
DEATH GAMEをもう1度

いのいち

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】

DEATH GAMEをもう1度

【Nコード】

N4443R

【作者名】

いのいち

【あらすじ】

ただいま、改訂作業中。

VR世界の誕生（前書き）

改訂版、導入部投稿です。

細かい調整はこれからもしていきますが、大幅な改訂はしないつもりです。

投稿済みの話は段々と導入部にあわせた風に改訂していきます。

まあ、システムとかの方がメインなのでストーリー的な変化はそれほどない…はずです。

VR世界の誕生

人の技術の進歩は、同時に電子世界という人の手で作られた世界を誕生させた。現実とは隔離されたその世界で人はアバターという自分が操作する分身ともいえる存在を操作することでのみその世界を味わえた。

しかし、作られた世界である電子世界においては現実では不可能であるようなことでも、可能だった。

例をあげよう。例えば、空を飛ぶなんてことは現実にはできない。いずれできるようになったとしても、その背中には邪魔としか言いようのない大きな装置があるだろうし、小回りなど効かない自由なものだ。

だが、電子世界でのアバターは違う。そのアバターが存在する電子世界におけるルールとは人が決めるものであり、プログラマーがそういうシステムを作ったのならばそのアバターが飛ぶことには何の生涯すらない。

ただ、飛ぶのに抵抗があるなら背中に羽を生やしてもいい。現実ではたとえ羽があったとしても、筋力などの様々な問題から飛ぶのは困難だろう。

が、電子世界では違う。羽があるから飛べる、で済んでしまうのだ。理不尽だろう。だが、それが創造主たるプログラマーによって決められたプログラム……それが世界のルールとなるのだ。

人の手により創られた現実以上の魅力を持つことを許された世界。そんな世界に人はアバターを通じた操作という形ではなく、もっと近い形での体感を夢見ていく。

その理想形はすでに物語の中では紡がれていた。ヴァーチャルVR空間という、自身の全てを電子世界へと投影する技術。

学者という存在の中には『無理』『不可能』『有り得ない』と言われるような技術を盲目的に『可能』と思いただひたすらに研究をすすめる人物がいる。

そんな学者の中の1人がVR技術というものに興味を持ち、片手間に研究を始めた。最初は片手間だった研究はいつしか『彼』にとつての専攻となっていた。

専攻ではなくとも、興味を示し協力してくれる仲間たちも出来ていく。彼らとて本気で可能と思っている訳ではなかったが、それでも夢見てしまう。

元来、先を 夢を見据えるからこそその研究。今を生きるものにとつては当たり前のことすら昔は有り得なかった。ならば、今有り得ないことすら未来には当たり前になるのでは。

皆が皆というわけではなかったがそう夢見ている研究者も確かに居た。

結果から言えば彼らの努力は報われた。全てが思い通りにいったわけではなく、偶然の結果が味方したこともあるが、それでも彼らの努力は本物だったし、結果として偉業ともいえることを成し遂げたわけだ。

ただこの時点では完成品なんて言えたものでもなく、夢見た完成像からは遠いものだった。

だが、この技術は人類の更なる発展を与えるのは確かであり、この基礎が出来上がった時点でバックスポンサーという点では不自由はしなくなる。

そして、更に規模が大きくなった研究チームは徐々にではあるが

確実に物語の中にあつたVR空間の理想形へと近づいていった。

最初に公開されたVR空間においてはいわゆる五感のうちの嗅覚、味覚は搭載されていなかった。電子世界にリアルを求める上では必要不可欠な存在ではあるが、他の視覚、触覚、聴覚に比べれば必要性はどうしても落ちてしまう。

開発者たちからすれば、完全な状態での公開をしたかったのだが、この時点で世界中が注目する技術であり、一刻も早い実用化が望まれており、世間の声に耐え切れなくなった形での発表となった。

技術面はしっかりと確立され、安全性も確認されていた、ということが決断に踏み切った理由の1つだろう。

完全な形での公開こそ出来なかったが、それでも当初の目的、VR空間への自身の投影を可能にする、歴史的な大発明であつた。

この後に嗅覚、味覚の実装をも目指したVR技術の開発は進んでいく。

さて、この2つの実装については大きな問題が立ちはだかる。この2つについては個人の嗜好の差が激しい。その嗜好の差の再現は難題とってよかつた。

音（聴覚）とて人によって好みの差はある。心地よい音、不快な音。だが、これは万人が同じ条件だ。

例えば、工事が行われていればその工事音は不快なうるさい音だと感じる人が多いだろうが、中にはその音が気に入る人もいるだろう。音とは個人の嗜好と関係なく存在している。

それに比べて、嗅覚、味覚は聴覚というものは選り好みという要素が強くなってくる。気に入らない音に関しては遮断、もしくは防音による音の大きさ自体の軽減をすればいい。現実では完全な遮断など無理だし、防音に関してても簡単にはいかないが、VR世界では設定1つでそれが可能となる。

ただ、VR世界においても音とは重要な情報源の1つとなる為にそれに制限をかけるということは相応のリスクが付き纏う。

もちろん、嗅覚、味覚から得られる情報としてしつかりとあるが、初期の段階での実装がなかったということもあり、最初期から作られたVR空間にはその2つに依存しないように作られ、風潮としては情報源として実装ではなくより娯楽的な方面での実装を望む声が強くなっていった。

それに応えるようなシステムの開発も同時に行われることとなる。例えば、香水などは大きく分けると2つの意味がある。自分の為か、他人の為かである。

自分が気に入った匂いがする香水があったならばその匂いを嗅ぎ続けることで自身はリラックス効果を得るだろうが、よくいる人にとってその匂いは不快なものである可能性は否定できない。

