」

「ファミコンのゲームの名前をあげるたびに、ランプに明かりがついていく」

「そしてランプに明かりがつくことは、どこかの場所で、人命が失われるのに等しい」

「ずいぶん物分りがいいな、僕たち。まるで英語遊びで英語の薫陶を受けたようだ」

「伊藤、ただいたずらに名前をあげてもランプは反応しないわ。特定できるほどの情報がないとダメみたい。英語遊びじゃダメみたい、こういう英語遊びであるか。ちゃんとしたタイトル名を言わないと。英語遊びは、ポパイの英語遊びでしょ？」

工藤の説明に満足したのか、壁のランプは三つ目の明かりを発した。

「ほらみて。あたしの思ったとおりよ」

「僕らの性をついた、実にいやらしいルールだ。ファミコンソフトの名前をあげるたびに、どこかの人々の日常が崩壊するんなんて、僕らは耐え切れるか」

「耐え切れるわけじゃないのよ。ラサル石井のチャイルズクエストで、キリコにおしっこ行かせずにファミンドを貯めるようなものよ

「ラディア戦記 黎明篇と名付けつつ、その続きがないようなものじゃないか」

「いい度胸をしてるわ、本当に。スーパーファミコンが世に広まった1991年に、あえてRPGの大作風味をファミコンに投入してくるとは。テクモもやるわね」

「ボン、ボン、ランプはまた灯った」

そして、伊藤のラジオは、矢継ぎ早に世界の崩壊を伝える。

「いいのかしら、滅亡のスイッチなるあたしたちがべらべらと安易に口にして」

「しょうがないじゃないか」

「ランプの数をざっと数え上げあところ、思ったとおりよ。この壁のランプの数は、ファミコンソフトに等しい」

「そうすると、おそらく僕らが、いや地球の誰かの協力を仰ぐかもしれないが、やがてすべてのファミコンソフトの名前を口にしたとき世界は終る」

「かもね」

タイトー

世界の終り方を知る伊藤と工藤も氣負うこともない。ただひたすらにいつものような日常を送ろうとした。壁に塞がれた二人は、帰宅を早々と諦めて、帰る道を逆順することに決めたのだ。

工藤と伊藤に永遠はもはやない。ファミコンソフトの名前をすべて上げきった瞬間、おそらく世界の終りとともに、人生の終幕が訪れるのだから。

「工藤はどう思う？ タイトーグランプリ 栄光へのライセンス。タイトーチェイスH・Q。タイトーバスケットボール。といった一連のタイトルソフトに自社名をつけるタイトーの勇氣に」

「どうってあたしは若干的外れに思うの。タイトーのそれほどブランド力があるかって話よ。ナムコクラシック。ナムコクラシックII。ナムコット 麻雀III マーじゃん天国。なる作品を出したナムコならまだ自社名をつけても許されると思うけど」

「工藤、君はタイトーを見くびっている。タイトーがどれほどゲーム業界に貢献したのか分からないんだ。スペースインベーターを避けてゲームの歴史を語りきれるか。インベーターを世の送り出したのはどこだと思っているんだ。インベーターがなければ、ナムコのギャラクシアンもギャラガも存在し得ないんだぞ。地球を襲う侵入者を撃つ、これほど人々の正義感を素直に呼び起こせるゲームデザインがあるものか」

「過去の功績を認めるのは重要よ。だからといって、タイトーのブランド力がそこまであるかという話ば別よ。タイトーの名前に引かれてゲームを買うか否かが重要なの」

「工藤、君は、アルカノイドを送り出したタイトーをそこまでいうのか。ブロック崩しだぞ、ブロック崩し」

「過去の栄光におんぶにだっこの印象は、新たなゲームユーザーに

二の足を踏ませるわ」

「その印象を覆すような作品を送り出したじゃないか」

「六三四の剣のこと？ サブタイトルがただいま修行中だってさ。バカにしてるわよ、なにか道半ばのゲームの印象が煮えきれない」

「違う、影の伝説だ！ クールでかつデザインセンス溢れる秀作は、タイトーのイメージを一新して余りあるもの」

「だからといってたけしの挑戦状をだしたら、せっかくの好印象も台なしよ。難解なのはいいわ。だからといってゲームシステムの崩壊で解けないってはずいいわ。通行人をボコボコ殴るってなによ、カラオケを歌うってなによ、たけしが適当に並べたものを詰め込んだだけじゃないの」

「いやそれは違うぞ、工藤。言い返したいことはやまほどあるが、今事情は別。僕はタイトーのイメージアップを試みる。究極ハリキリストジアムはどうなんだ。好評過ぎて88年度バージョンまで出たんだぞ。どうだ、選手データを入れ替えただけの楽な仕事が許されるのは、それなりに売れたスポーツゲームだけが許されたこと。いわば、ハリキリストジアムは選ばれたゲームだ」

「肝心のゲームが、ファミリースタジアムそのままよ。またナムコのゲーム名で悪いけど」

「ハリスト……実際、そう呼んでいた向きがあるかは知らないが、僕は親しみをこめてハリストと呼ぶ。ハリストはなあ。乱闘シーンが盛り込まれてるんだぞ。乱闘だぞ。乱闘、野球の華だ。それを見事再現してるのだから、ファンはたまったものじゃない」

「乱闘なんて一度見たら、もう結構よ。初めみたら、そりゃ興奮するかもしれないけど、二度目、三度目ならもううんざりよ。それを売りにするセンスがあたしはわからないってもんよ」

「くそ。どうして僕がタイトーの肩を持ち、そして腹の虫を立てるのかよくわからないが、とにかくクソー。そうだ！ アルカノイドIIだ！ サブタイトルが、リベンジ オブ ドウだ！ 1988年にリベンジだぞ！ リベンジが流行語大賞に輝くのはその11

年後の1999年。どうだこの時代の先を読む力」

「続編ってやれやれだわ。それにリベンジってタイトルが流行らせたら無条件降伏してやってもいいけどさ、流行らせたの松坂やK-1じゃないの。いずれも88年の世の中には影も形もないもの」

「くそー それなら、たけしの戦国風雲児はどうだ！ たけしのゲームを続けざまに出したおかげで、たけしのゲームはタイトルに任せの印象をユーザに強く印象させた」

「たけしの挑戦状がなぜか売れたから二作目の企画が通ったんでしようね」

「なんだ、その冷めた目は。安直なゲームでなにが悪い。スゴロクゲームでなにの不都合か」

「スゴロクゲームで居直るなら、桃太郎電鉄くらいの浸透力が欲しいところよ。正月に合わせてスゴロクゲーム作りましたじゃあどうかしらの域を抜けきれないわ」

「むむむ、ならって、なにかタイトルばかりのゲームタイトルを出してるけどまあいい！ これは切り札的存在といってもいい。独特なゲームシステム以上に印象に残るのは、そのゲームミュージック！ エレベーターアクションだ！ どうだ」

「……」

伊藤の怒涛の攻勢がついに結実したか、工藤はなにとも言えない。

「ふふふふふ！ ははははは！ 高笑いを浮かべたくなる。どうだ、エレベーターアクションの前にひれ伏したか。キャラが何体もだと、ファミコンの処理の限界でコマ送りの弾丸に僕はスローモーションを感じた！」

「エレベーターアクションの音楽性は認めるわ。某ドラマじゃ、この音楽を全編に使った短編作品があったほどよ。全編といっても前編じゃないわよ。ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者前編でも、後編でも、うしろに立つ少女前編でも、後編でもないわよ。あくまで全編よ」

「同音異義にかこつけて、作品タイトルの消費、しかも有名タイト

ルの名前を出しやがって、工藤、君ってやつは。でも君がタイトーの価値を認め直したのはこれ幸い」

「タイトーにいちやもんばかりつけたけどなにもタイトーのソフト全てを嫌っているわけじゃないわ。ハレーウォーズには度肝を抜かれたし。かといってゲームシステムに膝末いたわけじゃないわ。発売のタイミングよ。ハレーウォーズなんてハレー彗星ブームにかこつけたタイトルつけのクセに、発売はなんと1989年よ。ハレー彗星騒ぎの1985年から4年もタイムラグがあったのよ。信じられる？ ブームに対応するのには即時性が必須。それが4年の時を隔てる度胸がたまらないの」

「なんだい、認めているのか、バカにしているのか、齒にものがつまったようないような。奇々怪界 怒涛編だぞ、まったく」

「意味の通らない比喻にゲームタイトルを消費するのは辞めてよ。あなたの一言にどれだけの命が失われていると思っているの？」

そうなのだ。伊藤と工藤の止めどない会話の連続ですっかりと忘却の彼方であったが、地球と世界の運命は伊藤と工藤の手の内にあるのだ。二人がいたずらにゲームタイトルを口にするたびに、どこかの誰かが絶命の運命を辿っているのだ。

タイトー（後書き）

清々しいほどアクセス数がない

両面と片面のあからさまな差

「AKIRA! どうして大々的に公開する映画のゲーム化をタイトルに依頼したのか、タイトルから申し出たのかよくわからないが、とにかくAKIRA」

「AKIRAもタイトルなの。ヘー」

「一見不可思議だが、常道。ゲーム作りのノウハウはタイトルにありと大友克洋が講談社は見たのだろう。目算どおりゲーム作りは弾んだ。どうだ、AKIRAのグラフィックは。ファミコンにしゃあ上出来のグラフィックで、AKIRAのSFちつくな雰囲気をもそのまま再現したんだぞ」

「タイトルは最先端の技術を用いていかなるご要望にもお応えできるってわけね、ヘー」

「なにか感動が薄い! ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦の問題数くらいに薄い。何問搭載かは存じ上げませんが、おそらくその問題数たるや、金返せの薄さだろう! 2作目まであったんだぜ! 前作が好評か、それとも問題を入れ替えるだけで発売できるからかそんな事情は申し上げませんけど!」

「クイズゲームねえ……。ナゾラーランドで懲りたわ。数時間もやれば同じ問題にブチ当たる」

「雑誌購入と思えば、高くないはず。ディスクカードだ。500円で書き換えできるんだぞ」

「そうよ、安さにつられて第2号、第3号に、スペシャルのクイズ王を探せまでやりつくしてしまったけど。もう”なんきん”はけっこうな気分よ。なんきんのアドベンチャーなるゲームもあるらしいけど、あたしはノータッチよ」

「500円で書き換えできて新しいゲームを手に行ける。今思えば、なんて幸せなゲーム環境だったんだろう。ワンコインで最先端のゲームにアクセスできる!」

「最先端といって、発売から数カ月のラグはあったけどね」

「それに一枚のカードに二種類のゲームを収めることもできたんだぜ。片面のきね子。裏の面にきね子？なんて粋なまねができる」

「はい？ なにをいつてるの？ きね子はどつとも両面使用よパズルゲームだからといって容量を舐めなさんな」

「なんだって、それじゃあ。僕はいままで、間違った知識を詰め込みこうして歩んできたのか！ それじゃあ両面に二種類のゲームをつぎ込むって……」

「ファミコンの初期のカセットの移植のソフトね。例えば、表が麻雀、裏がベースボールなら可能よ」

「なにか違う。数合わせのタイトルでなく、ディスクならではのタイトルで両面で二種類のゲームを収めることはできないのか。例えば、アイアムティーチャー 手編みの基本とスーパーマリオのセーターを両面づつとか！」

「それどっちも両面」

「なんだって！」

「なら、プロレスとバレーボール、あるいはスマッシュピンポンはどうかしら、どっちもディスクオリジナルのソフトで片面でできる良ゲームよ」

「うーん。どうもしっくりこない、スポーツゲームって楽しさは伝わるけど、いかにも労を重ねずに作れます感が出てて」

袋小路にはまる伊藤を尻目に、工藤は制服のポケットから一枚のディスクカードを取り出した。

「じゃーん。見て見て！ これよ、これ、あなたが望むディスクカードならではの片面ゲーム二種類を一枚のディスクカードに収めたもの！」

「うわ！」

プラスチックのケースに大事そうに閉まわれた工藤のカード。そのシールのメモ書きには、堂々たる書体でザナックと記されていた。「そうか、ザナックは片面だったんだ。今でも色あせることない隠

れたシューティングゲームの秀作のザナックが片面とは、今の容量が良しとされるゲーム業界への警鐘を鳴らしているようにみえてしょうがない」

「ふふふふ」

工藤は伊藤に見せつけるように、ザナックの面を見せ続けるが、伊藤としては当然、裏面に所有されているゲームタイトルが気になるわけだ。いつまでたっても、表から裏に変えない工藤に焦らしを切らした伊藤は、それならば、どうにかして裏面を見てやろうと首を回し努力をするのだが、ちらりと見せるディスクの裏面だけじゃ何のゲームが所有されているかどうかまでは分からない。

「なんだよ、もったいぶって。もったいぶるってことは、よほどいいゲームか。よほど見せられないようなゲームかのどちらからか。工藤の性格を考えみると、後者が正解と僕は見る」

「さすが伊藤ね。読みが鋭い。そうよ、見せられないようなゲームよ」

「ははあ。今ようやく記録の回路が正常化したぞ。そのゲームはパチコンだろう。ファミコン最初のパチンコゲームだ」

「残念ね、パチコンはロムカセットがオリジナルだぞ」

「なに。それじゃあナイトムーブか。落ち物パズルアクションの最盛期に出したまがい物だ」

「残念、片面ディスクオリジナルは、みつつしか選択肢ないのに」

「それじゃあ」

工藤は伊藤の質問に応えることなく、突然、空手の型の真似事をした。突きを二回繰り返すと、蹴りを一回。

「なんだい、いきなりカラテカの真似事か？ カラテカを正しく再現するのなら、もっと厳かな雰囲気を醸しださない」と

「ぶー違うわ」

東映動画

「それなら正解はなんだよ」

「カラテカから力を抜いて、別の言葉をつけてみなさい」

「なに、空手＋……あ！ K A R A T E C H A M P !」

「そうよ、正解よ。でも裏面は見せないわ。見せないどころかこうよ」

工藤は、突然、持っていたカードを手裏剣よろしく手首のスナップだけ投げた。投げられたディスクカードは想像以上の回転を持って宙を舞う。いまにも落ちてきそうな太陽の陽を浴びて、光るカードケースは、今にも朽ちそうな世界に、凜々とした爽やかさを植えつける。

「あゝ」

伊藤は落ちてくるディスクを拾いに行くこともしない。ファミコンソフトに異常なる感心を示す伊藤であるが、人の投げ捨てたモノを拾いにいく物乞いではないのだ。地面に落ちたまま放置されるディスクカードをそのままにして、二人は終りなき帰り道を続ける。

「学校だ」

「学校ね」

「帰宅の途中だったわよね」

「うん、いつものように帰宅していたはずなのに、壁が僕らの日常を壊したんだ」

「謎の壁」

「ブロック崩し……。は！ こうしているタイトルをあげることに」
「どこかで誰かの日常が終わっていくんだっけ」

ファミコン談義に花を咲かせる工藤と伊藤は、自分たちが破滅のスイッチになっていたことをすっかりと忘れていた。

「しかし気になることがある」

「なにがよ」

「タイトルによって被害は同一なのだろうか。例えば、スーパーマリオブラザーズと口にした瞬間の破壊力はどうなんだろう」

「スーパーマリオブラザーズ2。難しさを追求した進化は評価の分かれるところだけど、3のような正統進化よりもある意味清々しいといえるわ。ゲームシステムをより一般ユーザに受けることに変えるのも大事だけど、難易度を追求する姿勢も間違った方向性とは思えないわ。ゲームユーザの腕を試す、そういう進化もありよ」

「口にしたな」

「口にしたわよ」

「アメリカがなくなっちゃくらいの破壊力のあるゲームタイトルだ」
伊藤と工藤の間の静寂が訪れると、どこか遠くから大きな地鳴りが聞こえてきた。地鳴りが終わると、地響きだ。震度3くらいの少し騒ぎが起きるていどの揺れが起きると伊藤と工藤は顔を合わせた。

「どこかでなにかの変革が起きたようだ」

「本当にアメリカひとつなくなっちゃったかもね」

「アタリショック以来の衝撃だ」

「でも実感がないわ。バイオミラクル ぼくってウパ？ てなくらい実感がない」

「そうか。対岸の火事なる言葉があるけど、目に見える被害がないと人間ってリアリティを感じ取れないものだよ」

「伊藤、なにか思い切りマイナーなタイトルを口にしてみて。一人くらいしか殺傷能力がないようなものを」

「マイナーか。そうだな、ファミコン末期のどさくさに紛れて発売したゲームなんて相応しいんじゃないか」

「1994年にも5本のゲームが発売されているのね」

「スーパーファミコンの時代どころか、プレステやサターンだの新時代のゲーム機が出始めた時代だぜ。そんな時代にファミコンソフトを発売するなんていかれているよ」

「D A T A C H J リーグスーパートッププレイヤーズ。パチスロアドベンチャー3 ビタオシー7見参！。Jリーグウイニングゴー

ル。高橋名人の冒険島Ⅴ。ワリオの森の5本がその容疑者だ」

「どれもまあ発売の意義がわかるわね。あえてファミコンで出すのもわかるわ。サッカーゲームはJリーグブームに乗じたもの。ワリオは手堅い落ち物パズルだし、パチンコものは定番。高橋名人をその時代に担ぎ出すのはどうかと思うけど、まあ許容範囲よね」

「それなら時計を一年だけ戻すのはどうだ。愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星……」

愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星の名前を出した瞬間、二人の目の前いたサラリーマン崩れ落ちるよに倒れたのだから、否応にも二人は世界の命運を握っていることを認識しなおす。

「愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星は一人一殺の破壊力ってこと？」

「どうやらそのようだ。いくらROM不足が叫ばれた当時とは言え、12800円は度を越した価格だよ。1993年の世の中にどうしてファミコンの古いソフトに万札を出せる？」

「それはそうかもしれないけど、もっと慌てたならどうなの新人類の原人のように、新時代の幕開けを喜ぶように」

「おかしいじゃないか。新人類といえば、1986年の流行語。団塊の世代が理解し難い感覚を持った若者を表した言葉。それがどうして原人が斧を投げる縦スクロールのアクションに繋がっていくんだ」

「火の鳥だってそうじゃないの。手塚治虫のライフワークたる名作マンガをゲーム化して、どうして彫刻家が彫刻刀を投げつけるアクションゲームにつながるのよ。そりゃできのいいゲームよ。だからといってねえ」

「火の鳥はそれでいいかもしれない。当時の技術力からしてヘタに漫画の再現と意気込んだら、逆の目が出た可能性がある。時流に乗るのも悪くない」

「北斗の拳もそうね。1と2はありがちなアクションゲーム。それが3、4となると一転してRPGよ。流行ってるジャンルを追いか

ける。そこにプライドってものがあるのかしら」

「東映動画なら仕方なしじゃないかな」

「遠山の金さんすぺえす帖ミスター・ゴールド。S W A T。仮面の忍者赤影。スケバン刑事？。長靴をはいた猫 世界一周80日大冒険。もつともあぶない刑事。たしかに自社のソフトをそのままゲーム化してみましたって作品が目立つわよね。遠山の金さんはタイトルからして無理があるけど、あえてつつこまないわ。あぶない刑事やら、スケバン刑事はタイトルだけで、そこに面白いゲーム性が仕込まれているとはおもえないし」

「意欲を出すと、ブラッディ・ウォリアーズ ジャンゴの逆襲だよ。オリジナルのタイトルを作りましたっていうとこれだ。この名前だけで、なんのゲームか分かる人は相当だよ」

「バルトロンともいえるわ。レニオン星だのビスマーク帝国だのとってつけたような名称だの、2999年のぶっ飛んだ時代設定だの、もうどうにもなれってものよ。ただのシューティングゲームにたいそうな設定が必要なのかしら」

「ファイティングロードだってそうだよ。安易な横スクロールの格闘ゲームのクセして、ここに格闘ゲーム極まるのハツタリをかましやがって。新里見八犬伝 光と闇の戦いくらいならいい。里見八犬伝といえばR P Gに向いた設定だ。いかにもゲーム化は無理がない。あるいは紫禁城くらい清々しいパクリゲームならいい。どうみても上海でしょっていうゲームでもそれはそれでいい。無理をしていない」

「無理をしないか。そういうあたしたちが無理をしてない？」

「なにが」

「だって、あたしたちがファミコンの名前をあげる度、身近に危機が訪れる可能性が高くなるってことなのよ」

「ああ。世界の滅亡と崩壊の危機は誰にも公平に訪れる。僕らだって、その範疇の外にない。次、ばったりと倒れるのは僕かもしれないし、君かもしれない」

「覚悟はあるわ。覚悟がなくて、どうしてファミコンに敬意を払えるのよ」

データックとは

「そうか、君は覚悟があるのか」

伊藤がなにかを言いたくても、続けられないもどかしさに工藤は慰みの言葉を送る。

「人生ってそんなものよ。どこに谷底が待ち受けているかわからない。今日だってそうじゃない。いつもなら二人とも帰宅しているはず。それが奇妙な壁に塞がれて立ち往生」

「壁に押し返されるならまだマシとも言えるね。オバケのQ太郎ワンワンパニックなんて地獄に通じる谷底が広がっているんだ」

「犬に支配された町。大の苦手で飛んで逃げる犬相手に立ち向かうQ太郎の勇気には思わず脱帽よね。一步間違えれば、地獄に堕ちるというのに」

「安易、あまりにも安易。オバQのゲームを作ると決めて、犬を敵方としてフューチャーするのはあまりにも短絡的」

「それでも忍者ハットリくんよりましといえるわ。どうしてボーナスチャンスでハットリくんの父上がチクワと鉄アレイの雨を降らせるの？ 獅子丸の好物のチクワに目をつけるのもどうかとおもうけど、それ以上に鉄アレイになんの意味を見出せばいいの？ 忍者特有の小道具でなければ修行で使うとも聞いたことがない。それなのになぜ、鉄アレイ？ どうして鉄アレイをよけつつチクワを追い求めないといけないの？」

「意味を見いだせないといえば、涙の倉庫番スペシャルだ。倉庫番だけで十二分のブランド力とインパクトがあるのに、なぜよいなものをつけたがる？ スペシャルと銘打つのはいい。特別感を出したい気持ちはわかる。分らないのは、涙の部分だよ。一人で時に何百にも及ぶ荷物を押さなければならぬ倉庫番の彼の気持ちも分かる。おそらくいくら入り組んだ倉庫を整理しても、時給換算なんだろうから。てきばきと頭と体の労力駆使して、手早く仕事を終え

た日には、いくら片付けても一律の時給が虚しく、涙が一切れ落ちるだろうよ。だからといって涙と装飾するのは間違っている」

「涙、もしくは怒の一文字の方が似つかわしいかもしれない。バイト君の心象をひとまとめにすることもないわよね、たしかに」

「ランプの点灯係が困っているよ。君の今の怒とは流れて出た言葉なのか、それともゲームタイトルを意識してのことか」

「ランボーみたいなゲームを作ろうか。権利関係の取得はめんどうだから、それを模した設定にしようと思いついたわけよ」

「それだけ説明加えたなら、迷うことはないね。暴れん坊天狗のように、独創的すぎる設定で首を締めるなら、模造品でもいいじゃないか」

「そうよ、パジャマヒーローもその線ね。オリジナルは独創すぎると誰もついていけない」

「え？ パジャマヒーローは映画原作が元でしょ？ リトル・ニモっていうアメリカの漫画が元だよ」

「え、ウッソー知らなかった」

「それもその映画の日本語スタッフが無駄に豪華で。僕らは、映画にはなんの興味がなから割愛するけどね」

「知らない映画とタイアップ。なんの意味があるのかしら」

「なんだ君のその言い草。時の旅人を小馬鹿にしている。それなりの話題作だぞ」

「まあまあ。ニホンジンにとってアメコミなんてそんなもんよ。思入れがないものに心は響かないわ。ガーフィールドの一週間といつても、浮かぶ造影はクソ生意気な猫の顔よ、それが日本人」

「ちょっとは売れただろうロジャーラビットだって、映画の内容云々置いて、日本人の心には響かないものな。かわいくないウサギだ。蹴飛ばしたくなる」

「それは言い過ぎよ、伊藤」

「ふーん。君はアメリカナイズされた洋物のコミックキャラクターに心を許せるんだ。僕とは違う人生の歩みをしてきたとは思えな

い。ミッキーマウス 不思議の国の大冒険。ミッキーマウス？ 夢ふうせん。ドナルドダック。ドナルドランド。ええい、もうやけど。禁断のデイズニー嫌いの本性を現してやる」

「デイズニー嫌い。猫も杓子もデイズニー大好きのこのご時世に勇氣あること。でもあなたは大変な間違いをかましたわ」

「間違い？ なんのことだ」

「ドナルドランドのどこがデイズニーよ。それじゃあゲームを理解しているとはいえない。知識だけの頭でっかちよ」

「まさかそのドナルドとは、マクドナルドのキャラクターの？ ああ僕はなんて愚かなんだ」。デイズニーにケンカを売るだけでなく、マクドナルドまで否定しようとしていたとは……。これで現代に生きる若者といえるだろうか。なにかズレてきてる」

「もうズレてるわよ、十分」

「どうして？ 僕がズレてる？ ファミコン末期に、一段落ついたバーコードバトル対応のデータックを発売しちゃうバンダイくらいズレてる？ ドラゴンボールZ。ウルトラマン倶楽部。SDガンダム。幽☆遊☆白書。クレヨンしんちゃん。とバンダイ誇る人気キヤラを投入しつつ、前出のJリーグゲームでブームに添い寝しつつ、バトルラッシュとかいうオリジナル要素たっぷりの意欲作を混ぜ、間違ったやる気を見せるバンダイくらいズレてる？

「こっそりとデータックといった難儀なモノを処理してきたわね。いいわ、あたしにも考えがある！」

工藤さんは上質な女性

工藤はにこりと笑うが、声を立てることもない。実に気品の溢れる笑いだ。育ちが特別いいともいえない工藤がどうして気品に満ちた笑い方ができるのだろう。それほどの特別な容姿でない工藤であるが、その何気ない仕草は工藤の商品価値を高めている。

「ズレているといっても、先取りならいいわ。ファミリートレーナーは当時は過ぎたものと評価されてたわ。運動したきや外ですればいい。なにを好き好んでテレビ画面の前で運動しなきゃいけないの？」

「アスレチックワールド。ランニングスタジアム。エアロビスタジオ。ジョギングレース。迷路大作戦。マンハッタンポリス。突撃！風雲たけし城。その続編の二。未来！キョンシーズ。ファミトレ大運動会なんて、略すあたりにか定着感を感じる部分があったのだけど」

「定着はしたと思うよ。それだけ作品を出せるのだから。でもそこには空気差があつて。流行っている家庭とそうじゃない家庭。そのどうしようもない差が壁となって立ちはだかったの。ファミリートレーナーが流行ってる家に間違えて行ってご覧なさい。室内で運動するという違和感と恥ずかしみを纏いつつ、お前もやってみろよの家主の前には、拒絶のオーラも透けてみえてくるもの」

「でもファミリートレーナーの理念は現代に結実したといえる」

「嬉しかったろうね。Wiiなんて最新型の据え型機トップシェアでファミトレの復権となったのだから。まあ任天堂ブランドの前には埋れたけれども」

「てゆうかさ。君はすぐに横道にいくけど、話を戻すよ。君の抱く考えって、どんな考えだよ」

「小学校に行けばわかるわ」

「小学校？」

伊藤と工藤は気がつくど、小学校の前にいた。自身の出身校というわけでもないのに、二人は、ズカズカと中に入っていく。ただ自分たちの欲望をコンプリートするために。

「懐かしい」

「なにが懐かしいのよ」

「出身校じゃなければ望郷に身をゆだねちゃいけないってルールはどこにある？」

「ないけれどその必要はないのよ。あたしたちはただ小学校を理由するがたえに校庭に侵入した」

「侵入とは人聞き悪い。伊藤と工藤は実に爽やかな風体。小学校時代の嫌な思い出が脳裏に走り、感情が暴走し愚行に走るわけではないからいいとはいえ、校門でチェックの一つがあってもいいとは思う」

「そうなのよ。スパイVSスパイなら、こんなあつさりとした侵入を許したら二画面の上のプレイヤーが下のプレイヤーをより見下ろすわ」

「たとえば筋が通っているのかいないのか。工藤の比喻には浮遊感が溢れている」

「浮遊感？ そうね。空を自由に飛ぶことが人類の永遠の夢。ゲームだってその例外じゃないわ」

「人類皆スカイキッドってわけですか」

「スカイキッドね。プロペラ機のシューティングとは当時のナムコらしくポップなゲームデザインよね」

「そして音楽が世界観にマッチしている。愉快で痛快でそれでいて時に哀愁ただようゲームミュージックは耳に残る。近鉄の応援団だって例外じゃない。思わず俊足小僧吉田剛のヒッティングマーチに起用したほうだ」

「そしてその御礼とばかり、同じナムコのファミスタ93と94で吉田の打席……といってもゲーム上じゃ”よしだ”ね。そのよしだの打席だけ一定だった音楽がスカイキッドのテーマに変わるの。粹

じゃないの」

「粹ね……」

「そこでいっきにつなげていくのはなんだか許せないものがあるけど」

「いやそんなつもりでも僕は言葉を詰まらせたわけじゃない。でも君がいっきをいたずらに消費することは僕が許さない。たった数画面で練り広げられる農民一揆の慎ましさ。それがいき！　いき！　の一气飲みブームに便乗したように思われるのが不憫」

「そうね。つっぱりウォーズだってそうよ。一見、なにを意味するゲームか分からないわよね。相撲ブームの折に出したものだからよけい迷うわ。若貴の幻想に夢を見てタイトル買いたユーズはどう思うかしら。相撲ゲームが不良のゲームだった日には」

「オール1だってそうだよ。劣等生はそれだけで買にくい。だってオール1だよ。通信簿の悪夢から逃れることができない者は決して手に取らないだろう」

「ムリヤリ教育現場に結びつけてきたわね」

「そうだったここは小学校の校庭だった」

校庭はがらんとしている。小学生の遊ぶ声がなければ、広々とした校庭は寂寥感しか漂わせない。

「子供たちも退避したかな」

「そうよ。今は地球の危機」

「そしてそのスイッチは僕らが握っている」

「それは思い上がりすぎ。誰にだってファミコンソフトを語り尽くすことはできるわ」

「そうか。なにも僕らだけが肩に重荷を背負うことはないのか」

「そうよ、気にすることないのよ。ここは教育現場のど真ん中。たまには教育のついて語りましょう」

「養育といえば、けいさんゲーム　さんすう一年。算数二年。算数三年か」

「結局、ファミコンに戻るのね。しかし、一年生向けだけ算数をひ

らがなで表記する辺りなかなか考えてるといえるわ。ユーザ視点に立っているわ」

「時代はついてこなかったけど。さっきのファミトレじゃないけど、ゲームの勉強とは時代が許さなかったんだ。ドンキーコングJRの算数遊びだって任天堂が人気キャラ使い、ゲームにはこんな使い方がありまうと世に問いても世の中はいい反応を返してこなかった」

「偏差値社会の弊害というけど、ゆとりよりもまじだったとか、時代もなんだか迷走してるけど」

「偏差値か。ゲームの実力を偏差値に変換したら衝撃的なインパクトを与えられると思わない？」

「マイティボンジャック」

「ゲーム史上初の偏差値採用。その後フォロワーが現れたという話も聞かないわね」

「ゆとりか詰め込みか。偏差値絶対主義か」

「なにが正解か分からない。バードウィークみたいにファミコンのしよぼいグラフィックで野鳥観察するのは間違いといえるけれど」

オゴレスを倒すのだ

「頭ごなしに決めつけるのは辞めよう。バード・ウィークになにかしらの感銘を受けてバードウォッチャーになった人も世の中にはいるかもしれない」

「それほどゲームって人生に影響を与えるものかしら」

「そりゃ与えるよ。僕だって、マインドシーカーで超能力者を志したし、松本亨の株式必勝学で投資家の夢を抱いたし、目指せパチプロ パチ夫くんパチプロになれば人生の成功者と思い違いしたのは、僕の人生経験上かせない事実だ」

「パチ夫くん2はいいとして、3は帰ってきたパチ夫くんよ。その後、4、5と続くけど、3ほど自信に満ちたサブタイトル付けをしてない以前にサブタイトルもない」

「3が帰ってきたと銘打つのはいいけど、1と2の発売間隔は二年ほど、それが2と3は一年なの。2が帰ってきたというよりも、2で帰ってきたというべき発売間隔じゃないの？」

「それはウルトラマン的思考だろうよ。3といえばウルトラマンにすれば、帰ってきたウルトラマンに等しい。だから3のそのサブタイトルは納得できるというもの」

「なにかウルトラマンを出してきたのは恣意的な気もするわ。この際かこつけてウルトラマン関連を一掃しよう」と

「ウルトラマン 怪獣帝国の逆襲。タイトルだけでわくわくするじゃないか。出撃！ 科特隊も悪くない。世界の危機に居ても立ってもいられない科特隊の切迫感がよく出ている。それに比べてウルトラマン倶楽部のせせこましさと来たら。1の地球奪還作戦はまだいい。だが2は帰ってきたウルトラマン倶楽部だぞ？ 3はまたまた手動 ウルトラ兄弟だよ。なにかもうウルトラマンにあったはずの哀愁を放棄している」

「というかあなた、帰ってきたと3作目の関連性を説くという、ウ

ルトラマンのゲームの2に帰ってきたつかってるじゃない」

「う……」

自説の穴に漬け込まれた伊藤は青ざめた顔を隠すように、急に歌い始めた。

「すすめゝ　すすめゝ　ものどゝもゝ　オゝゴゝレゝスを倒すのだゝ」

伊藤の歌い方は物々しい歌詞にふさわしく軍歌調。士気を高めるように、腕を振り続けて歌う伊藤は現代の小学校には異質すぎる。

「なによ急に歌い出してごまかして。なにその歌。カラオケスタジオ基本セットに含まれてる歌？　カラオケスタジオVOL.1　トップヒット20に含まれてる？　それともカラオケスタジオ専用カセット　Vol.2？　いったいこの三つのどこからなのよ」

「知らないふりでソフトタイトルの消費と浪費をするのはどうかな」
「本当に知らないのよ。教えて」

「そうか、説明書に載っていただけの歌だから、君が知らぬでも無理はないか。これはね、ボコスカウォーズの音楽に乗せて歌う歌なんだよ」

「あ、そういえばそうね。ボコスカの歌詞ね。？コンのマイクを使つて歌うの？」

「なわけないでしょ。ゲーム上に意味はない。バンゲリングベイじゃないのだから。ただ日常ふとしたときに歌い上げるの。つい僕の鼻歌はボコスカになりがち」

「そうそれはよかった。？コンの可能性をどこまでも求めるのは無駄足と思う主義だから。代表的なバンゲリングベイだってそうよ。ハドソン、ハドソンって自社名をユーザに叫ばさせすセンスはこのさい置いといて、だいたいファミコンが音の違いなんて聞き分けられるわけがないのよ、もう」

「なんだいその自責紛いの物言い。まるで馬鹿正直にハドソンと叫んで、恥をかいたエピソードがあるみたいじゃないか」

「ふん。ないわよ、ひねくれず育った普通の子供たちは、なんの障

壁なくハドソンと叫んだのよ。あたしも例外じゃないわ」

工藤の顔はほんのりと赤みを帯びた。伊藤の推測が的を得た証拠か。

「ふふん、その表情が図星って証拠だよ、ふふん」

「バカ、あたしをからかわないの」

逃げる伊藤を追いかける工藤は、もちろん本気で追っているわけじゃない。追いつかないほどのスピードで追うその距離感こそが二人の関係性の深さそのものか。

妙なプレミア感

追いかけてこにも飽きた伊藤と工藤は鉄棒を背もたれに一休みの体勢を取っていた。

「ねえ伊藤。本当に世界って滅びつつあるのかしら」

「まだ実感がわかないきてるのか。ラジオで聞いただろ。さっき目の前でサラリーマンが突然死しただろう」

「そうね、実感しないといけないんだったわ」

「アルゴスの戦士のサブタイトルがはやめちや大進撃であることを実感するようにね。美麗なグラフィックと秀でたゲームデザインに反してどうして世界観を台なしにするサブタイをつける？」

「たしかにそうね。なにかしらははやめちやな進撃って。帰ってきた軍人将棋 なんやそれ？ みたいな突き抜けたしょうもなさもないわ。自分でボケて自分で突っ込む。それが関西弁であることにあたしはどうしようもない憤りを感じるけどね」

「ケルナグールくらいしつくとこないといけないよ。ナムコのセンスは時に僕のハートのど真ん中を打ち込む」

「ヒットラーの復活 トップシークレットも相当なもんよ。ネオナチ大喜びよ。よく厳しい任天堂の検閲に通ったものよ。ヒットラーの復活を願うってどういう思想かしら」

「政治家とくれば、ゴルビーのパイプライン大作戦だよ。ゴルビーと愛称で逃げてる場所も微妙さに拍車をかけている。勝負をかけているのに、どうして逃げ道を用意するんだろう」

「1942と1943くらいの潔さが欲しいわよね。一年ごとに悲惨さをましていくばかりの戦争をゲームにかぶしてくるとは」

「1945とくると生々しすぎる。攻めて引くところは引くこのカプコンの戦略性が素晴らしいよ」

「激亀忍者伝もどうかと思うわ。忍者タートルズがいくら日本じゃ浸透してない時期だからといって、このゲーム名変更はどうかして

るわ

「権利を買ったコナミの意地が、裏目に出た形。その後、忍者タートルズが日本でも本格的進出してきたけど、受け入れられたかというと……」

「だって亀が忍者よ。忍者をなんだとおもってるって話よ。忍者くんと忍者じゃじゃ丸くんが闊歩する日本を舐めなさんなってことよ。魔城の冒険よ、阿修羅の章よ、撃魔伝 幻の金魔城よ、忍法帳よ、銀河大作戦よ、忍者なのに銀河が相手なのよ」

「忍者くんってそんなに日本人の心を捉えて放さないっけ？」

「あらあたし言い過ぎたかしら。ごめんなさい」

「いいよ、工藤。忍者龍剣伝やら、仮面の忍者花丸やら、忍者COPサイゾウよりも心は捉えたことは確かだ。忍者龍剣伝なんてIIに？まで出てる。暗黒の邪神剣に黄泉の方舟ときたもんだ」

「あら忍者龍剣伝はそれなりよ。その例に出すのはどうかしら。そのゲームの嫌らしさはゲーマーの腕を振るわせるのに十分。メインキャラクタはその後、人気ゲームに流用されたほどよ」

「ええそうなの？ じゃ花丸やサイゾウも？」

「花丸は本格的、サイゾウは外したって覚えてけばいいわよ」

「なるほど安易にあげつらうのも反省の一言だ……」

「いいのよ、人間ってのは反省を重ねて成長していくんだから」

「成長ねえ。僕らが言い終わると世界が終わるのに」

「それでも成長するのは悪くないでしょ。世界が終わろうと最後まで自身をみつめて自己改革に挑むべきよ」

「そうかなあ」

「なに浮かない顔して」

「いや世界が終わるのにどうして僕らはファミコンのソフトをあげつらっているのだろうか」

「じゃあ辞める？ あたしたちが辞めたら、地球の滅亡速度は沈下していくはずよ」

「それでも誰かがふと口にする度に世界の崩壊は確実に進んでいく。」

それならいっそ僕たちが口にする」

「でしようよ。伊藤はそう選択すると思ったわ」

「うん、まあねえ、うん……。僕の選択はプレジデントの選択」

「定価9800円ね。なにがどうして制作費がかさむのでしょうか」

「光栄のゲームにありがちな、妙に高値がつくのは」

「信長の野望 全国版。三國志。蒼き狼と白き牡鹿 ジンギスカン。トップマネジメント。ロイヤルブレッド。が9800円、それでも腰が引ける価格なのに、蒼き狼と白き牡鹿 元朝秘史。信長の野望 武将風雲録。ランペール。大航海時代。維新の嵐。水滸伝 天命の誓い。信長の野望 戦国群雄伝。は11800円よ。万を越えてきたわ。そして14800円よ。三國志？はねえ、CDがついて14800円よ、なんなのよこの価格。CDなんているの？ 本当に必要なの？」

「武將を事細かに調べる調査費か、それともあえて高い価格をつけて高級感を出したか、それともついてくれるものだけに向けたゲームだからか」

「今じゃ戦国、歴史シミュレーションって子供から幅広く誰でもやるけど、当時は敷居が高かったのかしら」

「どうだろうね。とはいえ麻雀大会なるゲームが7800円。光栄史上ファミコンソフト最安値でこのお値段」

「麻雀作って、ぼろ儲けね。まるで役満天国よ、プロフェッショナル麻雀悟空よ、ナムコツト麻雀？ マーじゃん天国で麻雀家族はのんきに4人打ち麻雀で麻雀大会高じて麻雀大戦よ。5人家族なら余った一人が寂しく麻雀から、まじやべんちゃー 麻雀戦記よ」

「これまた一気の消費だな。井出洋介名人の実戦麻雀か田村光昭の麻雀ゼミナールで麻雀の基礎から習ったほうがいい君が」

「いいえ、井出洋介名人の実戦麻雀IIなほど麻雀の知識ありますから」

「麻雀倶楽部永田町 総裁戦のように入り組んだ君は理解し難いな」「ねえ、それはそうと伊藤。さっきから気になることない？」

伊藤と工藤はタブーに挑む

「なにがさ」

「子供の声が聞こえるの。おそらく全員ご自宅に帰宅命令が出ているはずなのに」

「なにも命令に従順でなければいけないこともない。僕たちは実感が沸かないように、子供たちの心にも、いまだ危機迫っていないんだろうよ」

「そしてその子供が発信源と思われる安直な電子音。これゲーム音よ」

「DSかPSPかケータイのアプリか」

「このリズムと人のやる気をとことんそくリズムは、星をみるひとのフィールド音楽に違いないわ」

「星をみるひとか。ケータイその他に移植してとは思えないゲームだ」

「とにかく音の出る所に行ってみましょう。あの校舎の角あたりよ」
こうして伊藤と工藤は伸びっぱなしの木々が埋め尽くす寂しげな校舎裏に出向いたのだった。そこに見えるこれまた強い異彩を放つ子供の背中。

「あそこから音がする」

「ケータイゲームと穿った見方をしていたけれど、あの子がプレイするのは、屋外なのに、据え置き型のゲーム。どこからか電源をつなぎ、なぜか外でのプレイにこだわるあの子」

「子供の影からテレビは見えるけど、どうしてもファミコンは見えてこない」

「……？ いわれればそうね。まさかあれが伝説のファミコン内蔵テレビなのかしら」

「そうかもしれない。しかしそれ以上に気になることがある。星をみるひとをプレイしているのに、この子供が平静を保ってることだ」

「そうとうなやり手のゲーマーか、それともいかなる場面でも心音の波のない子なのか」

「あんなしょうもないゲームに苛立を見せないなんてなんて完成された子供なんでしょう」

「RPGが世に広まって、雨後のたけのこのように出された粗製濫造の代表格、星をみるひと」

「確かに、ドラゴンクエストがRPG時代の到来を招いたことは間違いないけれど、その前にハイドライド・スペシャルなる秀作があったことを忘れちゃいけないと思うの」

「ゼルダの伝説とともに、その役割は大きい」

「ゼルダと並び称されるほどではないと思うけど。だって世界観はいいけれど、なんかこうみみっちいし」

「ってなんだよ。君が過大な評価するから、つい乗っちゃったじゃないか」

「ごめんなさい。それはそうと、ファイナルファンタジーみたいに、ドラクエと並び称されるフォロワーが出てきたのはいいけれど、泣きたくなるようなドラクエもどきも多く見られたわ」

「ヘラクレスの栄光はいいほうだよ。ドラクエのような完成度はなくとも、それなりの評価を得ている。まあ桃太郎伝説みたいな、安直なパロディがなんとなく成功しちゃった例もあるけどさ」

「桃太郎伝説といえば、ジャンプ放送局のさくまあきらね。堀井雄二とは仕事仲間らしいけど」

「堀井雄二といえばゆう帝、ミヤ王、キム公だよな。ゆう帝が堀井雄二で、キム公がメタルマックスとはね。偉そうにあた、あたた、あたってゲームを斬るだけはあるよ。それなりのゲームを作ったものだよ。まあドラクエの完成度の高さからして、模倣をうまくすればそれなりのゲームができるってことだろうけどさ」

「堀井雄二自体、模倣というか日本人好みにアレンジする天才だぜ。ドラクエ自体、ウルティマのフィールド画面とウィザードリの戦闘画面をミックスした作品であることはあまりにも有名。初心者を突

き放した不親切な3D移動のウィザードリィ？　ダイヤモンドの騎士。いかにももの寂しげな黒を基調とするゲーム画面が敷居を高くするウィザードリィ？　リルガミンの遺産。そして、町の一般人を殺害することもできる自由度の高すぎるウルティマ　聖者への道。なにが悪事を働くとカルマがたまるだ。日本人の籐を外しやがって。抑圧された日本人は、日頃のうっぷんを晴らすように人を殺めるんだ。カルマがどうした。ゲーム上じゃないかって。　恐怖のエクソダスと本格派を歌いつつ、ゲーム業界を食いつぶすだけの秋元康によけいな手を加えさせる愚かさ。それら日本人に到底理解できない感覚を排除したのがドラクエの成功だ。？では、崩壊したゲーム終盤の難関でユーザの耐え忍ぶ心を鍛え、？では消えやすいセーブデータの導入でユーザに何度も同じ道を歩ませ、？では、意味のない8人乗りの馬車で、4人の戦力外通告された冒険者から窓際族の虚しさを教えてくれた、偉大な作品だよ」

「あんたひねてない？　わざわざダメな部分をあげつらって。まあ人をいらだたせるゲームバランスもアリっていえばアリよ。そう文句いいつつみんな解いているんだから。あたしなんてFF、いや当時はみなファイファンと呼んだをプレイしても、？は食指が動かず、？は間違ったゲームシステムに放り投げ、？はようやくゲームに乗れたはいけれど、気がついたらレベルがマックスになる最強プレイヤーモードに突入していて、狂気じみた最終ダンジョンの恐ろしさも知らずゲームをクリアしてしまったのよ。それと比べたらましよ」

「有名ゲームにはなんだか厳しくなっちゃね」

「うん、それが語る楽しさだよ。褒めてばかりじゃ、こっちの自尊心を保てないんだから」

「でも僕たちはあのルールを忘れている」

「忘れてなんかはいないわ。あたしの頭脳戦艦ガルは一時も法則を忘れちゃいないわ」

「君がさり気なく、いやあからさまにゲームのタイトルを混ぜているうちに、地球は確かに滅亡に向かっている。そして、君がよりに

よって破壊力の凄まじきドラクエの話題を持ち出したものだから、滅亡と絶望は、マッハライダー並に加速度がついたろう」

「ドラクエ出したのはたしかにあたしだけど、話を広げたのはあなたよ。あなたのせいでどれだけの人の命が失われたのかしら」

「ビックタイトルを何個口にしたんだろうな。それでも僕らに被害が及ばないのは、運がいいのか悪いのか。ドラクエやファイファンのパワーなら日本が吹き飛ぶくらいエネルギーがあるはずだ」

「なにも変わらず、こうしてファミコンの話ができるあたしたちが運がよくて、あたしたちに白羽の矢が飛んでこないことは、地球にとってはなんたる不運のことね。あたしたちの2個の命を引き換えに、誰も口にしないようなゲームタイトルが言霊になって世の中に飛び変わらないのだから」

「実感がないと君はいったけど、例えば、一人一殺ほどのパワーしかないマイナーソフトを口にしたにしよう。それでその星をみるひとを根気よく楽しむ子どもがその一人に選ばれたら？ 確率的にあまりにも低い話しだけど、ゼロじゃないんだ、可能性は」

「まるでロシアンルーレットみたいね」

「工藤、なにかとびつきりマイナーなソフトをあげてみてくれ」

「いいわよ。NORTH & SOUTH わくわく南北戦争」

工藤があまりにも意味不明なゲームタイトルを吐いても、伊藤と工藤の生活になんら変化は見られない。木々の間に風は流れ、伊藤と工藤が拳銃を押し付け引き金をひいた子どもの無邪気ないらだちを持って、星をみるひとにハマっている。

「何もなかったわね」

「だな」

「ドキ！ドキ！遊園地」

「工藤、君はなんていう不届き者なんだ。君のターンだったのか。君に二度の発言権がもとよりあったのか、それとも、君は一人一殺をとことん楽しむたちなのか」

「一人を殺したら殺人者、1000人殺したら英雄って言葉がある

わ。あたしは英雄にはなりたくないのかもしれない」

「なら殺人者じゃないか、君は」

「どうだろうね、あたしは無罪よ。あたしの日常が非日常につながる世界の唐突な変貌がいけないんじゃないの。京都財テク殺人事件なんていかにもバブルの徒花みたいな事件の容疑者にも上げられたくないし、京都龍の寺殺人事件 山村美沙サスペンスなんて、なんだか金曜プレステージみたい。京都花の密室殺人事件って、火曜サスペンス劇場かしら。西村京太郎 ブルードレイン殺人事件は土曜ワイド劇場よ、もう。殺人の動機のようなものが透けて見えていやよ。あたしは、英雄でも殺人者でもないのよ」

「そうなんだよな、僕らは地球を破滅に追い込んでいるかもしれないけど、動機はないんだよな。僕らには殺人の実感どころか、殺人の動機もない。スーパーエクスプレス殺人事件の犯人が”こたに”だろうとして僕にはなんの関係もないことだよな

「あなた勇氣あるわね、サザエさんなら発狂ものよ、ミステリーの犯人をばらすなんて。あ、ポートピア連続殺人事件の犯人はダメよ。発売から25年あまりでもまだNGなのだから」