逆に、他の人の心象をよくするように香水をつけていたとしても自身がその匂いをそれほど好まないなんてこともあるだろう。

ただ、現実においては匂いの発信源が変わらない以上は自分、他人が感じる匂いは変わらない。どちらも満足する結果になるとは限らない。

だが、どちらも満足するような結果をもたらすことがVR世界では可能だった。香水において、VR世界で実装を目指されて2つの解決策。

1つは自分が感じる匂いと、他人が感じる匂いを変えるようにシステムをいじくることであり、もう1つが香水などの特定の匂いの発信源に対して、無臭に変換あるいは自分が指定した匂いにする

いうシステムである。

ただ、これらは全ての匂いに対して行えるものではなく、香水などの娯楽的要素が強いものなど限定的なものにしか対応していない。

これは匂いというのも重要な情報源であるからして、匂いイコール情報となる場合はそれを阻害してしまう結果になるからである。

そして、嗅覚、味覚が実装が可能になった頃には世間にもVR技術というものは広く流布していた。

この時点で5感を再現することにして、VR世界の基礎は完成を見たといって言い。

だが、それでは満足しなかった人物がいた。

彼はVR技術の開発を本格的に始めた人物であり、結局は開発を始めた後はその人生の全てをVR技術に費やしていた。彼は誰もが認めるこの技術の第一人者だった。

そして、VR世界を最も現実を再現しようとして固執していた人物でもある。

「まだまだ。五感を再現したならば、次は……………」

彼は老いていた。人ならば決して避けられない運命に彼は近づいていた。

進化を求められるVR世界

VR技術がもたらした世界の発展は誰もが認めることであり、世に馴染むのも時間がかからなかった。

その中でもっともVR技術が貢献したといわれるのがIFのシミュレーションである。

例えば、地震、噴火などの災害が起こった際に間違った行動を取ればそれは命取りとなるが、現実には災害が起こるまではどうなるか予想して心構えをすることぐらいしかできない。

まさか訓練のために地殻に振動を与えて、あえて巨大な地震を起こすなんて事はできないし、噴火にしても、何かしらの方法でマグマを活性化させて噴火させようものならそれはすでに天災ではなく、人災といつていい。

だが、VR空間ではそういった現実の被害はなく起こった後の訓練すらも可能となる。これは実際に災害が起きたときの対処ができるという点では大きな成果をもたらしていた。

もし、シミュレートの中で自身が死んでしまったとしても現実では生きているのだから、何が悪かったのか考察できるし、それは実際に災害が起きたときに大きな経験となる。

だが、VR技術がもたらしたのは発展だけではなく、相応の事故、事件とて起こっている。

レジスタンス・オンライン（Resistance・Online）というタイトルのVR空間を利用したMMORPG（多人数同時加型オンラインRPG）はその最たる例だろう。

ログアウト不能の事態におちいった同タイトルは悲劇はそれだけに終わらず、ログイン状態にある人の死亡が次々と確認された。

死亡する人に関連性はなかったが、調査の結果、レジスタンス・オンライン（通称レジイ）内で死亡判定を受けることにより現実でも死亡することが確認された。

この事件は結局のところ、現実からの解決は叶わず、レジイ内でのゲームクリアを持って悲劇に幕をおろすこととなった。

この時点ではVR世界史上最悪の出来事と呼ばれていた。

VRネット上に人によって作られるインターネットで言うサイトに当たる存在を作るにかかる労力というものはインターネットとは比べ物のにならない。

なぜなら、脳空間に人の六感を投影するということは必要とする情報量は空恐ろしいほどとなる。ましてや個人の嗜好という問題も立ち上がってくる。

例えば、ピーマンを例をあげると現実世界では品種や栽培環境によって味に差異が生まれるとはいえ、大別すればピーマンという野菜の味の大元は変わらない。

だが、そのピーマンという味を脳世界で再現したとしても、それを万人が同じ味のように感じているのは仮想『現実』とまで言っていないのだろうか。

その求める情報量はインターネットを海とするならば、バーチャルネットは宇宙である、とまで言われるほどに大きな差があった。そして、何時の頃からVRネットワーク上に作られた電腦空間を『星』と呼ぶようになった。

前述したレジイが存在する電腦空間は、優秀な星といえた。正確にはレジイという電腦空間を構築しているシステムといえるだろうが。

それこそ、一般的な電腦空間を上回るどころではなく、現在ある電腦空間の中では最高峰といっても過言ではないほどに。

だが、それに故に問題となる。

現存するどの星よりも優れたる星は事件の解決後、破壊されるべきだった。

いまだ開発されていない高度な技術が用いられていることは確かであり、使用されている技術の解明がされればVRネットの更なる発展に貢献することは明白であったが、同時にもっと恐れるべきでもあったのだ。

いまだ世界の技術者たちが追い求め、たどり着かない程の技術を持ち、人を殺すことを可能とするという解明不明なシステムが構築されているということ。

破壊ではなく、VRネット上からの隔離。正確に言うならば、VRネットの深部にアクセス不能という形で残り続ける。それは一部の研究者のみが閲覧できる最高の研究材料でもあった。

だが、貢献に発展する前にそのゲームは再び稼動を始める。隔離

されていたはずのその星は再びVRネットワーク上に浮上する。

それが、新たな悲劇の幕開けとなった。

戻ってきた日常

目覚まし時計を止めることが出来ることに幸せを覚えながら佐久間^ま拓海^{たくみ}の一日は始まる。

半年前までの彼にとつては起床を告げるのは目覚まし時計などではなくシステムに設定された時間によって意識が覚醒させられる生活をしていた。それこそ元来は目覚めが悪い拓海にとつてもすぐに動き回れるほどにはつきりとした意識でだ。

そんな目覚めを体験していたのは現実などではなくVRMMOと呼ばれるゲーム世界でのことだった。

VRMMOが当たり前の様に世を賑わせている近年においては『レジスタンス・オンライン』は比較的だが注目を受けていたタイトルであり、楽しみにしていた人物が多かったのもまた事実だった。

レジスタンス・オンライン（通称・レジイ） このゲームの特徴は出発点以外の都市がすでに魔王軍によって制圧されていることだろう。

出発点として用意されている6つの都市のいずれかからゲームを始めることになるのだがプレイヤーの任意では選べずただAIが人数がバランスよくなるように割り振る。

プレイヤーたちはその6つの都市を守りながら、魔王軍に制圧された都市を解放する為に進軍していく。

このゲームの難しいところはただ攻めるだけではダメだということとで、守りを疎かにしていると何時の間にもやら魔王軍によって制圧され直されており周りを見渡せば魔物、魔獣がひしめき合っているなんてこともある。

攻めと守りの両立こそが大切と公式ホームページには宣伝されていた。

だからこそ被害者が多くなった。仮想空間で約1年にも渡る死のゲームをプレイする羽目になる人が。

このゲームはとんだ地雷だった。面白い面白くないという次元の話ではなく、ゲーム世界への幽閉とゲーム世界での死亡が現実世界の死へと直結する小説の世界でしかないいわゆる『DEATH GAME^{ゲーム}』だった。

拓海もそんな被害者の1人で死の恐怖と隣り合わせの中でゲームクリアを目指して日夜レベルアップに勤しんでいた。

そんな努力が報われたのか拓海はトッププレイヤーの1人となり最後の戦いとなる魔王との決戦にも参加できるほどのプレイヤーとなる。

そして、その決戦に勝利し現実世界に戻ってこられたのは半年ほど前のことだった。

ゲームクリアが現実にも与えてくれた報酬とは留年という望んでもいないものだけだったが、そこで得た仲間は今でも大切な存在といえる。

比喻ではなく命を預けあった仲なのであるから、中学からつるんでいる連中を一足飛ばしにして1番の親友といえる。

残念なことに現実では1度も会ったことがないが、機会があれば拓海は会ってみたいと思っている。

しかし、言い出すきっかけが掴めずにオフ会の機会は訪れずにいる。心の中では誰か言い出してくれてもいいのにか思いながらチャットルームで色んなことを遅くまで語っていることなどもう珍しくも何とも無い日常の一部へとなっていた。

現実に戻った後は衰えた筋力の回復のためのリハビリも待っており、毎日学校に通えるようになったのはつい最近のことだ。

手付かずだった勉強も辛いのだが1番に辛いのは今まで同級生だ

った奴らを学校では先輩呼ばわりしないといけない事か。今は同級生で過去は後輩だった奴らとのコミュニケーションも中々に骨が折れて一苦労だ。

ゲーム人口的には同級生に1人や2人、学校全体で同じ苦しみを味わっている人が5人くらいいてもいいのではないかと思うが幸いというべきか拓海が通う高校からの被害者は彼1人だけである。

それでも、死亡者がでていなかったただけだと思わないとやっていけない。ネットで死亡者がた高校に通う元プレイヤーによると空気が重過ぎる、との書き込みがあった。

それも当然のことなのだろう。同じ被害者なのに1人は生きて1人は死ぬ。生還者からすればそれは現実に戻ったとしても学校では喜ぶということは同時に死んだ1人に対して義理を欠くことになる。それは間違いなくやりづらだろうと他人事でよかったなんてことを思ったのを拓海は覚えている。

『では、引き続きニュースをお伝えします』

階段下りて、朝食を食べようとダイニングルームへと足を運ぶと父親がつけているのかテレビの音が聞こえてきていた。

そこで拓海は表情は苦いものへと様変わりをするのが、自分自身でもよくわかった。

別に父親との関係が冷え切っているということではない。むしろ、家族仲は良好といえるし、拓海自身は父親を尊敬すらしている。

現実に戻ったときの父親の、母親の、兄の、その笑顔は拓海の脳裏にしっかりと焼き付けられていたし、それがゲームクリアの最高の報酬だと本気で思っていたときも一時期ではあるがあった。

それでも、拓海が顔をしかめる理由はテレビにある。誤解しないように言っておくが拓海自身はテレビをよく見るし、好きと言っても過言ではない。

だがしかし、ニュースだけは話が別になる。普通のニュースなら

構わないのだが、最近のニュースの中心はここ1ヶ月変わらずに同じニュースだ。

それも拓海の いや、レジスタンス・オンラインの被害者の琴線の触れるような。

『では、今日もまずは史上最悪のVRMMOと呼ばれ、10万人以上のプレイヤーが閉じ込められているレジスタンス・オンライン・アゲインについてのニュースです』

レジスタンス・オンラインというゲームは魔王を倒して世界に平和を取り戻すという、シナリオ的には王道なRPGだが、このゲームはMMOである限り魔王を倒した後の平和な世界とてエピソードではなく、1つのVR世界として続く。