「え、そうなんでヤスカ？ それじゃお口にチャックでヤス」

「って、あなた、なにその急な語尾の変貌。清純派の高校生なんだから、爽やかさを貫き通さない」と

「なら殺意の階層 ソフトハウス連続殺人事件の犯人はいいっていいんだな？」

「それも辞めたほうがいいわよ。今や天下のハル研究所よ！」

「犯人は……！」

伊藤の暴走を見ていられない工藤は、口封じとばかりに、伊藤の鼻と口を両手で覆った。

「ダメ、ダメよ！ 伊藤！ それだけはダメ！」

「うぷうぷ……わ、わかった、うぷぷ」

「本当にわかったの？ なら離すわよ！」

「ぷはあージャイラス」

10秒間の呼吸困難に陥った伊藤は、呼吸をできる喜びをかみしめていた。

「げほ、げほ、ゲバラ……もう言わないよ」

伊藤は反省の言葉を口にするが、当の工藤の視線はすでに伊藤になかった。

「あなたがかこつけて二つのゲームタイトルを口にしたからかしら」
「なにが？ どうしたの？」

「子どもがいないのよ」

「え？」

ロシアから降りそそぐ

投げ捨てられたままのコントローラー。主な星をみるひとは永遠とオープニング画面とゲーム開始最初の画面を繰り返している。

「まさか」

「あなたの口にしたゲームタイトルが」

「子どもを消した？」

「実感してきた？」

「……いやそんなはずはない！ 僕は子どもも消しちゃいない！」

辺りをキョロキョロと見回す伊藤は、土砂が盛られた小さな山に登っては降りる子どもを目ざとく見つけると、

「あれだよ、さっきの子どもは、星をみるひとに呆れたか、飽きたかのどちらかで途中放棄で、子どもは子どもらしく山登り遊びに興味が移っただけなんだ！」

「へえー なにか都合がいいわね」

「それじゃあ、証拠があるのか！ 君はあの子どもがゲームに興じた子どもとまったくの別人であるとの証拠が！ ドラドラドラ……どうなのよ！」

「まあ人間の瞬間的な判別能力なんてアテにならないとよく聞くわよね。例えば、子どもの服装よ。山遊びに興じるあの子どもは、スーパーチャイニーズも逃げ出すような、奇抜な人民服を着てるわ。あれだけ目立ち、それでいてインパクトのある格好をしているけど、ゲームをしていた子どもがはたしてスーパーチャイニーズ2に出ていてもおかしくないほの、きっぱりこれ人民服と言い切れる服装だったかわ、もう定かじゃないこと」

「いや、ゲームをしていた子どもは、スーパーチャイニーズ3のようなはっきりとした人民服は着用していなかったのは確か。後ろ姿でしか拝見できなかったけど、それは確か！ ザ・マネーゲームの

続編のⅠⅠの兜町の奇跡なんてしよせん株価で大儲けしたくらいだろう。それで奇蹟なんて大げさだ、このバブル紳士が！　ってな具合のどうしようもない奇蹟よりも確かな論理で僕は語っている！」

「奇蹟よりも高い確率ってしよせんそのていどの自信ってわけですよ。ほら、やっぱり伊藤の記録力もその程度なのよ。アンパンマンのひらがなだいすきからやり直しを勧めたいほどの記憶力。かといって間違ってアンパンマンのおえかきしよう！　に手を出しちゃまずいわ。感性を磨くことは必要かもしれないけど、行き過ぎた独創性は、がんばれゴエモン外伝　きえた黄金キセルのキセルさえ探せないほどの判断力の低下を呼ぶと思うから。だってそうでしょ？

捜し物って、あるべきところにあるものなのよ。それが独創力にちよつと傾倒したのが捜索隊の一員になると、あらぬところを家探しで、時間はただいたずらに過ぎていく。シェラザードやら飛龍の拳やらカルチャーブレイン特有の仰々しい広告の隅から隅まで楽しんで、それでいて、カルチャーブレインの信頼度のなさから、飛龍の拳の？にも、？にも、あぐくスペシャルにも手を出さないなんて楽しい見極めのひとときを過ごす時間がなくなるわけ」

「うむむ、君のいうことはなにか一見、道理もないようで妙な説得力がある。確かに僕はあの山遊びする子どもがゲーム遊ぶの子どもと同一なのか、それともまったくの別人だか、判断できない」「そうでしょ？　わかってくれた」

「まあなんとなくだけだね。それじゃあ僕は責任逃れできるわけ？」
「ええ、あの子どもが本当に絶命したか否か定かじゃないのだから、あたなにはインドラの光が挿し込むこともなく、ただ無駄に時間を消費する日々が待っているのよ」

「そうか、よし、なにか心が晴れてきた。ゲームをしようか」

「ゲーム？　子どものやり残した星をみるひとをやるの？」

「冗談じゃない。滅びるまでの貴重な刹那、星をみるひとに使って
たまるか」

「それじゃあどうするのよ」

「あそこにアタッシュケースのような箱があるでしょ？」

「ええ。ファミコンの横に置いてあるわ」

「僕は、あの箱の正体をファミコンのカセットを収容している箱と読む」

「まあ」

「眠れる箱にはお宝がざくざくだよ」

伊藤はさっそく箱の開閉に取り掛かる。いかにも嚴重そうな作りであるが、ロックされた鍵付きの留め金を横にしたらだけ、あっさりと秘密の箱は、その全貌をさらされる。

「見込んだ通りだ。このケースは、ファミコンのカセット入れ。見てみ、工藤。縦3×横7の合計21個のソフトが収容できる仕様になっている」

「あら。でも気になることがあるわ。21個の収容ケースのうち19個は埋まっているけれど、二つは空きだわ」

「ひとつは星をみるひとが収容されてたはず」

「でももうひとつがミステリー。赤川次郎 幽霊列車も裸足で逃げ出すほどの謎」

「19個のソフトと星をみるひとをあわせ見れば、残りのひとつが推測できるなら推理のしがいがあるけれど」

「その線で推理できないのがもどかしい。なぜなら、19個のソフトは だからだ。星をみるひとは分類上RPGに当たる」

「テトリス。落っことしパズル とんじゃん！？。ヨッシーのクッキー。テトリスフラッシュ。パラメダス。ハットリス。ドクターマリオ。サンリオカーニバル。サンリオカーニバル2。パラメダス？。ぷよぷよ。DE-BLOCK。テトリス20ボンブリス。ワリオの森。クレヨンしんちゃん オラとポイポイ。ヨッシーのたまご。パズロット。フリップル。KLAX。の19本だ」

「みんないわゆるテトリスから派生した落ちモノパズルってやつじゃないの」

「あ、そうか！ なるほど、って、一応RPGであるはずの星をみ

るひとは関係ないじゃないか」

工藤さんの秩序も崩壊

「残る落ちモノパズルは、キャデラック。パズニックの2本か」

「今更だけど、スラスラと出る所が恐ろしいはね。伊藤」

「毎日24時間、ファミコンに思いを馳せているのだから、それも当然だよ」

「それはいいとして、謎は残るわ。このアタッシュケースの所有者、あの子どもかもしれないし、子どもの保護者のものかもしれない。とにかく分かることは、落ちモノパズル21本。テトリスが世に広まってから、ファミコンの世界がその役割を終えるまで約4年ほどの間に出た、お手軽気軽、アイデア一つで売れるかもしれないゲームができるかもしれないと、ファミコン末期に濫出した21本を同じ箱に収めようとする気概は買い。でも星をみるひとを、落ちモノパズルの海に投入するのはどうして？」

「落ちモノパズルにありがちなルールとしたら、20個の落ちモノパズルが揃って、さあ最後に降りそそぐのがまた落ちモノパズルであつたとしたら、21個は大量得点の喜びの結晶とともに消失するはずだけど」

「それがどうしてラストワンに降りそそぐのが星をみるひとなの？ テトリスとしたら、4段一気に消せる長い棒を待ちわびて、四角いブロックがいつまでも降りそそぐようなものよ」

伊藤と工藤はそれほど不鮮明でないにしろ、とっぴきり明晰でもない頭をひねるが答えは出ない。このまま思考の袋小路にはまるのか。それとも伊藤か、工藤は偶然というヒラメキの元、どこかに隠れる真実という秘宝にありつけるのか。

「ファミコン初のバッテリーバックアップ森田将棋で鍛えに鍛えた頭脳も、この程度の境地を打破できないなんて」

「リセットボタンを押しながら電源を切るというけれど、どうして将棋ゲームがセーブ機能を搭載しようと思いついたのかしら」

「そりゃ対局が長丁場になれば、忙しい現代人、後ろ髪を引かれる思いで対局途中で電源を切るはず。本将棋 内藤九段将棋秘伝やら谷川浩司の将棋指南？ 名人への道あたりじゃそれも顕著。ならば翌日に持ち越長期戦にすればいいとの製作者側の親切心からじゃないか。ところで、なんでいきなり？なの？ 谷川さんの将棋ゲームはさ。一作目はどこでお披露目したかって話だよ。まあパソコンだろうとどこだろうと興味はないけれど、僕は、ファミコン以外のは興味がない。二作目が谷川浩司？ 詰め将棋で、なんだよ？で統一と思わせて、次作は？と銘打って出る違和感。これはキングコング？がいきなり出たことに似ていると、続編シリーズモノ監視員はよくいうが、それは節穴。キングコング？は同名映画とのタイアップだから、いきなり？でも違和感はないんだ」

「色々長々自説を展開してたけど、突っ込むところは最初の方でごめんなさい。バカ、谷川のはディスクだからセーブできるわよ」

「あ、ほんと……。まあいいや、とにかくカセットを引っこ抜いて、また一から名人戦をやり直しじゃ張り詰めた緊張感も維持できないってわけだよ」

「カセットを引っこ抜く？……あ、そうよ！ 今の伊藤の一言で思考の迷宮組曲が崩せそう！」

「どうした、工藤、デイジャブ 悪魔は本当にやってきたみたいな顔をして」

「いいヒントをありがとう、伊藤。星をみるひとをアタツシユケースに入れて持ち運んだってのが思考のミスリードだったのよ。バツ&テリー 魔境の鉄人レースのおそらくテリーの方の酷く哀れなリードくらいなミスリード」

「ミスリード？ っていうかバツ&テリーは野球ゲームじゃないぜ。刑事モノのアクションだ。たしかに原作漫画は刑事モノと野球のちやんぽんだけど」

「あれそう、まあそれはいいとして。アルマナの奇蹟以来の奇蹟が訪れたのよ、伊藤の何気ない一言で、思考の迷宮寺院ダババが解き

明かされたのだから」

「もったいつけないでよ」

「星をみるひとは、アタッシユケースで運ばれたんじゃないの。最初からファミコン本体に差しっぱなしで運ばれてきたのよ」

「あ！　そうか！　それなら落ちモノパズルと関連性なしが説明できる！」

「だから21のケースの空きの2本は、キャデラックとパズニックの2本で決まりなのよ」

「なら残りの2本はどこにある？」

「21本の落ちモノパズルでアタッシユケースが埋まりきれないままじゃなんとも気持ちちが落ち着かない。あたしたちで揃えるのよ」

「揃える？　どうやって？」

「どうやって、中古ゲームショップに行くしかないでしょ」

「でも落ちモノパズルは、ファミコン末期のあだ花。供給不足で中古が出回っているかどうかは不明」

「それでも、行くしかないでしょ。地球に残された時間はあとわずかなのよ」

工藤はアタッシユケースの鍵を閉めると、下げていたカバンに横付した。

「さあいくわよ、伊藤」

「って工藤、それあきらかに人のだよ……」

伊藤と工藤はすぐに脱線する

秩序とはなんだろうか。滅びゆくこの世の中で、何が正しく、何が正しくないか、それは定かじやないのだけど、子どもの所有物を勝手に下げる工藤は明らかに悪だといえる。

「工藤……」

それは伊藤が苦々しい顔をしているから。秩序に反する行為とは、端的に言えば周囲の人々に不快感を与えるかそうでないか。伊藤が工藤と距離を保ちはじめているのだから、工藤の取った行為は明確に悪といえよう。

「なにのろのろしているのよ。あたしとの距離ができ始めているじゃないのよ」

そうとは気づかない工藤は、伊藤の気後れの要因をよく理解できないでいる。伊藤と工藤の間に広がるその間隔は、じりじりと長さが増しているのに、どうして”隙間”という言葉が似合うようになるのだろう。それは、ファミコンソフトという奇妙な固い縁で結ばれたハズの伊藤と工藤に亀裂が生じ始めてきた証拠だろうか。

「あ、伊藤。見てあれ」

気にもしない工藤は、気軽に伊藤に話しかける。遠く離れつつある伊藤も、投げられた鎖には絡みつかねければならない。まだ関係は壊れたまでにいかないのだから。

「なんだい工藤。君は何を見て欲しいんだ」

いつもと変わらぬ道なり。それも伊藤と工藤は今日何度もこの帰り道を往復している。だから見慣れた風景であるはずなのに、逆に慣れすぎて違いがわからないのか、伊藤は工藤が何を伝えたいか分からないでいる。

「塔が立っているのよ。いや正しくは塔が建っているというべきかしら、だってまだ建立されていない、建設中なのだから」

「あ、ほんとだ」

ついこの間まで空き地であったはずであろう家と家の間に建設中の立て札の元、伊藤のいうところの塔が立ち始めている。

「何階建ての塔なのかしらねえ」

「立て札見ろよ。かいてあるんじゃないか」

「伊藤には見えないかもしれないけど、立て札にはただ簡素に建設中と表示されているだけよ」

「それならどうして君は、塔だとわかるんだ。この奇妙なレンガ造り。僕はマニアックマンションを建設してると思う」

「だって、塔じゃないの。バベルの塔のパッケージの図柄覚えてる？　ちようどこんな感じだってでしょ。レンガ造りで、ちよつと空気を入れ替えるような窓があつて、いかにも重々しそうな木の扉が入り口。まだ二階までしかないけれど、これ明らかに塔よ」

「バベルの塔ねえ……。僕はどっちかというとかイの冒険をイメージした」

「何がカイの冒険よ。きどった言い方して。ドルアーガの塔と言いなさいよ。それよりカイってマヌケよね。女一人果敢に塔を登り切るのはいいけれど、逆に捕まって囚われの身になるのよ。ギル助けて！　じゃないわよ。ギルは誰の指針もなく意味不明のクリア条件の塔を登らないといけないのよ。マヌケなさほどの容姿じゃない女を助けるためにね」

「さほどの容姿じゃない女は助ける価値がないと工藤は言いたい？」

「ええ、ポパイの物語構造だって、あたしは前から不思議に思ってたのよ。オリーブってどうみてもあれよね。でもポパイ自体あれだし、取り合うライバルのブルートもただのデブよ。容姿がいまいの三人の三角関係だからまあ納得できるけど、ギルはそれなりの容姿。カイなんてオカメ顔の巫女を何の因果で助けにいかなきゃいけないのかしら」

「へえ、なら僕は、工藤がマルサの女に狙われたり、寺尾のどすこい大相撲で寺尾にどすこいされたり、美味しんぼで富井部長に惚れ

てグルメに目覚めてしまった工藤が、大怪獣デブラスのデブラスにさえもお前太ったと言われたとしても、僕は助けにいかなくていいんだね？」

「いいわよ。別にその程度難事を切り抜けなくて、どうして世紀末を生き残れる？」

「世紀末？ 1999 ほれ、みたことか！世紀末って時代じゃないんだぞ。もう2010年。世紀末といわれる時代から10年も経っている。終末であることに違いはないけれど」

「聖飢魔？なんてしょうもないゲームに加担したデーモン小暮が手を変え品を替え悪魔設定ギャグと相撲だけで生き残れるとは誰が考えたでしょうか。千代の富士の大銀杏が土俵で見られなくなっても、デーモンはタレントとしてあり続けた」

「工藤、どうして君は話をどこかに逸らして本題から外れようとする？」

伊藤の本音が見え隠れしても、工藤はあくまでも本能のまま生きる。カバンから、マジックを取り出しては、立て看板に落書きに御熱心。

「この塔が何になるかはあたしが決めてあげるわ。一階、メルヴィルの炎のフロア。ツワーフ、アカントス、サウジス、イセントの4国がここに入り乱れる。二階、名門！多古西応援団の部室。三階、井崎脩五郎の競馬必勝学が聞ける教室。4階、ものまね四天王のデイナーショーが絶えず繰り広げられてるの。ビジーフォアの洋楽のモノマネがいつも一緒にいないかってジャッキーチェンが訝しげな顔をする絵画つきなの。5階……」

「ねえ、工藤聞いてよ……」

コナミ対ナムコ トップサードメイカーの意地と意地のぶつかり合い

「なにか用？ あたしが気持ちよく塔の未来像を描いているところに」

「5階は僕のものにしてくれ。めぞん一刻と銘打つのはどうかな？ 絶妙なアパートメント感を醸し出せる」

「ダメよ。5階もあたしのもの。5階は人々の足を止めるようななにか欲しいわ。そうよ、ソンソンとエグゼドエグゼスよ。ファミコン初期の限界を越えて、複数のキャラが画面に現れただけで処理落ちしちゃうフロアがいいわね」

工藤の思うがままの落書きを見つめているうちに、伊藤と工藤の距離は微妙な距離感から元の距離感に戻ろうとしてた。やはり、ファミコンソフトが出尽くさないうちは、二人が離れることはないのだろうか。

「6階もあたしのもの。6階は、無謀にもシリーズ化したも展示する博物館がいいわね。エキサイティングシリーズとかどう？ コナミが世に繰り出したスポーツゲームの数々を晒しものにするのよ。エキサイティングベースボール。エキサイティングサッカー。エキサイティングラリー。エキサイティングビリヤード。エキサイティングバスケット。エキサイティングボクシング。人気競技をきっちりと網羅してる辺り抜かりないけれど、当時のコナミらしからぬ没個性のゲームの数々は、シリーズ化の意味を我々に問いたわ。ナムコのファミリースリーズ。いうまでもなく、ファミリースタジアムを発端にした、ファミリーテニス。ファミリージョッキー。ファミリースーキット、その続編の91。ファミリーピンボール。ファミリースクイズ。ファミリーボクシング。ファミリーコンポーサー。ファミリーストック。ファミリースタジアム。ナムコをライバル視してたコナミとしたら対抗の意味もあったでしょうね。でもナムコのファミ

ミリーシリーズが作品ごとにナムコらしい個性を発揮したのに比べ、コナミのエキサイティングシリーズはどうかしら。コナミらしさがそこにあっただけ。後年コナミはコナミらしさを発揮して野球、サッカーゲームのトップブランドを形成しナムコを突き放すのだけ。それはそれで権利関係の強引さで、スポーツゲーム業界の沈滞化を招く事態になったのだけど、ファミコン以外にととの興味の無い伊藤とあたしには意味のない世界のお話

「ねえ工藤。君はわざとでしょ？ 僕のカリーンの剣並の鋭いツツコミを君は待っている」

「なんのことかしら」

「ファミリークイズとファミリーコンポーサーとファミリーブロックはファミリーシリーズである、○か×。かさあどうだ。アメリカ横断ウルトラクイズの福留の耳につくダミ声が僕の胸に去来する」

「紛らわしいってのはいいわよね。便乗よ、便乗。ファミリークイズとブロックはアテナの仕業よ。でもアテナってボーリングは、ファミリー名義じゃなくて、チャンピオンシップで出してるの。チャンピオンシップボーリングどうかしらねえ。ボーリングこそガツガツ頂点にこだわるんじゃないわいワイガヤガヤとファミリー名義でいけばいいものの。どうしたことでしょうかこの統一感のなさ」

「揺れ動くのさ、人の心ってやつは」

「今日の風のように？」

「風向きからすると、東風かな」

「統一感のなさならコナミにもいえるわ。エキサイティングシリーズのブランド化を諦めたのか、コナミックアイスホッケーよ。コナミックテニスよ。そしてコナミックスポーツインソウルよ。なんだか集大成だわ。なんだかソウルよ。ハイパーオリンピックでおなじみ、コナミの五輪便乗よ。公式的にタイアップしたかどうかはよく知らないけど、よく考えれば、ハイパーオリンピックとて、陸上だけなのはいかなものかしら。まあそれはいいとして、コナミックシリーズも3作で打ち止め。そして、がんばれ！ ペナントレ

ースの出番と相成りました。がんばれ！　ゴエモンにあやかっただか突然のスポーツゲームががんばれ化。これが後のパワプロに続くことで無駄の一作じゃなかったことは幸いだけど、あたしと」

「僕はファミコン以外にさして興味が無い」

「そうよ、そうなのよ。でも、あたしたちってなにか変じゃない？」

「いまさらだよ。僕たちが少しだけ2010年の高校生の時間軸からずれてるから、今世界は大変なことになっている」

「うん。それはそうと、がんばれゴエモンの2と3って正月に出たの。正月はゴエモンで楽しんでほしいとの制作側の意図だろうけど、なにかよけいなお世話な感じがしない？」

「まあね、和風アクションと正月の整合性を主張したいのだろうけど、なにか強引な感は否めない。正月はやっぱりすぐろクエストだよ」

「あなたの家はそうかもしれないけど、勝手に正月の定番にしてくれないでくれる？　正月はやぱりとびだせ大作戦やJJで、スハリアー気分を楽しむのが古来からの日本人よ」

「君は奇妙な正月を送り続けているんだな、なにか急に不憫になってきた。とびだせ大作戦で擬似3Dを味わうなんて。青と赤いチンケなメガネ越しで年越しだなんて。それでとびだしたのかい？」

「とびだすかそうじゃないかは問題じゃないのよ。ペンギんくんウォーズの勝者が誰であろうと、けっきょく南極大冒険、勝者はペンギンなのよ。それと同じよ」

工藤はペンをカバンにしまい、立ち上がった。どうやらもう落書きに飽きたらしい。工藤の視線ははるか先にあるゲームショップに向いている。

「工藤。塔というスケールなら6階で想像図を放棄するのはどうか。塔にふさわしい高さならば最低50階は欲しい。6階程度の塔なんてスパルタンXの舞台だよ、まるで。セーブ機能もろくない時代のアクションゲームのスケールじゃないか」

「スケールねえ。スケール……」

工藤の顔はいつにもまして悩ましい。工藤を恋愛対象としない伊藤も、胸のときめきを感じずにいられなかった。

「中山美穂のトキメキハイス쿨の電話して以来の胸騒ぎはなんだろう……」

アメリカのおごり

伊藤と工藤の目の前には、陰鬱なほど長い道なりがつづいていた。伊藤と工藤は落ちモノパズルを揃えるために小学校を出たはずだった。

あれからどれだけの時が経ったのだろうか？

いたずらに過ぎゆくムダな時間は高校生である二人にとって本来貴重な時間経過のはずであるが、残された時間をさらに自ら削る取る二人にとってムダな時間は、ムダなままに過ぎて有益なる生産性をもたらさないかもしれない。

「ねえ伊藤」

工藤は自ら足を止めてまた無生産な話の輪を広げようとする。

二人は、いつ目的地であるゲームショップにたどり着くのだろうか？

「なんだい工藤」

「なんの目的があって出したのかこちら側に伝わってこない作品ってあるでしょ？」

「目的のないものなんてこの世にあるものか。どんな行動にも僕は意味を見出すことができる。例えば、トムソーヤの冒険を題材にしたゲームが2本発売された事実がある。トムソーヤの冒険とスクウェアのトムソーヤだ。一見なんの関連性も見られないトムソーヤの知名度に寄りかかっただけに思われるかもしれないが、この二本はともに1989年に発売されている。トムソーヤをモチーフにしたゲームが出るのは稀。それが同年に二本も発売されるなんて、切磋琢磨とか便乗とか極めて結びづきの強い関連性あるキーワードが飛び出す。後出しのスクウェアは便乗したかもしれないし、同時期に開発中で発売が出遅れたのかもしれない。かぶった理由はどうでもいいし、どっちが優れているなんて僕は興味がない。ただ興味深いんだ。年に二本もトムソーヤを題材にしたゲームが世に出たって事

実がね。ほら物事には意味があるだろう？ 意味がなければ僕はあれこれと推測しない」

「何か強引ね」

「強引で何が悪い？」

「それじゃあ伊藤。アメフトゲームをこれでもかと出し続ける意味はどこにあるの？」

「あるじゃないか。アメフト絶対の北米市場を意識できるし、複雑でバラエティに飛んだ競技性はいかにもテレビゲームにマッチしている。それにアメフトの面白さを日本人に知らしめるという伝道師的な役割もあるだろうな。スポーツ大国アメリカにおいてもアメフトはキングオブスポーツだ」

「それでアメフトはいつ日本に定着するの？ アイスホッケーのゲームならまだ分かるわ。USA アイスホッケーIN FCってタイトルはどうかと思うけど。アイスホッケーってどっちかっていうとカナダじゃない？ それにファミコンってつけるあたりがなんだかせせこましい印象を与えかねないわ」

「10ヤードファイトで、アメフトなる競技はアメリカ発症らしくヤードを好んで使うと日本人は知った。テクモスパーボウルでアメフト最大の祭典なるものがスパーボウルであることを知った」

「それだけ？ ってテクモスパーボウルは本家スパーボウルにあやかったわけでなくテクモボウルの続編でしょ、たんに」

「タッチダウンフィーバー アメリカンフットボールで日本人はアメフトとはアメリカンフットボールの略称であることを知った」

「なにか退化してない？ 日本人のアメフトに対する認識が」

「ならタッチダウンでフィーバーする国民性であることを知ったでいいや」

「なにその投げやりな姿勢は。もどかしいわよ、なんだかもう。それでアメフトフィーバーは巻き起こったの？ ゲームソフトとしてそこそこ売れるだけじゃ意味はないわ。スポーツを題材にしたソフトだけに、子どもたちがこぞって実際の競技にも熱を出すくらい」

波及効果がなきゃね」

「それはおかしい。僕らのことをいつているわけじゃないが、なんの目的もなくただダラダラと時間を過ごすものは、時の過ぎゆくまに……に影響されたともいうのか？」

「そこで神宮寺三郎ものを例に出す？ 新宿中央公園殺人事件から横浜港連続殺人事件に危険な二人前後編と順序立ててタイトルをあげるべきだわ。あなたはハードボイルドものを甘く見る傾向にあるでしょ？」

「別に軽くみたわけじゃないさ。ただ人の生き死を題材にするのは好かないものでね」

「それじゃあオホーツクに消ゆなんてもってのほかね。なにか堀井雄二の下心が見えるわ。北海道を舞台にすれば取材と称して経費で北海道旅行ができるって魂胆が見え隠れするのよ」

「堀井雄二の友人さくまあきらもそうさ。何故かゲームは北海道でしか作らないこだわりがあるんだよ」

「え？ さくまあきらも？ SUPER桃太郎電鉄も、いかにもおざなりな桃太郎伝説外伝も、昔話シリーズ第二弾は忍者でいいだろの安易さの忍者らホイも？！ 北海道で作ったのというの？」

「ああ、おかげ制作費は意味なくかさんだらしいよ。まあバブルのあだ花だろうね」

「意味がないわ。意味がない。北海道を題材にするわけでもないのに北海道でゲームを作るって意味がない」

「どうしたの、工藤。さっきまでの勢いが消え失せたようだけどさ。今の君はパラソルヘンベえをゲーム化しといておとぎの国は大騒ぎとサブタイトル打って逃げるようなものだよ。パラソルヘンベえの舞台はけしておとぎの国がイメージする幼児性や無邪気さとはまるで逆の気の触れた人たちの国なんだから。第一へんべえからしてどこかおかしい顔をしている。それをゲームかしてどうしておとぎの国と銘打つ？」

伊藤に丸め込まれても工藤は悔しそうな顔をするどころか、奇妙

なことに爽やかそうな笑顔を浮かべた。

「意味のないものもあるのね」

「にっこりと微笑む君の顔を見て僕にはある思いが去来した」

「なに？ わたしのはちきれんばかりの笑顔に伊藤はどういった印象を抱いたって？ ゴリラーマンとか言い出したら、ただじゃおか
ないわよ」

「けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボムって感じかな」

「それってどういうこと？ カエル顔ってこと？」

「うーんどうかな。もしかしてスプラッシュな顔つきと言いたいか
もしれないし、ボム顔って言いたいかもしれない。ご想像にお任せ
するよ」

「怒？といくべきなのか、それともさらに怒？までいくべきなのか。
ギアチェンジの判断がつかないわね」

「怒りの顔は見たくない。君は笑うべきさ」

「そうか、笑顔でいればいいことあるわね。将来私に子どもができ
ても笑いのないお母さんじゃ子どもがかわいそうだもの」

「君に子どもができたならば、その時こそぴよこたんの大迷路でも
やらせてみればいい」

「いいかもしれないわね。私たち世代が幼児向けと敬遠してたゲー
ムを与えるのも」

「けろけろけろっぴの大冒険でもキョロちゃんランドでもハローキ
ティのおはなばたけにもちいさなおぼけアッチコッチソッチにもち
ゃんと意味があるんだよ。ファミコン末期に雨後のタケノコよう
に出た幼児性ゲームが意味を見出す時が」

「私は見くびってたわ。ファミコン末期にファミコン普及台数に狙
いを定めて幼児向けゲームでも出しときゃファミコン持ちの親が買
うって戦略性を。なんだ私のためじゃないの」

「君のためか、僕のためか。なかよしといっしょは幼児向けか否か」
「すべては謎のままね……。だって終るんだもん。世の中は」

終りに終りの

「そうか。終るんだっけ」

「そして世界の終りを加速化させてるのは明らかに私たち」

「終り、末期、ファミコン末期に話を戻そうか」

「やっぱり戻るのね。ファミコンに」

「避けては通れないんだよ」

「PC原人を諦めたときにハドソンはFC原人を出したのに」

「末期のどさくさに紛れてね」

「うしおとらやろくでなしブルースなどの人気漫画のゲームかもファミコンで行われたことはあまり知られていないのね」

「スーパーフファミコンでもきついグラフィックだったぜ、ろくでなしは。それがファミコンなんだよ。ろくでなし好きの世代はとくにSFCに移行しているだろう頃にだよ」

「ロックマンシリーズがこれでもかと出たのもこの頃ね。ファミコンに残り何をしようとたくらんでたんでしょうね」

「ロックマン第一弾は1987年発売。二作目は88年発売。順調に作を重ねると見せかけて、3は2年後の90年の発売。これからSFCに移行するまで、4、5、6が一年おきに発売されている。さすがに93年でファミコンはきつくなったのか6作目で有終の美を飾っている」

「ロックボード ザッツ☆パラダイスなるボードゲームを5と6の間に発売してるわ。なにか浮かれているわ。ファミコンはロックマンに任せろって感じで」

「くにおくんもだよ、勝手に末期の看板をはってたのは。熱血硬派くにおくんやダウンタウン熱血物語で不良は喧嘩に飽き足らず、熱血高校ドッジボール部じゃ高校では極めて異例のドッジボール部を創設すれば、熱血高校ドッジボール部サッカー編じゃサッカーをも配下に置く」

「ドッジボールにあるとはドッジ弾平だか2で知ったけど、高校にドッジボールがあるとは、さらにはサッカーにまで進出する余裕と才能があるとは日本人にはそしらぬ事よ」

「くにおくんの時代劇だよ全員集合!だぜ。くにおくと時代劇を結びつけようとするには何か無理を感じる。世間はくにおんのスターシステムを認めたかというかね」

「ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会でいいのよ。ブームにつけこんで熱血!すとりーとバスケットでいいのよ。くにおくんの熱血サッカーリーグでよろしいのよ。いけいけ熱血ホッケー部までいくとどうかと思うけどね。熱血高校はどうしてドッジボールだのホッケー部だのマイナー志向なの? 高校も経営が重要なら力を入れるスポーツが違うと思うのよ。サッカー部なんてドッジボール部の片手間よ。びっくり熱血新記録みたくバロセロナ五輪に勝手な便乗してればいいのよ。五輪近いから適当にくにおくんの新作出すかでいいのよ。熱血格闘伝説で結局喧嘩に戻るのかよでいいのよ」

「他にも囲碁指南94だの大工の源さんの二作目である赤毛のダンの逆襲だのパチスロアドベンチャーの二作目だの定番がこれでもかと出された。幼児向けにターゲット絞ったのと同じマーケティングだよ。つまりSFCに移行するほどのヘビィユーザーではないがファミコンを保有してるライトな大人向けだね」

「ちよつと待ってよ。ミスリードよ。大工の源さんを囲碁ゲームとパチンコゲームで挟みこむのは。まるでそれじゃあ大工の源さんがパチンコゲームみたいじゃないの?」

「?」

伊藤はとぼけるでなく純粹に不思議な顔をした。

「そうか、伊藤は知らないんだ。大工の源さんは今の時代のパチンコのキャラとして世の中では定着していることを」

「僕はファミコンのことしか知らないといっても過言じゃない。ましてや高校生の僕はパチンコのことなんてなんにも知らない」

「それなのにパチンコグランプリやパチンコ大作戦にその2まで知

ってる。ませた高校生ならパチンコくらい知っててもおかしくないけどファミコンのパチンコソフトなんて知らないわよ」

「なんでだろうな。平成も20年を過ぎたこの時代の高校生が昭和のゲーム媒体に詳しい人なんて」

「私も驚いたわよ。まさか私みたいにファミコンに詳しい高校生がいるとはね」

「そして21世紀も10年たったこの時代にファミコン好きの奇妙な高校生同士は出会うことになる」

「運命なのかしらね」

「運命かもよ」

「そして伊藤と僕が出会うことで世界の破滅が加速する」

「それも運命よ」

工藤はどこか悲しそうな顔をしている。

「なんだか悲しくなってきたわ。世界が終るのね。伊藤と私の世界が」

「悲しいときは僕と君が出会ったと気を思い浮かべればいい」

「二人が出会ったのは……。クラス替えの春だけど、僕らには接点がなく、接点がなければ二人の性癖が分かり合うことはなかった」

未来なのか今なのか、それとも、もう終わったことなのか

「そうね、私たち二人は、席も離れていれば、部活も交友関係も重なることのない関係だった。クラスメイトでありながら赤の他人と言っても過言じゃないくらいその関係は希薄」

「それがひょんなことから」

「ええ、ありえないほどひょんなことだったわね」

「工藤と僕の間には濃密な時間が流れることになった」

「あれは、忘れもしない。4月28日のこと」

「1989年にフェアリーテイルとホーリーダイヴァーと競馬シュミレーション本命が発売された記念すべき日ね」

「何がおめでたくて、何が記念するか、とうてい分からないけど」

「もしも伊藤が4月28日の生まれで、親御さんから誕生日祝いに本日発売の新作ゲームソフトを買ってやると言われたら、その3本から何を選ぶ？」

伊藤は迷わない。

「もちろんフェアリーテイルさ」

「あら、一心不乱に躊躇することなく答えを出したね」

「僕は、残念ながら競馬に興味ないし、発売元の日本物産にも信用おけないから、ハナから競馬シュミレーション本命は除外」

「ならフェアリーテイルとホーリーダイヴァーは、どうやって天秤をかけたの？」

「フェアリーテイルはディスクカードだろ？　もしも僕の異に反するゲームだったとしても、書き換え用にもう一枚、ゲームを増やしたと思えば、損した気分にはならない」

「まあ。ゲームの質や好みを念頭においてのゲーム選びでなく一歩先を見た選択なのね、伊藤らしいといえかなんていうか」

「僕のことをよく理解しないと云えないセリフだね、僕らしいとか、らしくないとか」

「そうね、密接な関係を築き上げる前は、伊藤が何を言っても、そこから伊藤の真意を探るなんてことは不可能だったけど、4月28日のあの日、私は伊藤の心を閉じる鍵を手にいれることができた」
「あれはしりとりだったよな。まだ打ち解けていないクラスを気にして先生がしりとりをゴールデンウィーク前のリクレーションとして持ってきた」

「私の前の席が、私に”ちゅ”で始まるように仕掛けてきた。だから私はためらうことなく言い放ったわ。中華大仙とね。すると流れ始めた微妙な空気、中華はわかるが中華大仙はわからない。中華大戦と脳内変換して中国で昔起きた戦争の名前？ いやそんな戦争ないよ、工藤とかいう妙な女、何、意味不明なこと言ってるのかしらとクラス中に不穏な空気が流れ始めた頃、伊藤が助け舟を出してくれたのよね」

「そうそう、僕は思わず着席して叫んじゃったんだよ。工藤さん、あの時はまだ呼び捨てにできなかったのだけど、工藤さんは意味不明なことを叫んだんじゃないのです。中華大仙とはファミコンのソフト名ですって……」

「あの時、ほんと嬉しかったわ、救われた気分だったわ。あのままだと私は、2010 ストリートファイター。え？ 2010ってもう今年じゃないのさ、よいやさって感じでクラスの主流から外れて、一年を闇の奥底で過ごすハメになるところだった。それが伊藤の一言で、私はファミコンのタイトル名をあげたことが証明できたわけよ」

「でも残念ながら、中華大仙は”ん”で終わるから、どっちにしろ伊藤は敗れざるしりとりとなったわけだけど。中国占星術と答えれば、”ん”がつかないことは当然、ファミコンソフトのタイトル名と悟られることなく、難を逃れたのにな」

「いいのよ、しり通りの勝敗だなんて。伊藤と私が同じ性癖の持ち主であることが分かったのだから。それはそうと2010年なのよね。知ってる？ 鉄腕アトムはもう過去のお話なのよ？ タイムツ

イストなんて近未来をうたっているけれど、1995年よ、もうスーパーファミコンも末期の次世代ゲームの黎明期の頃よ」

「でも亜空戦記ライジンは西暦2743年、銀河英雄伝説なんて西暦2801年とけっこう未来なんだよ？」

「あら700年後か。スーパープリントで大暴走しても、700年後にはタイムスリップできないわよね」

「それほそうと、あの時から僕と工藤との妙な関係が築き上げられた」

「アプローチ」したのは私の方だったわよね。休み時間に伊藤の机に行って」

「でも僕はその時トイレに行ってた」

「私がありがとうも告げることができないのがしゃくで、えりかと伊藤の机に大きく鉛筆書きで記したの。ファミコン好きと言っても、中華大仙を知ってたことはたまたまかもしれない。だから、私はあえて試してみたの、伊藤のことを」

「休み時間開けぎりぎりに戻った僕は驚いたね。えりかの3文字に。えりかと来たらさとする。えりかとさとするの夢冒険を連想するのは人として当然。だから、僕は誰もいない放課後に、工藤の机にさすると書いた」

「翌日、さとするの三文字を発見した私は、胸が張り裂けそうになったわ。やっぱり伊藤は私と同じ向きを向いた人間だったと。それからだわ。伊藤を赤の他人と見れなくなったのは」

「それでも僕と工藤は今ののように親しげに喋れる間柄になるまでには、アニメ絵の代表みたいなヴィナス戦記をファミコンに再現しようとするムリヤリな手間暇くらいに時間を要した」

「そうよね。それはまるで、ロードランナーのロボットが砂の壁に埋まり切るまでの時間差のようだった」

「早解きをするとか誇らしげにCMに出演できたのはチャンピオンシップロードランナーの方だったな」

「そうよ。それでロボットは砂金ドロボーに追いかけて果ては埋められる運命だなんてやってられないと、真人間になりたくて組織からの脱走を試みたのだけど」

「爆弾を幾多に抱えての脱走劇。それがボンバーマン」

「真人間になって、砂金ドロボーの側に回ったはずなのに」

「ボンバーマン？じゃ、相変わらずロボットのまま爆弾を爆発させている」

「スーパーロードランナーやスーパーロードランナー？の主演をゲットしたって話も聞かないし」

「人間社会に挫折して、元のロボット稼業のが向いていると元サヤなのか」

「人間社会ねえ」

「僕と工藤は人間社会に憂うことがあるだろうか」

「2010年になってもファミコンの幻影に囚われている私と伊藤」
「ある意味幸せなのかもしれない」

「思い出に生きているわけじゃない。私にとっても、伊藤にとっても、ファミコンは思い出じゃなくて歴史なのだから」

「歴史に触れたのはひょんなことだった」

「私も伊藤がファミコンの世界に堕ちたなりゆきを聞いて、腰を抜かしたもののよ」

「1997年のことだった」

「伊藤も私も5歳の時ね」

「僕の母親が夏休みにあまりにも暇を持て余す僕をみてこういった

んだ」

幼稚園児の年頃にして、漫然とした夏休みを過ごす伊藤も伊藤である。

「そんなに暇なら夢工場へ連れてってあげようかとお母さんがいったんだっけ？」

「そう。夢工場。胸のときめきが止まらないじゃないか。夢を作る工場なんて」

「でもお母さんは勘違いしていた。夢工場、いわゆるフジテレビの夏のイベントは、1987年の夏にすでに終わっていた。1997年の10年前。つまりお母さんの体内時計は10年の遅れを取っていたわけね」

「でもがっかりすることはなかったんだよ。夏にフジテレビにいけば、何かあったんだよ、それは夢工場じゃないにしてもね」

「似たようなことを、毎年やってるわよね」

「そうだ。で、僕は夢工場じゃないじゃないか、夢工場ってなんだよってお母さんを問い詰めたんだ」

「そしたら、お母さんは、そういうゲームがあったのよといったのね」

「うん。夢工場ドキドキパニックのときさ。あまりにも出来が良すぎて、フジテレビの年ごとのイベントものとして消費するにはあまりにももったいないと、その後スーパーマリオUSAに名前をかえて、ちゃっかりとマリオシリーズの秀作として鞍替したいわくつきのソフトさ」

「それからなのね。芋づる式にファミコンの世界に伊藤が引き込まれていったのは」

「ああそうだよ、それから僕はファミコン関連の資料を読みあさったんだ。このファミコン馴れ初め秘話が、僕と工藤が会話らしい会話をした最初だったんだよね」

「ええ。伊藤のファミコン馴れ初めを聞いたのはしりとり騒動があった二週間も後かしら」

「球技大会の時さ。僕と伊藤は同じソフトボールチームに割り当てられた」

「いつもはおとなしい伊藤が、この世はソフトボール天国とかI LOVE ソフトボールとか妙にハイテンションに叫んでたあの日」「つい興奮して取り乱してしまったんだ」

「それで私の方だったよね。一塁手の私が三塁からの送球を上手く捕球できなくて、後ろにボールをこぼしたとき、思わず”あゝAボタン押すのを忘れた”って口走った」

「球技大会参加者の誰も気づかないなか、ちょうど伊藤の隣の二塁手だった僕だけが反応したんだよね。それはスーパリアルベースボールだろうが、野球じゃなくて、ソフトだよ、今やってるのはと」「うん、嬉しかったわ。適当なツツコミが跳ね返ってくるとは思っても見なかったことなのよ」

「その後、工藤は恍惚の笑顔を浮かべながら二塁の僕を見ていた」「うん。何か勘違いされちゃったけどね。伊藤に好意があるんじゃないかって。そんなもんファザナドウのファミコンじゃ場違いでしょ、PCでやってろくらいに微塵にもなかったのだけど」

「守備交代、ちょうど二塁の僕にライナー性のボールが飛んできて、直接捕球した僕に向かって、君はいったんだ」

「伊藤はちゃんとAボタン押せたね」

「そうそう。でこっちの攻撃になってベンチ……といってもジャンケンディスク城くらいに薄っぺらな砂の上に座るだけだけど」

「ちやうど意識しあって隣りあって座った私と伊藤」

「照れもなかったさ、すでにね」

二人の距離

「ダムが決壊したかのように、二人の間に会話の花が咲き乱れたのはその時からよね」

工藤は数カ月前のことなのに、ずいぶんと懐かしそうに振り返る。終りに向かう世界。ごく近い過去も淡い思い出になるのだろうか。

「それでも球技大会の場。僕と工藤は、ファミコン世界とわからない会話を繰り広げた、意識的にね」

「トムとジェリー。三つ目がおる。恐竜戦隊ジュウレンジャー。ひらけポンキッキ。伝染るんです」

「はたからタイトル名だけ聞いてりゃ、とても深いファミコン話とは思えない見事なセレクトだね」

「ええ。アメリカのドタバタ漫画に、手塚治虫の名作マンガ、戦隊モノに、朝の名物子供番組に、不条理漫画の代名詞と方向性があったちこつち多岐に渡りすぎて、聞き耳そばだてるクラスメイトに、けし定的を絞らせない」

男女が二人だけで会話するだけで、高校生の年代はクラス中の注目を一手に引き受けるものだ。

「サブカルにオタクカップルに見えたかもしれないけど、それはそれでいい。古い漫画に詳しいは受け入れられる余地がありそうだけど、ファミコンに異常に詳しいってのも何か変な目でみられそうだからね」

「ところで工藤。僕は君のファミコン馴れ初め話をまだ聞いていない」

工藤に自分のすべてをさらけ出した伊藤であるが、一方工藤についてのを知っているわけではないのだ。かすかに覚える不公平感が伊藤の胸をしばしうずかせる。

「聞きたい？」

「どうかな、聞きたいような聞きたくないような気がするな」

「どうして？ 聞きたくないって気持ちがあうずくの？」

「すべてを知りたいような秘めた部分があつた方がいいような」

「なんで？」

「うーん。上手くいえないけど、例えば、せっかく老若男女に知れ渡ったスーパーマンをゲーム化するに、どうして、いしかわじゅんをキャラデザインに起用するの？ とか、つるピカハゲ丸くんのすべてが知りたいかっていうと知りたくないでしょ？ どうして、子どもなのに毛一本残らずハゲ上がっているのか。どうして、一見中流家庭なのに、家族揃って一円をも無駄にしないくらいにハンギリなのか？ 深い理由があるかもしれないけれど僕は知りたくないんだ、すべてはね」

「その気持わからないことはないわ。私もまじかるタルるートくんの作者江川達也の”タルるートはアンチドラえもん。ドラえもんの矛盾を解決させた作品”って姿勢に疑問を持つんだけど、それについての藤子F先生の見解が知りたいわけでもない」

「タルるートはアンチドラえもんといいつつ、ドラえもんの設定に上手くのって、少年漫画向きに料理した作品だったね。とはいえタイトル名だけで100万本売ったドラえもんのブランド力にはちつともかなわなかったけど」

「ドラえもんのファミコン第二弾のよくありがちだったドラクエタイプのRPGだったギガゾンビの逆襲は日本誕生のゲーム化なんだけど、どうして21世紀のギガゾンビは太古の世界を征服しようと思いついたのかしら。タイムマシンを使える科学力ならば、もっと近い過去を滅ばせとのに、どうして藤子F先生ってことは聞きたいけれど」

「そうでしょ。すべては知らない方がいいんだよ。秘密の部分があったほうが。妖怪道中記のグラフィックは先行発売されたPCエンジンバージョンの足元にもおよばないなんて、ファミコンオンリーユーザーにはなんの意味もないことさ」

伊藤は妙に希望に満ちた眼差しで、空を見上げる。空は世界の終りが近づいているとは思えないほど、普段どおりに澄み渡っている。「そうそう。私もいいたくなし、伊藤も聞きたくないなら、明かす必要はどこにもないわね」

「バンドラの遺産をいただいたルパン三世の一味が君のファミコン馴れ初め秘話を暴きに來てもけして口を割っちゃいけないよ」

「ルパンがたぶらかしても口を割らない自信があるわ。私にとってのファミコン馴れ初め秘話は、サンタクロースの宝箱くらいの価値があるの」

「そうか。それほど大事にしている話なら僕が無理に聞き出すこともないかな」

「どうだろう。もっと近い関係になったら話してあげてもいいわよ」

「もっと近い関係？　こうして二人でファミコン話しているよりも近い関係なんてありうるの？」

「うふふ」

工藤は何も答えることもなく短く笑った。

連射に燃えた夏があった

秘密は秘密であったほうが美しく時は流れていく。伊藤は工藤の神秘性に胸をときめかせて、さらなる歩みが続けていく。

「さあ目指せ……。って僕らはどこに向かって歩んでいたのだろうか」

「あらあらもう忘れたの？ ファミコンショップよ」

「そうだ。ファミコンショップだ。ハイパーオリンピック バカ殿 バージョンがどれくらいのプレミアがついているか確かめに行くんだった」

「あまりプレミアに期待しない方がいいわよ。だってバカ殿バージョンは限定版とはいえないほどの発売本数なんだから」

「そうなのか。それじゃあ僕と工藤は何をしにいくんだっけ？ いまさらファミコンショップに？」

「忘れたの？ この落ちゲートランクを埋め尽くすためよ……」

「って工藤。君の持っているトランクが半開きだぞ」

「え？」

伊藤が言うとおりの工藤の持つトランキは半開きの状態。工藤は確かにトランクのロックを閉めたはずであるが、金具が緩んでいるのか、それとも工藤のロックが甘かったのか、トランクはぱっかりと開いていしまっている。あいにく貯蔵されていたファミコンソフトは健気に落ちずに張り付いたままであるが、このままの状態が続くというファミコンソフトが地面に落ちるかわからない。

一本が落ちると、立て続けに落下するだろうから、工藤は早めの対処が必要であるのだが、どうしてか工藤は最善の策を尽くさない。

「平気よ」

「平気って。どういことだよ、今にも大事なソフトが落ちてきそうなのに、どうして君は放ったらかしでいられる？」

「平気っていう表現も悪かったかしら。実はね」

「へ？」

「開いたトランクにさ。人がひっかかっているのよ」

「人？ 人だって？ そんな珍妙な！」

伊藤は工藤の三步前を常に位置取りしているためか、工藤の背後がよく見えない。だからトランクに人がひつついているなんて夢にも思わない。だが現実はどこまでも不自然。

「あ！ ほんとだ！」

工藤がぶら下げる半開きのトランクの金具の先に髪の毛を引っ掛けた身長175cmほどの人間が引きづられているのではないか。

「工藤！ いったいいつから！」

「わからないわ。いつのまにかって答えるのが模範解答かしらね。

気がついたら、あの橋本名人が制作担当！ のポケットザウルスくらしいの妙な重しが肩にのしかかっていたの」

「気がついたら早く髪の毛をほどこいてやれ！ 引きづられたままじゃ、その人がかわいそうだ！」

「かわいそう？ なんで？」

「なんでって大の大人が地面を引きづり回されて気分がいいワケがない！ 荒削りの3DダンジョンRPGであるディープダンジョンに潜り込んだくらいの不快感があるはずだ！ よくわからないうちに？まで出して え？ これスクウェアってファイナルファンタジー発売後に思わせといて、？はアスミックなる会社に販売を任せるほどの疎外感を味わっているはずだ！」

「何も思わないわ。ホワイトライオン伝説くらいに謎めかないしトキめかない」

「どういふことだ！」

「どういふことでしょうね。悪魔の招待状」

「辞める！ そういふのは反則だって言ってるじゃないか。いたずらに意味もなくゲームの名前をつぶやくのは！」

「今のが止めかもしれないし、それ以前に絶命してたかもしれない」
「え？ どういふことだ」

「とにかくこのトランクに引き連れられた人には生命の営みを感じないのよ」

「!!」

「原因はわからない。私たちが間接的に殺めたかもしれないし、とつくのとうに生き絶えていたかもしれない。司法解剖でもない」と答えはでないわ」

「そうか……。もう死んでいるなら仕方がないな」

「うん。トランクから髪の毛が自然にほどけるのを待っているのよ」

「もしこの人が正しく生きていれば、道端に放置されていても、いつかレッドアリーマーが二匹現れて天国にでも連れ立ってくれるかもしれないな」

「レッドアリーマーは天国の使者なのかしらねえ」

「どうだろう。それより僕らが目指すファミコンショップはまだかな？」

「まだかもしれない。通り過ぎたかもしれない。そのはるか以前に……」

「はるか以前になんなんだい？」

「もうこの2010年の世の中。街並みに容易くファミコンショップを発見するのは難しいことかもしれない」

「そうか。2010年か。舛添要一朝までファミコンなんて浮かれてたあの高感度の低い顔つきのオッサンが新党とかい張り切る時代だものだ。ファミコン時代は遠くに成りにけり」