そんな中でアイテムをコンプリートしたり、とやり込み要素とてない訳ではないが、それでも物足りなさを覚えてしまう者もいるだろう。

そんなプレイヤーたちの為に用意されていたレジイのもう1つの顔こそが『レジスタンス・オンライン・アゲイン(Resistance Online Again)』だった。それぞれのアルファベットの頭文字、R、O、Aをとってロアと巷では呼ばれている。家庭用のRPGではゲームクリアした後にデータを引き継ぐとか、追加イベントがあったり、難易度を設定したりのいわゆる周回プレイというものがあり、開発者たちは何を思ったのかMMORPGでもそれを用意してしまったのだった。

簡単に言えば、引継ぎ要素なしのハードモードが搭載されているということになる。

すでにレジイにアカウントを持っているプレイヤーに対しては2つ目のアカウントが作れるようになり、それが新たななる舞台での自身の分身となる。

ただ、このデスクゲームとなってしまうたレジイというゲームはク

リアされた時点で新たにログインするものもなく、この世界は表に立つことはない……はずだった。

再び、デスゲームが始まってしまった日は本来ならばVRMMORPGの新たな門出となるべき日であった。

理由は簡単なものでVRMMORPGタイトルの双璧とも呼ばれているタイトルの続編が同時にリリースされた。

正確に言えば、長年サービスを続けていくことでの弊害が大きくなり始めたことに対する対策としてだったが。

高レベルプレイヤーが増えてきたことにより、新加入のプレイヤーたちが敷居を高く感じてしまう、攻略されきったマップにアップデートで新規のダンジョンを継ぎ足していくことへの限界、初期からあるマップと追加マップのVR世界で使われている技術の差など、様々な要因が重なった結果の前作のシステムを継承した完全な新規マップといった方が近いかもしれない。

これを楽しみにする従来のファンや、これを機に始めようとする新参者も沢山おり、制作会社の目論見は成功の影を見せており、VRMMORPGの歴史に新たなる1ページが刻まれるはずであった。しかし、刻まれた歴史は望んでいたものとは全くの逆のこととなってしまうた。

レジスタンス・オンラインの悲劇と同じ様に再びログイン者が現実へとログアウトしない事実が突きつけられる。

そして、レジイの時と同様にログアウト不能という事態が確認された。

ただ、事件を起こした2つのタイトルにはログインしたものがいないという不可思議な状態であった。

しかし、原因は分かっただけじゃありません。簡単なものだった。

ゲームが存在する『星』まで行くにはまずVRネットワークの入

り口といえる場所へ飛ばされ、その後、情報を読み取る。現実で言うのならはそのゲームのある住所の場所をそこで照会するのだ。

実際、時間的には錯覚できないくらい僅かなことであるが、この入り口を経由することは不可避のことでもある。だからこそ、極めて稀な例ながらも行くはずではなかった場所へと行ってしまふ、ということも確認されている。

今回はそれが人為的におこされたから、大量の 10万人を超える被害者が生まれてしまった。

このニュースを聞くために眉を寄せるのは拓海ばかりではなく、レジイの元プレイヤーはほとんど全てがそうだろう。

終わらせたはずの世界がまた再びと牙をむいてきたのだから。

とりあえず、今の拓海にとって重要なのは遠く世界に囚われているプレイヤーではなく食事を目の前にお預けされていることなのだ。正直、あんな記憶の片隅へと封印しておきたい死と隣り合わせの世界のことなんて思い出したくも無いのに嫌でも思い出されてしまふ。

要は、腹は空いているのに足が向かないだけの話なのだが。

「ん？っおお拓海か。おはよう、すまんなチャンネルを今変える」

拓海に気づいた父親 宗平そどうへいが朝の挨拶とともにチャンネルを変えようとす。息子がこのニュースを好まないことはよく知っている。

まさに人事ではない大事件な訳なのだからそこにいい感情を持たないのは簡単にわかる。

「おはよ。…いや、いいよ。そのままです」

逆に拓海としても宗平がこのニュースをどれだけ気にかけているかも良く知っていた。

まさに息子が囚われていた事件が再びなんてことになったら、被害者の家族としての思いを知っているだけに続報が気になるのもまた当然のことといえる。

それに拓海自身としても学校では嫌でもこの話を振られるので、少しづつだが耐性をつけていかなければダメだとも思っている。

「いや、いい」

そういつて宗平はチャンネルを変えた。朝の占いが行われていた。

「いいの？気になるんじゃない？」

「後で携帯からニユースサイトを見ればいい。食事中はあまり湿っぽくなるもんじゃない」

そんなことを父親に感謝の念を送りながらいつもの席へとつく。

佐久間家の朝の食卓は白いご飯と味噌汁が絶対に出てくる。いっぞや兄 文也ふみやがパンが食べたいと言ったときには味噌汁の具にお麩の代わりといわんばかりに食パンがちぎって入っていた。

宗平いわく、『別にパンだって普通に食うが、朝だけは白いご飯じゃなきゃいかん』とっているあたり何かしらのこだわりがあるのだろう。

今日も今日とて席に着くと母親 夕実ゆみがさっさとお茶碗に山盛り盛られた白米と味噌汁が運ばれてきた。佐久間家ではローテーションで味噌の種類が入れ替わり、今日は合わせ味噌で作られた味噌汁だった。

それと、食卓には自家製の漬物が並んでいる。今日はきゅうりの糠漬けにきゅうりの浅漬け、オイキムチ。そして止めとばかりに瓜揉みまでもが揃っていた。

そんな綺麗に1つのテーマに統一されている食卓をよそに拓海は何もいわずに梅干が入れられている小瓶の蓋を開けたのだった。

「行って来ます」

「はいはい、行ってらっしゃい」

朝食を取り終わるといつも通りに高校へと向う。この当たり前がどれだけあり難いものかを拓海は理解している。

拓海だけではなく、かつて囚われていたプレイヤーならば多かれ少なかれ感じ入ることだろう。

2年前は特に感じ入るものがなかったのが今はこの当たり前の日常に感謝することさえある。

あの殺伐とした世界からの解放は、現実の世界を今までとは全く違う見方を出来る様へとプレイヤーたちを変えていた。

残念ながら、現実と仮想世界を同一視したかのような錯覚に陥って社会復帰は困難とみなされて特殊な施設へと連れて行かれたプレイヤーもいると風の便りで聞く。

事実、そうなのだろう。レジイの世界で周りから危険人物とみなされていた目立ちたがり屋のプレイヤーは現実の世界では最初の頃こそ某掲示板で偉そうにしていたが突然と姿を消した。不自然な形で。

多分、現実に精神を戻しきれずに厚生施設へと連れられていったのだろうというのが仲間内で出した結論だった。

幸いというか拓海がレジイの世界で仲が良かったプレイヤーたちとはしっかりと連絡は取れている。万全とまではいかない者も居るようだが不自由するほどではない程度に日常生活には馴染み直せた

らしい。

そして、拓海自身もその戻ってきた日常の日々を楽しく謳歌し、喜びをかみしめていた。

日常はいたるところにある

コンクリートで出来た道、近代建築で作られた家、化学繊維で作られた服を着ている人々。

そんな当たり前の光景すら懐かしく思っていた時期があった。犬や猫などの動物を見かけるたびに思わずと臨戦態勢をとってしまうようなことすら現実に戻ってきた当初は体が自然と行っていた。

『レジスタンス・オンライン』では犬や猫のような見かけをしたモンスターもあり、最初の頃は倒すのに忍びないとか思っていたのに、逆に現実で見かけても倒そうとしてしまうなんてことも1年近くにわたる仮想世界の幽閉が引き起こした弊害だろう。

濁った空気も心地よさこそ感じないものの体が懐かしいと感じている。残念なのは夜に綺麗な星空を見ることが出来ないことか。化学汚染とは無縁なVR世界の夜空は大概のプレイヤーにとっては大きな癒しとなっていた。

匂いにしても、道を歩いていれば出会う車からはきだされる排気ガスの鼻につく匂いが現実だと教えてくれる。

見慣れた通学路が懐かしいものとなって、最近ようやくまた見慣れたものとなってきた。

そんな風を感じる感性が、より現実に戻ってきたということをはつきりとさせそれが拓海にとっては嬉しくあり、硬いコンクリートで舗装された道を歩くことに現実を認識させられる。

そんなVRとは違った感触を足で感じながら拓海は自身の通う高校へと歩みを速めていった。

校門の前には拓海がよく見知った顔があたりをきよきよと見

渡しており、拓海を見つけるとにやつと唇の端を吊り上げて拓海へと声をかける。

「よお、後輩」

「おはようございます、先輩」

今は先輩となった中学時代からの悪友の皮肉ともいえる後輩呼ばわりに対して仕返しとばかりに全く心を込めずに先輩呼ばわりをする。

「かつ、しつかりと先輩を敬えよ？留年生君」

「好きで留年したわけじゃないですよ。先輩こそ落第生候補なんですから今度勉強を教えてあげましょうか？」

事実、この男 田町正樹たまち まさきよりも留年生である拓海の方が学校の勉強だけでいうならば上だった。

拓海が勉強に秀でていているというよりは正樹が勉強を苦手とするということの方が遙かに大きな要因であったが。

「まあ、そんな時やよろしくお願いするぜ」

拓海の皮肉を全く気にせず教えるを請おうとするあたりに正樹という男の凶太さを垣間見る気がする。

「っと、いけねえいけねえ。拓海に聞きたいことがあるからこうして朝からわざわざと待ってたんだっ」

「ああ、通りで先輩がこんなに朝早くから学校に来ているなんておかしいと思いましたよ」

「……………なんか調子狂うから普段どおりに話してくれ」

「正樹が最初に後輩呼ばわりしたんじゃないか」

「いや、このネタでからかわないで俺はいつ拓海をからかえばいい?」

「知るかよ……」

逆の立場なら間違いなく同じからかい方をしているであろう自分のことなど考えもせずに拓海は正樹に向って盛大にため息を吐く。

「で、何?聞きたいことって」

投げやりな態度で正樹に向って話の続きを促す拓海だが、正樹は歯切れ悪くなかなかと話し出さない。口を開くかと思えば思いとどまって口をつむぐ。そんなことを何度も繰り返していた。

それだけで、拓海には正樹が言おうとしていることの検討がつく。普段から人が気にしていることをずけずけというデリカシーがないというか、歯に衣を着せない物言いをする悪友が俺に対して言い出しにくいことなど1つしか思い当たらない。