「別にいきり立って新党設立するのは、いつの時代も自由でしょうよ。それよりひょっこりひょうたん島の関係者がなくなる時代といったほうが適切よ」

「いやそれはおかしい。人間なんて規則正しく亡くなるもんじゃないんはずだ。寿命はいつの時代だって公平に尽きる・それよりサマーカーニバル 92列火って1992年のファミコンもシューティングも終わってる時代に、なにハドソンは全国大会をやりやがるんだってのが適切。おそらくスターフォースやスターソルジャーで高

橋名人の冒険島の主人公になっちゃった16連射の営業のおっさんが夢をもう一度とばかりに送り出したんだろうけど、どうにもピン트가外れているよ。それはそうと？は許容範囲にしろ、？の頃じゃ高橋名人の例のデマも沈静化した頃じゃないのか、よく出したような」

「あらサマーカーニバルはハドソン主催じゃなくてよ」

「え？」

「ナグザットが主催販売よ」

「なに？ ナグザットって？」

「さあね。意味のわからないメーカーがゲーム大会を全国的にやるなんて、それこそ大冒険よ」

コナミコマンド

「大冒険か……」

伊藤はわざと眼差しを遠くして、余韻があるようにつぶやいた。

「大冒険する時間の余裕もないかもね」

「ああ。大冒険したくとも、わざか残された地球時間のおいて、けるけるっぴの大冒険どころか、タマ&mp;フレンズ 3丁目大冒険くらいが関の山さ」

「私にはどっちの大冒険が小冒険なのかはよく分からないけど、まあ3丁目舞台にするのは、冒険というか、探訪くらいかしらねってのは分かるわ」

「冒険しようとも、僕と工藤の前には大きな壁がそびえ立てるじゃないか。何も揶揄とか比喩じゃない。僕と工藤は確かに、大きな壁に遮られて、右往左往し続けている」

ムダ話は伊藤と工藤を再び、壁の前に立ち尽くさせる。

「ファミコンショップに辿りくつく前に、また壁と面してしまったな」

「うん。そしてファミコンソフトを語るたびに明かりが灯るランプは、順調にその数を増やし続けているわ」

伊藤と工藤が初めて壁にぶち当たったときには、寝室の蛍光灯程度の光量だった、壁付きランプが、伊藤と工藤の仕業により、夕暮れを感じさせないほどの光量に達している。

伊藤と工藤の町が必要以上に明るくなるということは、地球の滅亡が近づいていることに等しい。

「町は明るくなった。まるでツインビーの彩り鮮やかな世界観くらいにね」

「でもそれと反比例するように、世界中はなんだか暗くなっている。当たり前ね、世界中で人々が息を引き取っているのだから、明かりをつける人もいなくなる。まるで悪魔城ドラキュラのように陰鬱な

世界観を築いている」

「どちらもコナミ。それでいて陰と陽の見事なコントラストだ」

「コナミか。伊藤がコナミの名前を出したのは偶然か、それとも意図的なことか、私は問い詰めることはしないけれど」

「ああ、メッセージボードでしょう？」

壁に流れるメッセージボードは誰に見られることもなく、半永久的に流れ続けている。ただ伊藤と工藤が目配りしたことで、メッセージボードが役割を持ったかというそれは否。メッセージボードは見られることに意味があるわけではない。流れることに意味があるのだ。

「上、上、下、下」

「右、左、右、左、B、A」

「コナミコマンドね。グラディウスならのっけからフル装備」

「グラディウスの実質的続編の沙羅曼蛇でもフルパワー。魂斗羅なら残機数がありえないほどに増える」

「スーパードット魂斗羅も残念ながら同上」

「T・M・N・T. も同じく残機が増える。ちなみにT・M・N・T. 2 ザ マンハッタンプロジェクトの前編で、いわゆる亀忍者のゲームよ。亀忍者なんて、忍者にいらぬ幻影を持つアメリカ人しか好まないわよ、たく」

「なにかしらね、コツコツと積み上げていくのがゲームの醍醐味なはずなのに、どうして人は頼り切るのかしらね」

「ゲームは難しい、それでも楽しみたい」

「楽しみたいけれど、難易度がハードルになるから、裏技の力を借りてでもってわけね」

「悪ことじゃないと思う。ゲームの楽しみ方なんて人それぞれさ」

「でもグラディウス？なんて、コナミコマンドなしじゃ自機が鈍すぎて、コナミコマンドで速くしないとやってられないわてことかしら」

「早打ちスーパードット囲碁が好まれる時代。皆忙しかったのさ」

「……囲碁のスピード化なんて求めちゃいけないじゃないのかしら。囲碁指南やら囲碁名鑑やら囲碁 九路盤対局やら囲碁指南' 91やら囲碁指南' 92やら囲碁指南' 93やらファミコン囲碁入門のような本格的な囲碁を求めてるはずよ」

「一気に来たね」

「何が？」

「しらばっくれるならいいよ、追求はしない」

「そう。ところでメッセーじボードは私と伊藤に何を伝えたいのかしらね」

「意味のないものはないか……」

「そうよ。だからメッセーじボードの流れるコナミコマンドにも意味があるはずよ」

「でもどうすればいいだい、僕と工藤は？　そして何が起きる？」

コナミワイワイワールドみたくなミのオールスターが登場なんてのはやめてくれよ。僕は月風魔伝のフウマに合わせる顔もないし、和風なのにカタカナ名に違和感あるし、グーニーズのマイキーみたいな背の低い外国人はどうも苦手だ。グーニーズはタイアップ作品にしては名作だと思うけれどね。ただグーニーズ2みたなく、同じ相手が懲りずに主人公を仕返すのはどうかと思うけれど」

「未来なんて分からないから、試しがいがあるんじゃないの」

挙動不審

「でも僕と工藤は、どうやってコナミコマンドを再現すればいいんだよ？ まさかゲームを起動して打ち込めなんて野暮なことじゃないよな？」

「なわけないじゃないのよ。おそらく上にいけばいいのよ。下にいけばいいのよ」

「は？ 上に行く？ 下に行く？ どういうことだよ。右と左にいはわかるけど、上と下にどうやって進めばいいんだよ。19と書いてヌイーゼンと読ませるほど不可能に近い」

「上は飛ぶんじゃないの？ よくわからないけど」

「じゃあ下はかがんでみればいいのかい？ なにかそれでいいのかと疑問符が列になって現れるよ。解決ヤンチャ丸の二作目どころか三作目まで出す勇氣、それもファミコン末期に、くらいに疑問だよ」「つべこべ言わずにやってみなさいよ」

「仕方ないな……」

伊藤は渋々飛んでみた。

「イメージはロストワード・オブ・ジェニーで犬に追いかけるジェニーがひらりとかわすところだ」

伊藤は腰に腕をやりながら、遠慮気味に飛んでみたのであるが、当然のごとくなんら手応えがない。

「上上だから、二度繰り返し返すのよ？」

「もう一度飛ぶのかい？」

「ああもう躊躇しちゃだめ。コナミコマンドはテンポの良さが大事。もう一度、一度目のジャンプからお願い」

「また一度目のジャンプをさせる気？ 仕方ないな。それじゃ今度は別のイメージを抱こうか。モンティのドキドキ大脱走のモンティが無実の罪を証明するために、えんやこらさつとはしごに飛び移るさまをイメージしようか」

伊藤は確かな未来を胸に抱き、一回目のジャンプを失敗ジャンプと位置づけるように大股で飛んだ。

「よしこれだ。引き続きは、アタックアニマル学園のようにスカートをなびかせるように飛ぶぞ」

二度目のジャンプも一度目と見た目には違いはない。それでも伊藤がイメージするところが違うならそれはそれで認めるべきではないか。

「で伊藤。次はしゃがむのよ」

「イメージはカルノフで禿頭のデブマッチョ親父が窓から出てくるドラゴンの攻撃をしゃがんでかわすところだ」

伊藤はずいぶん勢いよくしゃがんだ。体育座りのように指と指を組み合わせると、伊藤は恍惚の笑みを浮かべた。

「ようしまたしゃがむぞ……てゆうか、もうしゃがんでいるぞ。エイト・アイズの主人公が巨人の振り回す剣をよけるようにしゃがむのを思い浮かべて、僕はさらにしゃがむ！」

伊藤はただでさえ、地面につきそうだったおしりを砂塵に晒してまでも、より深く沈み込んだ。

「よしこれで、上上下下完了！ これで次は右左右左と動くぞ！ 腰を落としたまま左右に動くのは、ほんの少しだけ難儀だけどしうがない。ようし！ ブービーキッズのようにせせこましく左右に動いてやるぞ」

おしりを地面につけたまま動くのはずいぶんと労力が必要であるが、伊藤は難なくこなす。右におしりをするように動くと、一息入れてから、また右におしりをするように動かす。

「よし、次は左だ！ 今度のイメージするところは……」

「伊藤、どうでもいいけど、あなたは何かをイメージしないと身動きも取れないの？ テンポが大事と口が酸っぱくなるほど繰り返ししているのに」

「いいじゃないか。僕の勝手だ。日常ありふれた動作なら、イメージを働かせることなく動けるけど、上上下下右左右左なんて、イメ

「ジなしでできるものか」

独自理論のはずなのに、伊藤はずいぶん毅然と言い切るものだ。
どこに自信の泉があるのだろうか。

「勝手にしなさい」

「勝手にする」

伊藤はおしりをこすりつけながら左に動きをとる。

「ふう〜バナナン王子の大冒険の王子にバナナをごちそうになりたいくらいに疲れが押しよせてきたな〜」

一息入れて、また伊藤はおしりをこすりつけながら左に動く。右に二度、左に二度動いたなら、元の位置に戻るはずなのだが、どうして伊藤はしゃがみこんだ位置よりも、若干、向かって左の向きに位置している。等分に動きができず、4度の動きのどこかで、よいいな距離移動をしたのだろう。

それでも伊藤は細かい動きには囚われない。微妙な距離移動の差異はおかまいなしに、締め動作に取り掛かる。

「よっしゃ、B、Aだ」

「B、A?」

「B、Aってどうすりゃいいんだ?」

伊藤と工藤の亀裂

上、上、下、下、右、左、右、左まで辿りつけた方がいいが、最後にそびえるB、Aの高い壁にはばかれた伊藤は、途方にくれている。

「ねえ工藤。B、Aに対する最善の対処法を思いついたかい？ 仮面ライダーBLACKのBを声高に叫ぶことも許されず、Armored Scrum Objectこと、地上、空中を2Dで見せつけるゼビウスタイプのシューティングゲームの特に決定版とも言えないASOならなんとかできるけど、Aは分らないよ」

「BーWINGはどうかしら？」

「BーWING？ なるほど、仮面ライダー倶楽部じゃなかった…えっと仮面ライダーSDでもなかった、えっと、なんだけって、もういいや…とにかく頭文字がBだ。よしBーWINGと声高に叫ぶぞ！」

勢いはすこぶるよろしいが、悲しいが伊藤の快進撃はここまで。

伊藤ははたまた、複雑怪奇な運命の糸に絡まれる。

「BーWING…って叫ぶだけでいいの？ 今まで体を酷使して事を進めてきたのに、B、Aの偉大なる締めの一文字は言霊に替えて、動きは省略っていかなものなのか」

「気にしなくてもいいわよ。妖精物語ロッドランドの長老は、伊藤にそんなことを口添えした？」

「いいやしてないさ。ならBーWINGと叫ぶことでコナミコマンドのラスト一つ前にかえる。BーWING！ よし叫んだぞ。それじゃ、最後はAだ」

「エイリアンシンドロームかエイセス・アイアンリーグ3のどちらでも好きな方でどうぞ」

「むむむ、最後は究極の二択か。どっちのゲームにもまったくの思入れがない僕だけれど。あえてエイリアンシンドロームを選ぶぞ」
「その心は？」

「特にないと今言ったじゃないか。どうした工藤、君は集中力に欠けるきらいがあるぞ。まるで燃えるお兄さんn原作者の佐藤正のように、物事をきっちり収められない」

「しょうがないじゃないの。たまに飽きるんだもの」

「飽きる？ 何を？」

「こうして伊藤とファミコン話を延々としていることよ」

「そんなバカな。僕と工藤は頭の方からつま先までどっぴりとファミコンに染まった今時珍しいというか絶対いない高校生だぞ。そんな工藤がファミコン話に対して飽きを感じるわけがない。ダービースタリオンが当たりすぎて、ゲーム制作に熱意が消え失せた蘭部じゃないのだから。君はいつまでもファミコンに囚われの身のはずだ」

「そうでもないわよ。ブームで終わることもあるわよ。光GENJIローラーパニックと謳いつつも、民衆は光GENJIにもローラースケートにも冷めたわ。それと同じよ。私だって、いつまでもファミコンを自分の中心に置いておかないわ」

この時、初めて、伊藤は工藤との微妙な温度差を感じるようになる。

「ま、まさか」

まるで自分ひとりが奇妙な世界に置き去りにされたかのように、伊藤は不安げな表情を浮かべる。伊藤が心地よくファミコンの世界に浸れるのも、工藤のような良き理解者はいるからだ。もし工藤が伊藤を見捨て、ファミコンに何ら関心のない世界へと身を投げたなら、伊藤のアイデンティティは崩壊することは当然として、根柢的な精神世界までも被害が及ぶ可能性がある。それだけ伊藤にとっ

ては、工藤の存在が大きいのだ。

「そ、そんなはずは……、トム・クルーズに何一つ触れずに、トッブガンを純粹なるコクピットシューティングゲームとしてゲーム化したような気分だよ。二作目のデュアルファイターズでも確信犯的に映画と無関係な第一作目を踏襲したんだ……」

「だから何？ なんでもファミコンで例えるのいい加減にしない？」

「何だい急に……ラストハルマゲドン近づく世界の終焉に君は、何を風向きを変える？　いまさら、ぱられるワールドに逃げ込むつもりかい？　この世の中は、百の世界の物語じゃすまないんだよ」

「私は悲しいわ。今、伊藤がしれっと3つのファミコンソフトを消化したことが分かることを。ムリヤリにタイトルを絡めるから、今の伊藤の気持ちを正確に、私に伝え入れないことを。もう辞めない？　無駄にファミコン話をするのは？」

「いったいどうしたんだい……！」

工藤はたまらなく冷めた眼をしている。伊藤は、そんな工藤の眼を直視できずに下を向いて問いかける。

「僕は不安だ。世の中が終わろうとしているのに、こんなつまらない不安に身悶えするのはバカバカしと思うけれど……！」

深まる闇と亀裂

「どうしてだ、どうして工藤は急にファミコンに対しての興味を失った？」

「なんとなくの一語ですませてよろしいかしら？」

「なんとなく？……」

「なんとなくじゃないかしら。人間の心理なんてそういうものよ。ダックテイルズ2みたいに、いきなり2になるのよ。わんぱくダック夢冒険の続編と気づかせずに、いきなり2になるのよ。1から順序立てて2になるわけじゃない。私の心理も一緒なの。いきなり2、つまり飽きるにつながったのよ、いけないかしら？」

「そういういつつ、君は今もファミコンソフトにまぜこぜにして、僕に説明したじゃないか」

「わざとよ」

「わざと？」

「ええ、わざとファミコンソフトを混ぜたの。どうムリヤリにファミコンソフトを入れたから、私の真意がばやけて、伊藤に伝わりづらかったでしょ？」

「う……」

凶星とばかりに、伊藤は口を窄める。

「飽きたのよ、こういうのにね。まともなストレートな会話がしたいと思ってね……」

「まとも？ 13日の金曜日を変にリアルにせずに、ファミコンの容量に合わせて、コミカル風味に仕立てたスプラッターハウスの製作者くらいにまともな感性の持ち主のはずだ、僕も君も！」

「いいからコナミコマンドを完成に向けたら？ せっかくBまでいった後もう一步の状況なのだから」

「う……まあいい、いざこざの後始末は後回しにして、とりあえず

最後のAの処理に取り掛かろう。A列車で行こう……だっけ……まあなんでもいいAがつけば……えい！ A列車で行こう！！」

伊藤はやたら目っぽうに空に向かって叫んだ。薄暗がりの空は伊藤の言霊を優しく受け止める。

「終わった。コナミコマンドの再現は終わった。まるでグリーンベレーのように滞りなく任務を遂行した」

伊藤はただひたすら待った。何かが起きることを。

工藤はひたすら待ちくたびれた。あくびを噛み殺し飽きたファミコン話の最後を見守るために。

ただ時は伊藤と工藤に何ら変化をもたらすことなく残酷に過ぎていく。

「何も起きない」

「何も起きないね」

「方法に手段にどこかに間違いがあったのか」

「そうかもしれないわね」

「もう一度やり直すべきかな？」

「勝手になさいよ」

「かつてにシロクマと言うのなら勝手にする」

「それは漫画の方のかつてにシロクマかしら？」

「ファミコンの方に決まってるじゃないか」

「漫画の方なら、いくらでも語ってもいいのに。かつてにシロクマが4コマ漫画に及ぼした影響とかならいくらでも語れるのに」

「僕は、不条理漫画の成り立ちには至って興味がないんだよ」

「あら残念ねえ」

「無関心過ぎる。ドラクエの発売日だったのに、魔界村を選んだ当時のゲームユーザーのようだ。当時の売り上げ一位が魔界村なんだ、ドラクエじゃなくてさ……」

「そう」

「そうって……もっと喜ばしい反応を見せてくれないか」

「どこの女子高生が25年も前のゲームの売上に興味を抱くのかし

ら」

「ダーティペアがもたらしたオリジナルアニメへの影響を語る女子高生よりはましだと思う。超時空要塞マクロスを見て、なにこの変な女が歌ってるだけのアニメと思うよりはましだと思う」

「そうやってわざと間違えて、無駄にゲームを消費させる……。ファミコンに飽きたよりも、伊藤に飽きたのが正解かもしれないわ。己の欲望と野望の赴くまま物事を進めていこうとする姿勢が、私を伊藤から乖離させるのかもしれないわね」

「ダウボーイのようにコツコツと話を積み上げてるつもりなのに、なんたるや暴言！　いったいいつ僕が強引に物事を進めた？」

「……どうでもいいわ。なにか伊藤にもファミコンにもね」

「……。それでもコナミコマンドの件は見届けてくれるんだね？」

「行きかけた駄賃よ」

「そうか……。コナミコマンドのご利益はいつ僕と工藤に舞い落ちてくるのだろうか。その時まで、僕はファミコンウォーズの歌を歌い続けることにしようか」

伊藤はむっくりと立ち上がると、軍歌を嬉しそうに歌い上げる酔っぱらいの親父のように、右手を振り振り歌い始める。

「ファミコンウォーズが出たぞ。こいつはドえらいシュミレーション！　♪」

薄暗がりの中、妙なほど朗らかに歌い上げる伊藤と、薄暗がりのそのまま、伊藤を冷たい眼で見つめる工藤のコントラストは、世紀末にこそ相応しい。

コブラコマンド

あれからどれくらいの時が経ったのだろうか。伊藤はなにかバカバカしくなり歌をうたうことで時間をつぶす事を辞めたことにより、時間計測の役割を失したために、コナミコマンドをやり遂げた後、自分がどれだけ待たされているのかわからないでいる。

「まだかな」

「まだでしょうね」

工藤も工藤だ。伊藤に呆れ果て、ファミコン話に限界を感じた工藤であるが、伊藤に付き添いコナミコマンドのご利益を待ち続けている。永遠に待たされ続けるかもしれないのに工藤はどうして、伊藤とともにコナミコマンドの効果を待っているのだろう。

「いつまで待てばいいのだろう。あゝ早く家に帰ってシャッフルバツカフエでもやりたいよ。月曜日はフレンドパークのエアホッケー対決を指加えて見つっ、ファミコンで擬似エアホッケーするのが、僕の習わしなのに……」

「え、今日、月曜日だっけ？」

「え、違った？ 朝、新聞のテレビ欄を眺めたら、水戸黄門が目に入ったから、てっきり月曜日だと思ってた」

「水戸黄門は、再放送で毎日……といっても月曜日から金曜日だけけど、私たちが学校に通う曜日には毎日やっていることは違いなく、伊藤が目にした水戸黄門が午後8時からやる本放送でなく、午後4時からやる再放送の可能性も捨てきれないわよ」

「なるほど」

「確かに、僕は時間確認を怠った。僕の脳裏で佇む水戸黄門は再放送か本放送か、調子に乗ってがんばれゴエモン2のまんまなのに、水戸黄門？ 世界漫遊記なるものを出してしまうわけだ。うふふふ。ていよく残っていたゴエモン二作目を処分できたぞ。あやうくファミコンソフト塗りつぶし大作戦の地雷くんになるところだった……」

ふう」

「というか伊藤。こうして、伊藤と取止めのない話をしていると、まるでビーバップハイスクールのようね。ビーバップハイスクールの末期は、高校生はこうして道端で邪魔くさくただしゃべってる話だったのよ」

「取止めのない？ どこだよ。僕と工藤はファミコンソフト塗りつぶしという途方のない夢に向かって突っ走ってるのじゃないか。今だって工藤がビーバップハイスクールの名前を上げて、首尾よく潰してくれた」

「漫画のほうよ。イヤね……」

伊藤は気づいていた。工藤がコチラの方に帰りがっていることを。ファミコン話だけではなく、伊藤すら嫌悪しかかっていた工藤が伊藤とコミュニケーションを取りたがっているからだ。

「漫画の方か……残念だ。しかし僕と工藤は離れたがっても離れない運命にあるらしいね。89電脳九星占い by Jinguk anでもタロット占いでも、僕と工藤の相性はぴったりと出るんだ。ゲームだからといってあながちデタラメでもないようだね」

「そうなの、へえ。伊藤との相性の良し悪しを深く追求するつもりはなし、それ以前に伊藤なんて興味もないし、水晶の龍の水晶で占った、伊藤との相性なんて信用できないわ」

「水晶の龍？ 何を言ってるんだ工藤。水晶の龍はアドベンチャーゲームだぞ。水晶で占うゲームじゃない。それ以前に、もう飽きたファミコンをどうして会話に混ぜてかかる？」

「興味がなくなった事柄を話に混ぜて、何がいけないのかしら？ 飽き飽きしてファミコンのファの字も出したくない感情の起伏を経て、飽きたファミコンも会話のスパイスに入れ込んで、話の幅を広げる、過去にこだわらない余裕なレベルに自分を上げたということよ」

「ふーん」

「それよりもコブラコマンドよ。コブラコマンドのご利益は何かし

らね??」

「コブラコマンド? コナミコマンドでしょ?? わざと?? それとも勘違い? 工藤はどうして毛嫌いするファミコンソフトと混同した? コナミコマンドをコブラコマンドと取り違えることは話の幅を広げることに繋がない! パックマンとパックランドを混同して、子どもに頼まれたパックランドではなくパックマンを買ってきてしまったお母さんとは違う! いかにも最先端のように見えて半月で古くなるパックランドではなく永遠に語り継がれるパックマンこそ子どもに買い与えてしかるべきゲームだったんだ! バトルフォーミラとバトルフリートを買い間違えるのは致命的だけど。だってF1ゲームと海上シュミレーションだよ」

「で? 手っ取り早くコナミコマンドの効力出してよ」

「出してよと言われてもねえ。こればかりは僕だけの力じゃどうしようもない」

「もう早く帰らないとファンタジーゾーンやる暇なくなるじゃないの」

「ファンタジーゾーン? ほらやっぱり君は今でもファミコンの虜だ!」

「ファミコン? 誰がファミコンのファンタジーゾーンをやるかしら。セガマーク?よ! ファミコンとはデキが違うわよ」

伊藤は確かに感じ取っていた。工藤がこちらの世界に戻ってくる感触を!

「そうか、そうか、セガかセガ……。サラダの国のトマト姫も映像の出来が違うパソコンでやった方が幸せだとおもう。でもやっぱりファミコンなんだよ。みんなが持つてるっていう安心感が子どもの心を独りにしない……」

「……そうかしら? チップとデールの大作戦2を1993年の年末にやってる子どもはなにかしらの寂寥感を感じてたはずよ。チップとデールの大作戦は1990年発売でいまだファミコン健在なりの時期だけど」

伊藤はもう一押しで工藤が再び伊藤と同じ世界の住民になることを確信したが、ゴリ押しはしない。

「ファミコン末期だからしょうがないよ。逆にスーパーファミコンに完全に移行した末期にあえてファミコンをやることでなにかしらの感情を会得できたかもしれないじゃないか」

「独りにしないことがファミコンの醍醐味と語ったクセに適当よね」

「それよりもコナミコマンドだよ。僕がコナミコマンドを忠実に再現してから、どれだけの時間がたったのだろうか。マグナム危機一髪 エンパイアシティ1931の銃口を脳天に向けられて、なかなか発射に至らない気分だ」

二人の行方

伊藤と工藤には、待ても暮らせどコナミコマンドのご利益らしいご利益は舞い込まない。

「今、あまりにもコナミコマンド待ちで暇だから、僕の頭の中で脳内ボールブレイザーをやっているところ。よし！ そこだ！ シュートだ あゝ外れたー」

「おめでたいことね。どうしようもなく無駄な待ち時間もほどよく消化できるなんて」

「話しかけないでくれ。今、集中しているところだ。ってゝ あゝもう他のゲームにしよう……。よし、今度は、マッド・シティだ。ほれ撃て、やれ撃て……。クソ、やられた。次は、100万\$キッドだ。原作は某世紀末煽動漫画と同じ作者だ！ ここに賭けるぞ！

よし、こい、あゝ」

「……脳内ギャンブルゲームってどんな風に贖いつけるのかしら……」

「ふう……。いい勝負だった、よっしゃ引き続き、ゲームパーティーだ。脳内ファミコンとはいえ、パーティーゲームを一人でやるのもなんだなあ……」

伊藤が頼るべき人間は一人しかない。言うまでもなく工藤がその人である。ただ工藤は承知の通り、ファミコンへの興味を失っている状態。しかも、脳内同士でゲームのやり取りをするなどという奇妙奇天烈なムチャぶりに工藤はついていくのだろうか。

「ねえ工藤。良かったら、君もゲームに参加しない？」

「……通信ケーブルもないのよ」

工藤のツツコミは一見、正確無比でかつ端的に伊藤の行動の異常さを示しているようで、実は工藤自信も非常識の塊であると言い表しているようなものだ。

「そうか、通信ケーブルがなかったんだ」

「でしょ？」

工藤はていよく伊藤を撥ねのけたつもりであるが、もしこの場に通信ケーブルがあったとしても、ケーブルをつないで、脳内でゲームをやりあうことは土台無理なこと。

「それ以前にファミコンの基本概念に通信機能はないよ。ファミコンの多人数プレイは同じ画面を見つめながら、放射線状に伸びたコントロールでプレイを共有することだ」

「そうね……。今の携帯型ゲームやネットを通じて遠隔対戦をする通信対戦とは、ファミコンは違う。ファミコンはあくまでも、同じ場所にいる人々が、一つのファミコンで同じ画面を共有しながら、ゲームを楽しむものよね。そこには通信ケーブルなんて必要ない」

「だろう？ だから僕と工藤は通信ケーブルなしで脳内ゲームが楽しめるんだ」

伊藤はずいぶんと発想の飛躍をする。

「さあ、僕と工藤で地底戦空バゾルダーをしよう。通信ケーブルなんて必要ない。ファミコンを愛する心さえあれば通じ合うはずだ」

「ってどうでもいいけどさっきとゲーム違うじゃないのよ。どうでもいいパーティーゲームからどうでもいいアクションゲームにすり変わっているわ。それにそんなゲームやりたくないわよ。アスミツくんランドならやってもいいわ。女の子向けのかわいらしいゲームだし」

「……今、工藤はなんていった？ 自らファミコンのソフトをあげなかった？ あれだけ毛嫌いしたファミコンソフトをどうして？」

「そんなことはどうでもいいことよ。さあ脳内アスミツくんランドやりましょうよ」

「せっかく君が乗ってきたところで申し訳ないが、大の男としてアスミツくんランドを楽しむことはできないな。それよりもコナミコマンドだよ、問題は。僕の時間つぶしはコナミコマンド待ちだったはずだ。あれだけ見事にコナミコマンドを再現してこれだけ待ち続けても、なんら変化もない。未来を描いたジェットソンと古代を描

いたプリントストーンって結局どっちも同じじゃないかって文句をつけたいくらいに変化がない。そりゃ変化しすぎるのも困りものだよ。ドラゴンバスターがドラゴンバスター？になって横スクロールから俯瞰型スクロールになり果てるほどの変化は困るけどさ。もしかして神様はコナミコマンドを再現した僕のことを笑っているかもしれない。変化がないってオチかもじゃないかな」

「魍魎戦記MADARAみたくなコナミコマンドがないと見せかけて、下、下、上、上、左、右、左、右、A、Bと意地悪ごころを働かせたいわけじゃない。ただ何も起きない」

「悪魔城すぺしゃる　ぼくドラキュラくんと同じギミックね……。悪魔城伝説やドラキュラ？でもできたから、ぼくドラでもできるはずと思わせておいて」

「何も起こらないか……あゝあ」

「うふふふ」

「工藤、どうした何がおかしい？」

「まだ伊藤は気づいていないのね」

「何が？」

「コナミコマンドのご利益は私に降りかかったことを」

「え？」

「だってあれだけファミコン話に飽きて、ファミコンソフトの名前を出すのも嫌悪感があった私が、気づいたら、平気でファミコンソフトの名前を出すどころか」

「語っている……。あ……これがコナミコマンドのご利益か。神様は、アフターバーナーをファミコンに忠実に再現したくらいのハツタリ含みの再現度であるコナミコマンドを忠実に再現した僕に報いてくれたのか」

「そうみたいね」

伊藤はまっすぐに立ち上がった。

「なんだか希望が湧いてきた。今にも朽ちそうな世界で一人ぼつんと置いていかれると思ったけれど、工藤という格好の理解者であり、

仲間が戻ってきてくれて」

「うふふふ」

工藤はひたすら含みのある笑い方をしている。伊藤は工藤がコナミコマンドにかこつけて、ファミコンの世界にすんなりと戻る理由付けにしたことに気づいているだろうか。

コナミコマンドのご利益でもなんでもなく、ただ工藤の意思で、伊藤と共倒れになる結末を望んだことに。

「日が暮れる一方の世界がなんだか明るく見えてきたぞ」

それでも、伊藤にとって理由はなんでもいいのかもしれない。ただ工藤が戻ってきた事実が、伊藤にとって大切なことなのだろう。

伊藤のいは異型のい 工藤のくは苦闘のく

「工藤が戻ってきてくれて本当に良かった。さあ……って何をするんだっけ？ 僕らは何をするんだっけ？ 残り僅かなこの世界において、僕と工藤は何をして死んでいけばいいんだ？ フジテレビみたくバブルにあかせて子猫物語のチケットを配りまくるか？ それともトランスフォーマーのように映画公開21年前にタイアップゲームを発売するか？ トランスフォーマー？ 換算しても大々的に日本で映画が公開するまでに20年の時を要してる。当時をよく知る者には、ああいまさらトランスフォーマー感はすこぶるあったようだ」

「メタルギアもそうね、今更感の度合いは え、今流行のメタルギアってあのメタルギアなの？ って感じよ。てっゆうか目的はひとつでしょ。私と伊藤は、ファミコンショップにいくのよ。落ちゲーコンプリートを目指してね」

「ああそうか、そうだった……。目的がある。それだけで救われるかもしれないな。ドレミッこだって音楽作りに意味と目的を見いだせば、8980円なら高値も許せることができたし、TMネットワーク LIVE IN POWERBOWLで、いちいちTMネットワークが出てくる意味を見いだせたかもしれない……あゝあ……」

「音楽とファミコンの融和性はすこぶるよろしくないわね。音源に限界があるからかしらね。いきなりミュージシャンだってそうオトツキーっだってコンセプトは、今定番の音ゲーに近いものがあるの。当時ははやったとは言い難かった。聖飢魔？ なんてデーモン小暮のタレント人生をあやうく台無しにする出来たったわ。そんなことはどうでもいいけれど、つべこべいわずに急げましょう。私と伊藤の死に場所になるかもしれないファミコンショップに」

「本当にファミコンショップは現存しているの？」

「どうかしらね……中古ゲームを扱うゲームショップは間違いなくあるであろうけど」

「壁にぶち当たった。比喻でもなんでもなく、僕と工藤はファミコンショップを探しているウチに壁にぶち当たり引き返すことを余儀なくされている」

「壁があつたら引き返す……それでいいのかしら？」

「どうということだい」

「壁を乗り越えないと始まらないのよ」

「乗り越えろっていったって、道いつぱいにそれこそ、エアフット野菜の国の足戦士キック・チャレンジャーくらいに長々しく目いつぱいに壁は引き詰めている。高さも高さだ。飛i n gヒーローだって飛び越えれないぞ、この高さは」

「乗り越えれないし、通り過ぎる隙間もない……ならレッキングクルーよ」

「レッキングクルー？ ああそうか、壊せばいいのか……。って壊しているのか？ この壁はメッセージボードであり、僕と工藤が世に送り出したファミコンソフトを数え上げる役目をしている。それをレッキングクルーのマリオみたくハンマーでぶち壊せなんて、恐れ多くて出来やしない」

「ならホッターマンの地底探検よ。壊すのはばかれるなら掘って進めばいい」

「簡単にいうなよ。僕と工藤はディグダグみたく高性能のドリルを保持しちやいないんだよ。こんな舗装の行き届いた道を掘り進めるわけがない」

「ならモトクロスチャンピオンみたく、バイクで壁を曲芸みたく登りつめるのはどう？」

「バイクの免許もないのにさ、無理いうなよ」

「ムリムリムリって最初から諦めているから、物事が何時まで経っても進まないのよ」

「工藤だって、意味のない提案を繰り返しているだけじゃないか。工藤が今上げた提案の中で再現可能なものが一つでもあったかい？」
「何度もいつてるでしょ。意味のないものはこの世の中にないって」
「そうか。コナミコマンドだって意味があったのだから、工藤の上げた提案だって意味があるものかもしれないな。よし、ひとつずつ検証してみるか。まず壁をぶち壊す」

伊藤は、おそろおそろ壁に近づき、アパートの見知らぬ隣人の部屋をノックするように、慎重に拳の裏で壁をたたき始めた。

「こん、こん、こん……ドンドコドン……ドンドコドン？……。もちろん意味がなく叩いているわけじゃない。壁の材質確認だ」

「それで実地検証のもと、壁は壊れそうなの？」

「うーん。僕は材質評論家じゃないから、むやみやたらに判断出来ないが、壁を叩いた感触を率直に述べると……アバドックスの攻撃力なら破壊できそうだけど、ヘクター、87の攻撃力だと厳しいって感じた」

「なによその例え。まるでこっちに伝わってこないわよ」

「ごめん」

「まあシューティングゲームの一機を持ち合わせないと破壊できないほどハードってことは十分わかったわ。それにしても一機っていかたはどうかしらね。ゲームって残機数とかいうじゃないのよ？ゲームがブームになって人々に浸透した馴れ初めがシューティングゲームだからこういう言い方が定着したんだろうけどね。例えば、エレクトリシヤン。停電したアメリカ中に明かりをつけましょうと世のためひとのために役立っているリチャード・ライトがどうして一機、二機とか言われ方をしないとならないの？人でしょ？明らかにね。なら一人、二人と人間扱いするのが筋つてもものよ」

「ちょっと待ってよ、工藤……それをいうならさ……」

伊藤が工藤に鋭いツツコミを飛ばそうとした刹那、工藤は伊藤を払いのけるかのように、足早に自らの言葉を継ぎ接ぎした。

「そうね、ならうっでいぼこはどう呼んだらいいの？ぼこは木の

人形よ。元は人間としてもね。木の人形を一人、二人と呼ぶのは忍ばれるし、なんなら残機数って言い方で統一した方が楽よね。人も異形も機械もひとえに、”機”として数えるのが正しいかも」

「あゝ　なんで僕が首尾よく突っ込もうとしたのに、君は先走る？　まあ僕がツツコムならば、木の人形なんて生易しいものじゃなく、バブルボブルで人間になったバビーとボビーのその後を描いたレインボーアイランドの人だから異形だか怪物だか判断つきにくいものを例に出そうと手ぐすね引きながら、ツツコミの瞬間を今か今かとレリクス　暗黒要塞のロード時間の耐え難き長さくらいに待ちわびていたのに」

「ごめんゝこれもファミコンの世界に戻ってこれた、嬉しさからなのよゝ　緩みがちになる頬がどうしても先走りさせてしまうのよ」

「そうか、嬉しさが先回りさせたか……。ならしょうがないな……。」

伊藤のこれほどの笑顔を見たことがあるだろうか。よほど工藤の帰還が嬉しかったようだ。工藤の先走りをなじっているようで、心の底から工藤がファミコン話に乗ってくるのが嬉しくてたまらないのだ。

荒井清和

「よし、次の検証をしようか。ぽっくんモグラのごとく穴掘って壁の向こう側に行くだっけ？」

伊藤はまた得意のわざとゲーム名を取り違えて、いたずらに消費する策を施したのであるが、もうツツコミに飽き飽きしたのか工藤は、口をはさもうとしない。

「……」

「あれ、矢のようなツツコミが飛んでこないね？　ぽっくんモグラはもぐらたたきであってプレイヤーが掘り進めるゲームじゃないとかツツコミが来ると思ったけど」

「……」

「黙して語るつもり？」

「……」

「あ、まさか今度はツツコミに飽きた？」

「そうとも言えるし、そうでもないとも言えるわね。でも私にはコナミコマンドのご加護があるから、ファミコン話自体に嫌になるってことはないから安心してよ」

「工藤の矢のようなツツコミがないとなんだかやりづらいなあ。逆に……。それはそうと掘り進めるか。検証をするまでもないね。さっきもいったとおり、ミシシッピー殺人事件風に言い換えると”もういいました”なんだけど、地面である道路は、レーサーミニ四駆 ジャパンカップのミニ四駆をちまちまとチューニングすることく丹念に舗装され続けているから、それこそゲームで使うような高性能なドリルがないと歯も立たないよ」

「激突！！四駆バトル……」

「え、それツツコミ？　いくらツツコミにも飽きたといっても投げやりはよくないな。激突！！四駆バトルはミニ四駆ゲームのようで普通の四駆をモチーフにしたありがちなレースゲームだからって首

尾よく的確なツツコミをしてくれないと話が流れるように進んでいかないじゃないか」

「……」

「まただんまりですか。まあいいや。またファミコンから離れるとやかきだから刺激しないでおこう。まあそういうわけで、掘り進めるのはばってん。じゃ次だ……」

「それはトップライダーでしょ？ 風船バイクにまたがって擬似操作する……」

「いきなりなんだよ」

「あら、伊藤がツツコミに文句をいいなさるから、先乗してツツコミを入れたまでよ」

「……まったくひねくれてるなあゝ それはそうとどういう脈絡でトップライダーなわけ？」

「説明して存じ上げましょうか。伊藤は、エキサイトバイクのように壁を飛び越えて工藤はいったつけどか、またお得意のソフト名をわざと間違えて、いたずらにゲームソフト名を消費する戦略をとってくる。そしてゲーム名を取り違えるのに、飽き足らず、風船バイクにまたがるジェスチャーをして、私のそれトップライダーでしよなるツツコミを引き出すという、一気にバイクゲームの壊滅に乗り出すと企んでいるわけで、以上、私の先乗りツツコミの説明でした。えっへん」

「……おおまかにはよくわかるけれど、細部が少し気に食わない部分がある、バイクにまたがるのはわかるけれど、風船バイクにまたがるジェスチャーってどうやるのさ？ いくらなんでもジェスチャーだけじゃ風船バイクの感じは引き出せない」

「そうかしら？ 可能よ」

「なら工藤が実践してくれ。いかにも風船バイクにまたがってるように見えるジェスチャーを」

伊藤の一見すると無理強いに工藤は快く引き受ける。

「いいわよ、やってみせるわ」

工藤は、がに股になり、手を前に突き出して、右ハンドルを回す仕草をする。

「どうかしら？　いかにも風船バイクにまたがってる感じがでてるでしょ？」

「……いや、バイクにまたがってるのはわかるけれど、風船バイクにまたがっているのか定かじゃない」

「しょうがないわね……特別に前段階をお見せしましょうか」

工藤は手を組み、ほっぺをふくらませて息を吹きかける。

「どう、これで、完璧でしょ？」

「……そりゃ風船ふくらませてるの？　なんだかずるいな」

「ずるい？　どこか？　それに伊藤は隠し味に気付いてないのよ」

「隠し味？」

「ああ。風船バイクは60キロ以下しか乗りこなせないの。つまり私のようなスリムな女の子しかムリなのよ」

「工藤がスリム？　え？」

伊藤が驚くのもムリはない。工藤は太ってないにしろ、高校生の年代にありがちな健康な丸みの帯び方をしているのだ。

「なに、その眼、失礼ね。私は着太りするだけなのよ。制服ぬいだら凄いんだから」

「なにが凄いんだ。どうみても誇るようなスタイルはしてないじゃないか」

これも伊藤の言うとおりの。工藤はヒロイン失格と言い切れるほど、くびれも胸のふくらみもない。女子高生らしく丸みを帯びているのなら、もう少し、胸があっても良さそうなものであるのだが。

「完璧なジェスチャーするとなんだか気分がいいわー　じゃあこれ分かる？」

「終末の世界でジェスチャーゲームか……」

うんざりする伊藤をよそに、工藤は張り切る。

「これ分かる？」

工藤はせわしなく両手を動かし、やがて右手をつまむようにし

て前に突き出す。

「マージャン？ ニチブツマージャン？？ 雀豪？」

「惜しい。ファミリーマージャン？」

「……どこが違うんだ、同じ麻雀じゃないかというのは野暮なツツコミだろうな」

「調子が出てきたわ！ 次はこれよ！」

工藤は急に苦しいような顔をして、天を仰いだ。すると、天に向かってものがくように、両手を交互に動かしはじめた。

「クレイジークライマー？ なんか登ってるような……」

「正解！」

「クレイジークライマー？ ……うん？」

「どうしたの」

「もしかしてもしかするぞ」

「それはいいからジェスチャーの続きよ」

「ジャスチャーはもういいよ」

伊藤の言い分を完全に無視。勝手にジェスチャーを始めれば、伊藤は答えざるを得ない。

工藤は両手を耳掲げて、忙しくステップを踏む。

「わかったよ。クインティでしょ」

「ご名答！ どう制服のスカートがステップを踏む度に揺れるから、ドキドキしたでしょ？」

「どうかな」 工藤の程よく太い太ももが垣間見れても、僕のサンダーバードはマハラジャも維新の嵐もしないよ」

「なにそのベーしっ君のような卑猥なたとえば。それはそうと次のジェスチャーよ」

「やれやれ……」

荒井清和（後書き）

なんかここkまで進めてお気に入り0だものすごくつまらなそう
なだなあ

ビッグチャレンジ

「じゃあこれはどうかしら？」

いい気になった工藤は次々とジャスチャーを繰り返す。工藤は息を思い切り吸うと、一気に吐き出す。

「ああ、毒霧ね。毒霧、ブロッケンJrの毒霧ね」

「よくわかったわね。キン肉マン マッスルタッグマッチよ。キン肉星王位争奪戦じゃないわよ。あの中途半端な時期に出して、何故かリンクの冒険に感化されて横スクロールアクションに手を出して、向かってくるキン肉星の兵士やら、地獄の番人たちをなぎ倒すなんて、意味の分からない続編と違って、マッスルタッグマッチはちゃんと超人プロレスしてるのよ」

「ジャンプ漫画、中途半端と来たら聖闘士星矢 黄金伝説もそうさ。コッチの方は、黄金伝説 完結編できっちり落とし前を付けているけど、漫画ゲームは、漫画アニメが人気のあるうちに出さないといけないから、どうしても半端な形のモノを世にだしがちなのは分かるけどさ。まあ聖闘士星矢って漫画自体、ジャンプ本誌で完結出来ず、半ば追い出された形なんだけど。まあそれh置いといて、その分、ブームもタイアップも知った事ではない作品のゲーム化は恵まれてるよ。じゃりん子チエなんて、今更、どうして？ ねえテツってな感じだけど、それだけに作りこんだものが出せる」

「まあじゃりん子チエを遅れて出すのはいかがだと思うけど、かといって、今年はアメリカで大統領選挙がある、さあアメリカ大統領選挙って妙なフットワークな軽さもどうかと思うけれど、その辺微妙よね」

工藤は普通に伊藤と会話のキャッチャボールをしているようで、その実、次なるジャスチャーをしているのだからたちが悪い。

工藤は、突立気味の姿勢から右手だけを盛んに突き出す。

「へいへい、キャプテンシルバーでしょ？ 魔城伝説II 大魔司

教ガリウスと見せかけて、その誇張気味なほどの突立気味の姿勢から剣を突き出す動作を繰り返すのはキャプテンシルバーならではさ」「うーん。区別突きやすいように、あえての誇張だったのに、そこを突破口で当てに来たか。こしゃくね」

「おいおい、ジェスチャーはいい加減にしないか？」

「どうして？」

「どうしてもクソも僕と工藤はどうやって壁を乗り越えるかを議論してたはずだよ」

「あ、そっか」

と伊藤は説教しつつ、自分もジャスチャー問題を出したくてしょうがないようで、なにげに、説教の最中にジェスチャーを入れ込んでいる。伊藤のしたジェスチャーは、地面の方向に向けた30センチほど離れた両手を何度も突き出している？、

「ビリヤード？ 当時は空前のビリヤードブームだから、雨後のタケノコのように、ビリヤードゲームが出たわね。サイドポケット？ ルナーボール？ ルナーボールはゲーム性が強いから、サイドポケットかしらねえ」

「……」

「なに、そのつまらなそうな顔。ビリヤードなんてわかりやすいの出すから、すぐに当てられるハメになるんでしょ？」

「うーん、なにか、気分悪いんじゃないかこれはどうだ？」

伊藤は、毅然とした表情で、利き手である右腕を下から上にすくい上げるように投げ下ろした。

「ボーリング？ それともソフトボール？ ボーリングならビッグチャレンジ GOGOボーリング、パーフェクトボウリング、ソフトボール天国が該当するけどさ。下手投げだけじゃ分らないわよ、ズルイわ。それはそうと、ビッグチャレンジシリーズってのもクセモノね。ビッグチャレンジ！ 柔道選手権にビッグチャレンジ！ ドッグファイト スピリットにビッグチャレンジ！ ドッグファイト スピリットよ。スポーツシリーズで一括りと見せかけて、柔道

に、ヘリコプターシューティングに、ガンシューティングよ。同じジャレコの燃えろ！！シリーズには入れさせてもらえない落ちこぼれ感が出てるわ。シューティングものはまだしも、柔道くらいは燃えろ！！シリーズに入れてあげてもいいんじゃないかと思うわ。と思ったら燃えろ！！柔道WARRIORSなる柔道ものがあるのね。燃えろ！！プロテニスとか燃えろ！！プロサッカーのなんか竜頭蛇尾なネーミングセンスもどうかと思うけどさ」

「簡単さ。燃えろ！！シリーズはカートリッジ。ビッグチャレンジシリーズはディスクシステムなのさ」

「まあほんと」

工藤は驚きで、思わず口を両手で覆う。

「これジャスチャーじゃないから無視してね。かわいい女子高生の愛しい仕草よ。メタルスレイダーグローリーのブリブリな女の子みたいでしょ、てへへ」

「……」

「しらないですよ。てゆうか伊藤のしたジェスチャーはなんなのよ」

「……」

「黙りに黙りを重ねてなんのなさ。あゝもしかしてなんの意味もなく下手投げをしたんでしょ？」

「……」

「もうバツの悪い顔をしてさ。というか脱線しすぎよ。目的はなに？ ジェスチャーにトリコになってる暇はないのよ」

「いや工藤でしょ……」

「もう言い訳はよしてよ。それより壁よ。壁の向こう側にどうしていかなければならないのかよ」

アメリカ 香港 ブロバニア

「ああそうだった。ひとつずつ工藤の提案を潰す作業をしてたんだっけ」

「急に素に戻らないでよ」

「それでクレイジークライマーの時、どうして伊藤ははっとした顔をしたの？」

「登るのさ」

「登る？ まさか、この壁を??」

「ああ。壊せもしない、掘り進めることも乗り物で飛び越すこともできなきゃ登るしかないよな。こんな高い壁に登るなんて、まさにクレイジークライマーだけど、仕方がない、僕と工藤はこの壁を乗り越えないといけないから」

「登るってさあ、ほぼ垂直に立つ壁よ。手を付くところもファミコンソフト計測ランプしかないのよ。それいけ！アンパンマン みんなでハイキングゲーム！ ってわたしがつくところランプがひとつ付くのよ。アハハ、こうして間近でランプが点くところみると面白わね。ハローキティワールド。ほら、また点いたわ」

「まったくいたづらにランプを点灯させてさ。君の一声でどれだけの人々の命が吹き飛んだと思うんだ」

「そうだったわね。エジプトの人々は平気かしら。香港の人たちは無事かしら。上海？の人たち？ 心配は突きないわ」

工藤の無感情の心配をよそに、ランプの明かりはひとつふたつ、みつつと無常にも点灯していく。

「まあ今ので点灯するの？ おちおち世界の人々の心配もできないじゃなくて」

「上海？が決め手だよ。なんだい？って。？の一言でエジプトも香港も地域名でなく、上海のそっくりゲームと認定されたわけだ。地域の人々を心配してるとは思えないよ。同じく上海路線の石道をダ

メ押しに付け加えておけば完璧だったけど」

「ウッソー！ そんなんでランプが点灯するって、ふしぎなプロビ
ー ブロバニアの危機よ。ブロバニアって現実の国・地域でもない
から何も起こらないわよ、エヘヘ」

「エヘへってブロバニアが存在しなくとも、君が言う度にどっかの
人々に被害が及んでるのは間違いないんだ」

ランプの明かりは、点灯の数を増し続けてる。無論、そのすべて
は伊藤と工藤の仕業である。

「ランプの点灯数も見たところ半数超えてるわね」

「ということは、世界の半分の人々の命が失われたってことか」

「まったくいったい誰？ 誰がこんなにランプを点灯させたの？」

「間違いなく僕と工藤だろうよ」

「すべてが私と伊藤の仕業？ まさかこの世の中の人々の誰もファミ
コン話をしないってこと？ まさかねえ。今でもスーパーマリオ

ブラザーズは売れてるのよ。Wiiのマリオをやってるプレイヤー
が勢いファミコン時代のマリオに話を咲かしてもおかしくないわ。

マリオブラザーズの頃のルイージは、マリオとまさしくそっくりの
よく肥えた体型だったのに、どうして年々貧相になっていったの？

帰ってきた マリオブラザーズは世界初の宣伝つきのゲームだか
ら100円安く書き換えができるんだぜってしごく当たり前の承知

なことを自慢げに話しているはずよ。ゴルフとかゴルフUSコース
やゴルフJAPANコースのヒゲデブのおっさんはやっぱりマリオ

であることを分からせたマリオオーブンゴルフもね」

「工藤。今、君はマリオというところでもないビッグタイトルをし
かも5本も消費させたね。僕はランプを凝視してたからよく分かる
けど、今の君のセリフでランプが5つも灯ったよ」