正直、その話題を口にするのは拓海としても嫌な訳だがそれでも長年連れ合ってきた悪友が、その事に対して気にしているわけもよく分かるので拓海の口から切り出した。

「救出隊の噂の事か」

「……………っ。ああ」

正樹は少しばかり肩を揺らして動揺を見せるが、すぐに拓海をしつかりと見据えて頷く。

「所詮は噂どまりさ。事実、俺のところにはそんな話は来てないし、仲間からもそんな事実は確認できていない」

「でも、でもよ。お前が、お前らが実際に向えば……………」

「正樹っ!!!それ以上言うなっ!!!あの地獄を知らない奴が軽々し

くそんな事を口にするなんて許さねえ!!」
「……………っ!!」

拓海の怒号ともいえる声によって言いかけた言葉を遮られる正樹はビクリと震える。周りにいる登校途中の学生たちも何事かと一斉に注目する。

「……………すまねえ」

苦々しく、言葉を搾り出す正樹が口にできたのは短い謝罪の言葉だけだった。

「いや、俺の方こそむきになりすぎた。悪かった」

校門前の空間に沈黙によって支配されるが、誰も動こうとしない。拓海も、正樹も、周りにいる学生たちも。

興味があるのだ、2人の話す内容に。未だに噂の域を出ていないが今、世間を賑わしているあのゲームに関するだけに。

救出隊 誰が言い始めたかのなどは全く持ってわからないが、『レジスタンス・オンライン・アゲイン（通称・ROA^{ロア}）』による最悪のゲームが再び幕開けた時から2週間ほどが経ったときにある噂がネットで流れ始めた。

世間の注目を独り占めしていると言っても過言ではないその事件に関わる噂だけにその噂はあっという間にネットを通して広がっていく。正式なニュースとして流れるなどしていかないにも関わらず、今の日本には最早その噂を知らないほうが珍しいというまでに広がっていた。

その噂こそが救出隊というROA^{ロア}の世界へと続いてしまっている、2つのタイトルの二次出荷用のデータを使い、クリアの可能性のあ

るプレイヤーを送り出すということである。

普通に考えれば有り得ないその方法が妙に現実味を帯びて噂されるのにはR O Aの進捗状態にある。

前回の『レジスタンス・オンライン』の時と比べても被害者の数の多さ、圧倒的に遅い攻略ペース、死亡者の割合までもが前回よりも遙かに高い現状。

元々、R O Aの世界が作られていた理由を鑑みればそれも当然のことであるのだが、ゲーム内での事情など、近しい人がV R空間へと囚われている現実に生きる人にとれば問題は別にある。

このままではクリアの前にプレイヤーの全滅、もしくは肉体の限界を迎えるという説すらも世間に広く流布しているのだ。

この現状を変えるためにゲームの外である現実から出来るのは新たなプレイヤーを送り込むことぐらいしかない。

現実で知りうる情報など攻略状態を知るための各地がプレイヤーによって解放されているか、魔王軍に制圧されているかということと、プレイヤーの現実での名とゲーム内でのレベルなど限られたものだけである。

そして、その情報から分かる限りでは幸福な未来図は描かれていない。

だからこそ、クリアが可能なだけのプレイヤーを新たに送り込む、そんな噂が流れ始めたのだった。

そうなれば、最初に確保される人材は自然と拓海たちレジイで死線をかいくぐり、ハードモードとも言えるR O Aでも十分に通じうるだけの経験を手に入れているかつてのトッププレイヤーこそが第一候補へと挙げられる。

「正樹が気にする理由も良くわかる。だけど、だけどな。あの世界からの脱出どれだけ大変でどれだけ死と隣り合わせかなんて実際に体験しないと分からないだろうが、2度と味わいたくないんだよ」

「……………」

「確かに、行けば助けられる人がいるかも知れない。世論はそういう風にもなるかも知れない。けどな、それはお前らにも分かりやすく言えば内戦真つ只中の国に行つて1つの国としてまとまるまで出てこれないってぐらいに危険なんだよ」

「……………」

「ましてや噂が事実だとすれば俺らに求められることは攻略。後ろでビクビクと引きこもっていることすら許されずに己の意思で、少し間違えば全てが終わっちゃう場所へと行き続けなきゃいけない。それこそ、今度は自分の自由のためではなく、言い方は悪いが完全に人のためだ。苦勞して手に入れた自由が、危険から遠ざかれた生活が、必死でリハビリして元に戻った体が、その全てをまた投げ出せなんて言われる方の身にもなってみる。ふざけるな、その一言でお終いさ」

「……………」

ただ顔を下に向けて黙りこくる正樹。拓海自身言いすぎだとは分かってはいる。が、周りの注目を受けている今だからこそ強く言わねばならない。

わかってないのだから、あのVR世界の脅威を周りの連中は。

だからこそ、強く言う。簡単に救える力があるならば救いに行つて欲しいと思つている周りの人たちに対して。

拓海 いや、元プレイヤーたちには救える力など無いのだ。あの世界では圧倒的なステータスと卓越したプレイヤースキルがあるうとも少しの事で命を散らす羽目になる。

最強と呼ばれたプレイヤーはレジイでは沢山いる。実力の拮抗もあるが、最強の死により次に強いものが最強と呼ばれることなんて日常茶飯事のこと。あるプレイヤーがレア武器を手に入れて最強と呼ばれるようになった次の日にはVR世界から姿を消していたことなんかもあった。

トッププレイヤーで居続けると言うのは同時に命の危険と常に隣

り合わせであることを意味しているような世界。普通ならば許される死を許されない状況で戦い、鍛え続ける心労は凄まじいものがある。

途中でその重圧に耐え切れずに脱落して、後ろのほうでこそそと暮らし始めたプレイヤーなど掃いて捨てるほどいる。

拓海自身も自分でよく最後まで最前線にいたな、と思い返すことも多いし、それを夜中に夢見てうなされ、飛び起き、眠れなくなるというコンボを何度と無く体験していた。

「すまん、言い過ぎた。最近周りから期待するかのような視線を浴びることが多くて疲れてるんだ」

「……………、いやこつちこそ無神経だった」

誰も何も話さずに、視線を拓海に向けることも出来ずに、それでも去ることも出来ないそんな空気を変える為に拓海が口を開く。

普段は見せないような落ち込みようを見せる正樹は親友とも言える相手に無神経なことを言ってしまった事を気にしているのか、それともROAロアに囚われてしまっている自身の妹の救出に対する可能性が低いままのことが原因だろうか。

おそらくは、その両方だろう。

「こら！貴方たち校門の前で何してるのっ！？もうじき始業の時間よ」

そんな怒声になってない怒声をあげならばこちらにやってくるのは拓海の担任でもある榊原理子かたはら女史むすめである。まだ教員3年目の新米では威厳をかもし出すことは難しい。

校舎に備え付けられた巨大な時計を見れば、急がなければ朝のHRが始まってしまう時間であり、それを確認すると同時に校門前にたむろした格好となっていた生徒たちが一斉にと校内へと駆け

出す。

拓海と正樹のせいでこれだけの生徒が立ち往生していたのに驚きつつも、拓海と正樹も遅れてはまずいと駆け出すが理子先生によって呼び止められる。

「あつ！待って、佐久間君にはお話があるので教室ではなく、校長室に行つて下さい」

「へ？」

拓海から漏れ出たのは間抜けな声。それも仕方がないだろう。今から呼ばれるということはもちろんHRにはでれない。すぐに済めばよいが、校長室にまで呼び出された内容がすぐに終わると考えるほど拓海は楽観的でもない。

おそらく、1時限目は潰れること確定である。

実際のところ、留年生である拓海が呼び出しを受けるのを珍しくない。されども、放課後に進路指導室と相場は決まっていた。

授業中に校長室でなんてことは今まで1回たりとも無かったのだ。

「あの…HRが…」

「HRは出なくて大丈夫です。授業も間に合わなかったとしてもちゃんと出席扱いになります」

拓海の機先を制すように言う理子先生の言葉の端からはさつさと校長室に行けというニュアンスがたっぷりと含まれている。

「……………わかりました」

拓海は生徒であり、先生である理子には学校という場では敵わない。ましてや、その上にいる校長からのご指名であることは疑いなしのならば拓海には最初から選択肢など1つしかなかったのであつ