「ウッソー」

「つまり、ファミコン話による世界滅亡が始まってから、君が初め
てマリオの3本を出したことになるよ。これから世界の残った半数
の人々がマリオ話しをしても点灯はしない。マリオの分は君がす

に点灯させているんだからね」

「ウッソー またかわいらしく手を口で覆ったわ。アイドル八犬伝の西園寺エリカみたいでしょ。ウフフフ」

「笑ってる場合でもカワイコぶりっ子してる場合でもないよ。君がマリオなんていうファミコン最大のビッグタイトルに触れるから、ほらゴゴゴゴだよ」

耳をすまさなくてもよく聞こえるくらいに、地鳴りが伊藤と工藤の耳に伝わってくる。重く激しい地響きは、伊藤と工藤の胸を打つ。「……ただならぬことよ。たしかゲームタイトルによって破壊力が違うと検証結果が出たのだけど……」

「アメリカくらい沈んでもおかしくないほどのマリオだぞ。知名度売り上げ影響力、すべてにおいて申し分ない」

「……アメリカが！ それじゃアメリカンドリームも夢見ることもできないのじゃないの……あらら、ランプが点かないわ。一押し足りないかしら。パチ夫くんよ、パチ夫くんものよ……あ、点灯した。うんうん、その調子よ。よし……もう一度、初めから、ってアメリカが！ ベガスコレクション カジノより愛をこめてもできないじゃないの！ マンハッタンポリスも不可よ、舞台がマンハッタンだから様になるのよ、これがアメリカなくて、舞台が八王子とかだったらイヤでしょ？ それから、えっと、アメリカ舞台のファミコンゲームって、えっと」

「感情が赴くままましく立ててるのに、いちいちつかかって考え考えにならないでよ、もう……」

「マイクタイソン パンチアウト！！ だってなくなっちゃうのよ？ スポーツ大国のアメリカだから成立するタイソンのビッグファイト、ビッグマネーよ。だからこそ発売前にプレゼント用お特別なものが価値がでるのよ。アメリカがなきゃタイソンなんてちよっと凶暴なおっさんよ。N・Y・N y a n k i e sなんてニューヨークが舞台じゃないと成り立たないでしょうよ。まあ猫がどこで飛び跳ねてもかまないだろってのは抜きにしてさ」

「まあアメリカがなきゃゲームの反映もないかもね。ただでさえ初期のゲームデザインはアメリカの影響を受けているのだから。チキチキマシン猛レースなんてファミコンの指輪物語存在といえるかもよ。タイニートゥーンアドベンチャーズだってアメリカうさぎがないと存在価値がないし、1がなきゃ2だって存在しないことになる。ナイトライダーみたくアメリカドラマやアンタツチャブルのような洋画のゲーム化も無意味かもしれない。アメリカ大陸なきゃ、コンブス 黄金の夜明けもないしね」

「影響力といったら、スターウォーズも大きいわよね。ファミコンのスターウォーズは陰が薄いけれどさ」

「でも中国が陥落したかもしれないじゃないか」

「中国も大変よ。中国が堕ちたなら、三国志？ 覇王の大陸とかムリになる」

「なら信長の野望とか武田信玄とか武田信玄？とか独眼竜政宗でもやっとけばいいじゃない。日本だろうと中国だろうと武将シュミレーションならいいじゃないのよ」

「三国志みたく中国大陆の取り合いのがスケールが大きくていいんだよ。まったく女の子は武将の野望というものが理解できなくて困る。正宗だって武田信玄だって東北を制覇するだけじゃ物足りず、全国制覇の野望を持ったでしょ。男と言うものはより大きな野望を持ち続けるものなんだ。中国みたく」

「男の子の野望か……。女の子だって負けちゃいけないわよ。だって今私。世界滅亡というんでもないことしかそうとしてるんだもの」

「僕と工藤が今していることは、あくまでもファミコンショップ探し、そして壁を乗り越えること。世界滅亡は副産物にすぎないのさ」
「そうか、そうなのか、うん……」

ドアツードア

「それにさ中国がないと西遊記ワールドとか西遊記ワールド？とか
元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険とか珠玉の西遊記ものが存在
しないことになるし、霊幻道士やキョンシーズ2も木っ端微塵に
なくなる。え？ お白いの妖怪なんて興味ないって、そりゃ僕もだ
けど。闘将！！拉麺男だって中国が舞台じゃないと、日本でラーメ
ン巡りするグルメゲームになりさがるぞ。それじゃわんぱくコック
ンのグルメワールドだよ。飯野賢治作だってさ……心暗くなるよ」
「まだ中国話を膨らませるの？ というかダメーシ少なそうね、中
国もののゲームがなくなっても。西遊記ゲームだって西遊記がなき
や他の設定借りたありきたりのアクションゲームになってるはずだ
わよ」

「さあそろそろ壁登りと行きますか……」

「私的的確な指摘は無視ですか、あっそうですか」

垂直のそびえ立つ壁を伊藤はどう登り切るつもりなのだろうか。

「ぺっぺっと手に滑り止めのつばをまき散らして、さあ登りまし
ょうか」

伊藤は壁を臨むように立ち尽くす。あまりにも微動だにしないも
のだから、工藤が割り込んでしまう。

「どうしたのよ伊藤。登らないの？ とっておきの大戦略があるん
でしょ？」

「実はね……僕の頭の中には、なんの戦略もないのだよ。将棋名鑑
' 92で頭を鍛えたはずなのに足りない語ったかな。将棋名鑑' 9
3もやり尽くすべきだったかなあ」

伊藤は腕組みして、思索する。

「どうしたものか」

苦悩する伊藤と尻目に、工藤は、なにやら笑いながら壁をまさぐ
っている。

「どうしたんだ、工藤なにかとびっきりのアイデアが思い浮かんだかい？」

「キテレツ大百科のコロ助いうところの英ちゃんが、ご先祖のアイデアをそっくりそのままいただいてこれ見よがしに発明品を作るとはワケが違うわ。あくまでも私の発想よ、私の発見よ。五目ならべやらOtherloo……おっとオセロはあくまでもカワダの商標ね。他の会社が出すと、リバーシとかいうのよ。で鍛えた頭脳は、伊藤とはモノが違うのよも。モノがさ。」

「発見、何がだよ」

「これよ、これ、私が伸ばす先をよく見て」

工藤が伸ばす手の先には、ドアノブがあったのだ。

「あ！　なんだ壁の向こう側にいく手段は扉！　だったのか」

「そうよ、あいにく見落とすところだったわ。保護色というか壁と扉が同じ色で一体化して、よく目を凝らさないと扉があるってことは認識できなかったけど」

「なんだ、扉があったのか、ご丁寧っていうか。そりゃこんな壁がいきなり断りもなしにできたら苦情が出るよな。通行手段があつてしかるべきだ。でもなんでもわざわざ目立たない同色にしたんだ？　ファミコン末期に星のカービィとかジョイメカファイトみたいな好ゲームを出すような感じかな。わざと同じ色にするのはさ」

「TAO　く道くいっばいじゃないわよ。ただの道いっばいよ。道いっばいに敷き詰めてしまって、これじゃあ向こう側にいけないじゃないかって現場監督に起こられて、突貫工事的にあいすいませんってなわけで、この扉をつけたのでしょね、だから保護色っていうそれと気づかないデザインに落ち着いてしまったのでしょね」

「初めて手にかける扉のノブはなんでもドイルド　恐怖の扉。未知なる世界に私たちを誘うの。誰だって不安と期待が入り混じるだろうけど、今の私は少し違うわ。知っている世界が広がっているの扉の向こう側わね。あえて例えると、脱獄の気持ちよ。扉の向こうは明るい世界が広がっている確信……」

工藤はドアノブを捻ると、開いた扉の向こうの世界に行ってしまった。

「あ、工藤、待ってよ」

一人になりたくない伊藤は、工藤の後を追う。

「あ、扉閉まった……。まったく工藤はぎゃんぶら自己中心派だなあ」

すでに工藤の開けし扉は重々しく閉じていた。伊藤が工藤のいる扉の向こう側に行くのなら、伊藤自ら扉を開く必要性がある。

「ここにドアノブがるとはなあ……」

工藤の握ったぬくもりがまだ残るドアノブに伊藤は手をかけた。

「ドアノブは右回りと……」

常識どおり、伊藤はドアノブを時計回りに回す。

「そして、僕を工藤のいる世界に誘え……。ドアドアみたく扉の向こうには囚われたモンスターなんてことはない。いるのは工藤だ……あれれ……。おかしいな……。扉が開かないぞ」

工藤が何の苦もなく行けた向こう側に、伊藤は四苦八苦する。

「どうして？　なんで？　おいおい、僕が向こう側に行くのは僕だけのソロモンの鍵が必要なのか？」

いくらかがこうと開かない扉。

「引いてもダメなら押してみろって……格言がある……僕は行き詰るとこの格言を元に絶体絶命のピンチをくぐり抜けてきた。いくらやっても解けないコスモジェネシスに行き詰まった時だってそうだった。解けないなら諦める。僕はゲームをクリアせずに諦めることによって、胸に抱いたモヤモヤを消し飛ばすことができたのだが……今は違う。僕は向こう側に行かなければならないんだ。諦めるわけにはいかないんだ！」

「伊藤まだ！　早くしてくれない？　時代が時代なら夕方5時半から高橋名人のバグってハニーの放送に間に合わないわよ」
はやし立てる工藤の声に、伊藤の焦りはより募る。

発想の転換

「押してダメなら……。おかしい、おかしいよ。ドラゴンボール神龍の謎でなぜか、亀仙人の周りでギャルのパンティーがくるくる回るシーンをしつこいくらいにフューチャーするくらいにおかしいよ。僕の胸に刻まれる格言が通用しないなんて」

伊藤は扉を押してもダメ。かといって引いてもダメなら途方にくれるしかない。

「敷戸の可能性は根本からない。そういう形状じゃないからだ。どうみても引くか押すかで未知なる世界に僕を連れてく扉の形……」

「もう伊藤。いい加減にしてよ……。壁にダーツの的をかけて、マジックダーツごっこしちゃうよ？」

「え？ それはよしてくれなんらかの拍子で扉が開いた瞬間、君の投げたダーツの矢が僕の額に命中なんて、必殺仕事人もびっくりの殺害方法だよ」

「というか伊藤。私がどうやって扉を開いたか見てなかった？」

「見てたよ、見てた。扉は引かれて開いたように記憶しているが、あいにく人間の記録なんてあてに出来るもんじゃないんだ。扉は引いて開けるものという固定観念に囚われているだけかもしれないんだ。」

「源平討魔伝をボードゲームで出したナムコの妙な思い切りの良さくらいの発想の転換が必要よ」

「発想の転換か……。ワールドカップサッカー、ワールドスーパードテニス、ワールドボクシングの三作が同じソフト会社のワールドなる定番スポーツシリーズと見せかけて、てんでバラバラの会社から出たと聞かされた時に覚えた脱力感こそ、発想の転換のヒント……」

「どう？ 謎がとけた？ 開かない扉の謎が。ソロモンの鍵2で必死こいて鍵を集めても、この扉は開きはしないんだから。というか、元々、鍵穴なんてないしね」

「解けたよ……。マードークラブJ・B・ハロルドの事件簿のハロルド並の完璧な推理を披露して差し上げよう。解けるきっかけになったのは二つのヒント。ひとつ扉は立て付けが悪いはずはない。なぜなら、か弱い女子高生である君が楽々開けたし、なによりも今日、そびえ立った扉、そんな扉の立て付けが悪いとは考えられない。僕と工藤がファミコンソフトを上げると過敏に反応する精巧なランプが備わった最先端の壁の扉が手抜きなのがない。そして二つ目は、工藤の声が妙に近く聞こえることだ。扉を開て向こう側にいったはずの工藤が壁に張り付くようにいるままの不自然さ……。なぜ壁にくっつくようにいるかという、工藤は、僕が扉を引こうとすると、力いっぱい向こう側に引く、逆に、僕が押そうとすると、向こう側からこっち側に押し返す。つまりだ、開かない扉の謎は、工藤、君が扉の開閉の邪魔をしているからだ……」

「……。そうよ、よくわかったじゃないのよ、でもおかしいと思わない、か弱い女子高生である私が、男子高校生である伊藤の扉の開閉を邪魔する力があるって……」

「そうだ、僕はそれが引かかったんだ……。いくら僕が、平均的男子高校生の握力も背筋力もなく、パワーサッカーを実現できるパワーもなければ、聖剣サイコガリバーも引き抜けやしない。それでも、か弱い女子高生であり、プレデターを彷彿させる髪型をした工藤との力比べに負けるわけがない……!」

「何度もいうわよ、伊藤……。発想の転換が必要よ。それも思い切ったものがね。そうね、サンソフトがバンダイの縄張りというか、バンダイだけが張り切ってた印象のあるバーコード業界に乗り込んで、バーコードワールドの発売を決めたくらいの発想の転換が必要よ……」

「うむむむ……転換？　これ以上なにをすればいいんだよ。ドラゴンボールZ外伝を出したバンダイの気持ちだ！　漫画にもアニメにも使える題材がもうないのにゲームを出せっていわれても、なら外伝でも出しとけてくらの思考回路の袋小路であり、大迷路な

のに……」

伊藤はフェイントをかけて、押すと見せかけ、扉を引いたり、その逆を試してみたが、工藤がものの見事に呼応し、強行突破にはつながらない。

「クソ……。どうして、僕の考えを先読みする？　僕と工藤は相手の考えが読み取れるくらいの人間関係なのか？」

「そうよ、当然じゃないのよ。伊藤の考えることは手に取るように分かるの」

「なら僕も工藤の考えが分かるはずだ……。工藤がどうしても扉の開閉を阻止できるのか、意思疎通のできる僕が分からないはずがないのに……。絵描衛門をいくら労力を重ねてもデザエモンと読めずにいる僕だけど、工藤の考えることは必ずわかるはずだ！！」

「うふふふ。早くわかってよ……。うふふふ。もはやカオスワールドなこの世の中、男子高校生と女子高生の間に奇妙な友情が咲いたっていいじゃないのよ。がんばれゴエモン外伝2　が、お年玉狙いに正月の3日に出たからって、目くじらたてないわよ」

「発想の転換……発想の転換……」

一転、伊藤は目を閉じて、瞑想しだした。

「瞑想して何が見えてくるわけじゃないけど、五感のうちのひとつである視覚を絶つことは、他の四感を研ぎ澄ますことにつながる！」

「どうしたの、伊藤？　なんで急に静かになったの？」

嫉妬

よく漫画やアニメで、主人公がわざと視覚を絶つことで、とんでもない境地からの生還を果たすことがあるのだが、伊藤に目をつぶる必要性がどこにあるのだろうか。

「見えてきた」

視界を絶つことで見えるものが、暗闇以外にあるはずはないのであるが、伊藤はどうやら見えている気らしい。

「少年アシベのスガオ君は現西武の監督渡辺久信に似たことは当時からいわれていたことであるが、スガオ君のお父さん、つまりネパールに飛ばされて、アシベとスガオ君の交流をたった張本人であるが、彼は巨人の捕手山倉に似てると思われる」

日中の暗闇の中で見たものは、扉の開閉とはまるで無関係だった。それでも伊藤はヘコタレない。

「いけない、いけない。僕が考えるべきことは、パロディウスだ！の明るく朗らかなシューティングのコンセプトは、ツインビーとかぶりまくっているじゃないか。そもそも燃えろ！ ツインビーなるタイトル付けは、燃えろ！ ドラゴンのありきたりな踏襲なのであるが、後発のジャレコの燃えろ！ シリーズが力づくで定番化してしまったために、第三作目は、燃えろの冠を外したのは、遠慮なのか、ジャレコと一緒にしないでくれとのコナミの意地なのか……。おつと違う、違う。ワギャンランドの定着度だよ。どらだけ売れたか僕は知る由はないが、2やら3を出すほどの魅力的なキャラだったかどうかは、スーパードアミコンに舞台を移して二作でその役目を終えたことから伺える。いわゆる次世代機でやるほどのゲームじゃないが、もしもワギャンが受け入れられていたら、ナムコはしっかりと展開しただろう。人気キャラのデットゾーンをさまよい、結局、定番キャラのSPOTにはまらずに、第二のナムコの看板キャラと

いうドリームマスターのGOAL!!に到達せず、コンシューマーゲームのビジネスウォーズの表舞台から退場して、やや懐かしいキャラクターゲームのたいむゾーンに落ちたわけだ。哀愁、哀悼、哀願。僕は、ワギャンになんて声をかけていいかわからない」

瞑想しながらも、いつもどおり迷走の妄想をする伊藤であるが、さらに伊藤は、瞑想の禁も自ら破る。

ファミコンソフトをムリヤリ重ねて、勝手なワギャンランド論を語り尽くした伊藤は、ちらちらと壁のランプに眼をやるのだ。どうやら意図どおりのランプ数がついたか気になるらしい。

「……。おかしいな……ランプの点灯数が3つほど足りない、ファミコンソフトと認識されてないのか。仕方ない、補足するか。同じファミコンソフトを語るのは、時間の無駄なんだけど……。えっと、S P O T っつのは、テトリス成金になったB P S が世に出したパズルゲームで、GOAL!! っつのは、あのジャレコが、しぶとく出したこれまた奇妙な角度のサッカーゲームで、えっと、ビジネスウォーズってのは、その名のとおりのまあそのお高いゲームで、値段分のセレブなゲーム時間をユーザにもたらししてくれるかといえ、非常に微妙で……。お、ついた3つもぽんと！ 文脈に飛び出た言葉か、ファミコンソフトの名前か審議のランプから、ファミコンソフトであると確定のランプだ！ よし、この調子で都合よくファミコンソフトを消費していこう！ っつ僕は何、道を間違いたんだろうか。そうだ、僕は、工藤に告白をするんだった。扉の向こうでいたがらない、工藤！ 僕と爆笑！ 愛の劇場を送ってくれないか」

なにをどう間違えたのか、伊藤は興味のないはずの工藤にプロポーズをしてしまう。ファミコンソフトの固い絆に結ばれて、登下校をする仲であるが、伊藤にも工藤にも付き合っている意識なんて、さらさらないのだ。それが、段階を何段も飛び越してのプロポーズ。「え？ なに、急になに、いってるの？ ねえ伊藤、どうして、私が伊藤なんかとせっかくの土曜日に外出もせずに川のぬし釣り、日曜には、ゲートイン 競馬必勝学で空虚な競馬予想。そして、伊藤

と私の大切な日である結婚記念日に、桂正和くらいしか日本人に愛好者外装もないバットマンの一気解きをやらなければいけないの？ そんな結婚生活はすぐに破綻するわ」

どうして急にプロポーズしたのか、伊藤もわからないのだから、答えようもない。それ以前に伊藤は、工藤を女とも見てもいないのだから。

「わからないよ、わからない。僕にもわからない。ただ競馬予想なら勝馬伝説を使用したと思う」

「わからない？ わからないの？ わからないのにどうして、そんな突拍子もないことが言えるの？ そんな伊藤との結婚の日々は、すぐに闘いの挽歌が流れかねないわ、つまり終わりなのよ」

「わからないんだ…」

思わず伊藤は、頭を抱える。だが、悩みは人を大きくするという。伊藤の悩みはなんだったろうか、それは、扉の向こう側に行くことだった。伊藤の工藤に対する奇妙な感情の落とし所に比べれば、扉の向こう側に行けない謎なんて、ちっぽけなものだ。

「そうか、そうだ！ スーパースターフォース 時空暦の謎にスーパーゼビウス ガンプの謎もそうだ！ 本格的なシューティングに半端なP P G要素はいらないんだよってことは、当時から重々承知だったけれど、扉の謎は、今、解けた！ なぜ、か弱い女子高生である工藤が、僕との力比べに勝って、向こう側の世界を一人占め出来るかを。それはしごく単純なこと。扉の向こうで、ドアノブを握るものは、工藤だけじゃない。二人だ。おそらくもう一人の力を借りて、僕の扉の開閉を阻止してるんだ！」

「うふふ……。よく分かったわね」

「それで、誰なんだ。どうしてその誰かは工藤に協力をするんだ？」
「やだ、嫉妬してる？ さくまあきらが一儲けして、チキショーオレもゲーム作るって虹のシルクロードをこさえた榎本……今何歳か知らないけどみたく」

「そうじうわけじゃないけどさ……」

清純なセクロス

扉の向こう側には工藤がいる。そして誰かしら工藤に力添えして、伊藤の扉の開閉の邪魔をするものがある。伊藤が見事謎解きをしたのだから、工藤ともう一人の誰かは、大人しくドアノブを離し、伊藤の推理力の素晴らしさに報いるべきであるのだが、工藤ともう一人の誰かは、一向にドアノブを離そうとしないのか、扉の均衡は保たれたままである。

「工藤、いい加減にしてくれ！ 悪ふざけは終わりだ！ 銀河伝承のように、ロムカセットよりも安価で書き換えができるのが売りなのに、書き換え不可で小説とカセットテープを抱き合わせて5000円なる妙なプレミア感をつけるイマジニアのような悪ふざけは辞めろ！ たいして流行ってもいないのに、メガドライブとマルチプラットフォーム展開したインセクターXみたいな悪ふざけは辞めろ！」

「推理は見事だけど、ドアノブは離しはしないわ。だって楽しいじゃないの、こっち側の世界にいたくてもいけない伊藤のもどかしさってさ。ペンギンが大好きで、夢ペンギン物語なんてペンギンゲーム作ったのに、コナミのペンギンといったら、けっきょく、けっきょく南極って言われてしまう。コナミみたさ。でも発売日がかぶってるから、ワイワイワールド2にも登場できないのよ。けっきょく南極、後の携帯版に登場して無念は晴らしたけどさ」

「いいから工藤。そして見知らぬ誰かよ、ドアノブを離せ！」

「持久戦よ、こうなりゃあね。ファミコンユーザーのニーズにあってないんじゃないかと分かりつつも、二作、三作と出していけば、そのうちパソコンみたいに定着するんじゃないかなって感じで、出し続けていたイースシリーズみたいね。同じファルコム看板シリーズであるドラゴンスレイヤーをいきなり？ から出して、おいおい前の三作なんだよってゲームユーザーの大多数を占めていたファミコ

ンユーザに喧嘩を売るようなマネはしない」

「って工藤。君は今、僕に喧嘩を売っているじゃないか！ 早くドアノブを離せ！ このままドラドラと意地の張り合いしてても意味のない」

「そうね、そうかもしれない。じゃあ、伊藤。スーパーダイナミックバドミントンをしようか？」

「？ どういうことだ！」

「正しくは、スーパーダイナミックバドミントンごっこかしら。つまり、この高い壁をネットに見立てて、バドミントンするのよ。バドミントンがお嫌なら、同じく壁をネットに見立てて、サンリオカツプポンポンバレーごっこでもする？」

「どういう誘いだ。引掛けか？ 僕をドアノブから離す巧妙な策なのか？」

「なんの腹黒さもないわ。ダービースタリオン全国版を出して、データーの入れ替えだけで、ぼろ儲けしようって、菌部さんみたいなね。心は綺麗。私の顔も綺麗。ガチャポン戦士シリーズの二作目までがバンダイが発売して、3〜5はユタカなるおそらくバンダイの子会社が発売したく綺麗よ」

工藤の企みはなんだろう。今の伊藤には知るべきではないが、壁をネットと見立てたごっこは、伊藤にも、明らかな優位点がある。それは伊藤だけになく、工藤もドアノブを離す可能性があるからだ。工藤に力添えする誰かが、誰かは分らない。ただ工藤が壁をネットに見立てたごっこをするならば、工藤がおめおめとドアノブを離すならば、それは伊藤にとって、格好の大チャンスだ。

「よし、なんだかわからないけど、乗ってあげよう。しかしボールはどうする？ 壁をネットに見立てて遊ぶなら、ボールが必要なはずだよ。男が男と上半身裸でバレーするV' BALLのボールでも使う？ ごっこだし、本格的にやる必要がないなら、タイトーバスケットボールのボールでもいいし、ちょっと楕円形だけど、スーパーラグビーでも可だろうし、プラズマボールの未来型ボールも用意

できるよ。ちょっと小さくて固めでもいいなら、ゴルフっ子オーブンで使用していたゴルフボールはどう？　なぜか、敵ゴルフアーに当時充電中だった長嶋茂雄そっくりのキャラが登場するゲームだ。今なら一茂が茶々入れしそうなくらいの危うさだ」

「ボール？　伊藤がボールなんて持つてゐるわけないし、すぐに用意ができるわけがないでしょ」

「それは工藤、君も同じことさ。君だってボールを用意できないだろうに」

「たしかに私の所持品は、落ちゲーのつまったアタッシェケースに学校用具の入ったバックだけ。ボールを所持する余裕なんて、どこにもない。でも私には、一緒にドアノブを握る同志がいることをお忘れ？」

「忘れちゃいないよ。セクロスが、今の時代、違う意味を持つても、僕は、セクロスを奇妙な未来型バイクレースと捉えているように、忘れちゃいないだよ」

「そう。その誰かが、男か女かもしわないけれど、もしも男なら、付き合ってもいいし、さして好意も抱いてない、レイラのレイラみたいな過激な水着姿が想像できない清純な女子高生な私にプロポーズする暴挙を犯した伊藤は、気落ちしてフォトンとするかもしれないけど、その誰かが、ボールを持つてるとしたら？」

「したらって、ならそのボールを使用して、壁を利用したネットに見立てたごっこをすればいい」

「そうわかったわ。伊藤のお許しがでたわ」

工藤は、伊藤から話し相手を誰かに変えた。それは、伊藤と工藤が下校をし始めて、初めてのことである。

伝説の手作業

「壁越しの伊藤って子に、ボールを投げて上げて」

伊藤は思わず身構えた。ドアノブから手を離すことはなかったが、意識は壁の向こう側より、壁の上空に移っていた。いつ、どんな形状のボールが飛び込んでくるかわからないからだ。

「……ボールと見せかけて、バナナが飛んできたら、滑っちゃう。いやバナナというのは、アイテムの類じゃなく、パズルゲームにこんなタイトルつけてどうするんだって、ビクターのセンス疑いのゲームであって……。センスのないタイトルといえば、全米プロバスケットであり、NBAなる名称が当時の日本に浸透しきってなかった平成元年の頃だから、仕方ないとはいえ、WILLOWって字面はカッコいいけど、声に出して読んでみると、なんだか名古屋ぽくて台無しだね、キャプテンEDも当時はかっこよさげだったけど、今じゃEDってアレだし……。そんな事にうつつを抜かしてる場合じゃない。僕は備えるんだ。工藤と供にドアノブ握る誰かから、どんなボールが飛んでくるか分からないから」

「用意できた？」

工藤は、伊藤に話しかけたわけではない。伊藤もそれを承知しているのか、工藤にいちいち反応しないのだ。工藤の話しかける誰かは、うんともすんとも言わず、奇妙な鼻息を漏らした後、ドアノブから手を離しボールを投げる準備にとりかかった。

「ふーふー？」

伊藤が初めて意識できた、誰かの実感が、鼻息であることは、不可思議な出会いと言えるだろうが、伊藤の身構えは解かれない。そしてチャンスが巡ってきたことを忘れてはいない。伊藤は飛んでくるボールに身構えつつ、戦力の薄まった扉防衛軍を打破する機会を虎視眈々と狙っているのだ。

ボールが飛んでくるのが早いか、それとも、伊藤が扉の向こう側に行けるのが早いか。名うての剣豪同士の剣の抜き合いのごとく、一枚の高い壁を隔てて、濃い緊張感で場は充満する。

「ボールは飛んできても、たかが知れている。ならば扉の向こう側に僕は行く！」

伊藤は賭けに出た。強行突破を狙ったのだ。防御の薄まった扉を押し込んで向こう側の世界に行くことを選択した。確かに、伊藤の言うとおりに、飛んでくるボールはたかが知れているかも知れない。しかも飛んできたボールを律儀に返す必要もないのだ。ごっこ遊びに乗ったのは、あくまでもドアノブから手を離す可能性にかけたもの。伊藤の読みは、ズバリと当たり、ドアノブを握っていた誰かの離脱で、確実に戦力が薄まったのだ。工藤の策略を感じないわけでもないが、伊藤に絶好のチャンスが訪れたのは事実。

「僕は、チャンスを逃さない！ 若貴人気で空前の相撲ブームの折に出たSDバトル大相撲 平成ヒーロー場所やら、ダッシュ四駆郎のミニ四駆人気にかこつけた普通のレースゲームであるダッシュ野郎みたく、格好のチャンスをのがなさい！」

伊藤は力をめいっばい込めてドアノブを押し込んだ。工藤だけが握るドアノブは、普通の男子高生である伊藤の力を込めれば、容易に押し返すはずだ。

「……どういうことだ？ 押しても引いてもビクともしない？」

「うふふふ……。伊藤は固定観念に囚われていることがあるわ？」

「どういうことだ、工藤？」

「ドアノブに二人いた事は事実だし、その私に協力してくれた誰かが、ボールを用意するために、ドアノブから手を離したことも事実。でもねえ、伊藤は思いついてることも事実なのよ。ぎゃんぶら自己中心派2ね。本当にさ」

「だからどうしてドアノブが開かない？」

「私の隠していたファミコンにとりつかれた話を聞きたい？」

「そりゃ聞きたいけど、今の優先事項じゃない。僕の知りたいこと

は、扉を押し込めない謎だ！」

「いいから聞いて、詳しくはあとで話けどさ。私の母親はある内職をやっていたの」

「内職？」

「そうよ、ファミリースタジアム87。賢明で聡明な伊藤ならこれだけで分かるわよね？」

「……もしかすると？」

「そうよ、私の母親は、えっちらとパッケージに87のシールを貼る内職をしていたのよ」

「……まさか、君の母親が、かの有名な……。だから、それと扉の開かない謎がどうしてつながる？」

「いいから聞いてよ。母親はね、あまりにも多くのシール貼りをしている内にね、一種の中毒になっちゃったの。87の受注が終わっても、中毒に収まりは見れなかった。その中毒は5年たっても治らず……」

「5年？ 87年から5年後というと、僕と工藤が生まれた年？」

「そうよ、つまり私が母親のお腹にいるときも、母さんは、87のシールを貼り続けていたの……。私が生まれても収まりきらず、そして手の自由が効く頃になった私も母の見よう見まねでシールを貼りを真似しだした。あいにく私は中毒状態に陥ることはなかったけれど、幼き頃のシール貼りが、私の握力を女子の平均を遙か凌駕するほどに鍛えたみたいなの……」

「だからか！ だから工藤、一人になっても、僕は扉の向こう側にオーバーホライゾンでできず、悶々としているのか！」

「ええ。でもいくら私の握力がそのへんの女子高生といえど、この年まで来ると同年代の男の子、それが例え、伊藤みたく力強さと無縁の男の子としてもさ、力競べするとやっぱ叶わないワケよ。でも伊藤は、だいぶ力を消費している。一方の私は、伊藤のわからない誰かの協力の元、力を温存している。その差よ。その差が、扉の均衡につながっているのよ」

「……なんだと！ 驚愕の事実！！ 僕は、釣りキチ三平のドット
の荒い釣り針の先がプルプルと震えるごとく、胸を震わせるしかな
い！」

伊藤は、もはや何もいいかせない。持久戦に持ち込んで、工藤の
力が切れるのを待つこともできない。なぜなら伊藤には、壁越しに
飛んでくるボールの恐怖が迫っているからだ！

「扉の開閉に時間がかかるとしたら、僕の注意の向ける先は上空だ。
いったい工藤に協力する誰かは、どんな攻撃を仕掛けてくる？」

出会いは空から落ちてきた

伊藤の見上げた空から落ちてきたモノは、希望であろうか絶望であろうか。運命の歯車は、伊藤と工藤ではない第三者から動き出す。「覚悟はできている。ぼかんと上空ながめている隙にテトラスターやクライシスフォースの戦闘機に撃ち殺されても後悔しない。ただプーヤンの豚の矢に射抜かれるのは人として屈辱」

伊藤は、ドアノブを握りつつ、上空からの攻撃に気を配る。注意を扉の向こう側より上空に向けた伊藤の目に飛び込んできたものは――。

「落ちてきたのは、シャンカラ？ シャンカラ！ の箱！！」

壁の向こう側から降ってきたモノは、伊藤の大方の予想どおりボールの形状したモノではなかった。夕日を浴びながら降り注ぐのは、長方形の箱であった。

伊藤はどう対応すべきだろうか、そもそも伊藤は壁越しに落ちてきたモノを弾き返す道具はない。

「縦長の箱の形状からスーパーファミコンのソフトと勘違いされがちだが、シャンカラは確かにファミコンソフト！」

箱、シャンカラの箱、たとえば、箱の中身が入っていたとしても、伊藤はよける必要はないはずだ。落下スピードが加わり、多少のダメージはあるかもしれないが、しよせんファミコンのロムカセット入りの箱。たとえば、頭に当たったとしても、伊藤に致命的なダメージはないだろう。ただ、伊藤は、工藤とごっこ遊びの約束をしたのだ。約束を果たしたなら、伊藤は、どうにかして落ちてきた箱を地面に着く前に、壁の向こう側に弾き返さなければならないのだ。

さあどうする、伊藤よ？

「弾き返すしてみせる。それも素手で。僕は時に不可能を可能にするんだ。イー・アル・カンフーで培った三角飛びの要領で弾き返す」

伊藤は、ついにドアノブから手を離した。そして、勢いよく壁を蹴り上げて、その反動で高く飛んだ。腕を長く伸ばした。

「いけえ！ WWF レッスル マニア チャレンジで培ったラリアットで、弾き返してやる」

勢いよく飛んだ伊藤の伸ばした腕の二の腕の辺りに、シャンカラの箱が当たる。これで壁の向こう側にシャンカラの箱ごと弾き返せれば、伊藤の執念は実るのであるが、人生とは、そうそう上手くいくものでなく、伊藤の二の腕に当たったシャンカラの箱は、わずか20センチのホバリングを見せたあと、虚しく地面に落ちる。

「ああ……失敗！！ 僕の暗黒神話にまた新たな1ページが加わる！ って暗黒神話って諸星大二郎作品のゲーム化なんだね……諸星大二郎作品のひとつにドラドラと高校生が語り合う作品があるけれど、まるで僕と工藤みたいだ」

失敗をしたから伊藤に何ら不利益なことはないのであるが、伊藤はこの世の終わりのかのごとく深く落ち込む。正しくは、この世の終わりのだから、落ち込んでもおかしくないが、この世の終わりに落としてるのが、伊藤張本人である。伊藤は、終わりゆく世界に罪悪感を感じるよりも、ごっこ遊びを不完全なものにしたことを悔いているのだから、面白いものだ。

「……クソ！ クソ！ 参考にしたプロレスゲームがまずかったか。洋ものでなく、闘魂倶楽部や激闘プロレス！！闘魂伝説あたるの日本プロレスを参考にすればよかった。日本人と欧米の人じゃ体の作りが違う。ラリアットなんて参考にならないだ……どうしてそんな単純なことがわからない？ 明治維新なんてで歴史を学んだ僕が盲点なんだ……。あんな、アホっぽい龍馬で歴史の何がわかる？ 歴史を学ぶなら甲竜伝説ヴィルガスト外伝で学ぶべきだった！ ってアリア国の歴史を学んでどうするんだ……。僕の学ぶべき欧州人と日本人の根本的な差はなんのファミコンゲームで学ばいいんだよ……」

地面を叩いてくやしがる伊藤。ただ明らかな失敗で失策であるが、

伊藤の被った物理的ダメージは驚くべきほど少ない。

「……悔しさで身をくねらせてる場合じゃないな、さあ立ち直ろう」
伊藤は、落ち込んでることわずかで、シャンカラの箱処理にかかった。

「これが噂のシャンカラの箱……たしかに一見スーパーファミコンのソフトだ。どれどれ中身を拝見……」

伊藤は、何気なく、箱からソフトを取り出してみた。

「……説明書付きか。気が効いてるね。買い取り価格100円割増だよ。特にシャンカラとか独自性の強いゲームは説明書ないとね……うん？　様子がおかしいぞ」

伊藤が、箱から説明書を取り出してびっくり、なんとシャンカラの説明書ではなく、別のゲームの説明書が入っていたからだ。

「……これは！　おたくの星座の説明書ではなかるうか。おたくの星座といえば、アシスタントにほとんど漫画を書かせることで知られる本宮ひろ志がシナリオ。そしてキャラクターデザインが、めったに漫画自体書かないことで知られる江口寿史という、割と豪華な組み合わせの作品として知られる。箱がシャンカラで、説明書がおたくの星座とは驚き桃の木であるが、僕はうろたえない。ロムカセットはシャンカラであることを強く信じているからだ」

おそろおそろ伊藤は、ロムカセットを抜き出してみた。すると、どうだ二度あることは三度あるではないか。

「！　箱がシャンカラで説明書がおたくの星座で、出てきたロムカセットが、ジキル博士の彷徨が刻だど！！　どういうことだ、箱がシャンカラで説明書がおたくの星座で出てきたロムカセットがジキル博士の彷徨が刻！　3つのソフトの関係性はどこに……うん？　説明書にロムカセットにロムカセットを收入するプラスチックケースを取り出しても、いまだごもごとした違和感があるのはなぜだ！　ま、まさか！」

伊藤は、空いている方を、地面に向けて、シャンカラの箱をゆさゆさと振ってみた。するとどうだ、ディスクカードが二枚、三枚と

落ちてくるではないか。なんと恐ろしいことに、シャンカラの箱には、ロムカセットだけでなく、ディスクカードも収納されていたのである。

「まさか！　なんと！！　これは、ファイヤー・バムじゃないか。そしてこっちのは、トップルジップ！　極めつけに」3Dホットラリー　ファミコングランプリII！　他二枚の黄色のディスクカードと明らかに印象を別にする青のディスクカードが光り輝いている！　シャンカラの箱におたくの星座の説明書に飛び出るジキル博士の彷徨が刻。そして箱に挟まる二枚の黄色のディスクカードと一枚の青のディスクカード……。僕を悩ませる、6つのソフトが導けし答えは？」

高校生が複数プレイ

「何の意味もないんだよ。6枚のソフトには、なんの関係性もない。ただ僕を惑わし、足止めをするための罠。名探偵ホームズ 霧のロンドン殺人事件やシャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件の理不尽な推理に耐え忍んだ僕は、これしきの引掛けにはかからないんだ。同じトワチキのホームズゲームなのだから、タイトルはきれいに統一しろよ!」

伊藤は、ロムカセットとディスクカード、説明書を箱に戻し、いつそのこと投げつけようと思ったが、すんでのところで思い踏みとどまった。

「そして分かったことがある。工と共謀する誰かは、いや誰かもファミコンに興味を持った、つまり、僕と工藤の同士であること。そうでなきゃ、こんな凝ったファミコンソフト詰め合わせを用意して投げれるものか」

伊藤は、壁の向こう側の工藤に話しかける。

「どう工藤? 僕の推理は当たってるだろう? 君は、いつ、いかにして、ファミコンに詳しい誰かと出会ったんだ? 今の僕は、ちよっと好戦的かも知れないし、ちよっと年上にたとえば大学生あたりに年を誤魔化したい時に、幼少時代何の戦隊モノを見ていた? っての問いに、僕が生まれるちよっと前に放送された鳥人戦隊ジェットマンを見ていたとか、適時答えられる融通性はないかもしれないし、平成天才バカボン見ていましたよ。バカボンシリーズは、誰しも通る道ですが、平成天才バカボンを見たかわいそうな世代は昭和末期の生まれくらいですよとこれまた誤魔化しに誤魔化しを重ねれる度胸もないかもしれない。だけど、僕は、工藤を弾劾する! 工藤、君と誰かは、僕をどうして貶めようとする?! 僕に飽きた工藤は、新たなファミコン好きに乗り換えた。だから、僕を壁の

向こう側に追いやって、工藤と誰かの二人だけの世界を作ろうとしているでしょう？」

伊藤は、見えもしないのを承知の上に、工藤に向かってまっすぐと指先を向ける。伊藤はその気だ。

「どうだ、工藤。なにもいえないだろう？ 僕を捨てて、誰かの元に走るなら、それはそれでいい。ファミコンにロボット登場と大々的に宣伝しつつ、ジャイロセットやブロックセットで撤退した苦い過去を消し去るみたたく、さっきしたプロポーズは忘れてくれ」

「意味のないプロポーズをする奴なんて、なんか疑わしいわねえ」

「そうだろうよ、そうだろうよ。僕は疑いの人だ」

「すねなくていいじゃない」

「銀河の三人は、文字通り三人がかりで宇宙に挑むRPG。だが、僕と工藤と誰かは、なんて表現すべきか。壁のこっち側に僕が一人向こう側に工藤と誰かが二人。別れ別れの3人が、や4人对戦の変なパズルのWitsや少々まっとうなキングオブキングスやガンヘッズの爽快感やシャッフルファイトをどうして楽しめる？ モノポリやCAPCOMバルセロナ92なんて8人对戦だよ？ オリンピックゲームはコナミなる印象があるためか、ご丁寧にカプコンを頭につけてるけどさ。対戦と言いつつ、実際は、仲好し小好しが仲むつまじくやるもの。それが心がバラバラの三人がどうして楽しめる？ ファミコンで複数プレイやるのは、ジョイペアが必要。もしなければ備え付けの二つのコントローラーを皆で共有せねばならないんだ。つまり、回し回しだ。それなのに、3人の心がバラバラならどうして、コントローラーを使い回せる？」

「伊藤が？ コン、私と伊藤が知らない誰かが？ コンを使い回せば、それで見事解決よ」

「う！ 痛いところをつかれたなあ。2対1で僕は孤立するんだ。いいよ、いいよ、ふん」

「あらまた拗ねた。興味なくプロポーズした失態を悔いたはずなのに、私を取られて嫉妬の炎を燃やしてる？」

「ふん」

「悪かったわ、伊藤。悪かったと心から謝るわ。伊藤のまだ見ぬ誰かと一緒にね」

「ちよつとまってくれ。僕は、誰かの胸くそが悪くなるほど一定しない鼻息しか認識していない！一言も発せない誰かが、扉越しでどうして謝れる？」

「それもそうねえ。よし伊藤の知らない誰か……って言い辛いから、仮の名前を中嶋悟F1ヒーローにちなんで、なぜちなむかっていうと、この伊藤の見知らぬ誰か、F1サーカスと大きく印字された柄のTシャツを着てるのよ。かといってF1と呼ぶのもサーカスと呼ぶのも、転じて隠れた名作サーカスチェリーと呼ぶのものはばれるから、F1つながりで、中嶋悟F1ヒーロー2にむりやりつなげるわ、なぜ急に2が出てきたかっていうとムリヤリよ、2を消化するために無理やりなの。で謎の人物をヒーローと呼ぶのもなんだし、中嶋悟と呼ぶことにするわ……あらあらあらら、中嶋悟と呼ぶのもへんねえ。かといってジャンボ尾崎のホールインワンからジャンボと呼ぶのも尾崎将司と呼ぶのも変よ。謎の人物を固有の人名で呼ぶのは、なかがおかしいわよ。ねえ、どうすればいいの？」

「しらないよ、工藤。それこそ誰かと協議すればいい」

「コードネームを名付けられる張本人と協議するなんて変よ。それこそターミネーター2のゲーム化の舞台にファミコンを選ぶくらい変よ。最新技術を敷き詰めたターミネーター2をどうして、すでに前時代だったファミコンでする？ シュワちゃんが聞いたら、怒って、ロボコップとロボコップ2のロムカセットを二本同時に蹴り潰しちゃうわよ」

「なら僕に呼び名を決めさせてくれ」

「伊藤が？」

「ああ。話を迅速に進めるには、コードネームを決定するしかないんだ。だから僕が決める。つべこべ言わせやしない。遊メイズ、遊メイズと僕は呼ぶから、君もそう呼べ」

「遊メイズ？」

高校生が複数プレイ（後書き）

お気に入り1の神々しさ

挨拶に代えて

「わかったわ、私は、伊藤のわからない誰かをオーバーホライゾンと呼ぶことにするわ」

「いけしゃあしゃあと僕が指し示したコードネームとまるで違った呼び方をする君は、とても素敵だ。だからこそ僕は、君を断罪する！断罪するために、扉の向こう側に、僕は行かなければならない。これは使命だ、宿命だ」

伊藤は、ふたたびドアノブに手をかけた。ゆっくりと正常な呼吸のペースくらいに、おだやかにドアノブを回した。

そして、急ぐでもなく、扉を引くと、それまでの苦闘がなんだったかといいたくなるほど、扉はあっさりと開かれた。

「工藤は観念した。僕が扉の向こう側に行くことを。そして、僕が、コードネーム”スーパーボーイ・アラン”に遭遇することを許可したに同じ」

伊藤は、せせこましく、ファミコンソフトを消費したのだが、工藤はそれに言及することなく、時間は流れていく。この際、どうでもいいのだ、誰かの呼び名なんて。誰かは、伊藤の目の前に姿を現すのだから。

「僕の見た世界。数分ぶりにみた工藤の姿。そして初めてみる、僕と工藤の關係に亀裂を生じさせた張本人を」

伊藤の見た扉の向こう側の世界は、見慣れた風景だった。

「慣れた風景、見慣れた空。それも当然、突然、大きな壁が、僕と工藤の前に立ちはだかったが、壁がなければ、普段の通り道。見飽きた木々の影から、僕が飛び出して、工藤が指鉄砲で、バーン。ロウ・オブ・ザ・ウエストごっこをしたり、木の枝を拾って、舗装漏れしたでこぼこに、石を転がして、ミニパット遊びをした地面。すべては、ただの通り道だった。壁が、僕と伊藤を分かつように、立

ちはだから今日の午後までは……」

伊藤は、扉を開閉して、初めて工藤の顔を見た。それまでは、勿体つけるかのように、工藤を凝視することを避けていたからだ。

「工藤も同じ。当然そうだ。たったの数分の間に人の顔なんて変わるわけがない。おもいつきり探偵団 覇悪怒組がじゃあまん探偵団 魔隣組 に装い新たに初めたって、変わるわけがない。どっちにしろ石ノ森章太郎原作、フジテレビ制作、日曜の朝、小学生が遅い目覚めをするその時間に、脚本家である浦沢義雄のくだらないギャグが炸裂すると同じ。わずかな時間の経過は、わずかな変化しか及ぼさない」

「こんにちわ、伊藤……っていうのも変ね。だって、私は、先に壁の向こう側に来ただけ。なにも改めて、挨拶する必要性もなかったかしらね」

「いや、工藤は、違った世界に先に来ていたんだ。だから、僕をエスコートする必要がある。来客に、丁重な挨拶はいるものさ」

「そう、そうね」

「ところで、僕は工藤だけでなく、見たくないものも見なきゃいけないはずだった。でも僕の視界には、工藤しかない。それは何故か？」

「謎よね。謎はつきものよ、人生には。ゴーストバスターズが、幽霊に怯え隠れて、階段の上をただ目指すのと同じ良。謎よ、謎。ファミコンは幼児がやるものと決めつけて、デフォルメファイナルファイトであるマイティファイナルファイトを出したカプコンみたく、謎なの」

「僕は分かっていた。釣りゲームなるジャンルが発展性があることを。だから、いくらショボイグラフィックと呆れられても、ザ・ブラックバスを世に出す意味はあった。だからといってザ・ブラックバス？になっても、進化がないことに腹がたつんだ。あとザはいらねーだろと思うんだ。ザ・ブルーマリンといい釣りゲームはどうして、ザをつけたがる？　もしもあいうえお順に並ぶゲームシヨップ

があるとしたら。ブラッグバスと記憶していたユーザは、迷いたどり着かないじゃないか。釣りゲームを買い求めるのは、ライトなユーザに相場は決まってる。ライトなユーザは、一度探しつかれたら、二度とさgさない。サンサーラナーガのパッケージイラストみて親近感を覚えるヘビーなユーザばかりじゃないからね。わざわざかつつけてずにこだわって、大切なユーザを失うことにならないのだろうか？」

「何がしたいのか、あいかわらずファミコンに埋まらせてばやかせるけど、何がしたいのか、よくわかるわ。誰かの喪失でしょ？」

「喪失じゃない。誰かは最初からいなかったんだ」

「……。そんなわけないわ。あれでしょ。伊藤がむやみやたらにファミコンソフトを消費するから、誰かは、この世から消えてしまったのよ。」

「アーバンチャンピオンみたいに――？」

「ええ。アーバンチャンピオンみたくな、マンホールに転げ落ちたのみっともなくね」

「必殺道場破りの主人公の蹴りでも食らったかい？」

「そうそう。転げ落ちたのよ。協力者の消えた私は、伊藤の扉の開閉の邪魔を諦めて、伊藤を通すことにしたのよ」

「マンホール？ どこにマンホールがある？」

見渡す限り、伊藤の言うとおりマンホールらしきものはない。

「マグマックスのロボットが地下の敵を倒すといって、潜ったときに、一般人が間違って入ってこないように、マンホールごと消し飛ばしたのよ」

「わずか数分の間に？ 誰かは、ザ・トライアスロンに出走中のアイアンマンにぶつかってマンホールに落ちて、それを都合よく地下の敵を倒しにマンホールを使用した地底大陸オルドールがマンホールごと消し去っていったって？ そんな目まぐるしい動きが、わずか数分の間に巻き起こるとでもいうの？」

「それじゃあ伊藤は、私一人の力で、伊藤の扉の開閉を阻止したと

でもおっしゃるの？ ファミコンソフト詰め合わせをぶん投げたとおっしゃるの？ この呆れるほど高くそびえ立つ壁を乗り越える遠投力があるとおっしゃるの？

RPGブームに乗じて、ピンボールクエストなんて、クエストつてりゃいいだろって時代の空気感を許容できるとおっしゃるの？」

「うん。すべては工藤の自作自演だよ。スパイVSスパイのように、壁を起点に二分割した世界は、工藤の演技をアカデミー賞クラスにさせた」

灯っていないランプの残り400強

「スパイVSスパイみたく、敵の動きが察知できないけどね、伊藤の言ってることはかねがね正しいのかな」

「ついに白状したな」

「白状、なにが？ 私はどうやって、シャンハラのを箱をぶん投げたというの？ か弱い女子高生よ。帰宅部よ。激闘！！スタジアム部や、KAGE 闇の仕事人部やら、ヒルズファア部から誘われても、体力的自信がないから断ったくらいな私よ」

「激闘！ スタジアム部？ なんだいそれ、うちの学校にそんなクラブあったかい？」

「あああったわよ。激闘！ スタジアムのイニングまたぎに挟まる選手のフォームの止め絵を真似する部よ」

「へえ」

「へえ」 って感心しないで、他の二つのクラブのもどかしさにも言及しないよ」

「え、でも気にならないし……」

「そんなわけないわ。なら私から、種明かしして差し上げる。ヒルズファア部は、お馬に乗って疾走するの、KAGE 闇の仕事人部は、ガルダ打倒にアメリカに乗り込むクラブよ」

「たしかに体力を使いそうだけど、激闘！ スタジアム。人によっては、慣れ親しんで激スタと略して呼ぶ向きがあるかもしれないけど、激スタ部は、そう体力いらないんじゃないの？」

「それはどっこい、止め絵に成り切るのも体力使うらしいのよ」

「へえ」 ってそんなはぐらかされないぞ。体力ない振りしても無駄。工藤は、一見、標準的女子高生に見えるが、実は体力の塊なんだ。だから、扉の開閉も阻止できるし、ファミコン詰め合わせの箱をぶん投げることもできる！」

「ふふふ。そうよ、そのとおりよ。私はね、小さい頃から、目指せ、ハイパーオリンピックの星と、お父さんに鍛えられてきたの。だから、これしきのことできる体力があるのよ」

「ハイパーオリンピックの星？」

「ええ。私のお父さん、私にハイパーオリンピックに出てもらいたかったんだらうね。それこそスパルタの毎日よ。ロードマン 激走！！日本一周4000Kmに感化されたお父さんにムリヤリに日本走らされたり、ヒーローオブランスの水着の女剣士みたく、妙な立ちうさぎ跳びもした。精神力を鍛えるために魁！！男塾ですっかりおなじみの油風呂に入ったりもしたの。おかげで、立派な体力自慢の女の子になったわ」

「そんな工藤が、どうして帰宅部に落ちぶれた？ 僕も帰宅部に所属する身として、帰宅部を悪くいいたかないが、帰宅部の世間的イメージはすこぶる悪い。クロックスとかパニックスペースとか、書き換え専用500円のお気軽、粗悪なパズルゲームを連発する徳間書店みたいなもんだ。そんなスポーツ少女の工藤が……」

「目指すハイパーオリンピックがないことに気づいたのよ。だって、小さい頃から、ハイパーオリンピックに出ろ、出ろと言われて、アトラクタオリンピックの次こそは、ハイパーオリンピックと信じていたら、次は、シドニーオリンピック。シドニーオリンピックの次こそは、ハイパーオリンピックが開催されるはずと信じて疑わない私の前に訪れたオリンピックは、アテネオリンピックよ……。もう諦めたわ、もう理解できたわ、ハイパーオリンピックは、未来永劫開催されない。騙されたと思う私は、おかげで、大のスポーツ嫌いよ。おかげでフェイバリソフトだったハイパースポーツを窓から投げたわ。前作と違ったことやりたかったんだらうけど、クレー射撃に、三段跳びに、アーチェリーに、走り高跳びってふざけたほど地味よね」

「そんな過去があったのか……」

「伊藤の知らない私を見せたくて、うずうずしてた。でも見せれな

かったの。だから壁で2分割された世界の間隙をはいくぐって、本当の私を見せてみたの。さすが、伊藤ね。感づくなんて」

「なるほど、そういうわけか。ということは、誰かは存在しないこととでいいのかな？ コードネームなんだっけ？ わかりやすいように名付けたコードネームが逆に、僕をがんじがらめにする。バイオ戦士DAN インクリーザとの戦いだ！ ずいぶん長つたらしいけど、バイオ戦士DAN インクリーザとの戦いだ！ えっと、おっと、えっと、言ってるそばから忘れちゃったけど、そうだ！！ バイオ戦士DAN インクリーザとの戦い！ は本当にいないのかい？」

「それは言いたくないわ。解き明かされない謎が一つくらい転がってもおかしくないわ。伊藤の私への態度を確かめるように、いないファミコン好きの誰かを仕立て上げて、伊藤の私に対する気持ちープロポーズーはデキスギだと思っただけ、を引き出せし、それとも本当に存在して、伊藤の執念が消し去ったかもしれないし、どっちでもいいじゃないのよ、どっちでもさ。ドンキーコングJRを買ってきた子どもに言われて、間違えて前作のドンキーコングを買ってきたお母さんだって、泣き叫ぶ子どもを見て、どっちでもいいじゃないのと心でつぶやくわよ」

「そうかな？ 僕が子どもだったら、強硬手段に出るほどの間違いだよ、前作と続編を間違えて買ってくるなんて。天地を喰らうを買ってきくと母親にことづけて、天地を喰らう？を買ってくるならまだしも、欲しくもないのに、同じ本宮ひろ志作品である赤龍王を買ってくるお母さんとか最低だよな」

「ずいぶん気の利いたお母さんね。赤龍王と天地を喰らうを間違えるなんて。弟子である江川達也作品のまじかる☆タルるートくん2を買ってくるひねりのきいたお母さんよりはましだけどさ。それはそうと、行きましようよ」

「そうだね、壁に囚われてる暇はないんだ、僕と工藤は進む」

「目指せファミコンショップよ」

こうして伊藤と工藤は、ふたたび取止めのない話で、地球の滅亡のカウントダウンを早めることになる。二人の笑い声が戻るとき、地球には悲痛の叫び声がこだまする。

野球ゲーム第三勢力とその他

「ねえ工藤？ 君は分かってるの？」

「何がよ。不如帰の読み方？ 極楽遊戯の読み方？ ホトトギスと読むのよ。げーむてんごくと読むのよ。不如帰の方は、漢字の知識で読めるかも知れないけど、後者を読み切るのは、よほどのファミコンバカにしかありえなくてよ」

「バカ？ ファミコンバカ？ いままで好きだの愛好者だのDungeon&Magicみたいな日本人が毛嫌いする洋ゲーダンジョン3Dが好きなのは、ファミコン好きとかパソコンゲーム好きに針が振れると思うのだけど、僕は、その人たちに向かって、パソコンバカとかは言わないのに、どうして、工藤、君は思い切って、僕、いや、工藤、君も含まれることだろう、の二人のことをファミコンバカなんて言い方にするのだよ？」

「いいじゃないのよ。別に卑下してるわけじゃないわ。愛着を込めてバカと自認してるのよ」

「でもバカに、僕は愛着もてないな。ダイナマイトバットマンと聞いて、眉を嬉しさにぴくつかせる桂正和みたいな、日本じゃ珍しいバットマンフリークをバットマンバカと呼ぶのは、差し支えないような気がするけどさ。桂正和は、ファミコンソフトとなんら関わり持たない漫画家なのに、どうしてか何度も僕と工藤の話に登場してなにか不憫だけど、へべれけとくればサンソフト。サンソフトとくればへべれけとくるいうに、僕にとって、バットマンとくれば、もう桂正和の他にありえないんだよ」

「あら、サンソフトといえば、バットマンの2作は、奇しくもサンソフトよ」

「え？ そういえばそうだな、じゃあバットマンとくればサンソフト。サンソフトとくれば桂正和。桂正和とくれば、へべれけ。へべれけとくればバットマン。桂正和とくれば、これもサンソフトの超

惑星戦記メタファイトやリップルアイランドやギミック！にもつなげていいわけ？ 桂正和は、ヒーロー物が好きだから、メタファイトにつながることは違和感少ないし、リップルアイランドみたいなかわいい少女をフューチャーしたゲームとつなげてみるのも悪くないけど、ギミック！みたいな、ちよつとカワイイ系だけどモンスターアクションにつながるのはどうかと思うのだけど」

「いまのでサンソフトの制覇できたわね」

「ほんと？」

「知っててあぶりだしたように思えたけど」

「気になることがあるんだ。パズルボーイズは、パチ夫くんが、いろんなパズルに挑む設定なのだけど、パチ夫くんがいろんなパズルに挑戦しなくとも、パチ夫くんなんぞをイメージキャラにしなくともいいんじゃないかな。アトラスは、女神転生？とか女神転生とかいわゆるメガテンシリーズを制作してるのだから、そのキャラ使えばいいのに。って崩壊した東京をさまよう暗そうな少年少女を登場させるのはどうかなと思う。楽しいパズルゲームは、パチンコ玉にでもやらせとけばいいな、うんって、一人でツツコムけどさ、こうして僕と工藤がいたずらに消費させたファミコンソフトの数々を、工藤は記憶してるの？ さっきの口ぶりだとさ、サンソフトのゲームをすべて言い尽くしたって瞬時に分かったでしょ？ どういうこと？ メモでもつけてる雰囲気もないし」

「頭の出来が違うのよ。頭の中にファミコンソフトの一覧があって、私と伊藤が、上げる度にチェックリストにはねる矢印のチェックが入るの。だから言い残したファミコンソフトなんて存在しえないのよ」

「すごいな工藤は。いままで見てくびってたよ……って僕がかかると思うなよ」

「わかった？」

「うん。サンソフトのファミコンソフトを言い尽くしたと君はウソをついた。4本のソフトが漏れてることを僕はわかっている」

「やっぱり、伊藤の頭の中身のできも違うのね」

「そうさ。グレムリン2だよ、まず漏れてるサンソフトの4本のうちの一本は……。そして残りの3本は、これ3本っていいのかな？」

「いっていいのかわいのか」

「子亀カセットか。なんたって！！ベースボールはユーザに親切なゲームだったのに……」

「のに？　なにその語尾をもごもごさせる言い方？　子亀カセットって素晴らしいわ。とかくデータを変えただけのゲームを売っていわれるスポーツゲーム業界において、サンソフトのたった試みは斬新かつユーザフレンドリなもの。究極ハリキリストジアムみてみなさいよ。究極ハリキリストジアム、88　選手新データバージョンとかいけしゃあしゃあと出してるわ。データ変えただけで、5500円をまたぶんどろうとするのよ。それに比べてサンソフトが良心的なこと。だって、2280円の子亀カセットを購入するだけで新しいデータでプレイできちゃうのよ。5000円を払って、データが変わっただけのソフトを買うなんてバカバカしい真似しなくて済むのよ」

「未来永劫、新しいデータを提供するつもりだったのかな、サンソフトは」

「……どうでしょうね？　ふと気づいたのよ。親亀カセットに進歩がないことに」

「データを変えるだけっていわれても、スポーツゲームは作を重ねるにつれて、マイナーチェンジいかえれば進化していくもの。ハリキリストジアム、通称ハリスタだって、究極ハリキリストジアム平成元年版においては、選手エディットができたり、究極ハリキリストジアム？では、大奮発の130試合のペナントをしかも成績記録付きと進化させたのりさ。親亀子亀システムは、それができないってことに誰が最初に気づいたのかな」

「サンソフト？　ユーザ？」

「どうだろうね。90年の選手データの入った親亀カセットに、91年開幕版のデータが詰まった子亀カセットを入れる。正しすぎる使い方。90年と91年の開幕の間にOBオールスターでも楽しんでねとOBオールスターのデータ詰まった子亀カセットを発売するのもユーザフレンドリ」

「91データ決定版を出すのが、本当のユーザフレンドリだろうけど、子亀カセットは二度と発売されることはなかったのよね」

「もし、なんとって！！ベースボールのとりこになった選ばれた人がいるのなら、次の子亀カセットの発売を待ちつつ、永遠と91開幕版の子亀カセットをさしたり、OBオールスター編の子亀カセットに付け替えたり、時に親亀の90年のデータ、つまりバンス・ローが人知れず落合以上の成績を残していたデータに、初心忘れるべからずと帰ってみたりを繰り返すわけだね」

「罪づくりね、サンソフト。でもそんなことはどうでもいいのよ。」

問題は、伊藤の頭の中にも正しくファミコンソフトの塗りつぶしが行われていることよ。1000を優に超えるファミコンソフトを漏らさずチェックして消していく作業なんて普通の頭でできるはずないわ。もしかして伊藤って天才？」

「天才かなあ？　ただアディアンの杖よくやったな。ゲームに夢中になったら頭が良くなっちゃったってキャッチフレーズは大げさでないかもね。マイケルのイングリッシュ大冒険は苦手。英語アレルギーってどうか、マイケルといっても、子ども好きじゃなくて、ホワッツマイケルの方ね。あの生意気猫顔がさ」

「そうか。私と伊藤、どっちも天才かもね。でもその天才がなにやってるんだろうね……」

「……」

ファミリールーシックは、プログラマーを育てたか

「試すわけでもないけど、アテナのファミコンソフト、後、何が残ってる？」

「DE—BLOCKとLUTTERとドラゴンユニット。そして絵描衛門と書いてデザエモン。前の二本は言及する価値もないパズルゲームであるし、ドラゴンユニットは在り来りな竜を倒してお姫を助けるゲームだけど、デザエモンでアテナの価値を高めることになったね。自分で作れるシューティング。新しいと思うよ。正しくは、シューティングをデザインするだけだ」

「ダンジョンキッドは自分でRPGを作れるのよね。どう考えてもファミコンで自作RPGってのもムリあるけれどさ、ファミリールーシックV3みたく、延々と一日中、テレビ画面とにらめっこして、ハエたたきゲームしかプログラミングできない虚しさに比べたらましと言えるけどさ」

「ところでアテナのゲームに相違はない？」

「うん、ないわよ。お見事なものよ」

「こんな荒業ができる僕らがバカと自認する奇妙さはありやしないよね」

「ええそうね、ファミコンバカだもの。天才なのにバカ」

「バカか……」

伊藤は、急に背筋を伸ばし伸びをしてみた。

「残り何本かも分かるの？」

「それは不確かよ。チェックされていない脳内チェックリストを数えれば、数は出せるだろうけど、数を数えるのって難しいわよね。Quarter Back Scrambleの洗礼受けても、我々日本人がアメフトに馴染むのが難しいくらいに難しい。ジャストブリードのシナリオは、おなじみのカーツ佐藤！といわれても、あああのカーツ佐藤さんねと合点するようで、カーツ佐藤って何者だっ

たかしら、えのきどいちろうとかその辺りと同類と思ひ出すのがや
つとなくらいに難しいわ」

「今ので残り何本か。ランプの灯ってない数を数えれば、それは理
解できるだろうけど、いちいち残り何本か知りたい時に壁を見に舞
い戻るのはおつくうだね。宇宙船コスモキャリアみたいに片道10
0ポイントのエネルギー消費でワープできるのなら話は別だけどさ」
「384」

「？　なんだいいきなり」

「メッセージボードよ」

工藤が指さすのは、例の電光のメッセージボードだ。384と電
光掲示板特有の字体で繰り返し流れている。

「え？　あ、本当だ、384ってもしかして……」

「おそらく残りのファミコンソフトの数よ。親切にも、私たちに途
中経過を教えてくれてるのよ」

「本当にファミコンソフトの残りの本数が判定するのは、しごく簡
単なこと。ファンタジーゾーンII　オパオパの涙。これでいいん
だ、これですべてがわかる」

「あ、変わった！　383に！」

「僕がファミコンソフトを世に放つとランプの点灯の供に、電光メ
ッセージボードの数字も一つ減った。これは残りのファミコンソフ
トの数に違いない」

「残り383……」

「383本を言い尽くすことで」

「私と伊藤の欲求はすべて解消する。ディープダンジョンIVでス
クウェアのディープダンジョンシリーズの諦めがついたように」

「君がいたずらに消費するうちに382本……と電光掲示板はせわ
しく流れるメッセージを変える！」

「ただ伊藤の言うとおりに、メッセージボードをいちいちチラ見する
こともできないわよ」

「なにか迅速に残り数を知る方法がないものか……、うん？」

「どうしたの伊藤」

「工藤、みてくれ、あの扉、そう僕と工藤が足止めを食らった扉の横あたりに、紙一枚が挿入できる切れ込みがある」

「？ あるわ、それがどうしたのよ」

「そして、切れ込みの横に、これまたコイン一枚挿入できそうな穴が開いている。しかも、ご丁寧に、数字の100と刻印されている。意味がないことは、この世にないとする工藤の理論からすると100円を入れれば何かが起こるはずだ！」

伊藤は、なんのためらいもなく100円ショップで購入した薄っぺらい布地の財布から、100円玉を取り出すと猛然と、意味ありげのコインサイズの切れ込みに投入した。

何が起きるだろう。何がはじまるだろう。なけなしの100円を気負いなく、投入した伊藤は、何かが必ず起きることを信じて疑わない。

「起きろ、何か、起きろ！ 僕と工藤の無頼戦士とかいてブライフアイターと読む僕と工藤に何か起きろ！」

「あら、いつ私がブライフアイターになったのかしら……」

「それはそれでいい、とにかく僕らは、100円も散財したんだ！ 見返りはあって当然！ ペーパーボーイの少年が、えっちらと新聞を投げ込んだら、それ相当のアルバイト料があって然るべきことと同じく、僕に100円なりの価値が舞い込むはずだ」

すると紙一枚挿入できる大きさの切れ込みから、A4サイズの白い紙が、のそのそとながれてくるのではないか。

「やっぱり、事は起きる！ マグマ プロジェクト ハッカーでマグマ社のプロジェクトが地下で順調に進行中しているように事は起きる！」

バッキーオヘア

切り込み口から流れてくる白い紙は、けたたましい印刷の音をお供にする。

「何が僕と伊藤の目の前に現れるだろうか。僕の想像するところだと、おそらく覇邪の封印に付属する布製の地図ではないことはたしかで……残りのファミコンソフトの数を大きく書き出すのは当たり前すぎて、Jリーグファイティングサッカーに収録されたオリジナルのJリーグ10チームを当時から物心がつくものがいえるくらいに当たり前すぎる」

伊藤は、早る気持ちを押えきれないように、奪い取るがごとく紙をもぎ取る。

「えっと何々々　時は西暦3200年。地球ではバイオテクノロジーの発達で人間の平均寿命が180歳にもなっていた。人口制限法令も効き目が無く、地球上の人口はどんどん増え続けていく……もう地球上に人類が住める場所を見つけることは限界だった……ってなにこの大胆不敵な筋書き、パルサーの光のストーリーじゃないのよ。こんなもの何の役に立ててばいいのよ」

「反面教師だよ。今の世の中と真逆じゃないか」

「そうだけどさ、この筋書きの何を教訓にすればいいのよ」

「うーん、やりすぎはよくないってこと」

「そうか、ファミコン話もそこそこにしないとね」

「それは違う。極めるべきことは極める。これこそ人道。というかまた流れてきた」

伊藤は、パルサーの光の筋書きが書かれた紙を投げ捨てると、新しい希望を見出すように、また流れてくる紙をもぎ取った。

「ロボットテクノロジーの発達によって登場した汎用多足歩行型作業機械「レイバー(Labor)」は急速に発展・普及し、軍事・

民生を問わずあらゆる分野で使用されるようになった。……またなんか誇大妄想的なあらすじだなあ。ファミコンらしいよ」

「って伊藤、大丈夫？ 前言撤回しなくてさ、それ機動警察パトレイバーのすじよ。大ヒットアニメ・漫画の筋を誇大妄想だの荒削りだのってファンにどやされるわよ。あ、あと、魔神英雄伝ワタル外伝の悪口も辞めてね。安易にドラクエタイプでゲーム化ですか？ とかさゲーム性を叩くのはまだしも、キャラやストーリー自体に振れるのは、私と伊藤の著しいイメージダウンにつながるわ」

「え……これパトレイバーなんだ、かの有名な……有名だけど僕は、あまり詳しくないけれど」

「もう、危ない橋をすぐ渡ろうとするのだから。前も咎めたでしょ？ リトルマーメイドって人魚姫なのに、いつのまにかディズニーのオリジナルキャラみたいだねと伊藤がいうから、私は、ディズニーの悪口だけは辞めてと全力で止めたはずよ」

「そうだった？ まあいいや。僕はバッキーオヘアみたいなキャラ設定はどうにも認めたくないほどの、アメリカキャラに違和感あるのは、正直な気持ちだけだよ。キャラ党忍伝てやんでえみたいなタツノコプロ制作のキャラに親近感をおもえるべきであると思うんだ」

「あらタツノコプロの創始者でもある吉田竜夫は、伊藤の嫌いなアメリカナイズされたキャラセンスと思うけれどね」

「そうなの？ 和洋折衷は肌に合うけど、洋ものの単品は受け付けないたちなのかな」

伊藤は、白い紙に書かれた情報が、自分にはまるで必要ないと断罪するかのように丸めて破り捨てると、新たに印字される紙を待った。

「えりな もう おきなよ」

「なにそれ？ 私のどこが、えりなよ」

「がんばって しらべなきゃ」

「なんであなたが私を上から見るのよ」

「めかにつくに いてみよう」

「はい？ 伊藤、ファミコンソフトに溺れすぎて頭がどうかしちゃったの？」

「つぎは つきだね」

「伊藤は、いつラッパになったのよ。韻を踏むのは今時、ラッパくらいよ」

「せっけいしゃ さがさなきゃ」

「伊藤の設計者ってご両親？ ご健在だろうけど、この次々人が消えるおかしい世の中、生きてらっしゃらないかもね」

「めもの ばしょにいくよ……ってさあ工藤、早くつつこんでよ、分かってるでしょ？ 僕が読み上げてるのが、メタルフレームサイバスターのパスワードであることをさ」

「まあいいじゃないのよ。地球の終りだからといって余裕がないのはダメよ。余裕を持って生きようよ」

「余裕ねえ……おっと、また紙が流れ落ちてきたわ」

「あらすじにパスワード、今度は何が印字されることか」

「楽しみにしちゃだめ。メジャーリーグのタイトルに引かれて、本邦初の大リーグゲームか、あるいは映画に忠実な、それこそ大仁田の登場曲がバンバンかかって、ワイルドシング登場のするゲームを期待させておいて、なぜか当時定番の実名をもじった日本のプロ野球チームで、球団水増しして、なんだよ、大リーグのチームがちよっとしかないじゃないかよ、それもこっちも実名じゃないして、まあアイレムだしと思うが吉であってね」

「あらあんだ、アイレムバカにすると、重力装甲メタルストームの惑星ギガデスに反乱起こされるわよ」

「けっこう、けっこう……よし、僕がもぎ取る！ 僕が拝見する！ 僕のなけなしの100円だからと……」

「あら！ 三桁の数字よ！ 今度こそ、残りのファミコンソフトを知らせる印字よ」

「……工藤が、横からチラ見で僕に先んじることなからうよ」

「ごめん、ごめん、で……肝心の数字よ、数字よ！ 013！！」

13ってこと？　ちょっと待ってよ　13ってありえないわ！」

「僕と工藤の他の第三者がファミコンソフトを無駄に消化させて、400弱あると思われたファミコンソフトの塗りつぶしが行われていない数が、一気に13本まで減ったっていうこと？　STED遺跡惑星の野望がどうか、この2010年の時代に語るマヌケな暇人が、この世の中のどこかに他にいるってこと？　嘘だ、信じられない。」

「そんなはずはないわ。第一、壁のランプの未点灯は、さっきからかわらず400弱の勢力を保っているわ。昭和の遺物みたいにおもわれがちなゾイド、ええ、RPGだかシュミレーションだか忘れがちになるゾイドやらゾイド2やらゾイド黙示録で完結したとおもわれがちなゾイドが、今でも地道に一定の勢力を保つように、400弱の未点灯のランプは、意固地に明かりを灯さず保っているわ」

「じゃあ13ってのはなんだよ、意味ありげな数だけどさ」

「ラビリンスよ」

「ラビリンス？　ああラビリンスの制限時間13時間の13？　：

：そうかな、なにか、ものすごくコジツケのような、麻雀とブロック崩しをムリヤリ組み合わせたジャンボウみたくな納得のしなささだよ」

「じゃあ13ってなんなのよ」

「意味なんてないんだよ。適当な数を印字させて、僕らの連想力を試ただけだよ。挑戦状さ、一種の」

「挑戦状？　誰から」

「仮にMとしよう、Mからの挑戦状……。とうかさ、壁だよ、壁、壁、頭文字がMなわけない、この壁が僕と工藤に挑戦状を叩き込んだわけさ」

「壁に意思はあるの？」

「分からない。壁に意思があるのか、それとも壁を操る誰かの意思通りに壁は動いているのか」

「操るって誰が？　なんのために？　スーパースタープロレスリン

グは、梶原一騎のプロレススーパースター列伝のオマーージュなの？
なんのためにオマーージュ？」

「プロレス世代じゃないからよくわからないよ。それはそうと、壁は僕と工藤を試している。僕と工藤のファミコンにかける情熱を。僕と工藤は、世界滅亡の命運を担うに値するのかを」

「いやあね、プロレス世代とファミコン世代は、世代の端と端でかぶるといわれてるのよ。リッキーのサソリ固め」

「それタッグチームプロレスリングで得た知識だからさ。実際にリッキーなんてレスラーいないから。長州力はいるけどさ」

愛する者の死を乗り越えて

「でもいつまでも壁に寄り添ってははいられないわ」

「分かっている。僕と工藤には、目指すべき場所がある……えっと、どこでしたっけ？」

「もう……電撃ビッグバン！でしょそれは。え？ 悪の軍団ローブレイカーを倒すために立ち上がったのでしょ？ 秘密戦隊サーベルタイガーに属する、私と伊藤がどうして、そんな見知らぬ悪と対峙して退治しなきゃいけないのよ」

「一人でボケて、一人でツツコミ、それでいて、ボケとツツコミの順序を入れ替えて、最初に答えを出すことにより、摩訶不思議な世界を作るのを辞めていただきますんか。工藤」

「どうでもいいわ。まあそういうことよ、いくわよ、伊藤。ファミコンショップに」

工藤に気負うところは何も無い。ただ純粹に、ファミコンショップを指すのだ。そして、忘れられた切り込み口から、100円分の印刷物が出続けているのも気にせず、伊藤と工藤の二人は、ようやくに壁の呪縛から解き放たれる。

「工藤。いいのかい？ 印刷物がまだ出続けているよ」

「いいのよ、どうせ、ろくな情報は書かれていないわ。どうせ、残りのファミコンソフトの本数が出てくるんだけど、だからなについて感じよ。リアルタイムに刻々と変化するデジタル数字ならまだしも、印刷された紙の数字にそんなもん期待できやしないし。それにさ、壁が私と伊藤を試す時間は、とくに終わったはずよ。私と伊藤は、認められたのよ。ファミコンソフトを出し尽くし、世界の終わらせるに、ぴったりの人材ってね」

「また、勝手にズンズンと前に進むな。愛戦士ニコルだって、突然切り込む谷底を気にしい、気にしい進むのさ」

伊藤と工藤は、歩を進めた。ただの下校のはずが、立ちはだかる壁に、行く手を遮られて、学校と往來を強いられる。ようやく、壁を乗り越えたと思いきや、伊藤と工藤に、もはや安息の場所は存在しないのだ。

「私の家。そして、私の家から、ちょっと行ったところ、ものの数分だけど、テグザーみたたく、ちよつと飛び上がれば、飛行機に変身できれば数十秒の距離だし、ソルスティス 三次元迷宮の狂獣の世界観みたたく、微妙に2Dと3Dの要素が入り組み、行く手を阻むようなら、いつもよりも時間がかかるわ」

「さらに僕と工藤を足止めさせそうな人物が登場したよ」

「え？ あ、お母さん」

工藤の家、ちなみに一軒家の二階のベランダに現れたのは、工藤の実のお母さんだ。工藤と目元がよく似ていて、一緒に街を歩いているなら、誰しも母娘と疑わないだろう。

「工藤のお母さんは、なにやた挙動不審だ。特に目がつくのが、歩行のたどたどしさ。失礼ながら、聞かせてもらうが、工藤のお母さん、足腰、悪いの？」

「いいえ、全然元気よ。ただお母さん、今、シュミレーションゲームにはまってるのよ」

「シュミレーションゲーム？」

「ええ。今、お母さんSD戦国武将烈伝に夢中だから、1ターンごとに決められた範囲しか動けないのよ。だから、多少、動きにお見苦しいところがあるのは致し方ないわ。この前まで、フリップルにはまってたらしく、無闇矢鱈にモノを投げつけてたけどね。お父さんを消そうとして、お父さんを投げつけようとしたけど、お父さんは、あいにく二人いないから、諦めたようだけどさ」

「あ、急にしゃがみこんで、足払いしたかと思うと、ナイフでも投げる真似をした」

「スパルタンX2の影響じゃないかな。お母さん、スパルタンXに続編があるって知らなかったのよ。今更見つけて、だから今更や

りこんだわけで」

「工藤のお母さん、すぐにゲームに影響されるんだね」

「影響されるくらいじゃないと、ゲームをやる価値なんてないわよ。見なさいよ」

工藤の視線は、もうベランダでコミカルな動きをするお母さんになかった。工藤の悩ましげな両眼が向いた先には、そこそこ広いグラウンドが広がっていた。

「野球やってるね、それがどうしたの工藤」

「よく見てご覧なさいよ。ちなみに、このスポーツ公園の名称は、ジャンピンキッド ジャックと豆の木ものがたり公園よ。ジャンピンキッド ジャックと豆の木ものがたりの発売を記念して、宣伝含みで、このスポーツ公園のネーミングライツを買ったのよ」

「へえー。なんとも嘘くさい話で、実際、嘘だろうけど、まあいいや。で野球やってる少年たちがなに？」

「この野球少年たちは、ひどくファミコン野球に影響されてるの」「なんだって？」

「みて、ご覧なさいよ。あの打席に入ってた子。ちょうど三振したけどさ。なにか、満足げにぶつぶついつてるでしょ？」

「ほんとだ。三振してもどこか爽やかだ」

「あれは、三振しても打撃内容に満足したことからの笑顔。なぜそれがわかるっていうと、あの子の唇の動きを読心術するのよ」

工藤も伊藤も読心術の心得はないが、ハッキリとした短い口の動きくらいは理解できる。

「あ！ 71点とつぶやいたように思える！」

「そうよ。今の打席結果を点数化してるのよ。燃えプロ！ 90 感動編の影響よ！」

「あ、日本初の採点機能つき野球ゲーム！ 野球は明確に結果が出るスポーツなのに、カラオケみたいなしょうもない採点してどうするんだっていう気もしないでないけどさ」

採点結果をつぶやく子どもが打席から去ると、また次の子どもが

打席に入る。初球、その子どもは、当てただけのファウルを放つ。するとどうだファウルを打つやいなや、打席の子どもは、ありえないほどうなだれて、投手と捕手のバッテリーは、勝ちを確信したように、無邪気に喜んでいるのではないか。

「どういふことだ、それにファウルをしたあとの捕手の動き！ 敬遠するかのように、立ち上がった。まさか、あれは明らかに、燃えろ！！プロ野球独自のルール！ ファウルを打った後は、どんなボール球もストライクなるルールで行われているのか！」

「そのとおりよ、さすが伊藤ね」

「まさか！ 燃えろ！！プロ野球にルールの影響を受ける子どもがいるとは！ これじゃあファウルを打つことは、アウトに等しいのではないか！」

それでも子どもは、飛びついて敬遠気味のボールに食らいついていく。だが、どうしたことか打った子どもは、走らない。

「ど、どうして！」

「ベースボールの影響よ。かわいそうにベースボール、ファミコン野球の元祖だけども、あれに影響されると、打つ投げるはこなせるけれど、守備と走塁は完全オートと思っちゃう子どもが生まれるのよ」

「まさか……ベースボールで野球を覚えたとなると、セリーグのチームしか知らない子どもの可能性が高い。それこそエモやんの10倍プロ野球の悪夢の再来じゃないか！ セリーグ編と銘打ってパ・リーグ編の発売を匂わせておきながら、ゲームシステム自体があれすぎてパ・リーグ編の制作が宙に浮いたいわくつきのゲームの！」

新たに打席に入った子どもは、果敢に初球を打ちにく。それもそのはずめちゃくちゃなストライクゾーン相手にするには、初球攻撃しかないのだ。

「あ、結構、パワーある！ 外野にとんだぞ！」

レフトの子どもが前に出てくる、ライナー性の打球に関わらず、レフトの子どもは、小器用に、この打球を処理するのであるが、な

んと、このレフトの子ども、打球の勢いに負けて、10メートルほど後ずさりするのではないか。

「あ！ 後ずさりした！！ まさか、あの打者の子ども、超人ウルトラベースボールに影響されて、ミサイル打法でも会得したの？？」
「そんなわけないでしょうよ。そんな打法をマスターできるわけがない。むしろ影響受けたのレフトの子どもの方よ」

「ああ。なるほど、時代劇の殺陣は、切られ役の方が熟達した技術が必要のように、あのレフトの子どもが、後ずsりを過剰に演出することによって、超人ウルトラベースボールを再現してるわけか」

「ところで、攻守交替、攻撃側は守備につくはずだけど、一人ぽつんと攻撃にも守備にも参加しない子どもがいるけど、どうしたの？

燃えろ！！プロ野球 88 決定版のバイオリズム機能に悪影響を受けて、今日体調優れないから、僕休ませてもらうと、ただの草野球にも満たない遊びを放棄したのかい？」

「違うのよ、あの子は、ベストプレープロ野球の影響を受けたのよ。つまり、一人監督気分なわけよ」

「まさか！ それじゃあ、グラウンドに散る友人たちを、こいつ選球眼Dとか安定度Eとか、特に制球やスピードに優れた特徴がないけれど、なんとなく抑えちゃうから技術Aでバランスとっておくかみたいに、勝手に査定してるの？」

「ええそうよ。しかも、彼、ベストプレープロ野球スペシャルから入った口よ。ベストプレープロ野球スペシャルといえば、有名な初期不良の作品よ。選手データ閲覧画面で、選手の入れ替えすると、名前だけ入れ替わって、成績が入れ替わらないっていうとんでもないバグが生じた作品よ。選手の名前、データ、エディット自由だけでなく、成績さえいじれちゃう自由度のあきれるほどの高さがうりの作品だったのに、さすがに、ゲームの肝である成績いじれるのは、まずいとスペシャルじゃ、成績エディットを自粛した途端にこれよ」
「知ってる、初期不良騒ぎがあったことを。でも、当時はもうスーパーファミコンの時代。ファミコンの地味めなゲームの初期不良な

んで、たいして話題にはならなかったよね。おかげで、初期不良と知らずに、泣く泣くゲームをしたユーザもいるらしいよ」

「うん、だから、ベストプレープロ野球シリーズの最高傑作は、ベストプレープロ野球’90といわれてるわ。ベストプレープロ野球？は、元祖で消化不良だった、投手のスタミナがどれも同じだったとか、パ・リーグでプレイするのが、一種の裏技だったりした、どうみてもかしな面を消化させて、新データみたく、データの入れ替えだけで終わらせなかったの。さらに、90では……。あら、ごめん、たいして進化なわったわよ。自由にエディットできるくせに、たいした進化もなく、データ入れ替えの作品作るとはね」

「といいつつ、工藤からは、ベストプレープロ野球に対する情熱を感じる」

「まさか、私が見てるだけの野球ゲームやるわけないでしょうが。」

私は、バトルベースボール派よ。現実の野球選手もときより、SDヒーローの野球のいいわ」

「本当かなあ。まあいいや、ところで、あの子たち、将来、甲子園とか夢あるのかなあ」

「そうよ、甲子園に出て、甲子園のデータに入る。これが、野球少年の僥倖よ」

「甲子園？ あれ、たしかに、88年の夏の甲子園出場校49校のデータが入った思い切った野球ゲームだったけどさ。当時高校三年で88年の甲子園に出場した現中日の谷繁は、たにしげとして、高校生にして、もう野球ゲームに登場するなんて偉業を達成したんだよね。よくプロ入りの時に、ファミコンに名前が出るような選手になりたいと抱負を述べる選手がいるけど、谷繁は、プロ入り前にあっさりと到達してたんだよね」

「ええそうよ。甲子園のこだわりは、後発の究極ハリキリ甲子園もかなわないわ」

「甲子園か……」

「なに、伊藤。悩ましげな顔してさ」

「いやもう、夏は訪れないと思うとね」

「訪れないかもね。だって、今日、この地球の歴史が閉じてもおかしくないのだもんね」

伊藤と工藤の目の前に広がるスポーツ公園には、相変わらず、楽しそうな子どもたちの笑い声が響いてる。

「向こうでは、サッカーやってるわ。ファミコンの初代サッカーに影響されたのかしら」

「いやキャプテン翼でしょ。だって自由の象徴であるサッカーの割に指示待ち族ばいよ。キャプテン翼に影響されたならしょうがない。いちいちプレイを止めらせて、シュートするかどうかの指示を待ってる」

「漫画やアニメのキャプテン翼に影響されるならまだしも、ファミコンのキャプテン翼に影響されるのはまずいわよね」

「ああ。水島新司の大甲子園もキャプテン翼？ スーパーストライカーと同じようなシステムだけど、あのコマンド選択方式に影響されたスポーツプレイヤーの末路ときたらさ、大変悲惨なもので。だって指示があれば、こなせるけど、自分で考えることができないプレイヤーに大成はないよ」

「そうそう、だから、もし将来、私に子どもができたら、自分で考える能力を磨かせるために、日本一の名監督でもやらせるわ。永遠に監督をし続ける呪いにかかった悲しげなバックグラウンド持つゲームだけだね。あとゴルフアーの母親もいいかな。ならパットパットゴルフをやらせるわ。いかいにもみみっちいゲームだけど、300メートル飛ばすのも一打なら、数メートル転がすパットも同じ一打。一打の大切を知らしめるためのパットゲームよ」

「僕は、キックアンドランでもやらせるかな、ヒットエンドランみたいだけど、サッカーゲーム。ウィナーズカップ、これも競馬ゲームと見せかけてサッカーゲーム。ダイナマイトボウル。なんとなくアメフトゲーム？ と錯覚させて、その実、ボウリングゲーム。そう言われてみると、近所の寂れたボウリング場みたいに見える」

から不思議」

「子どもか……、伊藤と私に、子どもなんてできるかなあ」

「できるんじゃないの」

「どうして？　もう今日にでも世の中は終わろうとしているのに、どうして、清純な高校生である僕と工藤に子どもができる？」

「できる。妖怪倶楽部が、燃えプロ大人気の時に、足りなくなったロムカセットの替りになったみたいにさ」

「誰の子どもだろうね」

「伊藤の子どもも私の子どもも似ていたりして。ビックリマンワールド 激闘聖戦士の戦闘シーンがドラクエと瓜二つ見たくさ」

「仕方ないことさ。いいものの模倣するのは。僕の子どもは、どうせ優等生、僕に似て。そんな子どもを見て、羨ましがる工藤が、僕と似たような子どもを育ててもおかしくないよ」

「そうね。私は、バイナリランドみたいな恋愛がしたつかの。障害があっても乗り越えて、結実するみたいなさ」

伊藤は、工藤の気持ちかわからない鈍感な心の持ち主なのか、それとも全てを理解して、はぐらかせているのか。伊藤と工藤の思いが、もし結ばれるなら、その結婚式、誰が工藤の横に座るのか。それは、ベランダにコミカルな動きを見せていた母親のはずなのであるが。

「お母さん」

「どうした工藤。スポーツ公園ウォッチングに飽きたの？」

「そうじゃないわ。お母さんが倒れてるのよ」

ベランダで今の今まで、コミカルな動きを見せていたはずの工藤のお母さんがいつのまにか絶命している。

「ええー　ちよっち待てよ！　はやく助けなきゃー」

「……覚悟の上なんでしょ」

「覚悟の上……そうか、僕と工藤は覚悟の上でファミコンソフトを語り尽くしてるんだ。ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏といった次の瞬間、工藤が息絶えるかもしれないし、ゴルゴ13 第二章 イ

カロスの謎と言いつつ瞬間、僕が死ぬかもしれないんだ」

「そうよ、覚悟の上で動いてるのよ。ナイトガンダム物語は、ガンダム十西洋風RPGなんて、安易で売れ線狙いすぎて思われるのわかって制作してるのよ。やっぱりそこそこ当たったからナイトガンダム物語2やら3まで出しちゃう商売根性、見習わなきゃねえ」

「根性、執念は、肉親の死も振り返らないか」

「なにが引き金？ 人、一人を殺す殺傷能力しかもたないソフトは、何？ スポーツ公園に顔を向けてる最中に飛び出したどのファミコンソフトが、私のお母さんを殺めたの？ 犯人探しをしたい気持ちもあるけど仕方がないわ。私と伊藤は、前を向かなきゃいけないの」「トップストライカーかめざせ！ トッププロ グリーンに賭ける夢あたりじゃないの？」

「そんなスポーツファミコンソフト飛び出してないわよ。きつとゴルフグラウンドスラムのせいよ！ もう！」

伊藤は強がっているが、明らかに母親の死に動揺していることは、伊藤にも強くわかっている。それでお前に進むしかない伊藤と工藤は、過去を振り返らない。

「行こうよ」

「ああ……」

伊藤は、工藤のお母さんに別れの一瞥をして、工藤の家の前をあとにした。

工藤は、振り返りもしない。なぜなら、流した涙を伊藤に見せたくない強がりの一心からだった。

進展しない二人

「お母さんの死を目前とした後にずいぶん明るいね」

「いいじゃないの、どうせ世の中終わるんだからさ」

工藤は、母親の死に負けないように、ムリに元気な自分を取り繕っているように見える。

「どう、この歩き方？」

工藤からは、どこかベランダで見た母親の面影を感じる。姿形が、似ているだけではない、動きの機微にまでに母親を連想させるものがあるからだろう。

工藤は、前を向きながら、前後左右、起用に動いている。いわゆるドラクエでおなじみの、容量の関係で方向転換できない関係から生まれた動き方だ。

「どう？ 伊藤」

「カニ歩きか。ドラクエ以降雨後のタケノコのように生まれては消えたRPGゲームでもカニ歩きだけは真似しちゃいけないよね。ドラクエ完全模倣のマジックキャンドルでさえ向いた方向に歩くし」

「サミーからの挑戦状か。92年のご時世にドラクエそっくりゲームを出すとは、たしかに挑戦よね。忍者クルセーダーズ 龍牙も某亀忍者にそこはかとなく挑戦してるし」

「サミーからの挑戦状……なにか聞き覚えのあるフレーズだけど、まあいいや。ファミコンとは無関係そうだし」

「無関係とくれば、モンスターメーカーよね。なにやら、今流行のゲームの源流のようで、そうじゃない」

伊藤には、工藤は過去の自分を払拭しようと、ムリに明るく振舞っているようにみえてしょうがない。

スキップを踏まんばかりの勢いで工藤は先行するが、その後姿はどこか寂しげだ。

そして工藤は、突然、なにやら楽しげに、軽快な音楽を口ずさむ。聞き覚えのあるメロディーが、伊藤の胸に染みこんでいく。

「ミュージカル女優にでもなったつもり？」

「分かる？ なんの音楽か？」

「デビルワールドでしょ」

「うん、デビルワールドというか、チャイコフスキーのくるみ割り人形よ。最近クラシック聞いているのよ」

「どうせ、フィールドコンバットの影響でしょ。ワーグナーのワルキューレの騎行」

「ブー」

「ああチャレンジャーね。軍隊行進曲かい。それともちゃっくんぽっぷの結婚行進曲？ これもワーグナーだね。なにかクラシック音楽家の名前をぶらぶら並べると、知識人になった気分だ」

「……メジャーどころをついてきたけど、残念ながら違うのですよ」

「じゃあなに？」

「ジャイラスよ」

「ジャイラス？ ああ……」

「ああ？ ってそのいまひとつの反応見ると、うふふふ。クラシック音楽はまだまだみたいね。ジャイラスで使用された曲は、トッカータとフーガなのよ」

「トッカータとフーガ？ ってそのあのえっと」

「バッハよ、バッハ。クラシック音楽は、いわゆる著作権フリーのせいか、ふんだんにクラシック音楽が使われてるわよね」

「それはそうと工藤。君、強いね」

「何がよ」

「だって、実のお母さんの死を目の当たりにして、それだけ健気でいられるのってすごいことだよ、うる星やつら ラムのウエディングベルで幼稚舎にエレベーターがあったことよりもすごい」

「だからなんでも繰り返すとおりよ、世の中は閉じようとしているのに、恐怖もなにもないわ。カジノダービーといかにもカジノゲー

ムを匂わせといて、ポーカーとかカジノの定番のひとつもないゲームを世に放つ方がよほど怖いわよ」

「そっか……」

伊藤は、工藤の母親に対する感情を胸にしまい込む。工藤がこだわらなければ、伊藤が恐怖に悶える必要はどこにもないからだ。

「だけど、僕は怖い。僕が、世の中を破滅に導いてると知りつつも、いらぬ恐怖は僕を蝕む。僕は、家に帰るのが怖い。いつも優しく笑いかけてくれる家族が、もうこの世に人じゃないかもしれないからね」

「シティコネクションみたいに塗りつぶしてるわよね」

「急になんだい？」

「私と伊藤は、塗りつぶし作業をしてるだけよ。ファミコンソフトを網羅するって作業をしてるだけよ。私と伊藤の作業にかこつけて、誰かが意地悪に世界を破滅に導いてるだけよ」

「関係あるけど関係ないか。確かにね。僕と工藤は、ただのていのいいスイッチのようなもの。スペースシャドー ハイパーショット基本セットといいつつ、販売不振か、ハイパーショット対応ゲームをその後、発売しなかったバンダイの男気を見習って欲しいよね、意地悪する誰かさんはさ」

「ところで、もう夕方ね。お腹すかない？ 私はすいたわ。私の家に寄ってて、お母さんが夕食ご馳走してくれるからと言いたいところだけど、お母さんはもう……」

「どっかで、食事すればいいよ。でもやってるからなく 終末に怯えて早めの店じまいとかなってないかなあ」

「僕と工藤の帰り道、間食の定番といえば、某ハンバーガーショップだよ。バーガータイムのやりすぎで、ハンバーガーにトラウマのある工藤だけど、この際、かまわない。腹ペコな僕は、突撃する」

「そうよ、私は、バーガータイムのやりすぎで、ハンバーガーにトラウマがあるの。でもしょうがないわ。私は、伊藤についていく」

「って、勇んで、ハンバーガーショップに乗り込もうとしたけれど」

「ない、ない、ないわ」

「この終末に店を畳んだか」

「ファミコンショップになってるわ」

「いまさら、2010年のこの時代に誰がファミコンショップなんて必要とする？」

「映画のタイアップなのに、伊丹カラーがどこにもないスウィートホームを彷彿させる店構えね。それにしても、伊藤の言うとおり。ファミコンショップなんていくなら、家に早く帰って、ホームランライター90みたほうがましよ」

「え？ 今年の野球中継は、いまさら、ホームランライター'90とタイアップしたの？ フジテレビが熱ちゅープロ野球、日テレが劇空間とかとタイアップした覚えがあるけど、なぜいまさらホームランライターとタイアップしなきゃならないの？」

「野球ゲームとタイアップするだけましよ。バーディ・ラッシュゴルフ倶楽部ライターとか、チェスター・フィールド 暗黒神への挑戦野球中継とか、Fワンセンサーションライター情報とか、ワケの分からないタイアップするよりはましよ」

「ところで、その中継の解説は誰なのかい？」

「いがわよ」

「いがわ？ ヤンキースの？」

「違う、いがわすぎるよ」

「ああ、プロ野球殺人事件？の探偵役の」

「かきふまさゆきとダブル解説よ」

「え？ その人、借金でTV解説から追われたんじゃないの？」

「だから、それは掛布でしょ。あくまでも、今日の解説は、かきふよ。いがわと大の仲良しで、外車を乗り回して、酔っ払い運転して逮捕されても、反省なしの態度が電鉄本社の逆鱗に触れて、タイガーキッツの復帰いが絶望的のかきふよ」

「なるほど、ゲームキャラが解説するのか。ところで、しれっと実名使ってた野球ゲームが、選手会の圧力に負けて、実名もじりに替

えた最初のゲームは、ファミリースタジアム'88から?」

「ファミスタシリーズはそうだけど、野球ゲームはもっと前実名使用を控えたわよ。88年に発売のゲームはそうよ」

「ちょっと待て、ファミスタ88は、88年の予想データを楽しむバージョンでしょ? ファミスタ'91は、90年の年末に発売されてるしさ」

「88は違うのよ。88は、88年の年末に出た、つまり88年のプロ野球を楽しむゲームよ。だから長嶋一茂は期待はずれのデータで登録されてるし、Hチームは、南海仕様のユニフォームを着てる。でも、88年の年末に発売ってことは、もうすぐに89年でしょ?

89年88と刻印されたゲームを売るのはどうかとの葛藤もナムコにはあったと思うのよ」

「それじゃあ、年度の矛盾が解決されたのは、ファミスタ'89開幕版!! ってことか」

「ええ、夏に初めてファミスタを出すことによって、年度の調整をしたのよ。おかげでファミスタ'90は89年の年末に発売することができた。90と銘打って、データが89年の決定版じゃないか。野茂も与田もないじゃないかと今度は違う矛盾が生まれたけれども」

「なるほど、奥が深いね。年度ひとつとっても。って僕と工藤は、どうしてファミコンショップの前でたたずんでいる?」

「ハンバーガーを食べようと思ったら、ファミコンショップに鞍替してたんでしょ? でも私と伊藤は、もともとファミコンショップを探しに探して、街中をクルクルランドしてたんでしょ?」

「そうだった? でもところでなんでファミコンショップを探してたんだっけ?」

「それは私が握るアタッシュケースにあるの。落ちゲーのファミコンソフトがつまったこのアタッシュケース。でも足りない落ちゲーがある。その漏れた落ちゲー探しにファミコンショップを訪れる必要が生じたのよ」

「アタツシケース？ 工藤は登校カバンしかさげてないじゃないか」

「うん？ あらそうだっけかしら。アタツシケースどっかに置き忘れたのかしらねえ。妖怪屋敷に潜入した時かしら。それとも、タイガーヘリの標的にされて、命からがら、生き延びた時かしら」

「そんなことあったっけ？」

「もう伊藤は、物忘れ激しんだから。それじゃあ、プロポーズしたこともお忘れ？」

「え？ プロポーズ？ 僕が、工藤に？」

「ええ、もう忘れた？ モアイくんを人気キャラに仕立てようとしたコナミみたいにさ」

伊藤が忘れてるわけがなかった。伊藤の発した言葉は、恥ずかしも伴って、まだ伊藤の体内をくすぐるようにかけめぐっているからだ。

つい今しがたのしくじりを掘り返されるほど、心の傷がうずくものはない。伊藤は、清々した気持ちと若干の後悔を胸にしまい込み、工藤をファミコンショップに誘う。

「どっちでもよかったんだ。店員がいても、いなくとも。だって世界の終りが近づいているのに、お金を払うやつがどこにいる？」

「かといって、ファミコンソフトを、いいチャンスだところ泥しようにも思わないわよ。いまさら、アストロファンクをかつぱらってどうするの？ 質素なレース画面が、終末の雰囲気醸し出してくれるかもですけどさ」

「なんだ、工藤。いつているうちに、終末に寂しげなレースゲームをやる意味を見出したのか。頼りなさげにしめて」

「まあね。ありっていえば、ありよ。何も、最新技術が詰め込んだ性能のいいレースゲームをやるだけが脳じゃない。F1レースだって楽しいものよ。左右に自機を動かしてるだけなのに、なんだか十分にF1レーサー気分になれるしさ」

「左右に動かしてるだけか……身も蓋もない意見だけど、的は射てるね。ファミコンの限界を感じて、3Dもどきのレース画面を諦めた任天堂は、実質的の後継作であるファミコングランプリ F1レースでは、ラジコン風のレース画面に切り替えたわけさ。ある意味、天下の任天堂より先に気づいたのは、ロードファイターやジッピーレースかもしれない。俯瞰型のレース画面はファミコンの限界に優しい。車とバイクを替えだけで、やってることは同じじゃんって気持ちいでもないけれど。バギーに替えれば、ほらもうバキーポッパードしさ」

「天下の任天堂が諦めたのに、どうしてそれなのに、フェラーリグランプリチャレンジは1992年の世の中に、ダメ出し食らった

3Dもどきのレースゲームを出したのかしら。P O L E T O F
I N I S Hはどうして、89年の世の中に、普通の3Dもどきのレ
ースゲームをつつこんだのかしら」

「92年のゲームのあとに、89年のゲームを出すのは、いささか
順番に問題ありと言いたところだけど、気持ちにはわかるさ。確か
に、任天堂の模倣をすべしと思う。任天堂の遊び心地第一の前に、
くだらない見栄は消し飛ぶのさ」

「そうはいってもF I Z E R Oもよく考えれば、次期が左右に動い
てるだけよね。時々、ジャンプとかするけどさ」

「ゲームの性能が極まれば、ダメ出しされたゲームシステムも生き
てくるものさ」

「それより次世代機のゲームの話をして、伊藤はどうして、私を咎
めない？いつもの伊藤なら、次世代機の話なんて、時間の無駄っ
て鼻息を荒くするのに」

「話の展開上、しょうがないよ。あらゆる事象をゴチャ混ぜにしな
ければ、1000本を超えるファミコンソフトであ、名前の上から
ない残りの300のソフトなんて語れやしないからさ」

「そうね、私もそれを感じてたのよ。あの手この手でファミコンソ
フトを話に紛れ込ませたけど、どうも話題にのぼりやすいゲームか
ら処分してく感じがたまらなくいやだったのよ。でも、もう吹っ切
れたわ。私と伊藤の目の前には、ファミコンソフトが広がってる。
私のかわいい手に握れば、次第に話題が膨らんでいく。無理やりに
ねじ込ませる必要はないのよ」

「そうだけどさ、工藤は、ここに來た目的を喪失しかかった。僕
と工藤がファミコンショップを探しまわったのは、落ちゲーのコン
プリートのためだった。でも工藤の些細なミス、つまり落ちゲーの
詰まったアタッシュケースを喪失したことにより、ここに來た意味
も喪失したはずなのに、工藤はどうしてこうして、新たな利用手段
を構築して。ファミコンソフトを目の前に、眼を輝かしている。僕
が思ってたより、工藤、君はタフだ。精神的にね」

「ますます惚れ込んだ？」

「そうかもね。僕の理想なタイプは、おそ松くんに出てくるようなとトト子ちゃんみたいな女の子だ。コミカルでさばけていて、君のように図太くて」

「あら、トト子のキャラは、漫画のおそ松くんじゃ、ごく普通のヒロインキャラで面白みがないって知ってて、そんな戯言をおっしゃるの？」

「なぬ。それじゃ、僕がよく知るアニメのトト子やおそ松くん バック・ツォー・ザ・ミーの出っ歯の巻のトト子ちゃんは、赤塚不二夫の意図とは外れたキャラなのかい」

「ええそうよ。伊藤の求めるトト子は、後に作られたトト子よ」

「なぬ？」

「ってこんな感じでよろしい？」

「ああいい感じだ。他のジャンルに脱線しつつも、ファミコンソフトを織り交ぜてく、この感じが、残り300のファミコンソフトを片付けてくうただひとつの道取りさ」

伊藤と工藤は、苦し紛れにファミコンソフトをあげている自分たちの愚かさに薄々気づいていたのだ。何気ない会話の端々にむりにファミコンソフトを詰め込んで、無駄に消化させた歴史書は、黒のカバーにでも、収納させて、どっか心の奥隅の日の当たらない場所に封印してしまえ。

なぜなら、伊藤と工藤の目の前には、無数のファミコンソフトのパッケージが広がっているのだから。

「手にとろう」

伊藤は、吟味する。薄暗く、店員の無事も確認することもできないほど雑に込んだ店内の雰囲気は、伊藤の高揚した気分を後押しする。

ラックに縦横無尽に並んだパッケージは、ジャンルごとに分けられたでもなく、アイウエオ順の規則性にそって並んでいるわけでも、ユーザーの精神的成長と歩を同一にするかのように、年代順に並ん

でいるわけでもない。

「無造作。わずか入店3分の僕に法則性は発見できない。だから無造作に並んでると、僕は断言する」

「双截龍の隣に双截龍？が並んでいるのは、奇跡なのかしらね」

「偶然に僕は原因を求める。なぜなら双截龍？は、遠く離れた場所にぽつんとあるからだ。必然なら？と？から？を遠く離すマネはしない」

「そうか、そうよね、そうそう。うんそうさ、だって普通なら？と？の同時購入のユーザが多いはず。それなのに、？だけ離れた場所に置かれてるのは、この店のやる気のなさを示す証拠よ。だって、こんな世の中お終りに客が訪れても反応ひとつしないっておかしいわよ」

「おかしいかな？　だってもう店員さんは、この世のいないのかもしれないんだよ。とつくに死んだかもしれないし、僕と工藤の入店後のなにげない会話で急死したかもしれない。それ以前に、店に閉じ籠もる店員だって、世の中、何が起きてるかわかってるはずさ。まさしくそれどころじゃないんだから。客に挨拶するどころじゃさ」

「それどころじゃないか……」

「それどころじゃないんだよ」

工藤は、スカートの奥に気を使いながら、しゃがむ。工藤の目の前には、これまた無造作に置かれた箱があった。箱の中身は、これまた無造作に置かれたファミコンソフトの山だ。いわゆる箱、説明書なしの素の状態のソフトの山だ。

「ひとつ取ってみる。こうやって、無造作に取っても、まだ未消化のソフトなのが私の運の良さ」

まるで運だめしをするかのように、箱の中に手を突っ込むと、工藤は、一本のロムカセットを引き上げる。

「ほら、みてほら、みんなのたあ坊のなかよし大作戦よ。まだ未消化だったわよね。かといって、私は、ソフトの表づらに興味があって引き上げたわけじゃないのよ」

工藤は、おもむろにロムカセットをひっくり返す。

「私が興味あるのはただひとつ。名前の有無よ。無常よね、中古の名前入りのカセットってさ。所有を放棄したのにさ、ロムカセットだけ持ち主が誰かを明確に主張してるってさ。みんなのたあ坊のなかよし大作戦か……名前が書いてあるとしたら、幼児向けだけに、拙いひらがな文字の名前が記されてるはずよ」

今、たしかに舞い込む近未来を見切ったはずの工藤であったが、現実には想像より酷である。

「……どういうこと？　なんでおかしいわ……」

工藤さんはあらゆる裏が気になる

「どうしたんだい？　まさか名前じゃなくて、パスワードとか記されてる？　オリユンポスの戦いのラスボス前のお得なパスワードとか」

「違うの、バーズテイルって書いてあってさ」

「バーズテイル？　例の3Dダンジョンの？　まさかファミコンソフトの裏にファミコンソフトの名前って……なんだか奇妙。大きなプレゼントの中身がどこまでいってもプレゼントで最後に出てきたのが小さな宝石ってくらいに奇妙。エポック社ファミコン参入第一弾はもちろんファミコン野球盤！　あれでもファミコンにしちゃったら、もはや野球盤じゃないじゃんってくらいに奇妙」

「違うのファミコンソフトのタイトルが記されてるだけなら、不条理に要因を押し付けることができるだろうけど、違うのよ。バーズテイルのマップを書こうとしてるのよ」

「マップだって？　まさか限られたロムカセットの裏面に名前やパスワードを書き込むスペースがあっても、マップングするのは、いかにも無謀」

「無謀と思いつつ、手を伸ばした先にメモ帳の広告もなければ、手元のロムカセットの裏面利用せざるを得ないかもよ。でもやっぱり無茶な試みだったよね。わずかな道筋が記されてるだけでそれからのマップング放棄してる。？か？かな？バーズテイルの。？は自動マップング機能つきだし」

「しかし、興味深い。カセットの裏面に人生が読み込まれてるなんて」

「そういうことよ。ファミコンソフトは、ユーザの手にわたった瞬間に、その持主の人間性を反映するの」

工藤は投げ捨てるように持っていたロムカセットを箱の渦に返す

と、また別のファミコンソフトを引き上げる。

「続いて、ヘラクレスの栄光？ タイタンの滅亡……」

「肌色使うセンスを疑う」

「これまた好都合よ。？は語っても、？は抜け落ちてたの気にしてたところなのよ。でも私は、オモテ面に興味がないのよ。私は、イラストされた三人パーティー構成がドラクエ？と酷似されたことにも気を止めず、躊躇なくひっくり返す……なにこれまた、すごいわ！！」

「どうした」

伊藤は思わず、前かがみになる。しゃがんだ工藤が、時折、意識をスカートに配れず、無防備になったとしても、臨戦態勢をとらない伊藤が、工藤の驚きに思わず、体を前に倒す。

「苗字と名前が書いてあるのは普通なんだけどさ、むしろ名前だけじゃなくて、苗字まで記す辺りに用心深さがにじみ出てるんだけどね、苗字にばってん印が記してあって、上に違う苗字が書かれてるのよ。ヘラクレスの栄光？を所有している間に人生の転機が訪れたのよ。親が離婚したか、再婚したか、それとも復縁したか、あるいは養子にもらわれたかなんだか分からないけど、とにかく新たらしい苗字になったのよ。だから、持ち主はいちいち書き換えたのよ、律儀にね。プライバシーや個人情報保護の観点から、名前は伏せてファミコンソフトに替えさせてもらうけど、フォーメンションZがセクシオンZにかわったようなもの。Zが名前で、フォーメンションやセクシオンが苗字ね」

「僕は、悪い方に人生が転んだとは思えない。なぜなら、持ち主が意気揚々と苗字を書き換えたことから、苗字の変更は、持ち主にとって嬉しい出来事であると伺える。だって、離婚とか悲しい事実の前に、ファミコンソフトの名前なんていちいち変えやしない。持ち主の悪くない人と再婚とか、あるいは両親の復縁かもしれない。とにかく、苗字の変更に嬉しさ余って、思わずファミコンソフトの名前さえも書き換えたと見る」

「そうならばいいかもしれないけど、このロムカセットから伝わってくるのは負のエネルギーよ。私はこう推測するわ。このロムカセットは、持ち主の意図しない理由で手元を離れたの」

「どういうこと？」

「苗字と名前が書かれたことを用心深さの賜物と表現したけど、違うのよ。正しくは、仕方なく苗字と名前を記したの。おそらく、ガキ大将みたいなファミコンソフトを取り上げる輩がいてさ、そいつの下の名前が持ち主と一緒になの。だから下の名前だけ記してると、漬け込まれやすいのよ。これオレの名前じゃんって感じで取り上げるとか」

「だから苗字を記したわけか」

「ええ、でも、ガキ大将の前には、そんな小手先の技術は効かないわ。やっぱり取り上げられたソフトはガキ大将の所有物になって、その結果、苗字にばってん印がなされて、上のガキ大将の名前が書かれた。だって、元の苗字、名前とばってん印、新しい苗字の字体が明らかに異なるのだもの」

「なんだか、君の誇大妄想な気がするけど」

「そんなことはないわ……この推理力は……えつとなにで培っていきべきかしら？ 残ってる推理アドベンチャーゲームなんかない？」

「そうだな……クレオパトラの魔宝で培ったってどう？」

「残りも少なくなると例えも微妙ね。アドベンチャーゲームだけどさ、なんかこう推理力が磨かれるってかんじがあんましないのは、スクウェアが無駄にグラフィックに傾倒するため？ ムーンボールマジックは、一味違った俺たちがピンボール作るところなるぜって気合だけが空回りして、ハオ君の不思議な旅は、魔法学校ものを先取りしてやったぜって感がぶんぶんするけどさ。それでも、スクウェアのやりたいことは、ファミコンじゃ到底できないことばかりって感じなのよ」

「工藤、能書きはいいいから箱に返せ。ヘラクレスの栄光？のロムカセットの役目はもう終わったんだよ」

「そうね、それじゃあこれ、どうかしら？」

三回目の引き上げにして初めて、工藤は意図的にファミコンソフトを選びとった。ほかのロムカセットと明らかに異質な形状をしたそれは、ワゴン売りソフト群の中で、ひととき強いブランド力を発揮してるように見える。

「ファミコンジャンプよ」

「ついに来たか、ファミコンジャンプ 英雄列伝……」

「ええ、当時の子どもが好きなもの二つ、それはファミコンとジャンプ。その二つが融合したんだから、これは売れない方が変よ」

「売れない方が変か……たしかにね、でも制作してるのが……」

「その先はいわないことよ。ピッコロを倒しに行くのよ。ジャンプヒーロー総がかりでね、原作じゃ悟空一人で打倒できたピッコロを、総がかりでね。ピッコロの名前だけでブランド、求心力あるのに、ドラゴンボール 大魔王復活で、なんで名前隠すのかしら、ピッコロ大魔王復活って名前つけた方が売れたんじゃないかしら。ドラゴンボールZ？ 激神フリーザ！とかドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人は、いい感じよ、うん、いい感じ。ドラゴンボール3 悟空伝……悟空に求心力があるといっても、悟空伝はないわよ。悟空の総決算をまとめたゲームだからといって、このセンスは疑うわ。ドラゴンボールZ？ってサブタイトルないじゃないのよ。人造人間編がいくら焦点の定まりきらない作品だからってこれはないわ。ラッディウオリアーズ ジャンゴの逆襲。ジャンゴってなにかしら？ こういうサブタイトル付けはいいかなものよ。エッガーランドシリーズなんてもっとあれよ、単純さが売りのパズルゲームなんだから、2とか3でいいのに、エッガーランド 迷宮の復活、エッガーランド 創造への旅立ちってどっちが先に発売されたのかも分らないじゃないのよ。タイムズ・オブ・ロア 失われたメダリオンってメダリオン自体こっちは意味不明よ。メダリオンで検索すると、ジャッキー・チェンの映画が、私のメダリオン知りたい探究心を邪魔してくれるし。機動戦士Zガンダム ホットスクランブルなんて、

場合によっちゃ、ガンダムの名前を小さくしてまで、ホットスクランブルが大きく表示されるファミコンカタログもあるほどよ、浸透力としては間違った方向性でもないけれど、初ガンダムでこれほどうかしら思うのよ」

「アスピック 魔蛇王の呪い。魔蛇王ってなんだよ。ディーヴァ ナーサティアの玉座。どうして、僕が、存じえぬ女王の玉座を狙わないといけないんだい」

「風雲少林拳 暗黒の魔王、魔王に注釈付けなくても、ゲームの魔王なんてどうせ、暗黒撒き散らすものでしょうよ。DANDY ゼウオンの復活ってこれもサブタイトルにタイトルが力負けしちゃってるわよ……ふう……こんな感じでいいかしら」

「OK。やっかいなサブタイトルついたの一層できわよ。それじゃ、本筋に戻ろう。ファミコンジャンプ？ 最強の7人じゃ、そこに堀井雄二のブランド力を注ぎ込んだんだけど、時すでに遅し。第一弾で失った信頼はもう取り返しのつかないものになっていた……。ジャンプ+ファミコン+堀井雄二ドラクエのトリプルブランド、しかも、ジャンプには、ドラゴンボールやこち亀、ジョジョや男塾、おぼっちゃまくんを内包して、これだよ。販売のバンダイがどれだけマイナス力があるかってことだとだよ」

「しれっと間違った事実を織り込んだでしょ？ おぼっちゃまくんがあるわけないわ。小林よしのりは、確かにジャンプ出身の作家だけど、おぼっちゃまくんはジャンプ追放後にコロコロで書かれた作品だわ。もしかして、伊藤、そんなに、私にともだちんこして欲しい？」

「して欲しいかして欲しくないか、女子高生にともだちんこされたくない男子高校生がいたらお目にかかりたいよ。それがたとえ工藤のようなルックスでもね」

「いってくれたわね」

伊藤は、瞬時に股間をガードした。怒った工藤が、感情の向くまま、股間を握りにくるとでもおもったのだろうか。

「しないわよ、かからないわよ、そんな作戦に……。私をわざと怒らせて、ともだちんこ作戦にはさ」

「作戦じゃないさ」

「ふん、どうかな」

「もうー！　伊藤の股間をスーパーピンボールさせちゃうわよ」

「おっと、それはごめんだ。工藤のルックスじゃスティックハンターが精いっぱいだよ」

無邪気に笑いあう伊藤と工藤。新たな恐怖が迫っていることを知らないで。

伊藤と工藤は英雄なのか、世界を破滅に導く危険因子なのか

「工藤にともしちんこされると、H O O Kしてた僕のシャドウブレインが、ガンスモークしたあげく、まじかるどろぴーしちゃうよ」
「だから、下ネタは辞めなさいよ。みつともないわ。ところで、コロコロ作品のゲーム化といえば、かつとび！童児を忘れちゃならないと思うのよ」

「原作のたかや健二先生は、藤子F不二雄のアシスタントとしても有名だね。ドラえもん後期の脇キャラをよく目を凝らしてみると、たかや健二風であることがわかる」

「ファミコンコロコロコミックか、ファミコンジャンプの向こうをはってね」

「ドラえもんだよりと思われがちだけど、ビックリマンやら前出のおぼっちゃまくん、ハゲ丸などを総動員すれば、それなりの作りにはなったはずだよ。パーマンあたりもいい仕事をしそうだ。パーマンの？もP A R T 2も、なぜか藤子アニメゲーム化定番のハドソンやバンダイでなく、アイレムから発売されてる。この違和感、テレビ朝日／シンエイ動画ラインでガチガチだった昭和末期に、フジテレビ／スタジオぎやろっぷが制作したキテレツ大百科みたいに、なぜかアイレムから発売されたんだよね。しかも、発売時期もパーマンのアニメがもう終わって、だいぶたった時期にアイレムがパーマンだよ。まあ、バンダイみたく、アニメのあからさまなタイアップって感じじゃないから、清々しいともいえるけど。魔法のプリンセスミンキーモモもアニメが沈静化してのゲーム化だよな。なんなんだろう、このタイムログ」

「でも当時の基本としたら、この手の寄せ集めゲーム、R P Gをジャンルとして選択するのは免れないはずよ」

「ちゃまやハゲ丸の攻撃方法なんて、想像したくもないね。僕の苦手な下ネタに結びつきそうでさ」

「なによ、かまとぶって、さっき、嬉しげに下ネタ連発させて、ファミコンソフトをいたずらに消費させたクセに」

伊藤に呆れた工藤は、もう無造作な箱のお宝探しはおしまいとばかり、すくつと立ち上がると、再びパッケージ箱が並ぶラックに視点を戻した。

「改めて、居並ぶパッケージ群に眼をやると、並ぶファミコンソフトに規則性がないのがわかるわね」

「うん。パリ・ダカールラリー・スペシャルの横におにゃんこタウンだよ。レースゲームの横に猫探しアクションだなんてねえ」

「いや、無理やり結びつけると、不条理って言葉が当てはまるわ」「不条理？」

「ええ、それおもファミコン創世記らしい無理やりな設定な不条理ゲーム。もし今パリダカのゲーム作るとしたら、豪華絢爛な映像の本格派ゲームだろうし、もし今猫探しゲームを作るのなら。それはもう、猫の生態とか町の機微とか双方向通信とか懲りに凝った設定の自信作を出すと思うけれど、ファミコン版パリダカは違うのよ。妙にリアルなのよ」

「金策に走るんだっけ、レーサーが」

「ええそうよ。当時、意味なく主流だったRPG要素を入れちゃったゲームの一つなんだけど、おにゃんこタウンはもっとひどいのよ。たかが、猫探しに全力で町中の人々が邪魔をするのよ。ありえる？」

今、こんなゲーム作らないわ。今こんなゲーム作るとしたら、確信犯的に、ええ私は、確信犯的に誤用してるんだけど、変なゲームを作ろうとする意図のもとに、奇妙な設定のゲームを作って、製作者が自己満足の泉に浸ることはあるかもしれないけど、頑張っいや頑張ったかどうかは知らないけど、まあわりと本気に作って、こんな設定のゲームを作るのわけよ」

「そうだよな。今、おかしなゲームのジャンルって確実にあるけど、それは確信犯的に、僕も確信犯的に誤用するけれど、作るか、それともよほどの手拔きのゲームかのどっちかだもんな。猫を追

い回す魚屋のおっさんだよ。どういう世界観だよ、一見、現実を正しく捉えてそうで、ありえない世界観を構築する。宇宙警備隊なんて、ラウンドウェーバーがゲルンガーを倒すんだよ。あれ名前はあれだけど、普通すぎる世界観だった」

「消えたプリンセスもどうかしてるわ。富田靖子の是非は置いてくとして、10人まで、民間人を殺害してOKとかね、もう変よ、変よ」

「1人を殺せば殺人犯で」

「10人殺せば、罰金……あれ？ 1000人殺せば英雄じゃなかったかしら？」

「罰金で済むのか、どんな世界観だよ、消えたプリンセスって」

「でも私と伊藤は、1000人じゃ済まない数の人々を間接的に殺めてるのよ。私と伊藤って、英雄かしらね？ それとも罰金で済むかしら」

「怪獣がガシガシやりあう本格的な格闘ゲームを期待してゴジラ買ったのに、蓋を開けてみたら、シュミレーション。このリズム感と、一人を殺せば殺人犯で1000人殺せば英雄って言葉のリズム感が似てると思わない？」 「思わないわ。そしれ、今、断定的にゴジラを語ってせいで、伊藤は確かに、この世界の誰かの命を奪ったはずよ」

「だからなんだろうな、僕と工藤は、殺人犯でも英雄でもないし、かといって罰金を払う義務もない」

「買うでなしに、店内をうろついたら誰にも咎められない。だって世界の終りに何をしたって自由な雰囲気が充満するなか、ファミコンショップで時間つぶしする輩なんて、かわいいものよね。実際、私は見た目もとびつきりかわいいし」

「ドクター・カオス 地獄の扉。まさしく僕と工藤がファミコンショップの扉から再び外の世界に飛び出ると、そんなカオスな光景が広がってるのだろうね」

「外行く？ 気になるでしょ。わずか15分程度の時間潰しの間に

「どれだけ世界が急変したかって」

「うん、ちよっとね」

「デビルマンみたいなのがいいなく、ゲームでもアニメでも、間違えても映画のデビルマンじゃなくて、漫画のデビルマンの世界が広がってるのを希望するよ」

「突然！マツチヨマンみたいな世界だったりして」

「どういう世界だよ。みんなマツチヨマックスペレー漬けで、筋肉もりもりなのかい」

「ビック東海の世界ね。コンフリクトみたいな世界でもいいわ」

「うーん、典型的なウォーシュミレーションか。なんで戦争するんだよ、日本とどこがさ、何の原因でさ。マッピーが某アメリカ国民的キャラにインスピレーション受けてるからだとか？ M i g h t a n d M a g i c があまり売れない日本市場に文句があったとか？ ハッピーバースデーボックスのボックスバニの柄のセーター、どうしてジャパニーズマフィアが好んで着用するんだ、このやろうかい？」

「なんでアメリカが仮想敵なのよ、どこと戦争したっていいじゃないのよ。未来戦史ライオスのゴインキア王国が攻め立ててもいいでしょうよ」

「なんだい、その王国」

伊藤はそこはかとなく、そこはかとな

「それじゃ、内戦よ、内戦なら起こりうるわ。名門！第三野球部みたいに、一軍と三軍が二軍を通り越して、喧嘩して、入れ替えを賭けて戦うようにね、内輪もめよ」

「内戦？ 内輪もめ？ 東京と大阪がやり合うとか？」

「東京と大阪じゃ遠すぎるわ、戦闘機や飛行機に限りある現代日本で、たくさんの兵隊が東京に行くのに新幹線移動よ？ 間抜けよ、ワープマンみたき、ワープできればいいけれど。新幹線で時間つぶしに兵隊が、GREATER DEATHをやったり、バブルボブル2をしたりするの？ 時間つぶしには、テーブルゲームやパズルゲームがぴったりくるって」

「いや、携帯ゲームやるでしょ、今の時代。というか、ファミコン全盛時代も車内でファミコンは無理だよ。移動手段が不足してるなら、スクリーンみたき潜水艦を使用すればいいし、チョップリフターみたいなヘリを用意すればよろしいのでは？」

「まったく、伊藤は無茶なことをいうわ。スクリーンみたき潜水艦やらチョップリフターみたいなヘリコプターをどうして用意できると思うのよ？ 究極タイガーみたき戦闘型ヘリだってムリよ。現代日本の科学力、軍事力なら高機動戦闘メカ ヴォルガードIIを用意するのが精一杯よ」

「いやヘリやら潜水艦なよりも、戦闘メカ用意するのが難しいし……。でさ、東京と大阪の内戦ってどんな風にやり合うの？ 自衛隊が出動するの？ それとも真田十勇士みたいに、現代の徳川家康を総理大臣に見立てて討伐するの？」

「ディグダグ？ みたいに、地面に亀裂入れて罠んで落とすのよ」

「えー東京罠むの？ 大阪罠むの？」

「そうよ。東京罠んで落とすと、大阪が勝利宣言してもまだ早いわ。首都機能が神奈川に移るから、東京の天下統一とはいかないの」

「なんてこったい。東京落としても、神奈川がある。それが首都圏の奥深さ。でも、東京に本社を置くゲーム会社はみな潰れるから、神奈川に本拠を置く光栄の天下さ」

「光栄……光栄」

「あ、工藤。さては、光栄のゲームはどうして、無駄に高い話に花が咲いた時に、漏れた光栄ゲームに目星をつけてるな」

「ばれた？ てへ。検索結果によると、ロイヤルブレットとランペルールがまだ語られてないみたいよ」

「なんで、その2本が漏れたのだろうな。ロイヤルブレットは9800円で、二岡でも手が出る価格だし、ランペルールは11800円って、無駄な高さに花が咲くような価格だし」

「きっと、樂觀視してたのよ」

「樂觀視？」

「ええそうよ、きっと光栄のゲームを出し尽くさなくとも、あとでなんとでもなるとね」

「なったじゃないか。竜王戦（ファミコン将棋竜王戦）みたいに、なぜか一本だけ語り残してた将棋ゲームよりは語れるだろうよ、実際、二岡だの連想ワードを出して、見事に語りつくせたじゃないか」「無理やりっていうか。ネタがかぶってるわ、価格ネタは一度にしてお、乱発するものじゃないわ」

「そうか、ネタかぶりか」

伊藤は、大げさにがっくりとうな垂れる。

「そう気を落とさないでよ。伊藤はよくやってるわ」

「じゃあ、ネタかぶりを許してくれるなら、ブロック崩しネタでいい逃したクオースとかもドサクサに紛れて語ってもいいの？」

「どうぞ、ご勝手に」

「それじゃあさ、ハリウッド映画の傲慢さ、単純さを鋭く批評したときにいい逃したゴーストバスターズ2やらハドソンホークやらダイハードもこの際言い尽くしているの？ ダイハードもハドソンホークもムリヤリ過ぎるよ、ファミコン舞台でとかさ、なんか何度も

使ったネタみただけだ」

「って、ハリウッド映画の腐敗なんて、嘆いたっけかしら？」

「あれ嘆いてなかった？ それじゃ、僕がまるで、一人でハリウッド映画たる強大な敵に喧嘩を売ったみたいじゃないか。それじゃあ、小公子セディをフジテレビが開発？ ムリムリムリ、フジテレビはひっこんでなとか、グレイトバトルサイバーって、なんで、タロウ、BLACK、ニューガンダムってどういう人選だよとか、そもそも、SDヒーロー総決戦 倒せ悪の軍団のがもっと豪華に宇宙刑事とかも共演してたのに、どうして後継作じゃ、謎の厳選がおこなわれたの？ そもそもSDものって鳥山明のドクターランプのモブキャラが全てのスタート地点なんでしょ？ なんだいバンダイグループは後乗りのくせして、SDキャラを看板商品として押し出しますか？ とかよく考えれば、ネタかぶりどころか、SDネタ自体初出に近いよ」

「SD刑事ブレイダー」

工藤のつぶやきは、伊藤の耳に届くほどはっきりと口調を持って、おこなわれた。

「あ、そうだ。忘れてた、SDもの……ギャバンとかシャイダーの宇宙刑事ものをSD、つまりスーパーデフォルメして……って、あやうく、ひっかるところだったぞ。SD刑事ブレイダーは、いかにも宇宙刑事をSD化したように見せかけて、実はまったくの無関係なんだ、なんかスレスレすぎるよ、何もかもさ」

「どうでもいいけど、そこはかとなし悪意を漂わせるわね、伊藤って」

「ううむ……このままじゃ、性悪なレッテルを貼られてしまう。よし、みとけ、外の世界じゃ、世界の終りにかこつけて、眠る悪意を呼び覚ました人間の本性が出まくった人で、街中は溢れているから」

伊藤は、ゆっくりとドアノブに手をかけた。

アストロロボ・ササの女房

「あ、そうだ！ 見忘れた」

「急に何よ」

「朝の連続テレビ小説だよ！ ゲゲゲの女房だよ。毎朝8時の本放送を見てたのに、今日は見逃した」

「何よ、急に。てゆうかさ、朝の連続テレビ小説ってNHK総合で8時、12時45分、BS1で7時45分、そして19時30分って、日に何度もやってるでしょ？ 家に帰って、BSの再放送みるといいじゃないのよ」

「19時30分まで、地球は存在してるのか？」

「私たちのファミコンソフト消化ペースをゆっくりめにすれば？」

「なんとか夕方過ぎまで地球の寿命は持ちこたえるんじゃないのかな」
「工藤、君は甘いよ。放送局はNHKだよ。有事にはNHKにチャンネルを合わせるのが常道。巨大移動要塞ダイバダストにこっそりとやられたリフレクトワールドみたいな現在の地球の危機を、NHKは伝える義務がある！ 世紀末の地球の危機は、NHK総合、NHK教育、BS1、BS1、BSハイビジョンのNHK主要5局で繰り返し伝えても間に合わないぞ！ だからBS1の再放送を取りやめる可能性は高い！」

「なら土曜日の一週間まとめてやる再放送まで我慢すればいいんじゃないのかしら？」

「土曜日まで持つわけがないよ」

「あ、そうね。ところで、なんで、急にまた、朝の連続テレビ小説なんて思い出したの？ 週末間際の終末の世界だし、頭の中にはファミコンソフトが一杯だし」

「悪魔くん 魔界の罫のパッケージが目に入ったんだよ」

「ゲゲゲの女房ってタイトルで印象つけてるのに、水木しげるの代

表作といえば、ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境なのに、どうして、伊藤は、悪魔くんから朝の連続テレビ小説を連想するの？」

「水木しげるがノータッチだろう、ファミコンの鬼太郎を代表作風に語るのよしてくれ」

「ならゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦でおなじみの水木しげる」
「もっとマイナーな方になぎ合わせるのもよくない。あくそれにしても朝の連続テレビ小説を見逃したのが残念、これから見れなくなっちゃうかもしれないのも、なんとも残念。ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境の女房が当たったら、の制作をガンガンラブコールしようと思ってたのに、アストロボ・ササの女房とかさ、工藤も見たかったろ？」

「え、あの変なピンク色のロボットの女の一代記？」

「そうそう。ボンバーキングの女房よりはいいでしょ？ 爆弾魔の女房の苦勞なんてお話は、普通の主婦は食いつかないよ、絶対」

工藤は、それとなく真実に近づいていた。地球は、もはや伊藤と工藤の手にあるといっても過言でなく、地球の滅亡を早めたり、遅めたり、全ては伊藤と工藤の自由であるのだ。

伊藤と工藤は、類まれなるファミコンソフトへの執着心によって、世界の実質的の支配者になりえたが、伊藤と工藤の瞳は、征服欲でぎらつかない。

伊藤と工藤の視線の先にあるのは、ファミコンソフト全網羅だけなのである。

「よし、覚悟を決めた？ ひさびさに ふぁみこんむかし話 遊遊記に手を伸ばして、ディスクカードにゲームプレイの支障をきたすような損傷がないかとドキつかせながら、前編のシナリオをクリアし、さあ後編だ。こっちのディスクカードの保管状態のが危ういぞ。どうか、起動してくれと覚悟を決め、ディスクカードをディスクシステムにインサートしたあの時の気持ちを思い出さないか？」

「いや別に」

「あそう、それじゃあドア開けるよ。僕と工藤の閉塞感を演出する

かのように、ドア中貼られたファミコンソフトのステッカーや宣伝ポスターは、ちょうどいい外界との遮断になっている。なんだよ、ゲーデックス外伝 1月29日 戦闘配備完了って、いつの1月29日なのさよ。しかも、ゲーデックス外伝は2月5日に発売された事実が確認されてる！ 公式発表された仮の発売日から、わずか一週間の遅れですんだけど、一週間遅れた謎が、僕の探究心を呼び起こさせる。重大なバグでも発見された？ それとも戦略的に発売日を避けた？」

「いいじゃないのよ、どうでも」

「なんだか、急にまた冷めてきたね、工藤」

「別に、前みたいにファミコンにも伊藤にも飽きたわけじゃないから安心して。ドアノブに手をかけてから、一向に進まない伊藤にちよっと苛立っただけよ」

「ならいいか。よし、それではいくよ。開け……ドア……シルヴィアーナとシルヴァサーガが瞬時に判別できるような優れた頭脳をおくれたまえ」

「なにドアに願ってるのよ」

「それなら、工藤。君は、シルヴィアーナとシルヴァサーガがどっちがどつか、すぐに分別できる明晰な頭脳だってこと？」

「いいから、いいから、私は特別かわいい上に、頭も結構いいから。アドベンチャーズオブロロは、エッガーランドシリーズって知ってるし」

「ええ、それじゃあ、アドベンチャーズオブロロ？もエッガーランドシリーズ……知ってたよ……ドア開けよ」

「急にあっさりになったわね」

「……あれあれあれれ？」

「どうしたの？」

「開かないんだよ、ほら」

「またこのパターン？ ドアの開け閉めに日に何度かかっているのよ」
伊藤を押し出すように工藤はどかすと、自らドアノブに手をかけ

た。

「私に任せてごらんさい。J U J U伝説でどうも猿の操作に戸惑う弟に見かねて、私に任せなさいと啖呵を切った以来だけは、この自信」

「ああ、ちょっと待って……」

工藤がドアノブをひねると、扉はあっさりと開かれた。

「ほら、開くじゃないのよ」

「まったくもう……わざと開かないふりをして、あれれ、合い言葉があるのかな？ ファミコンショップだけに、なんかのゲームのパスワードとかって具合に適当にかこつけて、ファミコンソフトの消費を目論んでたのに、ああもう……マジックジョンの師匠マジックポンもびっくりのマジックを工藤は仕掛けたてくれたよ……。扉を普通に開閉するなんてさ……」

「急ぐこともなくてよ。もう残りのファミコンソフトは200を切ったんだからさ、そういたずらにむやみにファミコンソフトを消化させる必要性はもうないのよ」

「なに？ 200を切ったって？」

残り180強のファミコンソフト

「うん、200を切った。ゴールはもうすぐよ」

扉は開かれ、外界とつながりをもった伊藤と工藤であるが、外界ばかりに気を向けては、背後が留守になるのは否めない。

「200を切った！ もうすぐだね、長い旅路だった。ところで、工藤。君に弟がいたとは……」

「うん、いたわ。私と同じくファミコンソフトに傾倒した子でねえ。アルマジロとかウエスタンキッズとか、ファミコン後期のマイナーアクションゲームが特に好きだった子なのよ」

「だったとか、いたわとか、なにか過去形なのはどうしてなんだ！」

「あまり、運の強い子どもじゃなかったのよ。例えば、私と鉄道王でもするとしたら、弟はいつもサイコロの出目が悪くてねえ、決まって、私に大敗したもののよ」

「だからどうして過去形含みなんだ！ 現在進行形で、運の悪い弟をいじってもいいじゃないか！」

「だって運の勝負よ、もうこうなったらね。地球の全人類がロシアンルーレットに参加してるようなもののよ。それも、全員朽ちゆく運命にある虚しいロシアンルーレットをね。運が悪いものから、この世から消えていく。弟が生き残ってるだけでも？」

「わからないじゃないか！ 店を出た瞬間に、お姉ちゃん怖いよー、世界の終りだよ、ガンナックのオープニングで出てきたような巨大うさぎが襲ってくるよとか、工藤を頼りに駆け寄ってくるかもしれない！」

「自分の生まれた年に発売されたファミコンゲームを、ワインのそれと同じく愛好するなわらしを伊藤も知ってるでしょ？」

「は、知らないよ、そんなの」

「知ってるとして、話を進めるは、面倒だから。それで1992年

生まれの私と工藤はぎりぎりファミコンソフトをビンテージソフトとして愛することができの。私は、1992年7月3日に発売されたTHE GOLF、92をビンテージソフトとしてあげてるの」

「また渋いね、ゴルフゲームとはさ。1992年は、ファミコン末期とはいえ、まだ96本のゲームが元気よく発売されてるんだよ。なにも、普遍性が高いゴルフゲームにしないでさ、もっとファミコンらしい作品をさ、例えば、1992年なら聖鈴伝説リックルを僕はあげたい。ゲーム自体への思いよりも、6月26日が、僕の誕生日にほど近いのが理由だけどさ」

「私と伊藤は、ビンテージファミコンソフトを選択できるけど、私よりも3個下の弟は、どうすればいいのよ?!」

「3個下? 1995年生まれ? あ、もはや、ファミコンのソフトが発売しない時代の、まさしく幕開けだ!」

「そうなのよ、だから運が悪いつていったでしょ、生まれ年にも恵まれてない弟が、どうしてこの運次第の世の中を生き残れる?」

「なるほど……。ベランダで息を引き取ったお母さんと同じく、工藤の妹も非業の死を遂げた可能性が高いのか……」

「覚悟を決めれば、襲いかかる暗い現実も怖くないのよ。もし弟が、元気よく私の目の前に現れたら、それはそでいい。とにかく、平常心が必要なの、この終末の地球を生き残るにはね」

「気の持ちようか……。覚悟を決めれば、これから起こる地獄の恐怖もたしかに軽減されるかもしれない。僕と工藤が、ファミコンソフト全網羅大作戦を辞めようとしないう限り、近い未来にきっと訪れることなのだから」

「残り180本強……。破壊力があり、話に乗せやすいメジャーソフトもたいがい出尽くして、まだ生き残ってる私と伊藤は、まれに見る強運の持ち主なのか、それとも、神の恣意的な選択、つまり、ファミコンソフトを

べらべらと並び立てる役は、世界の最後まで必要不可欠……」

「強運なのか、それとも陰惨たる地球の最後を見届けなければなら
ない、ある意味不運な立場にいるのか」

「それはわからないわ。手っ取り早くわかりたければ、先を急ぐこ
とよ。ファミコンソフト全網羅大作戦……。一度、くだった指令を
遂行するのは、私と伊藤の宿命なのよ。さあ外界よ、今にも終わり
そうな世界で、今にも終わりそうな大作戦の仕上げといきましょう」
作戦完全完了にあとわずか。飽きるほど普遍的な日常で広がって
たファミコンショップから、危険な外界に身をゆだねる覚悟を決め
た伊藤と工藤。だがしかし、ファミコンショップの日常も終りをつ
げようとしていたのだ。

「僕と工藤は、本当に神に選ばれたものなのであろうか。世界の終
りを決めた神が、僕と工藤の異常なるファミコンへの興味につけこ
み、僕と工藤を滅亡への先導役に選択した事実がどこにあるのか？
僕は思う。次、ファミコンソフトの名前をあげた瞬間、いつ僕と
いや工藤にも命の終わりが訪れてもおかしくないってね。もし僕と
工藤が世界の終わりより、前に命を落すことになったらどうなる？
終わりがかけの地球は、加速度的に滅亡に向かわず、ゆっくりと滅亡
に進むのだろうか？ それとも、奇跡の復興で、地球は、世界は、
熱狂の日々を再構築するのだろうか」

「ぐだぐだ語るわねえ。ファミコンソフトのひとつも入れないで、
そんだけあなたが語るのも珍しいわ。ココロンのキャラ作りみたい
に、伊藤のぐだぐだとした話を、ファミコンソフト語りにカスタマ
イズしたいわ、もう」

伊藤は急に、肩を落とし、下を向く。

「怖いんだ、怖いんだ、今更だけど、怖いんだ、次、ファミコンソ
フトを口走ったら、僕か、工藤が標的になるかもしれないってね」
「第2次スーパーロボット大戦……ってさ、第2次世界大戦のパロ
ディみたいなものでしょ？ SDゲームでさ、人類の記憶が新しい
歴史をパロっちゃうってどうかと思うのよ」

「またいった、僕の恐怖を知って、意味なく、工藤はまたファミコ

ンソフトを口走った」

「だって宿命の指令……」

工藤の話しが終わらないうちに、事態は急展開を見た。工藤の口走ったファミコンソフトがスイッチだったのだろうか。

伊藤と工藤の背後には、得体の知れない人物の影が迫りつつあったのだ。

工藤はありふれたヒロインたりえない

「恐怖に遭遇した経験ないのよ、私。孔雀王の阿修羅ちゃんが怪物に襲われた時みたい、かわいらしく絶叫できればいいけどさ、できるかな」

「なにその心配は」

「だって、ファミコン網羅してくうちにいつか恐怖に出会うでしょ？ 今から予習しておかないとさ、ヒロインとして」

「いまさら、工藤にヒロインらしさを期待する人はいないよ。孔雀王？の阿修羅くらい容姿が端麗ならまだしも、地味で質素な顔立ちの君だ。プロジェクトQのクイズ大会にでも参加して、連続正解して、見れる顔に整形してから、ヒロインどうのいいなさいよ」

「いうわね、プロポーズしたくせにさ」

「なんのことかな」

「しらばっくれて、もう……それじゃあ、行くわよ、用意できた？」
「用意できたって、ただファミコンショップの店外出るだけで大げさな。ドラゴンオブフレイムみたいに、ドラコニアン討伐に向くんじゃあるまいし」

伊藤と工藤の会話のキャッチボールは、実にテンポよく進むのだが、この時ばかりは違った。工藤が伊藤の背後に何かの異変を見つけたのだから。

だがしかし、恐怖に慣れていない工藤は、実に質素な反応を見せるはめになったのだ。

「見て、後ろ、見て、後ろ」

「え、後ろ、なんだよ工藤。いきなり冴えない顔してさ。僕の後ろがどうした？ サムライソードでも背中押し付けられたかな、あはは」

伊藤に危機感がないのも当然だ。工藤がそれらしき反応ができないせいで、伊藤は、恐怖の鉄槌を見事に食らうことになる。

「サムライソードなんて危険なものぶら下げてないわよ。伊藤の後ろに立っている店員、このファミコンショップ”魔塔の崩壊”の柄のエプロンしてるから、多分、間違いなく店員さん……は、御存知の弥次喜多珍道中のパッケージを右手に今にも振り下ろしそうなのよ……」

「は？ 意味分らない。御存知 弥次喜多珍道中のパッケージって弥次さん喜多さんが楽し気におにぎり頬張ってるアレでしょ？ なんて、僕がそんなコミカルな鉄槌を食らわせなければならぬのよ」

いまだ安閑とする伊藤は、工藤の動揺の少なさが産んだ副産物だろうか。

「あ」

工藤がありふれたヒロインならば、大きく口を開けて、キンキン声の絶叫をあげるだろうが、工藤の驚きの声はただの一声で終結した。

「え？」

パッケージ箱にどれほどの殺傷能力があるかは分からない。ただ殺人道具には、不十分であることは明らかだ。それでも大の大人が勢いよく振り下ろし、脳天に食らわせれば、人一人眠らせるのは、さほど難しくないだろう。

「あ」

奇しくも伊藤は、工藤の発した同じ一言を持って、倒れることになった。

「きゃ〜」

伊藤が倒れた現実を持って初めて、工藤はヒロインらしき絶叫する。

薄暗い眼をした店員は、工藤をじっと見つめる。工藤は、いつ自分の命が終わってもかまわないと覚悟を決めたはずなのに、恐怖に震えた工藤の動揺は止まらない。

「い、いとう〜〜」

工藤は、伊藤に駆け寄って安否を確認するか、それとも逃げ出するか、一瞬迷ったあげく、伊藤が選択したのは、

「逃げる！　だって伊藤が死んでるわけがない。だって伊藤と私は、神に地球の運命を任されえた身ですもの。最後まで生き残るのは、伊藤と私よ！」

伊藤は躊躇しない。開けた扉を、冷たい目をした店員を遮るように思い切り閉めると、工藤は、一目散に逃げ出した。

「はあはあ、逃げる、私は逃げる！　だってファミコンソフト全網羅大作戦を遂行できるのは、私と工藤以外のどこにいるの」

店員も伊藤を追うように、ドアを開けて、店外に出てくる。たった一人店番をしていた店員が店をほっぱり出すことで、ファミコンシヨップ”魔塔の崩壊”は、お留守状態になるが、この終末にわざわざファミコンシヨップに足を運ぶ変わり者は、伊藤と工藤の他にいないのだから、気にとめることもないのだろうか。

生じた誤差

「はあはあ、まるで、メトロクロスの傷だらけのランナーにでもなった気分だわ……」

伊藤を一発で気絶させた店員から逃げ切るために、工藤は全力で走る。工藤が、店のドアを叩きつけるように閉めたために、立て付けに異常をきたしたのか、ちょうどいい足止めになって、店員のドアの開閉を戸惑わせることになる。

「やったわ。店員はドアの開閉に時間を食ってる！」

逃げ切るチャンスだ。

工藤よ、ファミコンで培った逃走理論を今こそ、実践する機会だ。

「はあはあ、もう……だめ。なにかしら、この体力のなさ。これが帰宅部の限界なのかしら。帰宅部とはいえ、幼少時代は五輪選手目指して、鍛え上げられた私よ……。たかが、数年、運動サボったくらいで、これだけ体力が落ちるって情けないじゃないのよ」

膝がガタガタ震えて、心臓は、店員に追われる恐怖か、それとも日ごろの運動不足が祟って、心肺機能が弱りきったのか、ドキドキと脈打つ鼓動は、加速度的に増していく。

「はあはあ、もう限界よ……」

振り返り、店員がいるかどうか確認する伊藤。

「いないわ……」

どうやら、工藤は店員を巻くことに成功したようだ。

「ふう……良かったわ……。殺られてたまるかだわ……。私には、まだ170本前後のファミコンソフトが残っているのよ。ホステージを繰り返しプレイしててよかったわ。人質を救出する要領を逆手とれば、店員から逃げ切るくらい容易いことよ……と、意味が通らない理論に結びつけて、ファミコンソフトを一本消費してみる」

工藤は、一安心と辺りの電柱に寄りかかる。

「だってさ、こうでもしないとさ、消費なんでできないじゃないのよ。伊藤は、ファミコンショップ……えっとなんだっけな、えっとたしか、ポニーキャニオン発売のゲームだったわ……。まあいいわ、ファミコンショップ”スーパーピットフォール”でいいわ。同じポニーキャニオンだしさ……。で、伊藤は気絶してるし、あいつがいないと無理よ。一人で、テンポよくファミコンソフトを消費させるなんて、荒業すぎるわよ。ってここはどこかしら、闇雲に逃げたから、変な所に来ちゃったかしら」

安全が確保できたら、すぐさま現在位置の確認。逃走の基本だ。

「……適当に逃げたはずなのに、この場所に来るのね。まるで、時空勇伝デビアスみたいに宿命づけられてるわ。守護神アローンの生まれ変わりだからって、勝手に王国アルマータにつれてかれるようなものよ」

工藤の寄り掛かる電柱のすぐそこには、例の”壁”があった。

「何かに導かれたように壁に戻ってきちゃうのね。どれどれ、未点灯のランプの数と私の頭の中の未消費のファミコンソフトの数が合致してるか、この際確認しておきましょうか」

工藤は、壁の未点灯のランプの数を目測で確認するが、未点灯のランプが点灯されたランプの数を圧倒的に下回る現状、ずいぶんと数えやすくなったものだ。

「未点灯のランプは169か……え？　　どういうこと？　　169？　　??」

数え間違いではないかと、再度数え直す工藤。であるが、いくら数えても、答えに変化はない。

「169のワケがないわよ。私の頭の中の未消費のファミコンソフトは171なのよ！　　どういうこと？　　私が勘違いしてるか、それとも、気絶してるはずの伊藤が、目覚めでもして、2本のファミコンソフトを勝手に消費させたの？」

工藤の数え間違いでも、伊藤が目覚め、勝手に消費させたわけでもなかった。工藤の知りたがる答えは、工藤の寄り掛かる電柱の真

後ろにいた。

「それはね、オレが消化させたんだよ」

「え？」

工藤がおそろおそろの一人称オレの声が発せられた電柱の後ろをみた。

「あ……あ、なんで……」

「オレが消費させちゃまずいか？」

「あんたは……ファミコンショップ”プール・オブ・レイディアンズ”の店員……」

正しくは、ファミコンショップ”魔塔の崩壊”の店員であることはいうまでもない。

「オレから逃げてたクセに、ずいぶんと、おっとりとした驚き方だね」

「すみませんね、昔からよく言われるのよ、感情表現がヘタクソつてね。そのおかげか、男友達も、伊藤みたいなファミコン好きの変なやつしかいないのよ……それに、運動不足の身だとずっと立ち上がって逃げるのも難しいの。いわゆる腰が抜けた状態でもあるし」

「怖くないか？」

「怖いわよ、そりゃ、ファミコンソフトの箱、振り下ろして、伊藤を気絶に追いやったクレイジー野郎だしね」

「ふうん、オレもよく分からないんだ、どうしてあの高校生の男子にあんなことをしたかなんてね。この終末迫る世の中、買ってもせずにウインドウショッピングですます、ふざけた客に腹がたったか、それとも」

「それとも？」

「君と仲むつまじく会話するあの男の子に、嫉妬したか」

「え？」

年齢不詳のこの店員、工藤を追いかけた理由は恋愛感情なのか、感情が高じて狂気に変貌したのか。

耐震偽装、感情も偽装?!

「壁の存在は知ってた。オレが出勤してる途中の妨げだったしな。ルールも知ってた。だが、信じやしなかった。当たり前だ、誰が信じる？ファミコンソフトを口にする度に、世界が死に近づいていくなんて。でもな、店の備え付けのテレビやケータイを通して、いやでも伝わってくる世界が終りに近づくさまを見て、確信したよ、事実とな。それで、オレも地獄への合い言葉に手を出したくなったんだ」

「それで、あんた。なんのファミコンソフトを口走ったのよ？」

工藤は後退りしつつも、店員が何のファミコンソフトを口にしか確かめるのに必死だ。

「MOTHERさ」

「MOTHER！なんていうメジャーなソフトを口走ってくれたのよ！あんた、意味もなくMOTHERと口走って、どれだけの人類の命が失われたことか！いいこと！あんたはわかってないからいうけど、ファミコンソフトの販売数や知名度に、命を落とす人類の数は比例するのよ」

「ほうなるほど、確かにMOTHERの破壊力は甚大だったな、なにせ、テレビ中継していた全滅したものな、オレがMOTHERと口にした瞬間に」

「でもね、MOTHERと口にしただけじゃ、ファミコンソフトと認定されないのよ、MOTHERなんて言葉、世界の破滅に怯え逃げ惑う英語圏の子どもさんが、いかにも叫びそうでしょ？」

「ああ……ただ口走っただけじゃないぜ。MOTHER、糸井重里の人気コピーライターとしてのセンスが随所に鼻につくって、批評入りさ」

「！！まさしく、ファミコンのMOTHERを断定する！MOTHERと言った瞬間、テレビ局が全て吹っ飛んだといったわね！」

「ああ、全てとは言わないよ、テレビ神奈川は無事に今でも放送し続けてる。つまり、東京だけがふっとんだのかな！」

「東京が堕ちた！ さすが、MOTHERね、東京を壊滅するくらいビッグソフト！」

「面白くなったり、怖くなったりだ。店の奥の事務所のモニターで、何も買いやしない男女高校生を監視し続けてるのもヒマだ」

「ないよ、あんた、店員なら、客がいるときくらいカウンターに顔を出しなさいよ」

「まあいいじゃないか、」で、オレは、仲むつまじい高校生カップル相手に嫉妬に狂ったのか、暇つぶしなのか、それとも終末の世界、オレも一人くらい殺したくなったのか、もう一つのファミコンソフトを口走りたくなったんだよ」

「もう一つってなによ！？」

「クロスファイヤーだよ。もちろん、ファミコンソフトのクロスファイヤーとわかるように、ちゃんと注釈つけて語ったぜ。するとなぜか、手元にあたファミコンソフト入りのパッケージを持って、あの男の子の頭をぶっ叩きたい衝動に駆られたんだ。ファミコンソフト消化がもたらした運命、男の子が死ぬ順番が回ってきて、トドメを刺す役目がこのオレなのか、それとも、法則にかこつけたオレの本能が、男の子の処分を望んだのか分からない、とにかくだ、オレは君と話がしたい。どうせ終わる世の中の最後に、趣味の同じなかわいい女子高生のガールフレンドくらいいても、なにも撥が当たらないだろうってね」

店員は、右手を差し出した。

「なによ、その手、私があんたなんかと付き合うとも思ってるの？」

「選り好みする余地なんて、この世の中には、もう存在しないぜ。趣味が同じの男で妥協するのも無理はない」

「ふん、なんで、あんたなんか。私には、地球が終わる最後まで、選り好みできる立場なのよ。だって、伊藤、つまり、あんたが気絶

させた男子高校生と私は、神に選ばれた立場なのよ。だから、最後まで、伊藤っていう選択肢があり続けるの、あんたなんて、用はないわ」

「ふん、そうか。自分とあの子は、最後まで死なない運命ってことか。都合いいな、それじゃ、オレも都合よく考えようか。最後まで生き残るのは、オレだ。次にあるファミコンソフトを口走ると、あの男の子、伊藤っていうのかい？　は死んでしまう。東京が陥落した今、首都圏のこのあたりも、いつ堕ちてもおかしくはない」

「……鬼畜よ、あんた」

「なんとでもいえよ。それじゃ、ちびまる子ちゃん　うきうきショッピンでどうだ？　まだ出てないかな？」

「出ていないわ……」

「そうか、出ていない」

工藤と男の背後にそびえ立つ壁のランプのひとつが点灯する。

「点灯した、出ていないし、ファミコンソフトであると認定してくれたのか。今の破壊力は、けっこうあるだろうよ、ソフト自体が、ややマイナーだろうと、ちびまる子は、国民的漫画だからな、首都圏均衡のこの辺りにも、ダメージがあって、当然さ」

「……」

工藤が、男の不気味さに一瞬、言葉を失ったその時、突然、耳をつんざくような爆音が鳴り響く。

「ドーン、ドーンってまるで花火が打ち上げられたような爆音。まさか、この地球の一大事のご時世に花火大会を開く間抜けな地元の商工会はいないだろうよ。おそらく、どっかの火山が噴火でもしたか？　首都圏均衡のこの辺りの火山って、いえば、あれしかないのな」

「わ、地震……」

グラグラと揺れる地面に、思わず、工藤はバランスを崩す。

「おっと、伊藤って子を地獄送りにするつもりが、オレや君に危害が及びそうだな。でもね、君。オレの店、つまり、伊藤って子が気

絶してるファミコンショップは、耐震偽装された建物なんだよ」

「耐震偽装？」

「だから、オレみたいな男でも、店舗を安く借り入れることができた」

「だからなによ」

「今の地震、君がバランスを崩すくらいだから、震度5くらいか？
それも火山噴火に伴なう地震だ。続発性が強いだろうよ、今くらの震度の地震は、短時間に何度も繰り返すとみていい。つまりね、伊藤くんは、何回目かの地震でぺっちゃんこになる運命なんだよ」
「!?!? そ、そんな」

工藤は神なんて信じちゃいない

「さあ、君よ。諦めて、オレと付き合っただな、結構な上玉と思うよ、オレ。自分でいうのもなんだけど」

「いやよ、あんたなんか、たとえ、最後の二人きりになってもごめんよ」

男は、工藤に手をさしのべる。

「さあ、この手を借りて、立ち上がりなよ」

「いいわよ、自分で立ち上がるわ」

強がる工藤であるが、転んだ際に足をくじいたらしく、自力ではどうにも立ち上がれない。

「あれ、だめ、力が入らないわ。パソコン版と違って容量の少ないファミコンに、仕方なくロマンシア移植する日本ファルコムみたいに、なにか力が入らないわ」

「あらら、こんな一大事にも、ファミコンソフトを消化させることをやめないのかい、とんだファミコンマニアかな、いやそれとも、オレを一撃必中狙い？」

「どっちもよ、あんたを消すソフトを探し求めてるし、ファミコンソフトをひとつでも消さなければならなし、なんだかもう、終末の世の中なのに、忙しくて忙しくて、大変よ」

「ふん、ロマンシアじゃ、オレを吹っ飛ばすことはできなかったようだな。おとなしくオレの軍門に下れよ。オレと二人で、世界が終わるまで、ファミコンソフトを語りつくそうぜ」

「伝説の騎士 エルロンド、私を助けてください」

「それもハズレくじだ。残念無念。伊藤くんとやらが、この世からいなくなつて、神は、オレと君をファミコンソフト消化役に選んだみたいだな、神には逆らうな、さあ、オレと手を借りて立ち上がれ」
「……神はあんたなんか選ばないわよ、それに伊藤は無事よ」

「どうして分かる……おっと、また地震だ」

グラグラとまた地面が揺れる。徐々にだが、体幹震度は増してきてるようだ。工藤と比べ足腰が強い男も立っていられないくらいの揺れだ。

「今ので、ぺっしょんかな……、伊藤くんは、ふふふ……」

「伊藤は死んでなんかいないわ」

「どうして、そう君は強がる？」

「強がりなんかじゃない。だって、後ろの壁のランプを見てもらんなさい」

「見たよ、それが何か？」

「減りが早いと思わない？ あなたは、モッタイ付けるように、ちびまる子以降ゼロ、私はロマンシア一本きり。でもランプの数は、それ以上に点灯してる」

「だからなんだ、伊藤くんが生きているとでもいうのか？ オレと君と伊藤くん以外の第三者が、ファミコンソフトを消化させてるかもしれないだろ」

「違う、私には、わかるの。伊藤が消費させたのよ」

「どうして、そう言える？」

「だって、伊藤と私くらいでしょ、そんなオバカさんは、このご時世にファミコンソフトを口走る馬鹿野郎は」

「オレもそうじゃないか？」

「あんたは違う。世界を落とす目的のため消費させてる。私と伊藤は、ありふれた日常を選択してるだけ」

「ふん、いい子ぶって。世界を破滅させてるのは同じだろうが、こいつ、付き合うとか、もうどうでもいい。女子高生だから妥協してたが、近くで見るとたいしたルックスじゃねーし」

顔を真赤にさせた男は、地震でまっぴたつに折れた街灯の棒の部分を拾い上げて、工藤めがけ振り下ろそうとする。

「きゃあー」

「ふん、人殺しも悪くないな、終りの世の中、一人くらい、殺して

も誰にも咎められない！」

足をくじいて、逃げ切れない工藤。だが、奇跡は起こる。再び大きな地震に見舞われて、工藤と男の背後にそびえ立つ、例の壁が半壊しだすのだ。

「壁が倒れてくる！！」

男は、街灯を投げ捨てて逃げようとするが、時すでに遅し。倒れてきた壁の下敷きになる。

「ぎゃあーアークティック」

死にゆくファミコンマニアの執念か最後に残した言葉までが、ファミコンソフトとは。しかし、工藤の安否も気になるところだ。動けない工藤が、壁との衝突を回避できるわけがない。

「私は、助かったの？」

倒れてきた壁のちょうど隙間に位置していた工藤は、既のところ
で、壁との衝突を免れたのだ。

「奇跡が起きた？ いや違うわ、必然よ、これはきつと必然よ。おそらく、伊藤が、そう私の終生のパートナーが助けてくれたに違いないわ。エスパードリームじゃないけど、私と伊藤は、確かにつながってるのよ。だから、分かるの、伊藤が助けてくれたって」

壁の隙間から、這うように脱出した工藤は、改めて、時間を、日の位置で確認する。

「もう夕暮れね、日が完全に落ちきる前になんとかしなくちゃ、ファミコンソフト全網羅大作戦。電力の安定した供給は、期待できないから、日が落ちたら、世の中は暗黒に包まれる、その前にね、作戦完了といかないと」

工藤は、くじいた左足を踏ん張りながら、立ち上がる。

「壁は崩れた、ランプは無事？」

4分の3ほど崩れ落ちた壁であるが、未点灯のランプの部分は、
ちやうど無事だった。

「ほらみなさい、未点灯のランプは無事。つまり、神……神と繰り返すのもなんだか宗教じみてるけど、まあ神でいいでしょうよ、神

は、私と工藤と未点灯のランプの安全は確保してくださるのよ……だから、なんで神に敬語なのよ、私、別にキリスト教徒でもないし、私が信じる神話なんて、光神話 パルテナの鏡くらいなのよにさ」

左足を引きずりながら、工藤は壁の隙間から完全脱出する。

「男はぺっしゅんこね、かわいそうでもあるし、いまさら、こんな男に慈悲の心を抱く暇もないともいえるし、だって実の母親とかが亡くなってるのに。でも、この男も、この男ね、死ぬ間際に、ファミコンソフトを叫ぶなんて、それともバックギャモンだってさ、もっとファミコンらしいの叫びなさいよ」

いつものように、工藤が意図的にファミコンソフトを取り違えたその時だ、工藤の耳元に聞き覚えのある声が届いたのは。

伊藤と工藤の気持ちは微妙に袂を分かっ

「工藤、工藤、工藤、工藤!」

古来飛脚がしていたのと同じ走法、いわゆる足と手の方向が同じになるナンバ走りをいつのまにかマスターしていた伊藤は、帰宅部のわりに理想的な走りをしてながら駆け寄ってくる。

「工藤、どこだ! 工藤、君のことだから、きっと壁に逃げ隠れると思ったけど、壁が半壊してて、ああもう訳が分からない。もしかして、工藤はぺっしょんこ!? ファイナルコマンド 赤い要塞の戦車に踏み潰されたみたいが無残な姿に成り果ててる?」

「ここよ、伊藤、私は、ここよ、ここな、ココナワールド」

「そのムリヤリにファミコンソフトをかぶせる物言いは、工藤しかないない! どこ工藤、どこなの」

「壁が朽ちた辺りよ」

「え? どこどこどこどこ? あ! そこ」

工藤が足を引きずりながら、伊藤の元のにじり寄ってくる。

「伊藤が磁界少年メット・マグだしたら、私はさしあたり磁界少年メット・メグよね。引き裂かれても、つながる運命にあるみたい」

「あ、いた、無事だったかい?」

「なんとかね」

「それで、あの店員は、僕をファミコンソフト、なんだっけな、落ちてたファミコンソフトのパッケージは、ええと、ほら、あの、太陽の勇者ファイバードかな、カッコいい、ロボット3台のイラストつきだったから……で僕を気絶させた男に、工藤は危害を及ぼされなかった?」

「なにいつてるのよ、助けてくれたの伊藤自身でしょ?」

「え、僕が?」

「たぶん、あなたがひとり言でファミコンソフトを消費させたでしょ？　そのおかげで、男の店員は、運悪く、私にとって運良くだけど、この通り、壁の下にぺっしょんこよ。戦場の狼のスーパージョーに蜂の巣にされたみたいにくたばってるわよ。ありがと、私を思っで、この男をくたばらせるくらいの威力のファミコンソフトを選んでくれたのね」

「え、別に、君の安否を案じて、ファミコンソフトを消費させたわけじゃないけど」

「もう、てれちゃって」

「いや、確かにここにたどり着くまでの道ほどで、たしかに4本のファミコンソフトを消費させたけど」

「4本も？」

「うん、地震が起きたでしょ？　その時に、ちょうど目覚めたんだ。で、僕は口走った。スペランカーの主人公なら死んでるぞって」

「もう、スペランカーなんて、ネタになり易いソフト、ひとり言で消費させないでよ！」

「ごめん、ごめん、ついで。それで、僕は立ちがって、急いで店を出たんだ、今度地震が来たら、店ごとぺっちゃんこの危険性を感じたから。で、店出たその瞬間、運がいいのか、また地震が起きて、店は全壊さ。あゝファミコンソフトの大群もったいないな。ってけっこう大きな地震が起きた事実より先に、ファミコンソフトに頭がいくなんて僕らしいでしょ？　それでももったいないと思って、記念についていうか、全壊した瓦礫の山の中から、ファミコンソフトを一つ見つけてきたんだ、ほら、これ」

伊藤がブレザーのポケットから、ファミコンのロムカセットを取り出す。

「まあ、その水色のカセットが恭しいのは、からくり剣豪伝ムサシロードじゃないの。ガンダムが描かれてのも商売根性凄まじいわ」

「うん、別にガンダム好きでもないし、からくり剣豪伝ムサシロードに思えないから微妙だったけど」

「これで2本。でも男をやっつけたソフトとは思えない、スペランカーはメジャーすぎるし、からくり剣豪伝ムサシロードはタイアップ臭が匂い立つ。どっちも一撃必中、一人一殺のソフトと思えないわ、あと、残りの2本はなによ？」

「えっと、なんだよ、からくり剣豪伝ムサシロードかって、つぶやいてるヒマはないと、工藤を助けなくちゃと、どこだ、どこだと工藤を探索したんだよ。でもさ、地震が繰り返起きるでしょ？ 街中、土砂崩れで行き止まりだらけ。土砂を片付けながら、先ゆく自分を、まるでバルダーダッシュみたいだなと口走ったのが3本目」

「バルダーダッシュか」マイナーだけどミスタードリラーの先駆けでいわゆるマイナーメジャーの範疇ね。一人一殺のソフトと違う気がする。それで、あと一本は？」

「でさ、途中でピザ配達してる兄ちゃんがいて、なんだよ、この終りかけた世界でピザ頼む輩に運ぶ輩、同じ輩なら、ピザポップとつい口に出ちゃって……」

工藤は、思わず膝を打つ。

「それよ、伊藤。おそらくピザポップが、男をやっつけた一人一殺のソフトよ。いかにもマイナー洋ゲーの悲哀が、男を殺めたのよ」

「なんだい、その価値基準は、完全に君の憶測じゃないか」

「いいじゃないの、私と伊藤の前に広がる事実は、やっつけられた男と助かった私と伊藤なんだからさ」

「助かったのかな……？」

「なによ、言葉を濁して」

「うん、死んだほうがましとはいわないけどさ、僕と工藤がいなくなったら、この地球はどうなる？」

「どうにもならないわよ、死に近づいた地球は、遅かれ早かれ全滅する。私と伊藤が死んだとしても、ファミコンソフトがスイッチであることに変わりなく、いつしか誰がきつと必ずファミコンソフトを口にしてしまうわ。それに、ここまで朽ちた世界、復興は、すでに不可能よ。燃えプロ！ 最強編と謳っても、ユーザーは食付きやし

ない。売り上げと評判をみて、燃えろシリーズの復興は不可能と見切ったジャレコのようにすっぱりと諦めるべきよ。地球の復興は無理なのよ、もうすでにね。燃えプロブランドの終末は、新燃えろ！プロ野球の独特すぎる斜め視点が致命傷だったのかしらね」

「復興は無理？　どうかな？」

「無理に決まってるでしょ、日本なんて東京が壊滅したのよ。日本の機能がどれだけ東京に寄りかかってるっていうの？　PCエンジンの開発発売に寄りかかってた1989年にハドソンが出したファミコンソフトが星霊狩りのたった一本ってよりもよほど集中してるわ」

「不可能なんてないんじゃないかな、人間はいつだって絶望から復活してきたんだよ」

「急になによ、伊藤の責任が半分でしょうよ、地球の壊滅は」

「僕は反省した！　瀕死の状態を味わって、といっても気絶状態だけど、なにか死生観が変わった！　生きようよ、工藤」

「はあ？」

工藤は、伊藤の夢をあざけり笑う

「悪いか、復興の夢見てさ。今日で人生が終わるなんていやだ、また家に帰って、紅蜂さんのポスター眺めながら、プロゴルフアー猿影のトーナメントを日影さんⅡ死神みたいに、地味に確実に一打一打刻むゴルフをしたいんだよ」

「そういいつつ伊藤は、ファミコンソフトを消費させる」

「しまった、つい……仕方ないじゃないか、僕がファミコンソフトを口にするのは天命。免れない運命なんだ。さくまあきらが、堀井雄二のマネしてRPGを作ったように、さくまあきらがボードゲームを作れば、堀井雄二は同じく、いただきストリート 私の店によってつくるざるを得なかったように、僕とファミコンソフトのつなぎ目は切り離せないんだ」

「けっこうなメジャーソフトよ、いたストって。相当数の人類にダメージがあったと思うよ、それでも、伊藤は復興を口にするの？」

「うん、矛盾してるようだけど、僕は復興を夢見る」

「私は付き合いきれないわ。勝手にやって」

「いいよ、その覚悟はできてる、僕は復興を頭に入れつつ、君はファミコンソフトをたんたんと消費させる。それでもいいと僕は思う」
「いいのかしらね、ファミコンソフト消費するにつれて、終りに近づく世界で、そんな悠長なことって」

「いいじゃないか。だから、工藤は工藤の自由に。僕は僕の自由に」
「で、どうやって復興させるの？ プランはある？」

「……」

「ないのね、だと思ったわ。だってねえ、見てご覧なさいよ、世の中どうなってるか」

火山の噴火のあと、数度繰り返された地震によって、町は、もはや壊滅状態だ。

「どう、これから復興なる？」

「なるさ、きつとなるさ！」

「そう。でもねえ、東京壊滅が引き金みたいに、復興するとか、助かるとか、町の人々はすっかり諦めて、思い思いのことをしてるわ。どうせ地球が、世の中が、最後なら、悔いなく死んでいこうと。ほらあの人、見てみなさいよ」

「風船をつけたおじさんが、二階の窓から飛び降りようとしてる！」

「多分、あれ、バルーンファイトごっこよ。そして、今度はこっちよ。地震で避けた谷底あるでしょ」

地震によって稲妻のように切り裂かれた地面は、ぱっくりと口を開き待ち構えている。

「こんな時こそ、町に谷底が広がる、日常の異空間の時こそ、あの遊びができるのよ」

長さ4 mほどの谷底を、幅跳びのように飛んでいる男が、二人いる。服装はいずれもサイケな80年代のアイドルファッション、一人はサングラスを決めている。

「あ、あれは、まさか」

「そう、まさか。ファミコンソフトを口にしたくないであろう伊藤にかわっていうけど、あれは花のスター街道ごっこよ」

「二人息あわせて、谷底を飛ばうとした！ 広がる谷底は助走なしで飛べる距離じゃないぞ！」

ああーやっぱり、飛び損ねて……」

「谷底に落ちたようね。でもあの二人に悔いはないはずよ、死ぬ前にできないはずの花のスター街道ごっこができたんだからさ」

「……」

「伊藤も夢は諦めて、好きなことをしようよ、私と伊藤が好きなことって、ファミコンソフトを言い尽くすことに他ならないでしょ」

「……」

「強情ね、意外と……。で、今度はあっちよ、ホラ、5、6人のグループで、それぞれスケート靴履いてたり、スキーの板をさげてる

でしょ、あれもそうよ」

「ウインターゲームズごっこか……って言わせるなよ、ついいてしまったじゃないか。ええいこのさいだ、ボブスレーやら、スピードスケートやらフィギュアやら、ファミコン初の冬季種目の遊べるゲームだ！」

「今だからできることよ、ウインターゲームスごっこわ」

「って今、冬じゃないし、別に今じゃなくてもできるし」

「そうとも言えるわね、じゃあ、なにあのオバカさんたち、冬でもないのに冬季種目のかっこして。バツカじゃないの」

「って、工藤が推したんじゃないか、世界の終わりだ、諦めて、思い好きなことをしろってさ」

「そうだったけかしら、そうだったわね」

「たくもう……」

「それで、伊藤は復興諦めた？ それとも復興プランが練上がった？」

「練上がったさ。ネイピーブルーで鍛え上げた戦略性にヌカリなし」

「ほらまた消費させたわよ」

「いいんだ、口を衝いて出るファミコンソフトは気にしないことにする。とにかく、僕の復興プランはすごいぞ」

「いいからいつてごらんない」

工藤と工藤

「コホン。ええ、復興するってことは、けっこう仕事の人手が必要になるんだよ。壊れた建物を直さないといけないし」

「今、不景気で就職難だから、仕事にありつけるってだけで幸せな人もいるかもしれないわね」

「ほらみろ、どんどん景気がよくなりそうでしょ」

「それだけ？　なにか経済学学びたての学生みたいな意見ね」

「そりゃ高校生だもん。政治経済選択しちゃった、選択肢を自ら狭めたね」

「で、それだけ？　伊藤が夢を見てるうちに、世界は終わるわよ？　戻ってくる？」

「……どうしよかな、保留しておくよ」

「まったく、伊藤みたいな優柔不断な男は、ディスクのの二枚組のゲームをクリア出来ないでしょ？」

「どうしてさ」

「だって、ふぁみこんむかし話　新鬼ヶ島　前編はただでさえ、両面を頻繁に入れ替えるのに、しかも後編付きよ。ごっちゃになるんじゃないの、伊藤の頭じゃ。後編の裏面入れろって指示出てるのに、クリア済みの前編のオモテ面を入れちゃったり、そういう優柔不断なことしちやいそう」

「いくら、少し抜けたところがある僕でも、そんなまねはしやしないさ」

「それで、伊藤、ファミスタ、92の生き残りのことなんだけどさ」

「僕は優柔不断かもしれないが、工藤は人の話を一切聞かないね」

「生き残りといっても、このご時世、みんなやられちゃったかもしれないけど、92、つまり、1991年の主力選手からの生き残りは、WチームのたにちげⅡ谷繁元信。OチームのほりほりⅡ堀幸一。LチームのくろうⅡ工藤公康。DチームのやまももⅡ山本昌広。

CチームのまえだⅡ前田智徳。BチームのなかのしまⅡ中嶋聡のたったの6人なのよ」

「それだけ？ 大道は？ 木田は？ たしか当時から現役でそこそこ試合に出てたはずだよ」

「残念ながら、登録はされてないの。当時は選手枠の縛りがきつかったから、一軍選手でもけっこう漏れてるのよ。あと、工藤、私と偶然同じ名前だけど、工藤はファミスタの初代からいるただ一人の選手っていわれてるけど、実際はちよつと事情がことなるのよ、出続けてはいないの。だって、90では、工藤は投手枠に入っていないんだもの、仕方ないわね、90のデータは1989年のもの、この年の工藤は絶不調でたったの4勝しかしなかったんだもの。でも」

「そうか、しかもなんだか現役感がない人が多いね、工藤、山本昌、堀は一軍登録すらされてないし、中嶋聡はコーチ兼任だ。前田は今年復活して代打で出てるけど、守備には一切つかない。谷繁だけか、現役感がある選手は」

「時代の流れねえ……でもさ、なんだか、1992年生まれの高校生がする話これ？ 生まれる前からいる選手の生まれる前の活躍を懐かしがってさ」

「だって、僕はファミコンソフトだけでなく、野球選手にも詳しい。特に詳しいのは、外国人選手さ」

「生まれ変わったら、外国人選手全網羅大作戦でもする？」

「生まれ変わる前にもできるでしょ」

「うんうん、そんなヒマはないみたい」

「時間はたっぷりあるさ。だってこれから復興してくんだ、世界はさ」

「まだ復興を諦めてなかったのね、しぶといわ。ゾンビハンターで諦めきれずに、ファリア 封印の剣まで出したハイスコアみたいね」

「ハイスコアって叫ぶんだよね」

「諦めた？」

「いやまだまだ僕は夢を見るよ、そして無傷な外国人選手全網羅に

僕は精を出す」

伊藤は道一杯に崩れた土砂を見つけると、そそくさと駆け寄る。

「どうしたの、伊藤」

「砂利を除去するんだよ」

そういうと、伊藤は手をシャベルにして、砂を道端に払い始めた。
「土砂掃除も復興の手段？　なにか途方も無いっていうか、キリがないわね」

「いいんだよ、復興の最大の敵は、物資を輸送を遮断する土砂崩れやがけ崩れだ。笑えなければ笑えбайい」

。僕にとっては、小さな一歩だが、人類にとっては大きな一歩だ」

「それ、コスモポリス　ギャリバンの言葉だっけ？」

「違う、宇宙ではあるけど、刑事じゃなくて、宇宙飛行士の言葉のパロディだよ。ふん、てゆうか、またファミコンか。僕は、もはや外国人選手全網羅に首ったけだから。まずは、広島東洋カープの懐かしの助っ人から語ろうか。アーガス選手、1992年来日、ハッスルプレーと積極的な打撃が持ち主さ、後の鉄人金本選手や代打の切り札町田選手とポジションを争ったものだよ。後に、監督として広島に復帰、今は楽天イーグルスで熱意ある采配を振るってるんだ」

「それ、ブラウンでしょ？　アーガスって、まんまファミコンソフトじゃないのよ」

「あ、しまった、ブラウンとアーガス混合した！　それじゃあ、大洋にいた牛込渉外担当が見つけてきた好打者、砂漠の狐選手について語ろう……あゝのっけから、外国人選手の名前じゃない!!」

「ほら、やっぱり。伊藤はファミコンの魔の手から、逃げ切れない運命にあるのよ」

「あゝ」

伊藤に舞い込む不運はこれだけですまない。伊藤がどけた土砂が、偶然、対向車線の道路を走行してた軽自動車の窓ガラスに当たったのだ。突然、視界を妨げられた軽自動車は、終末の焦りも手伝って

か、急ハンドルを切ってしまう。

「あ、危ない」

そのまま軽自動車は、ガードレールを吹っ飛ばし、崖下から海に落下してしまった。

「あゝあ。ファイナルラップの対戦モードで、対向車に煽られて看板に激突したみたいに落下したわ」

好意と思っていたことが、思わぬ事故につながって、伊藤は顔面蒼白だ。

工藤と工藤（後書き）

読んでるひとっているのかな？

まあいなくてもいいけど、ペースメーカー替わりに使ってるから

伊藤と工藤の絆

「あゝ」

自らの所為が引き起こした陰惨な光景に、伊藤は思わず頭を抱える。

「どうしよう、僕のせいだ。ポストが赤いのも、未来神話ジャーヴアスのバックアップが頻繁に消えるのも、太陽の神殿の移植が失敗してるのも、みんな僕のせいだ」

落ち込む伊藤の肩に、工藤は手をかける。

「気にしないでよ、なにも伊藤が悪いわけじゃない。運命よ、あの軽自動車に乗車してた人は、今死ぬ運命だった。たとえそれが、伊藤の口走ったファミコンソフトのせいでもね。ただ、復興なんていう叶わない夢を追いかけた伊藤に神はいいたかったのよ。意味がないから、復興の夢を追いかけるのを辞めろ。お前は、残り少ない世界を、好きなことをして生きろって、メッセーじなのよ」

「うーん、でも、僕がよく確認もせずに土砂をぶちまけたから、あの軽自動車の人が死んだことはたしかだよ……」

「でも、変だと思わない？」

「え？」

「だって、急ぎすぎよ、あの軽自動車。どこに急ぐのかしら？」

「そりゃ、用があったのか、世界の異変で知り合いや親類に不幸があつたか……」

「違うわ、あの軽自動車に乗車してた人は、違う理由で急いであると思うのよ」

「なんで？」

「あの軽自動車から、うつすらと聞き覚えのある、ゲームミュージックが流れてたのよ。ついでにいうと乗ってた人は、女の人、スぺースハリアーのコスプレしてたわ」

「ほんと？ 軽自動車の行方に気を取られて気がつかなかった。と

いうか、スペースハリアーのコスプレで運転する勇気は、終末でも僕には沸かないな。せめて、アウトランダーズならなんとか、いや、そっちもちょっとお恥ずかしいな。まあいいや。で、なんのゲームミュージックが流れてたのよ？ 僕だったら、ファルシオン流すのなあ。なにか勇ましいし、軽快だしさ」

「残念ながら、謎の村雨城よ」

「あゝ謎の村雨城。あのゲームミュージックは、なにか、人を追い立てる効果があるよ」

「音楽だって、人を変えることができる。音楽に追い立てたから、軽自動車は事故した。そう思ってなさい、そう思えば、気が楽になるから。」

「ありがとう、工藤。気落ちした僕を慰めてくれて」

「当然じゃない、あと残りの時間を一緒に過ごす大切なパートナーの気持ちに気を配るのは。弟のくせに兄の忍者くん差し置いて、じやじゃ丸の大冒険で主演しやがってとがっかりする兄にも私は慰みの言葉を遅れる自信があるわ。気にしなさんな。弟と兄との違いは、名前があるかないかだけだって」

「そうか……でも名前のない兄ってのも悲惨だよな。銃をぱぱと持ち帰るのがカッコいい本格ガンシューティングなのに、ラフなんて、あだち充のラブコメ漫画みたいなタイトルつけられるくらいにさ」

「で、伊藤は戻ってくるの？」

「戻るもなにもないでしょ、復興も咎められたらさ。僕が逸れた道筋、先行する工藤を追いかけるしかないよ。もし、ファミコンとTITANだけを置いての無人島生活を強いられたら、いやでも100面クリアするまで続けるでしょ？ それしか道筋がないのだから」

「そう。それじゃ、笑ってくれる？」

「え？ 急に笑えといわれてもね。影狼伝説みて、これ、影の伝説の続編？ と思わないほど難しいよ。実際の続編は、不動明王伝なのさ」

「それでも笑うのよ、沈んでないで。道路で笑う、それはもうハイウェイスターよ」

「ハイウェイスター？ てゆうか、ここは高速道路じゃない、ただの公道だぞ」

「あれ笑わない？ 大笑いしてくれると思った渾身のギャグだったのに」

「その程度のギャグで、僕が笑うと思う？」

「それじゃ、伊藤がお手本見せてよ、公道とファミコンにそったギャグをさ。ただし、相当なセンスでないと笑わないわよ。そう、半熟英雄のギャグセンスは超えてね。あれしき越えないと、私は笑いはしないわ」

「この公道、よくネズミ捕りが出没するって、よく母親が嘆いてたな」

「はい？ ネズミ捕り？」

「つまり、速度違反取り締まりのことだよ。警察が木の陰にでも隠れて、速度違反する車を嚴重に取り締まってるの。ねずみと警官がつながり、さらに、その話を未成年である僕がする。ほらネズミ警官に子どもと来たら、マッピーキッズでしょうよ」

「え？ 懲りに凝ってるような気がするけど、ギャグとして成立するの、流れが足りないわ」

「そうだね、あははは」

「でもなんだかおかしいわ。なんだろう、ギャグで笑えるってより、伊藤と二人でいることが、なんだか、たまらなく楽しい。あははは……」

「僕もだよ、アハハハ。獣王記のメガドライブ版とのあまりの落差にも笑える自信があるくらい、今楽しいよ」

「……楽しもうよ、ね。お母さんが間違えてコスモジェネシス買ってきたっていいじゃない、スターラスターと思ってやれば、コスモジェネシスでも楽しくなるのよ」

「うん、たとえばがいまいち胸にこないけど、まあ、うん」

伊藤と工藤は、手を握りもしないが、心の鎖は、たしかに強く結ばれた瞬間だった。

世界の誰かが気づいてる？

「それで、工藤。あと何本のゲームが残ってるんだい？」

「115本よ」

「115本か。1200を超えと言われるファミコンソフトもついに残り115本か。ファミコンソフトが残りすくなくなるに連れて、世界も激変してるね」

「ええ。でも、まだ破壊力のあるメジャーなソフトもいくらか残ってるし、まだまだ世界は大丈夫よ」

「そうか、世界は大丈夫か。アメリカが落ちて、東京が壊滅して、世界の情報網はギタギタに壊れたけど、世界はまだ無事なんだ」

「家帰ろうか、暗くなってきたし」

「え？ お家に帰るの？ 伊藤の家、それとも私の家？」

「うーん、帰る家ないかもね、いまさら、家族が無事か、家はいつもの生活を営んでいるか怯えながら人生過ごすのは無駄だな。よし！」

伊藤は大きく背伸びをした。

「暗くなるから帰宅するなんて、つまらない人生やめようよ。価値観をぶっ壊せ！」

背伸びついでに、伊藤はペットボトルの自販機に手を伸ばした。

「なんの飲み物にしようかな。工藤は、何がいい？ お茶？ 柑橘系？ それとも炭酸？」

「その前に、伊藤は、お金を入れたの？」

「入れやしないさ。だって価値観をぶっ壊すと宣言したんだよ。僕は、ちよっとだけ、そう、終末の世の中だからって、一線は越えないけど」

伊藤は、思い切り、右足をぶん回し、自販機を蹴り上げる。

「ほら、ファイティングロードで習得した発気術を、今こそ、実戦するとき！」

ところが、気合の入りっぷりと違い、効果はきめんとまではいかない。自販機に多少のヘコミが見られても、よくある不良漫画のように、自販機がいかれて、ペットボトルが続々と飛びてくる様子はどこにもない。

「貧弱ね」

「くそ、発気術も自販機の前には及ばずか」

伊藤は、悔しさに拳を地面に叩きつける。

「私に任せて見なさい」

「工藤が？ ムリムリ、キャプテンセイバーのまるでシユワちゃんもどきっていうか似すぎくらいのバカ力ないとムリだよ」

「私が、将来の五輪選手と育てられた過去をお忘れ？ 風雲小林拳の複雑怪奇な操作方法なら、右を向いてるのに、左上を押すと、右方向にジャンプ、そして、BでもAでもなく、右を押すと、蹴りが飛び出るの！！ 掛け声はなんにしようかしら、そうねマックスウオーリアー 惑星戒厳令がいいわ。ウオーリアー辺りが、絶叫にぴったりっばい」

工藤は、スカートなんて気にせず、自販機目がけて、豪快な飛び蹴りを食らわす。

「けりで足りないなら、RUSH UPで培ったアッパーカットでも繰り出そうと思ってたけど、その必要もないみたいね」

工藤の強烈な蹴りを食らった自販機は、耐えきれず、どくどくとペットボトルを吐き出す。

「ほら、伊藤、戦利品よ。好きなペットボトルを好きなだけ飲みなよ」

「帰宅部のクセに無駄なパワーを蓄えてるね、工藤は。ワードナの森に放り込まれても、ワードナ倒しそうなほどたくましい」

「どうでもいいから、飲み物選びなさいよ、喉乾いたでしょ？ 半日もファミコンソフト消費活動してたらさ、私は、このお茶がいいな、健康志向よ、世界がおわっていうのに、女は最後まで、健康維持に気を使う生き物なのかしら」

工藤は、お茶色が透けて見えるペットボトルを一本、つまみ上げると、すぐさまに、封を開けた。

「このお茶、なんのお茶かしら……。なにこのパタリ口風のひしゃげた顔したイラスト入りは……パタリ口っていうと作者は魔夜峰央、といえば、エリュシオンのキャラデザイン担当……ってこれ、エリュシオンお茶？　なによ、それ、ペットボトルのお茶が出回る前に出たはずのエリュシオンとどうして、タイアップ出来るの？」

「しかも西洋風RPGの飲料化に、わざわざお茶を選ぶなんて。変わってるよなく、しかも、ネーミングセンスが絶望的にない」

「伊藤、変わってるのは、この飲料だけじゃないわ」
「え？」

「見て、このサイダー」

工藤が取り上げしサイダーは、青髪 of 長髪 of 美少女が剣を振り回しているデザイン。

「まさか、夢幻戦士ヴァリス？　そんなサイダーもあったのか……」
「いやだからあるわけないわ。そんな、キャラグッズ展開はしてないはずよ。だって、ファミコンの歴史とペットボトル、特に、350ccサイズが一般化されたのは入れ違いなのだから」

「それじゃあ、なんでだよ、なんで、僕と工藤の目の前に、ファミコンソフトデザインのペットボトル飲料が転がってるの？　これなんか、ファイヤーロック健康ドリンクだってさ。これ飲んで、ロックスクライミングに精を出せて売りかな？」

「たぶんね、誰かが私と伊藤を試してるのよ」

「試す、誰が？」

「誰かが気づき始めてるのかも」

「え？　まさか」

「ファミコンソフトと世界の滅亡の奇妙すぎるつながりを……」

伊藤と工藤と三角関係

「ご名答!」

「え、工藤、今なにかいった?」

「いってないわよ」

「女の人の声がした。工藤と勘違いしたけど、工藤より艶っぽい」

「私よ、私……あなたの推理どおり、自販機の裏で、私はあなたたちの行動を観察していた……」

自販機の裏から、姿を表したのは、終末の世界に似つかわないほど、澄んだ白いスーツを着た、年ごろ、30歳前後のメガネの女だった。

「やっぱり、誰かの実験だと思ったわ」

「お嬢ちゃん、いい頭してるわね、さすが、世の中の滅亡法則に気がついただけのことはあるわ」

女は、伊藤と工藤に警戒心を抱かず、にじり寄ってくる。

「ありがとう……で、お姉さんが、実験してたのはどうして?」

「私は気づき始めてたのよ、そして確信めいたことがあった。地球滅亡の法則の鍵を握るのは、奇妙なことに、ファミコンソフトであることを。そして、それを知ったのは、たまたま通りがかりに歩いてた君たち、二人なのよ。世界崩壊なのに、気にすることなく、アフタースクールを楽しむ奇妙な高校生カップルが、ファミコンソフトの名前をあげては、しきりに世界の滅亡進行を気にしている。メジャータイトルだと、世界への影響が大きいものの……」

「いたの? こんな美人で聡明なお姉さんが、僕と工藤の後をつけていたなんて!」

「美人? この人が?」

「うん、最低でも、工藤よかは美人だよ」

「ありえないわ、私より美人ってことは、絶世のレベルよ」

「まあ、私の美貌の批評はあとにして、本題に入るわ。それで、私

もマネしてみたの。どうやらファミコンソフトが滅亡の鍵を握ってるらしいのなら、試してみないと」

「マネしてみた？」

「ええ。私もつぶやいたわ、ファミコンソフトの名前を」

「なんのファミコンソフト？」

「それでも詳しいいわけじゃない私は、限界があるの。つまり、メジャーソフトをつぶやいたわけ。ドラクエ、ファイナルファンタジーシリーズ……」

「それ、もうとっくに済んでるわよ」

「あらそう……？ 試しにいつてみて、やっぱり世界の崩壊が相次いだから、微妙に責任を感じてたけど、これで、余計な重荷を抱え込まずに済んだわ」

「残念ながら、メジャーソフトはあらかじめ処分済みなのよ。それで、お姉さん、あなた、なにがしたいってわけ？ いまさら、ファミコンソフトが世界に及ぼす謎を追求しちゃってさ」

「追求して悪い？ だって、法則を知ったら、切り札になるでしょ？ 世界の人々がワケも分からず、崩壊していく世界を指くわえて眺めてるときに、私だけが法則を知ったら、私が世界の支配者になったのに同義なわけ。時折、ファミコンソフトの消費をちらつかせれば、どれだけ人類が残っているか分からないけど、頂点に立てるはずよ」

「あら、お姉さん。その年で、世界征服に興味があるなんて、珍しいわ。そのお年頃のお姉さんって、お肌の曲がり角で、若い自分を維持することしか頭にないと思ってたわ」

「それよりも、見事に引っかかってくれたわ。ファミコンデザインの飲料があれば、必ず立ち止まってくれるはずと置いてみたら、ぴったりによ」

「やっぱり、お姉さんの仕業だったのね、おかしいと思ったわ、正規品にしちゃあ、製品の詰めが甘いから。それで、私たちをおびき寄せてどうするつもり？」

「だから、最初からいったでしょ。世界を征服できるわ。残りのファミコンソフトを教えてよ、まだ、消費してないものを。私とあなたたちで分かち合いましょう。切り札を」

「付きあわないといけない、私も伊藤も興味がないの、世界がどうなろうと。だって、ファミコンソフト全網羅したら、それで人生が終わっても、なんの悔いもないのよ、ねえ伊藤？」

「ああ、工藤の言うとおりだ、僕は世界の復興も諦めたし、全網羅さえすれば、悔いもない。残り100本前後のファミコンソフトの消費に全力を尽くすまで」

女は伊藤に悩ましげな微笑をおくる。

「うふふふ、伊藤くんだっけ？ けっこうかわいい顔してるじゃないの」

「え？」

「ぎょっとした顔をしなさんな、工藤さんですっけ？ たしかに、いわれてみると世界の征服なんて別に興味深いことじゃないかもしれない、私は年ごろの女だから、伊藤くんみたいなうぶな高校生がたまらないのよ。世界征服を諦めて、伊藤くん征服に精を出そうかしら」

「ちよっと待ちなさい！ いきなり横から出てきて！」

「あははは、本気にした？ 冗談よ、冗談よ。私に興味があるのは、ファミコンソフト消費と世界の滅亡の関係。こうみえても、私、大学の研究員やってるの。謎や不思議が大好きなのよ。研究員にしたら、偽のペットボトル飲料くらい簡単に作れるのよ」

「なるほど、研究員ばい知的さがありますね」

「惚れた？」

伊藤の顔はみるみるうちに真っ赤になっていく。

「もう、たぶらかさないでくださいよ、ところで、あなたの名前はなんなの？ 名乗りなさいよ」

「ごめん、ごめん、仁藤っていうのよ」

「仁藤？ 伊藤に工藤に仁藤ってなんだかゴロがいい」

「下の名前はなんなんですか？ 仁藤に工藤に伊藤じゃごっちゃになりやすいですよ」

「下の名前？ ちょっと言いたくないのよ、だってね」
「だって？」

「偶然にも、ファミコンソフトの名前に関連してるの。だから怖くて、下の名前が言えないでいるの。未出のファミコンソフトなら、私に死が降りかかってもおかしくないでしょ？」

「いやいや、もう1100本消費してるのよ、当たらない可能性のが高いの」

「そう、それじゃあ、いうわ。けっこう、メジャーだし、消費してると思うわ。仁藤メトロイドっていうの」

「まあ！ なんていう珍名？ 生まれ年は何年なんですか？」

「そりゃ、メトロイドが世に出た1986年の夏の生まれよ。メトロイドにハマった両親の思惑が一致してつけちゃったみたい。どう、既出でしょ？」

「いや、全然……」

「え？ 既出じゃないの？？ そりゃ困ったわ！ じゃあファイヤーエンブレムは？ 私、ファミコン世代じゃないけど、ファイヤーエンブレムだけはプレイするのよ。これも両親の影響だけど、続編のファイヤーエンブレム外伝もよくやったわ！」

「あゝ もう、とっておきのメジャーソフトを三本も消費させて、このお姉さんたら、なにが起きてもおかしくないですよ！ 東京に引き続き、首都圏が爆発するくらいの破壊力がありますよ！」

その時だ、伊藤と工藤と仁藤さんの遙か上空が、夕暮れの佇まいから、暗黒の雲で敷き詰められたのは。

まず、耳をつんざくような爆音がした、そして、気がつくと、三人は、散り散りに吹っ飛んだ。まるで、爆弾が爆発したかのような爆風に巻き込まれて。

絆と奇跡

爆風に包まれ、散り散りになった3人の命運はつきたのだろうか。自分は選ばれたものと、奢りたかぶった伊藤と工藤の悪運も付き、ファミコンソフトのむやみな消費によって、失われたあまりにも膨大な尊い命たちの恨みの嘆願書が積み重なり、決断を下さないでいた神を動かしたのだろうか。

「ごほん、ごほん、いやゝ参ったわ、すごい爆風。東京陥落の次は、私たちの町が危ないと思ってたけど、ついにロシアンルーレットの当たり目が引いちゃったみたい」

瓦礫の下から、工藤は顔を出す。工藤は、まだ神に選択されなかったようだ。

「伊藤！ 伊藤は大丈夫？」

吸くれた顔をお色直しすることもなく、工藤は伊藤を全力で探す。「ついでに、仁藤さん！ あなたも探すわ！」

ところが、伊藤も仁藤さんも、工藤の叫び声に反応しない。それどころか、工藤の周りに広がるのは、呆れるほどの無。

「もしかして、残り少なくなった3本のメジャーソフトを口にしたことで、首都圏は完全にふっとび、生き残ったのは私だけ……。そんな気がしてならないほどの静寂が、世界に広がっているわ……。覚悟はしていたけど、やっぱり寂しいわね。あれだけ人でごった返してた東京近郊がこの静けさよ……」

工藤は、瓦礫の中から、わざわざ球状の燃えかすを選び、つまみ上げると、リフティングするように上空に投げた。落ちてくる球状の燃えかすを、キャッチすると思いきや、寸前に手を引っ込めてスルーする。

「あはは、Aボタンを押し忘れたから、キャッチし損なったわ……。ベースボールファイターよ、バップが懲りずに出したむやみに複雑

な操作を要求する野球ゲームの続編よ。あはああ……」

工藤は、一人消費を試みたが、どうにもしっくりこない。

「受け手の不在ね。伊藤がいたならば、当意即妙な返しをしてくれたはずなのに、はあ……飯炊き女までもが己が胸に野望を秘め策動をはじめ素敵な世界のSHOGUNなら、女子高生の私だって、何かができるはずだけど、実際問題、全網羅のやる気さえなんだか萎えてくるわ」

伊藤は、全身の力が抜けたように、地面にへたり込む。

「はあゝ残り100本切ったっていうのに、もうなんだかやる気が起きないわゝやっぱり、伊藤があつての私なのかしらね……ドラゴンニンジャに対抗すべく立ち上がったブレイドとストライカーの切磋琢磨で成り立ってるように、私と伊藤と切磋琢磨してこそ、全網羅大作戦が成り立ってたのね……はあ、もう私の人生もいいや。適当にファミコンソフトを消費させて、伊藤の元に旅立とう。あの世で、全網羅大作戦の続きをすればいいわ、もう……ファジカルファイター……あたりでいいわ……。まったく、ファンタジーゾーンに似通った名前つけてからに。……一撃必中、私を伊藤の元に連れてって……」

工藤の願いむなしく、工藤は無事のまま。

「はあゝむなしいこのまま、消費させていくのかしら……。ならこれはどう？ バトルトード……蛙よ、蛙、蛙で、伊藤の元に帰るのよ……はあゝ、それでもダメか……」

伊藤のついたため息は、こだまとなって、世界中に響いていく。

「私の中にハッキリとした残りのファミコンソフト群がなんだかぼやけてきたわ……ロボツ子ウォーズ、ドラゴンウォーズ、ドラゴンズレア、残ったファミコンソフトがしりとりみたいな綺麗な連鎖してるのに、私と伊藤は、もう継らないのか」

工藤は、標高3mほどの瓦礫の山の上に登ると、山頂から、下を眺めた。

「こっから落ちたら死んじゃうかな？ ファミコンソフト消費させ

れば、どっちにしろに死ねるのに、自殺することもないけど……」

工藤が、瓦礫の山の上から、さして遠くない地面を眺めとき、奇跡は起きた。

「そんな高さから、飛び降りても、死にしないよ、スペランカーじやあるまいし……」

「え？ え？ その声はまさか」

工藤が立ってた瓦礫の山がもともと動き出す。

「まさかもないよ、僕と工藤は、ファミコンソフト全網羅する役目がある。だから、こんなことで死んでたまるか」

バランスを崩した工藤が転げ落ちると、瓦礫の山の下から、伊藤が顔をのぞかせる。

「ばあゝスペランカー2 勇者への挑戦。僕と工藤は、ファミコンソフト全網羅への挑戦さ」

例によって、足をくじいた工藤であったが、伊藤の生存確認の前には、痛みも吹っ飛ぶ。飛び跳ねるように、伊藤の元に駆け寄ると、当然のように、ファミコンソフト全網羅大作戦を決行しながら、喜びの挨拶を交わす。

「伊藤！ 伊藤！ 生きていたのね！ キャッスルクエストをセーブするのに、カセットテープが必要なように、やっぱり、私には、伊藤が必要なのよ！」

「ちよっと待った！ 飛びつかないで、僕も工藤もすすだらけなんだからさ」

「いーのよ、いーのよ、気にしやしないの」

「でも間違いは指摘するよ、カセットテープが必要なのは、RPGになぜか、チェスと将棋を融合させてしまったキャッスルクエストでなく、キャッスルエクセレントね」

「あ、間違いちゃった、いつものようにわざと間違えて、消費させたんじゃないのよ、つい、嬉しさに、私の精巧なおつむがやられてさ……」

瓦礫の山から、頭だけでなく、全身を現す伊藤。ブレザーの制服

は、全身擦り切れてる。

「ぷは〜 それよりあ、仁藤さんはどうなったんだろうね？」

「あら、あのお姉さんのこと気になる？」

「そりゃまあ、出会ったばかりとはいええ、安否は気になるさ、それに、あのお姉さんなら、謎を解明してくるかもよ」

「謎？ なんの謎？ ハイドライドが、ファミコンユーザに断りなく、2を飛び越して、いきなり3をだしたこと？ そんな謎どうでもいいわよ？」

「違う、違う、ファミコンソフトが世界の崩壊につながる謎の解明だよ。それには、ハイドライド3の謎は解明済みだよ、最初に出たスペシャルが実質的の2にあたるんだから」

「ファミコンが滅亡につながる謎？ もうどうでもいいじゃない。滅びるの確定なんだから」

「でもさ、知りたくない？ 結局、人生ってのは、知識欲の欲求の繰り返しだよ。知識を得たら、また新たな知識を知りたくなるものさ、じゅうべえくえすとを中古で買って、クリアしちゃったら、同じテイストのRPG貝獣物語にも手を出したくなるものでしょ？」

「そうだけどさ、肝心の仁藤のお姉さんが生きてるかどうか」

「生きてるはずだよ、だって、僕、みたもの、仁藤のお姉さんが、吹っ飛ぶのを」

「どこに吹っ飛んだのよ」

「壁だよ、壁、例の壁の方向にさ」

「え？」

「僕と仁藤は、神にファミコンソフト全網羅大作戦の役目があるから守られてるとしたら、仁藤のお姉さんは、ファミコンソフトが世界の滅亡につながる謎を解き明かす使命を担っているはずだ。だから、仁藤のお姉さんも無事、だって、壁の方にとんでいったのよ」

「壁ね、壁………いってみるか、伊藤がそうまでいうのなら」

仁藤さんの行方

「壁の方向に飛んでいったからって、生きてるか限らないわ。それこそ、壁に激突して死んじゃったかもしれないし」

「工藤って、仁藤さんのことになる、なぜかむきになるね」

「別に、さ、さ、行こうよ」

「ぶ、強がっちゃって。しかし、人口激減ってのも考えようによっちゃあいいもんだね。だって、競争相手が減るじゃない？ 特に、いまなんか首都圏壊滅状態で、生死の確認ができてるのは、僕と工藤しかない。そこに仁藤さんを加えても、男1、女2で、爆闘士パットンくんの4人同時プレイも満足にできないどころか、もはや、僕の取り合いなんだよね」

「で、伊藤はそうなら、どっちを選ぶ？ ピチピチな女子高生とお肌の曲がり角を曲がりきった仁藤さんのどっちを」

「さあ、どっちだろうな？」

「というか、女性軍にも選択の余地を与えなさいよ。もし、この世の中にエスパ冒険隊しかゲームがなくとも、選択肢は二つあるはずだわ」

「え？ どうして？」

「エスパ冒険隊をやるか、それとも何もしないかよ。つまり、伊藤を選択するか、男漁りを諦めるかの二択の余地はあるのよ」

「まさかねえ、仁藤さんはまだしも、工藤が僕を無視できる？ まさかねえ」

「できるわよ、今、またプロポーズしたって、私の答えは、ノーよ。残り少ないファミコンソフトで表現できないのが悔しいけどさ」

「それじゃ、また、プロポーズします。僕と一緒に、休日マッピーランドに行きましょう！」

突然、立ち止まった伊藤は、お辞儀をしながら、右手を差し出す。

「え？ え？ これプロポーズってより、デートの誘い？ 伊藤とデート、したことないわ、そういえば。下校で十分っていうかさ」

工藤は迷った挙句、ついに伊藤の腕を握り締める。

「結婚まで飛ぶのは馬鹿げてるけど、デートくらいならいいわよ」

ぽつと顔を赤める工藤であるが、伊藤は、急に含み笑いをしだす。

「くくくく……。浦島太郎をモチーフにしたゲームを亀の恩返しとタイトルづけたコナミのスタッフはきつとこんな含み笑いをしたんだろうな」

「な、なによ、変な笑い方して」

「いや、冗談だよ、冗談、今の告白は冗談。第一、マッピーランドってどこの遊戯施設さ？ 千葉と東京の境目？ それに休日ってなにさ、もう今日で終わろうとしてる世界に休日の平日もありゃしないよ」

「もう、バカにしないでよ」

工藤はいつものように冗談に帰すことはなく、本気の怒りを見せている。

「え、あれ、怒っちゃった？」

「当然よ、乙女の気持ちを踏みにじってさ」

「というか、二人、仲むつまじく、残り少ない人生の時間を好きなファミコンソフト全網羅に捧げるって誓い合ってたでしょ？ それが僕の偽ざる気持ち、僕は、工藤をパートナーに選んだんだ」

「でも、仁藤さんが現れた。仁藤さんを見る伊藤の眼は本気だった。仁藤さんなんてどこがいいの？ あの人、1986年生まれよ。1991年の頃にファミマガの読者参加コーナーにラグランジュポイントのアイデア送った可能性がある人よ。そんな女性をどうして愛せる？」

「まさか、僕に仁藤さんは似つかわしくないさ。というか、あんな聡明そうな女性は高嶺の花。僕には、工藤くらいの美人でもブサイクでもない微妙なルックスの女子高生がちょうどいいんだ」

「まあ、また失礼ね。というか、見違えるような男になって、仁藤

さんの気を引くくらい言えないの？」

「むり、むり、第一、磨く時間がありゃしない。残された時間はわずか。仁藤さんの安否確認とファミコンソフト全網羅するのに一杯だよ」

「その目的地が見えてきたわ、壁が見えてきた。壁は無事、店員を圧死させた時と同じ状態のまま残ってるわ」

「でも仁藤さんはいない」

「だからいったでしょ？ 仁藤さんまでに運命の連鎖は続いていないの」

「そうかな？ 僕が瓦礫の下にいたように、仁藤さんだって……」

伊藤は壁の辺りに散らばる瓦礫のクズを片付けだす。

「いるはずだ、絶対に仁藤さんは生きているはずだ。それが運命だ」「運命か。仁藤さんの下の名前はメトロイドだったわよね？」

「ああ、それがどうした？ 珍しいけど、凜として可愛い名前だ。僕に子どもができたら、マネしてつけたかったくらいだよ。女の子だったら、メトロイド。男の子だったら、特救指令ソルブレインから取って、ソルブレイン。なんか勇ましいでしょ？」

「メトロイドのサムは実は、女だって落ちよね？」

「そうだよ、それがなにか？」

「実は気になることがあるのよ」

「え？」

「伊藤の顔が、どこか仁藤さん混じりなのよ」

「え？ どういうこと？」

「だから、仁藤さんとなんとか似てる。そして、前の伊藤よりも、どこか頼りがいがあるというか、積極性が出たっていうか、率先して謎に立ち向かってる？」

「だからなにさ」

「率直にいうわ。仁藤さんを法則通り、消そうと思った神は、仁藤さんの重要性に気づき、伊藤にくつつけたのよ」

「そんな馬鹿な話があるか、僕は僕だ」

「それじゃあ聞いわ。1987年4月3日、伊藤は何してた？ いや仁藤さんはなにしてた？」

「僕が生まれる5年も前になにしてたも……アッフルタウン物語の発売日。母親が買ってきたばかりのアッフルタウン物語のディスクカード入れをおもちゃにして、一歳にも満たない私は遊んでいたの……うん、あれ？　どういうこと？　なんで、僕がこんなことスラスラと……？」

「それじゃあ、次の質問よ。1991年の冬、仁藤さんはなにをしてた？」

「両親がパトルストームに熱中するのを姿から、リアルタイムに戦局が変化する怖さを学び取った……え、どういうこと？　だから、僕は生まれてもいないって？　メトロイドちゃんにはまだパトルストームは早いから、スノーブラザーズでもやってなさいと母親に押し付けられて嫌な気分した。私はもう5歳よ、大人がやるゲームもできるのよ……ってなにこの思い出？？」

「ほら見なさい。やっぱり、伊藤は、仁藤さんと融合したのよ。壁に向かって飛んだのを見たは、伊藤の錯覚。実際は、仁藤さんは、伊藤の元に吹っ飛び、神の苦し紛れの選択で融合を果たしたの」

「融合？　馬鹿な僕はどうみても僕のままだぞ？　肉体的特徴も元のままだ」

「メトロイドのサムもそういいはるでしょうね、私は、スーツを纏ったからには、メトロイドである。性別は不問ってね」

「それじゃあ、仁藤さんと癒合した僕の役割は……？」

「そうよ、ファミコンソフト全網羅しつつ、滅亡につながる謎を解明するためだけに生きているのよ」

緊急解明

「なにか、よりズシリとした重荷を背負わされた感じだな」

「いいじゃないのよ、残り少ない人生、より多くの責務を担った方がより充実した余生が送れるわよ」

「余生ね、高校生の僕が、もはや余生なのね……」

「仁藤さんから貰った頭脳をフル回転させて、早く謎解きしなさいよ」

工藤に急かされた伊藤は、崩壊寸前の壁に手を当てて、検証しだす。

「はいはい……謎、世界に残された謎は、アトランチスの謎でなく、ファミコンソフトが世界崩壊につながる謎だったか……」。

「というか、ファミコンソフト消費が崩壊につながる謎を解き明かす前に、どうして、世界は滅亡しなければならないか、まず、そっちを考えないと」

「まあ、さすが、仁藤さんが乗り移っただけに、理知的な意見だこと。アトランチスの謎は、ゲームクリアくらいじゃ、解明できないほど一筋縄ではいかない謎だけど、伊藤は謎を解き明かせるのかしらね」

「僕は思う。なにか、今の世界をリセットする理由があったんじゃないかと」

「どういうこと？」

「よくあるでしょ、組織の頭が変わると、組織自体リセットしちゃうのが。例えば、自分のデータを友達の家を持ち運べちゃうバトルスタジアム。超マイナーな野球ゲームバトルスタジアムの所有者がそうそう簡単に近所にいるのか、アホ、ボケ、カスって話は抜きにして、とにかく、データの所有者ってところに僕は注視したい。そのデータの所有者が変わるとすると、前のデータの所有者のチーム構成は完全に破棄して、自分の息のかかったチームカラーに塗り替

えたくなるのが、人の性ってもの」

「だからどういうこと、それがファミコンソフトが世界滅亡につながる謎の謎解きになるの？」

「世界の所有者が、僕は誰かから誰かに替ったの、僕は推測するんだ」

「世界の所有者？ 誰よ、いったい、まさか、超人狼戦記ウォーウルフのDr. GORDON？」

「そんなわけないでしょ、神だよ、神。僕も工藤も宗教じみた話に興味はないけど、僕の中にいる仁藤さんが、微妙に宗教にはまりだしているらしく、世界を司る者が神と名称づけるのに、抵抗がないみたいだから、神と呼び名を定めるけど、とにかく、神が新しくなった、そして、新しくなった神は、自分好みの世界を構築するために、前任の神が作った世界を取り壊しにかかったんだ」

「それで、そのスイッチに、ファミコンソフト消費が選ばれたわけ？ そんなまどろっこしいことしなくてもさ、神の力で一気にぶっ壊しちゃえばいいじゃないのよ、ツインイーグルの戦闘機でも、エアールフのヘリでもなんでもフル活用してさ」

「そうだけど、そりゃそうだけど。もい、工藤が、一気にピーパータイム全50面を解けていわれてもため息でるでしょ？ 一気に解くモチベーションないのに」

「そりゃそうよ、パズルアクションの一气解きなんて、よほど気が乗らないと無理よ。レプリカートなんて、全300面もありやがるのよ、正気の沙汰じゃないわよ」

「そうそう、神だって同じさ、一気に世界滅亡は面倒だ。だから、決まりごとを作ったんだ」

「決まりごと？ あ、そうか……」

「そういうことさ、ファミコンソフトが消費させるたびに、世界を滅亡させてくって決まりごとをね。これなら、一気に滅亡させる面倒くささもなく、ファミコンソフトが消費される度に、半強制的に滅亡活動をしなないといけないから、モチベーションも保てることに

なる」

「でも、どうして、ファミコンソフト消費を選んだの？ この世界には、いくらでもあるじゃないの、ファミコンソフト消費よりも、口に登りやすい話題が。たとえば、タイタニックの話題が登って、皆が映画のタイタニックの話題をすることで、タイタニックミステリーの話題をしだす猛者が出現するたびに地球を壊すとか、ムーネクリスタルのアニメムービーに心を奪われるたびに世界を恐怖に突き落とすとか、なんだっていいじゃないのよ」

「というか、工藤のあげる例も、例によってファミコン関連だけだね」

「それにしても、なんで、ファミコンソフトなの、神なら世界中が見渡せるはず、そのなかで、あえて、ファミコンソフト消費に眼をつけたのはどうしてなの？」

「なんだっていいから、ファミコンソフト消費でもいいんじゃないか。数々の事象の中から、ファミコンソフト消費が選ばれたのは、たんなる偶然、なにも神だけに、神仙伝にはまったから、ファミコンが目つけられたわけじゃあるまいし、とにかく、僕は偶然に帰す」

「偶然か……偶然選ばれたファミコンソフト消費、そして、消費のターゲットに選ばれたのが、私と伊藤。これおも偶然か、はたまた、必然かしら、まあ、帰り道にわざとらしく壁が建設されて、消費を促すメッセージがちらつらと流れるんだもの、これは必然と判断してよろしい？ ドラゴンスピリットが、PCエンジンの移植の完成度に完敗してたくらいに」

「そうさ、必然さ。そして、僕が謎を都合よく解き明かしたのも必然なんだ、もちろん、仁藤さんが都合よく、僕に乗り移ったのも偶然」

「どうということ？」

カウントダウン間近マジか

「こういうことさ。僕に知恵を寄付した仁藤さん、あの人の正体こそが、神なのさ」

「え？ え？ そういえば、登場の仕方にもかも都合がよすぎた感じはいまさらながらにするわ。私と伊藤がファミコン好きで、ファミコンは世界滅亡につながると知っても臆することなくファミコンソフト消費に精を出していることを知っていたり、オペレーションウルフが、光線銃、はてはトラックボールに対応してたことも知ってたし、ブリーダーがロボット同士の対戦を見てるだけって知ってたのもおかしいと思っただわ」

「乗り移った神は、僕と工藤が都合よく、いけしゃあしゃあとファミコンソフトを織りまぜた小意気な会話をするたびに、億劫ながら、世界を徐々に破滅に向かわせてる……」

「わかるの？ 実感あるの？ 神が乗り移ってる実感がさ。ソードマスターをプレイしても、なぜかリンクを操ってるように思えたり、和風RPGムサシの冒険をプレイしても、ドラクエが頭をよぎったり、ガンナックをプレイしてるのに、後ろからザナックうまいねと声が漏れるようなもの？」

「まあそれに近い感覚さ、とにかく、ありえないほどの英智が体中に漲っているのをひしひしと感じるんだ」

「伊藤が神だとしたら、今度こそ復興させればいいんじゃないの？ 神なんでしょ、それくらいできるでしょ？ リセットした神を説得して、今の世界を元通り、ついでよりよい世界に元通りにできるはずでしょ？」

「それが無理なんだ、体は同一でも、心は別。グラディウスの世界観を踏襲してるのに、シューティングじゃなく、本格シュミレーシ

ヨンのコズミックウォーズみたいなものさ」

「そうか、それじゃあ、乗っ取られる心配はないの？」

「それはわからない、その危険性も十分ありうるってこと。コズミックイプシロンが、いまさら、スペースハリヤーにそっくりとセガに訴えられる危険性よりはあるってこと。でも、神を宿うことで、僕が、ファミコンソフト全網羅の前に、この世からいなくなる可能性は少なくなったともいえる」

「そっか、なにも、真っ先に、自分の居場所を破壊させることもないものね」

「僕は安全確保されて、工藤はどうか？」

「危険性はあるってことね、かぐや姫伝説の質素な画面ながらエッチな展開になってるところを、急に部屋に入ってきた母親に目撃されるくらいの危険性は」

「こわごわすることはないさ。僕と工藤は、覚悟ができてるはずでしょ？ もはや、首都圏に僕と工藤以外の人の気配はしない。それでも、僕と工藤は気にしない。だって、ファミコンソフトを全網羅したら、この世に悔いは何もないんだよ。グランドマスターのゲームなるものが分からないモヤモヤ以外にはさ」

「でも、私は最後まで、伊藤とファミコンソフト全網羅したい。理想を言わせてもらうと、あの残り2本の段階で、私が先に死ぬ。その後を追うように、伊藤が最後のファミコンソフトを口走り、私の元に続けざまに旅立つ」

「理想、たしかに、それが理想だね。どっちかの消滅に、心を突き動かされながら、全網羅の残りをこなしていくよりも」

「最後にふさわしいソフトってなんだと思うの？ 私はアイスクライマーかな、なんとまだ出てないのよ、知ってた？ アイスクライマーなんて最後に飾るのにふさわしいとおもうわ。ファミコン初期らしく、単純明快なゲームデザインだしさ、それなりの知名度もインパクトもあるわ」

「僕は、ランバートを希望したい。いいじゃないか、洋ゲーでも、

ファミコンなら日本製で締めろって、誰が決めた……というか、今、僕が、工藤が名前を出したせいで、最後のソフトになりえなくなっ
たよ」

「あ、そうか、てへ」

「てへって、工藤のルックスでいわれても、さして心に響かないよ
？」

「あ、やっぱり、仁藤さんのようなお姉さんが好き？ あ、でも仁
藤さんって神が模してた姿なんだっけ？」

「仁藤さんは、魔性の女だったな、対して、工藤は、魔鐘の女さ」

「まあひどいわ、魔鐘の女ってどういう女よ、魔鐘をいくらプレイ
しても先に進めず、苛立ってる女？」

「というか、どうして、僕が思い浮かべた魔鐘の字が分かる？」

「伊藤の考える事なんてすべてお見通しよ」

「まるで、神のようだ。僕も神なら、伊藤も神なのかな」

「まあね、伊藤に対しては、神よりも理解してるつもり」

「神と神の戯れなら、誰にも邪魔されず全網羅できるんじゃないの
？ 神は神を殺しやしないだろうし、神は文珍殺しで、さんまの名
探偵の犯人になりやないだろうし」

「そうかもね、うふふ」

工藤は、いきなり、伊藤の腕にしがみつく。

「急になんだよ、誰か知り合いにみられたらどうする恥ずかしいな
あ。地獄極楽丸くんとか、

「いいじゃないのよ、誰も見てないわ、だって、もうみんなこの世
にいないんだもの、腕ぐらくんだっていいワン」

「って、魔天童子の神犬ドドンパの口真似は辞めろよ、気恥ずかし
い」

ラストブロードキャスト

くつつく工藤に照れながらも、伊藤は自分の責務を忘れてはいない。

「今、残りのファミコンソフト、何本なの？ 僕は神と融合してるけど、残りのファミコンソフトの数の詳細な数まではわからないんだ」

「残りは47本よ」

「47か……カウントダウンも近いね」

「ええ、ついに終りが近づこうとしてる」

「ファミコンソフト全網羅大作戦の終りが」

「ワルキューレの冒険に憧れたものよ。だって、女の子がひとり勇ましく冒険の旅に出るのよ、これ以上かっこいいシチュエーションないわ。頼んだものよ、美容院で、ワルキューレみたいにしてくださいといったら、この髪型よ。美容師の人が、パッケージデザイナーの長髪を後ろに束ねたワルキューレじゃなくて、ゲーム画面のヘルメットみたいなワルキューレを参考にしちゃったのよ」

「だから工藤の髪型は、田舎の中学生みたいに、朴訥してるのか。ワルキューレってより、メタルフレームサイバスターを連想するよ」

「やめてよ、高校生を田舎の中学生呼ばわりするのは、そういう伊藤だって、ナイト・ローアの狼に変身前みたいな顔してさ」

「あははは」

「えっへへ」

「あはは……こうして楽しい時を過ごしてる間に世界は滅亡に向かってく。今しがた3本のファミコンソフトを消費した。それも、それなりの破壊力あるワルキューレも含まれている。今ので、結構な命が失われたよ。神と融合した僕は、直感でなく実感するんだ。世界が減びてゆくさまを」

「どれくらい滅亡進んだか、ラジオつけてみる？ 伊藤、たしか持

つてたでしょ？」

「放送してるかな？ 首都圏壊滅だよ」

「緊急災害時はラジオよ、それはメディアが多様化した現在でも同じことよ。ラジオは僕と工藤の最後の情報収集手段、シャドウゲイトいうところの松明のようなものだよ」

伊藤は、制服の胸ポケットから携帯ラジオを取り出す。つながらなかったイヤホンを引きちぎると、そのまま地面に投げ捨てた。

「もう音を気にして、ラジオを聞く必要なんてないんだ、イヤホンはいらない」

伊藤は、現存する放送局を探すために、選局バーを、右に左に忙しく動かすが、伊藤のチューニングむなしく、ラジオから聞こえてくるのは、雑音だけだ。

「でも雑音しかないわ。でも雑音って不思議ね、世界滅亡の恐怖にうちひしがれて、これ以上の心のどん底はないはずなのに、なんだか、嫌な気分にするなんて」

「？ 雑音まじりだりだけど、なんとなく人の声らしきものがかすかに聞こえるぞ」

伊藤は、電波状況が悪いと見ると、携帯ラジオをかざしたり、立ち位置を変えたりと、工夫をおりまぜる。

「あ、なんか聞こえてきた！」

「例によって、北朝鮮の放送じゃないといいけど、この状況で、放送し続ける北朝鮮もしぶといけど」

「朝鮮語じゃないわ！ 日本語よ」

伊藤が工藤を静かにさせるために、指を口にあて、しーとポーズを形作ると、呆れるほどの静寂の元、ただラジオの雑音混じりの放送が聞こえ続ける。

「扉の…中には……人質がいま……す……人質を救出し……ないと……」

とぎれとぎれながら、放送内容ははっきりと理解できる。

「人質？ ということ、まだ世界ではいざこざが起きてるの？」

呆れた！」

「いや、工藤。様子がおかしい。もう少し黙って聞いててみよう」

「ステージの端まで制覇……しても……クリアにはなりません……」

「なんだか様子がおかしいと思ったら、デッドフォックスの攻略法じゃないか、なんだよもう」

「まったく、この地球滅亡の折りに、どうしてファミコンソフトの攻略法を貴重な電波に乗せられるの？」

自分のことを棚にあげて、痛烈批判する工藤であるが、みたび、伊藤に静寂を要求される。

「しゝ」

「分かったわ、黙ってればいいんでしょ。ガンサイトを見て、これコナミだし、あのゲームの続編と名乗ってもいいじゃないの？」とも言わないからさ」

ラジオ放送をする局の側で、なにかイザコザがあったようで、攻略法を伝授していたディスクジョッキーが、突然、放送を切りやめて、マイクに乗らない誰かと口論を展開する。

「なんだよ、おい、ちょっと待て。ラジオ放送の義務を忘れたかって？ いいじゃないか、もう地球はおしまいだ、最後まで、好きに放送させてくれたって……。おい、銃はよせ、銃は……いくらなんでも、撃ち殺すことはないだろ……」

それがディスクジョッキーが発した最後の肉声だった。

バーン。乾いた銃撃音が、ラジオの前の伊藤と工藤の耳にもはっきりと聞こえた瞬間、ラジオの放送主の声は違う声にかわった。

「えゝ えゝ 緊急放送、緊急放送。わたくし、いつもはテレビ神奈川の局アナなのですが、この緊急事態にどこの所属とか、いつてる場合があります！ 日本の皆様に、被害情報をお伝えします。

えゝ 政府の被疑調査機関が壊滅した今、実質最後の被害情報と思われるかもしれませんが、それを念頭にお聞きください。政府が、国連加盟する全世界の国々を調査した結果、連絡取れた国がわずか9国。日本を含めて、ようやく二桁に乗る国しか、今活動の確認が取れません。

が、しかし、国民の皆様、諦めないでください。絶望したら、そこで終わりです。最後まで希望を捨てずに……」

必死に放送を続けるアナウンサーと対照的に伊藤と工藤は、血のかよってないような冷徹な顔をする。

「残り、日本を含めて10国か」

「ファミコンソフトも40本少々……」

伊藤は、被害情報の確認をもういいと言わんばかりに、携帯ラジオを投げ捨てる。それでも、ラジオは、健気にも、放送を流し続ける。

「えー 東京が壊滅した原因が入っています。えー 人々の体が突然弱わり、わずか、数センチの高さから、降りただけでも死亡する病原体ウィルスの発生で……これをいわゆる人気ファミコンソフト『スペランカー』にならない、スペランカー病と名付けるとの、発表が……」

伊藤と工藤の耳に、いまだアナウンサーの絶叫は届くが、もはや内容に気持ちは揺さぶられない。

「スーパーブラックオニキス、もじって、スーパーブラック恩にきせるって言葉が僕の小学校時代に流行ったんだ……。教科書を借りるとさ、スーパーブラック恩に着せるって言うんだ。いわば、貸し借りの貸しの概念だね。工藤の小学校の時はどう、やっぱり流行った？」

「文化が違うわ、同年代の同じ小学校といえど、学校が違えば、文明が違ってくるの。私の通った、小学校で流行ったのは、リトルマジックごっこね。地面に線を引いて、みんなそれぞれ駒になったつもりで、よく遊んだものよ。リトルマジックごっこが飽きると、今度は、ナポレオン戦記ごっこよ、まああんまり変わらないけどね」

伊藤と工藤、どちらかのファミコンソフトが、引き金になったかは定かではない。ただ横たわる事実、あれだけ気合を込めて、放送の義務を果たしていた、ラジオのアナウンサーの声が突然、途切れたことだ。

「38本かな？」

「ええそうよ、もう元に戻れないわ、私と伊藤はね」

伊藤と工藤は何もないゴールに向かって走り出す

「38本と9国をどう判断するかだ」

「9国といっても、最終の被害情報の把握とタイムラグがあるはずだわ。国ごと吹っ飛ばす破壊力あるソフトの消費は、確かに、行われた」

「とすると、いいところ、5国くらい」

「しかも、どれだけの国力やら人口規模がある国が残ってるか、わからない。小島みたいな小国かもしれないし」

「残りのファミコンソフトのリストと照らし合わせると、大きな国は全滅したとみていいんじゃないかな」

「うん、だって、残りの38本は、ようは、1200本以上のファミコンソフトが会話にあがっても、それでも出なかった生粋の地味なソフト群といえるわ」

「地味、マイナー、日の当たらない、会話に出しづらいか……」

伊藤は、吹っ切れたように遠くを見つめる。ただ伊藤が、どこを眺めても、希望の光は見えず、世界は終息に向かって、収束している。

「それでも、あえて、とっておいたって感じのソフトもあるのよ」

「フラッピーかな？　確かに、なんで今まででなかったのが不思議なほどの知名度の高いパズルゲームさ」

「土砂崩れが起きたときとか、道端に落ちてたきのこを、伊藤がいやしく拾って食べたときとか、いくらでもフラッピーを織り込む隙があったのにな」

「いや、僕は、きのこ拾って食ってないし」

「それに、アルテリオスも出てないのが不思議、多惑星ワープRPGの金字塔よ。いろいろとかこつけて、話に出せるのに」

「いやいや、普通、アルテリオスは出てこないよ、なかなか」

工藤は、終わりがけの世界に似つかわしくない澄んだ瞳で笑いか

ける。

「うふ、今ので、どれだけの国が消えたかしらね？ フラッピーは、残りのソフトの中で、屈指の破壊力のソフトだと思うけどさ」

「残る小国くらい、ぶっ潰す破壊力はあったはず」

「国は滅びても、私は大丈夫なのは不思議ね」

「どうなるんだろうな、国の滅びたかどうかの基準って、少なくとも首都圏完全壊滅した日本は、機能を失ってるに等しいんじゃないかな」

「そうね、私と神が生きてるけど」

「神か……僕の中の別の僕が、世界を滅ぼす活動をしてるなんて、不思議だな。ソフトの決められた破壊力によって、計画的に世界を滅ぼすなんて、なんとなく事務員的な地味な活動にも思える」

「ドラゴンスクロール 蘇りし魔竜……。マジカルアクションって、どんなジャンルかしら、考えれば考えるほど、泥沼にはまっていく感じ」

「35本だっけ？」

「うん、35本」

「すでに、高確率でババを引くババ抜き状態だね。持ち札35枚のうち、一枚じゃない枚数のババが繰り込まれてる感じ」

「次の消費活動で、私は、ババを引くかも知れないね、神と融合した伊藤と違って、安全確認がなされてないんだし」

すでに荒れはれた荒野とかした首都圏。工藤は、線路の上にいるが、電車が通り過ぎる心配をする必要はどこにもない。もはや、日常は過去と化したのだから。

「ベースボールスター めざせ三冠王のサブタイトルは、誇大広告でもなんでもないわ。今までの野球ゲームと一線を画す、成績記録システムの元、本当に三冠王を目指しちゃえるんだから。まあ、架空のチームや選手相手に、タイトル争いなんて、リアルを追求する野球ゲームゲーマーにとっては、賛否両論かもしれないけどさ」

「工藤はまだ世の中にいる」

「電車が急に走ってきて、なんで、この世の中のこのありさまで、電車走らせてるのよ？ ジーサスでもやって、すぎやまこういちミュージックに浸ってなさいと言いながら、死んでいくと思ったけれど、まだ生きている」

「33本か」

伊藤は、そうつぶやきながら、学生カバンの中から、『ファミリコンコンピュータ全ソフト大全集』を取り出した。

「ボロボロになるまで読みふけたこの本を開くのも、もう最後かもしれない。伊藤と違って、残りのファミコンソフトを克明に記録・記憶していない僕の頭脳は、どうしても資料を欲する。僕は本を開く。ちょうど開いた場所にあるゲームを解説する。それが、まだ未消費のゲームかどうかは定かじゃないけれど……。フリートコマンダー。戦後40年の1989年に第二次世界大戦のシュミレーションゲームを出すのは、ちょっと生々しいようにも思えるな」

「32本ね、でも私の身に異常はない」

「僕の身にも当然のごとく異常はない。引き続き、僕は適当に本を開く。ダークロード……。バットエンディングを引き当てると、世界が無に帰す」

「今の私と伊藤みたいね」

「そうかな、世界が無に帰すのは、全網羅した結果、グッドエンディングとしか思えないよ」

「31本、それでも私は生きている」

工藤は、腕を伸ばして、線路に寝っ転がる。スカートの裾から、下着が覗いても気には止めない。

「あゝあ、なんだか、疲れたわー 地べたに寝っ転がるなんて、神に土砂がついて絶対にしたくない行為だったけれど、お風呂に入る余裕なんて、もうないんだから、髪が崩れてもどうでもいいわ。スターゲイト……。ってこれじゃ、ダメなのね、映画と混合されるから、今一度、スターゲイト……。質素なゲーム画面には驚かせられるわ」

「30本、それでも工藤は生きている」

伊藤と工藤は何もないゴールに向かって走り出す（後書き）

ストーリー二点

残された時間

「まだ私は死んでない」

工藤は、右手のひらを勢いの源にして、すくつと立ち上がる。土まみれになった髪の毛をきにすることもなく、工藤はまた歩き出す。「行くあてもない、でも歩く。何もないゴールめがけて。マドウラの翼。股間の部分の筒状の鎧が意味ありげでいやらしいわ」

「ドラゴンファイター、ずいぶん安直で特徴のないタイトルだなあと、プレイしてみたら、ゲームシステムもなんだかありがち。自機キャラがドラゴンに変身するんだってさ」

「誰にだって、変身願望はあるものよ。私だって、できることならメルヘンヴェールの湖の国の王子となって、自由に海を泳ぎたい」

「僕は、ロットロットの受け皿になりたい。落ちてくる大量のボールを必死に受け止めたんだ」

「私の気持ちも満足に受け取れないのに」

「26本」

工藤は、大きくノビをする。覚悟が、工藤に忍び寄る恐怖を拭い落としたのか、晴れ晴れとした顔をしている。

「うーん、なんだか、気持ちいい、世の中の人が苦しんでるのに、不謹慎とは思うけど」

「苦しむか、でも、あんまり死体とか転がってないよね」

「そういわれてみれば、そうね」

「神……あ、僕が神でもあるのか、神の配慮で、僕と工藤の動揺を誘う死体を見せないようにできてるんじゃないかな」

「そっか、神って優しいんだね、伊藤が優しいってことかな？ 神と伊藤は融合してるのだから」

「……」

「どうしたの、急に黙り込んで」

「辛いわけでも、悲しいわけでもないし、恐怖を感じているわけでもない。でも、なんだか、時が過ぎるのがもったいないんだ。工藤といつまでもこうしていたいような、そんな気持」

「あら、もう長い日は、どっぷりと暮れかかっているわ。電気も供給されないだろう今、明かりに照らされるのは、明日……もう明日はこないだろうけど、明日があるとしたら、5時頃かな、今、日の出早いし……。とにかく、作戦の決行時間の期限は、日暮れまで。だって、イヤでしょ、真っ暗闇の中、ちまちま、ファミコン話するのは」

「それもいいんじゃないかな、工藤の顔も見れない。僕の顔も見れない。そんな暗闇の世界で、僕と工藤の世界が終わるのも」

「イメージファイトは、西暦の20××年の設定だって。あらもう末尾の二桁わからないけど、もう過去かもしれないし、未来かもしれないし、あついは現在進行形かもしれないし」

「もう、未来なんてないんだよ、現在完了形で世界は終わる」

「なんだか、私だけ消費してるみたい」

工藤は、かわいらしげにぴょんぴょんと飛び回る。

「率直な感想を聞きたい。今、伊藤の気を引くように、わざとらしく、かわいこぶったんだけど、グツときた？」

「きたよ、十分、きたよ、ただ日暮れ間近の西日を浴びる工藤が、自然のライトをふんだんに浴びて、いい具合に修正されてる可能性も否定できない」

「あら、私は、ピチピチの女子高生よ、ライトなんて浴びずにも、透き通るような素肌で勝負できるわよ。ミリピード 巨大昆虫の逆襲も同じ、時代遅れの移植画面でも、勝負できるとHAL研究所は踏んだのよ」

「……今ので……」

「残り、24本、あら、私の誕生日の日付も24日ね、今日は命日だけ」

「それでも、工藤も、僕も生きている」

終りの時刻

「24か。もし、私をこの世から消すソフトがランダムではなく、最初から決められてたいたのなら、24本のアミダくじ、辿ると、”死”とか書かれた、ハズレくじは一本。その一本を引いた瞬間、私は、伊藤の元から完全に消え去る」

「僕に引かせるつもりかい？」

「自分で引くのもなんだかだけど、しょうがないわ、伊藤が足踏みするなら、私が先をゆくしかないの。ミネルバトンサーガ ラゴンの復活……。ミネルバトンサーガといえば、傭兵システムね。ハルマゲドンと勘違いした傭兵が、敵もないのに戦争してるのかしら」
「これでもまだ、僕と工藤の時間は終わらない」

「百鬼奇行……検索しようとする、色んな百鬼奇行が邪魔をしてくるのよ、アニメとか、鬼太郎とか、予見してなかったんだろうね、ユースって会社は、今のネット社会をさ、おかげで目立たないでいる」

「目立たないか……」

「私と伊藤も、学校じゃ、あまり目立部類じゃなかったけど、今、目立ってるんじゃないの？ 最後の生き残りってだけで、相当なものだよ」

「でも、誰もみてくれる人はいないよね」

「いいじゃないの、人に見られて生きているわけじゃない。自分の欲求を満たす、それが生きるってことよ」

工藤は、急に人生論を語りだす。人生を抽象的に語るのは、生きながら死んでいる人間にありがちだが、工藤は、死を覚悟しながらも、いきいきと最後の時を過ごしている。

人生論者になりがちなネガティブ要素は、どこにも見あたらない。「私が楽しいなら、フロントライン歩きもできるわ。そう、極端ながに股歩きよ」

工藤は、おどけた表情で、がに股歩きをしてみる。伊藤は、笑顔を浮かべるが、本来あるべきの笑いの熱量とは、程遠いものがある、やはり腹の底から笑うことは、もはや不可能なのか。

伊藤の笑いを引き出したことを、よしとした工藤は話題を他に移す。

「空中要塞 エアー・フォートレス……なんだろうね、どうしてだろうね、よくわからないけど、残った数少ないファミコンソフトにHAL研究所絡みが、妙に多いのはさ。HAL研究所っていえば、ここ出身の人が、任天堂の新社長に就任して、話題になったわよね」「任天堂か、京都だね、首都圏はこのありさまでも、古都は健在かもよ、奇跡の復興を信じて、精力的に新しいゲームを作ろうとしているかもよ」

「京都か……中学校の修学旅行で行ったわ。この辺の中学校はどこもそうだと思うけど、もう思い出を共有する人がいないのがなんだか寂しい。新幹線でいくのが定番だけど、ルート16ターボに乗って、ルート16経由で行ったのよ、私の中学校、珍しいでしょ?」「へえ、修学旅行にルート16ターボか、おしゃれ……って、そんなことあるかい!」

伊藤が、不自然なまでに高めたテンションが、妙に空々しい。

「最後のボケの」

「最後のツツコミかもしれないね……」

それからしばらくの間、伊藤と工藤の会話はピタリと止まった。昼過ぎから、途切れなく続いた会話に疲弊したわけでもないだろう、ただ、伊藤と工藤は、最後の二人の時間を、静寂を持って、共有しているのだ。

工藤は、伊藤を牽制するように、声を発した。一分にも満たなかっただろう、静寂が永遠の重さを持つ。

「ほんと、私は苦勞した、このゲームを解くのに、本当に苦勞した、何年かかったろう? 3歳の時から、母親にこのゲームをクリアしたら一人前の大人のしつけられて、なんとか、早い内にクリアし

て、母親に、大人になった私を見せつけてやろうと思って、毎日のようにせっせとゲームをして、クリアしたのが、ちょうど昨日の夜よ。奇しくも一人前の大人になった翌日に……エルナークの財宝」

工藤が、このゲームの名前を出した瞬間、時間が止まったような感覚に襲われた。

「工藤！ 工藤！」

伊藤が、慌てて、工藤の名前を繰り返したのは、もちろん意味がある。伊藤は、怯えながらも、どこかで、安心していた。工藤に、引き金がひかれるのは、残りのファミコンソフトが10を切ったあたりだろうと。だがしかし、運命のルーレットは、残りのファミコンソフト18本になったその時、工藤を選んだのだ。

工藤は、伊藤の目の前で死んでいこうとする。

覚悟が出来ていたはずなのに、伊藤は、確かに動揺している。それまでの世界の崩壊を、淡々と見つめていた伊藤が、だ。

残される一人

工藤は、背後から射撃されたのだ。犯人はわからない。ただ、恐ろしいスピードで装甲車から放たれた銃弾が、工藤の背中を貫通したのを、伊藤ははっきりと目にした。

「工藤！！」

工藤は声もなく倒れた。工藤を撃ちぬいた装甲車は、とんでもないスピードで走り去ろうとしたが、伊藤は容赦しない。

「バトルシティーの装甲車に撃ちぬかれた！」

伊藤は、そう絶叫すると、残りのファミコンソフトの中から、執念と工藤への愛を漲らせて、装甲車を操縦する者だけを、仕留めるソフトを選択した。

「パワーブレイザー！」

装甲車はいまだ走り続けている。

「く、ロックマンもどきじゃだめか、ならば、戦場の狼もどきの、ヘビーバレルでどうだ！」

伊藤の執念は、不可能を可能にした。逃げようとした装甲車は、突然、その場で、大破、大炎上する。

「やった……」

短い歓喜を現す語句を並び立てると、伊藤は、工藤の元に駆け寄った。まだ心臓の鼓動が聞けることを願って。

「工藤、大丈夫か！」

伊藤の問いかけに工藤は、今できる最大限の笑顔で答えた。ただ、どうしても、伊藤への別れの言葉は出ないまま、この場で息を引き取った。

「工藤……」

伊藤は、工藤を抱きかかえたまま、頬に口づけをすると、そっと遺体を地面に置いた。すると遺体が、足元から消滅していくのではないか。伊藤は、覚悟しきった表情を浮かべ、慌てふためく素振り

はどこにもなかった。

「法則は分かっている。死体は僕の目の前から消える。それも神の仕事だろうからだ。ただ、消え去る前に、工藤にいつておきたいことがある」

伊藤は嘘をついていた。しかも、詐欺師スレスレの大嘘を。

「神と融合だの、仁藤さんが、僕の体に宿ったの、全部、嘘さ。全ては、工藤と安心してファミコンソフト全網羅大作戦を実行するためについた嘘。だって、知り合ったばかりとはいえ、普通のお姉さんの仁藤さんが死んだなんて、やっぱり女の子の工藤は動揺すると思っつてついたらとっさの嘘。成り行き上、嘘が重なって、神と融合することになったけど、工藤は、本心から信じてくれたのだろうか。僕に乗っかってくれてるだけかもしれない。そうなると、ファミコンソフト全網羅が、世界の滅亡につながる謎も嘘ってことになる。あれは、僕の推測にすぎない。ただ、遠からず、当たってるとおも思うし」

伊藤は、工藤の額に手を当てた。

「神との融合はでたらめだけど、工藤の気持ちは受け取れるかもしれない」

当てた手のひらから、工藤の気持ちと残りのファミコンソフトが吸い寄せられるように、伊藤の体にはい伝わっていく。

足元から徐々に消えさる工藤の遺体は、その時、完全に消滅した。ただ、工藤は、伊藤の中で確かに生きている。

「受け取った、工藤から、残りのファミコンソフトを。そして……僕は、やはり原点に帰る」

伊藤が向く方向には、例の壁がある。やはり、伊藤は壁の謎にこだわるのだ。

「僕は嘘をついたが、神の存在を感じ取ったのも事実。仁藤さんが壁に打ちつかれて即死したのを見た時に、僕も死を覚悟した。でも、救われたんだ。半壊した壁に流れるメッセージを目にした瞬間……そのメッセージとは、『ファミコンソフトを消化させる者は、最後

まで残す』と目の悪い老人でも読めるくらいのスピードで流れているのを僕は見た。そして、確信したんだ、僕が選択されることを、そして、壁を操る存在は、神であることを」

伊藤は、何度か、壁の元にたどり着いた。世界が崩壊しても、壁は変わらず半壊でとどまっている。ファミコンソフトの残りの数を示すランプは、今もまだ無事である。

「ファイナルミッションがいいかな、ナツメの人型シューティング……いや、ちょっと安直すぎる。最後の作戦とストレートすぎる。そうだ！ テラクレスタ 逆襲のムーンクレスタと名付けよう！ 僕の敢行する、もうひとつの最後の作戦。神の正体を知ることだ。壁……僕は壁が神であると、推測する。ゴロもちょうどいい、”ベ”が”み”に変わるだけだ。」

伊藤が、壁を叩いても、押しても引いても、まるでびくともしない。

「感触なしが、逆に手応えあり。触ったことのない、この感触は地球の物質じゃない。やはり、神が作れしもの……。神を引っ張り出すのは、どうすればいいのか、僕がすべきことは、ファミコンソフト全網羅大作戦。もし、僕が全網羅したら、記念に挨拶の顔見せくらいしてくれるだろう……」

伊藤は、工藤の抜けた大きな穴を受けるように、ファミコンソフト大全集をカバンの中から取り出した。

「虚しい……。僕の発したファミコンソフトが、工藤の絶妙のレシーブも貰い受けず、時空のあなたに消えていくなんで、それでも、僕は消費する……。ジャイロダイン……。あのへりに空中から撃たれて死んでも、僕は後悔しない。笑顔を浮かべながら死んでいくだろう。ミラクルロピット 2100年の大冒険……。2100年なんて、訪れやしない、今日、この日を持って、地球は完結をするのだから……。東海道五十三次……。東海道を気ままに闊歩する爆弾魔もうみえることはできないだろう……。なにか、湿っぽいな、仕方ないか、もう終りに近づいているのだから」

全網羅の総仕上げをしながら、伊藤がしきりに気にするのは、壁のメッセージボードである。半壊した今、地面に横たわるメッセージモードの部分は、伊藤の目の高さの下にある。例のよって、目視できるスピードで、メッセージは流れ出す。

「残る国は一国……。どうして、壁が世界の被害情報の確認ができる、それは、壁の正体が神だからだ。神よ、いい加減に姿を現してくれ」

伊藤に促されたわけでもないが、突然、残ったままの壁がもことも動き出す。次第に壁が変化していき、やがえ、人の形になる。体中にランプを残したまま。

「現れたか、神よ。ただ、壁が変化した姿が神の正統の姿とは思えない。仮の姿だろうけど」

またメッセージが流れる。いつものように、老人にも目視できるスピードではない。急かされたように、メッセージは右から左に流れていく。

「あ・り・と・が・う……。か……。なるほど、一応、僕にお礼をいうんだ、とはいっても、僕は、神の動機づけに使われただけで、全網羅以外なにもしてないけどね……」

カウントダウンが始まった。ファミコンソフトを淡々とカウントしてたランプは、神に変貌をとげた今、神の仮の体に点在する。それでも、伊藤はランプにも、工藤にも頼ることなく、残りのファミコンソフトを記憶している。

「長いようで、短かった。下校途中に始まったファミコンソフト全網羅大作戦は、日が完全に落ちる今、終わろうとしてる」

伊藤に後悔の念はどこにも感じられない。驚くほどの自然体。覚悟はできてる。ファミコンソフトを全網羅した瞬間に、伊藤自信が倒れても、それが工藤と交わした最後の約束を果たすことだから。

「どうして、このソフト群は残ったのだろうか？ 避けたわけでもないのに不思議だ」

伊藤は、仮の姿の神と対峙している。ただ、伊藤に神に対する敵

意は微塵もない。また、神も、伊藤に対して、何をしようとしな
い。ただ全網羅を見届けているのだ。

カウントダウン、そして、運命は

残されたファミコンソフトは、カウントダウンにふさわしい数であつた。

「10本、ついに、10本、この終りの時に、工藤がない喪失感……だが、僕はやり遂げる。見てくれ、工藤……」

仮の姿の神は、何も言語を発しない。不気味な静けさに染まった世界に、神の最後のサービスか、光が差し込んだのだ。日没後の暗闇の世界に怯えていた伊藤にとって、神のサービスは、これ以上の褒美だった。

「ゲイモス……エクセリオン……スカイデストロイヤー……奇妙なことに、似たタイプの3Dシューティングゲームが残ったとしたか、僕はいえない。工藤がいたなら、当意即妙の返しがさつときて、話は広がるはずなのに……」

残り7本。世界に激変が起きただろうが、神と対峙する伊藤には、なんの変化も見られない。

「ローリングサンダー……駄目だ、何も思いかばない……かつこよさげなゲームミュージックを話題にしようか？ それとも……ああ……」

伊藤は、その場に手から崩れ落ちる。

「工藤がいたら、工藤ならば……こんなときなんて言ったのだろう？ 工藤なら、工藤なら……」

伊藤の目頭から、止めどなく、涙が溢れている。

「駄目だ、残り7本。希望を持て、立ち上がれ、僕の願いは工藤の願い。ただファミコンソフトを全網羅する、それが、僕の使命……直前でおじけづいたら、工藤のいい笑いの的だ」

工藤は、片膝を付くと、妙に晴れ晴れとした顔を作る。

「魔界島……うふふふ……魔界村の続編と謳われたが、なんのことはない実質的に別のゲームさ……」

伊藤は実感をする。分かるはずのない。遠い世界の国で起きる人々の最後を。

「はあはあ……ザ・ロード・オブ・キング……。なんだよ、これ、まるで、アルゴスの戦士じゃないか？ ……ほらこれでいいんだ、僕は一人でも、工藤役をカバーできるんだ……」

残り4本。もはや、伊藤の実感する生命活動は、伊藤自身にしかない。

「もう人類の営みも嘆きも、僕の所まで、伝わってこない。どこかひっそりと、そう、迷宮島ていどの規模の島はくらいだろう、僕その他に生きているのは……」

残り3本、もう伊藤に迷いも何もない。ただ、残りのファミコンソフトを全網羅するだけだ。

「スーパードラゴン……いいな、財宝を奪って……脱出する、ゲームというか、人生の基本みたいだ……」

残り2本。もしも、伊藤の身の安全確保がなせれておらず、最初から、伊藤のハズレくじが定められているのなら、伊藤は、50%の確率で、死の札を引くことになる。

「東方見聞録……おっと、これじゃマルコ・ポーロだ……。神がみている前で、ファミコンらしく……。東方見聞録……。聞”ではなく”文”であることはポイントさ……。最後から二本目を飾るにふさわしい。タイムマシンでマルコ・ポーロの元へゴー！」

伊藤の身には何も起きないでいる。辺りを見渡しても、見渡す限りの”無”が広がっている。

人類最後の日に似付かわしいほど白い雲が勢いよく流れる下、伊藤は遂に最後のファミコンソフトを口にした。伊藤と工藤の全網羅から逃げ延びた最後のファミコンソフトの名前は、

「ジャウスト」
だった。

そう叫んだ瞬間、死に行くのは神ではなく、伊藤本人だった。伊

藤は、最後の分の悪い賭けにも負けたのだ。何一つ後悔はないと恍惚の表情を浮かべたその刹那、伊藤は仰向けのまま地面に伏した。神と直接に対峙するという実に愚かな行為ののち、伊藤は人類最後の生き残りとしての責務も果たすことができないまま息を引き取るのか。

いや、伊藤はまだ絶命していなかった。神は伊藤の最後の悪あがきの機会を与えたのだった。伊藤の指先がひくひく動くと、そのまますーっと腕は伸び、手先に広がっていたファミコンソフト大全集をつかむと、それをてこにして起き上がったのだ。

生き残った伊藤は何をすべきだろう。対峙してたはずの神はもうない。ふたたび人類の繁栄を願おうとも伊藤一人では、その願いは虚しい。ただ一人で生きていくしかないと腹を決めた伊藤は、ファミコンソフト大全集を拾い上げると、一ページの最初から黙読を始めた。

呆れるほど長い日々のあいだ、これから伊藤は何度、ファミコンソフト大全集を読み返すのだろうか。その数が途方もない数値に達しても、伊藤は心にひとつの引っ掛かりもなく、また一から読み返す作業を辞めないだろう。今やファミコンソフト大全集は、伊藤のたった一つのバイブルなのだから。

カウントダウン、そして、運命は（後書き）

拍手ボタンのひとことでもいいので、
ここまでたどり着いた奇抜な人は感想よろしくお願いします

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/n4028k/>

ファミリーコンピュータソフト全網羅大作戦

2011年2月5日19時55分発行