た。

軋み始める日常

校長室を前にして1人の少年が仁王立ちを続けているが、それは傍から見れば異様な光景だろう。

少年 佐久間拓海さくまたくみにとつてもそれは望んだ自体ではない。言っ
てしまえば、校長室に呼び出されるといふ事態自体に望んだことでは
ない。

それでも校長から呼び出されたのであれば応じるほか無く、され
どもそんなあからさまに不可解な呼び出しを何の心構えも無く聞
けるほどに拓海の心は強くは無い。

留年のことは担任である理子先生と散々に話し合つて一応の結論
は出ているし、校長室に呼び出されるような不祥事を働いた記憶も
拓海には無かつた。

校長室の前についてすでに3分が経過しようとしていたがその間
ずっと拓海は校長に呼び出される理由を考え続けているが皆目と見
当がつかないでいる。

そして、この3分は同時に拓海が考えてもしかなないと割り切つて
校長室のドアをノックするまでにかかつた時間でもあつた。

コンコン、と小気味良い音が目の前の扉から発せられると同時に
中から校長の声が返ってくる。

「誰かね？」

「佐久間拓海です。榊原先生に校長室に行くように言われて来まし
た」

「入りなさい」

「失礼します」

扉を開けるとすぐにお辞儀をして、3秒ほど経つた後に頭を上げ
ると校長室には校長先生のほかに2人の男がいた。

校長用の机に座っておらず机の前の接客用と思われるテーブルを挟んでソファーに腰掛けている様子を見ると来客中であることには疑いない。

拓海は現状を把握すると直ぐに再び頭を下げる。

「すみませんでした。来客中とはしらずに……」

「用があるのは私ではない。城井しろいさんと中川なかがわさん、今私の前にいるお二方が用があるそうだ」

「……………はあ？」

校長にそう言われて城井さんと中川さんと呼ばれた人の顔をまじまじとみる拓海だが、2人の顔に見覚えはない。

「久しぶりだね。佐久間君」

しかし、2人の男のうちの片方は拓海を知っているようだった。

「忘れちゃったかな？ほら、佐久間君があ的事件から帰ってきたときに色々と話を聞いたんだけどな」

「……………ああ!？」

少しの逡巡の後に目の前の男のうちメガネをかけた方の男が拓海が現実へと戻ってきたときに色々と事情を聞いてきたどこぞの省庁に勤めている男だということのを思い出す。

記憶が結びつけばそれだけ掘り出しやすくもなってくる。確かあの時の男の名は中川という男だった。

「その節はどうもお世話になりました」

「いやいや、それが僕らの仕事だからね。佐久間君も元気そうで良かったよ」

思い出すと同時に頭を下げる拓海に対して中川という男は気にし
素振りを見せない。

「ここに座りなさい」

この部屋の主である校長がそう言いながら拓海に示した席は来客
の2人と向かい合う席　校長の隣だった。

校長と1つのテーブルで向き合うのも相当に嫌と言うか疲れるが、
拓海としては校長と同じソファアに腰掛けるほうが余程疲れる。

いっそのこと立っていた方が気分的には楽ですらあるが、それ
も座りなさいと言われては学校の最高権力者に逆らうということな
ど到底できない。

「は、はい」

緊張のせいで返事がたどたどしくなり、ソファアへと座る動作も
ぎこちない。

それでも座ったソファアは校長室あるだけに相応のものらしく、
家にあるソファアとは全く違った感触が拓海へと訪れる。

「初めまして、佐久間君。私は城井と申します。国の機関　まあ、
教育関係のところに勤めている者だよ」

拓海が着席を終えるタイミングを待っていたのか長身の男が名乗
りを上げる。

「は、はい。よろしくお願ひします」

自身の名前を知っているのなら自己紹介は不要だろうと拓海は考

え、挨拶だけを返す。

しかし、拓海にとっては校長室にあの事件の拓海の担当にだった男と教育関係に勤めている男が揃って拓海を呼び出すなんて嫌な予感以外のものなど感じられようはずもない。

「あまりいい話ではないのだろうけど、ここに来た用件はね」

前置きは無用とばかりに城井は話し始める。

拓海にとってはもう少し心構えの時間が欲しいところではあるが、本題を切り出さずに焦らされ続けるのも胃に優しくない。

ならば、いつそ一息に話を終わらせる普段の学校生活へと戻れるのならばそれもいいかと考えて話を遮らない。

「佐久間君に転校を勧めに来たんだ」

「えっ、転校…？」

城井が言い出したことは拓海にとって思いがけないものであった。

拓海にとっては苦労の末に取り戻した峰ヶ藤^{みねがふじ}第三高校で生活。最近になってようやくかつての後輩とも円滑なコミュニケーションが取れ始めるようになった拓海にとって学校生活は楽しいものだった。だからこそ、城井から放たれた一言は拓海が苦労を水泡に帰すかのような事で言葉で伝えられても頭が理解してくれるのに時間がかかる。

「先に言うておくと、この件は強制ではない。佐久間君の自由意志

だ。しかし、転校を希望した場合は学校のほうはこちらで用意した全寮制の学校となる。そして、私たちとしては出来れば転校を選んで欲しいと思っっている」

拓海が言われたことを頭が認識してくれる前に足早に話を続ける城井。

「で、転校を勧める理由だが……………」

「え、あの、ちょっと待って……………」

「ん？ああ、そうだね。急にこんなことを言われても困るか。落ち着いたら声をかけてくれ」

拓海が話を遮ろうとする声を聞くと今度は黙りこくってしまう城井。

拓海が言われたことをしつかりと理解して、頭の中の混乱を収めるには確かに静かな環境の方が望ましいだろう。

しかし、しかし、だ。校長室という場所で3人の大人が拓海に意識を注目させ続けながらも校長室にあるのは静寂だけという状況に耐え切れるような成熟した精神を持つ高校生など稀だろう。

そして、拓海はその稀に属するような精神を持った男ではなかった。

「……………続けて下さい」

結果、拓海の口から弾き出される言葉は限られてしまっていた。

「では、話を続けましょうか。実は最近には佐久間君のような『レジスタンス・オンライン』の被害者と周りの人間との間で軋轢いや、正直に言ってしまうえば衝突すらも起こっている」

それは拓海といわずに被害者たちにとってはある程度予想の出来たことだった。仮想世界での1年近い幽閉によって現実とは全く違う価値観を求められる生活が続けられれば現実に戻ったとしてもどうしても歪みがでてしまう。

そういった事例は現実に戻ってすぐに大概の被害者たちは経験をしているし、政府としても予想できた事態でもあるためにリハビリには衰えた筋力の回復だけではなく、精神科医との対話も盛り込まれていた。

そして、拓海のように再び社会に戻れているものは完璧とまではいかないが日常生活に支障をきたさず、コミュニケーションも大きな問題は無いと診断された者たちである。

体は問題ないのに精神の問題で未だに社会復帰できていない被害者というのもおり、専用の施設でリハビリの日々をすごしていると拓海は聞いていた。

拓海自身、学校生活に戻って他の生徒たちとの間で微妙な齟齬がうまれてしまうことは珍しくはないが、それでも修正の効く範囲のことであるし多少会話が上手く繋がらないとか空気が読めない呼ばわりされる程度の被害しか出ていない。

まあ、そういった被害は地味に精神的ダメージが大きいのだが、そういった意識の微妙な違いも段々と減っていることは確かで、拓海自身最近は空気が読めない呼ばわりされることが減ってきているので心の中で自身の進歩を褒めていたりする。

だからこそ、この状況での城井の提案が理解できないし、納得できない。元々、被害者の学生たちは復学するか、被害者専用の学校に転学するかを最初に提示され自身の意思によって選んだ。

被害者専用の学校は古びた学校を改装されたもので、転学を決めた生徒たちはこの学校へと通うこととなる。今のところその為の場所は1つしかなく、世間との摩擦を懸念してか寮での暮らしが義務付けられていた。

もちろん、復学の為の条件の方が厳しく中には復学を希望しつつ

も転学という選択肢で妥協した被害者もいた。

拓海自身も苦勞して貰えた復学許可の末に戻ってきた、意識のずれや後輩との同級生という現実を前に転学を選んでおけばよかったと当初は思っていたりもした。

実際、復学しながらも直ぐに転学したという被害者もいるようだ。だからこそ、そんな努力に努力を重ねた挙句に手に入れた今の場所を手放せとも取れる城井の言葉を素直に受け取れずにいる。

「では、続けましょう。誤解のないように言っておきますが、佐久間君自身がこの峰ヶ藤第三高校での生活が不適切と思われたわけはありません。むしろ、他の復学を選んだ学生たちの大半が馴染め切れていない中でのこの適応力は見事としか言えません」
「……………」

言葉にはしないが「だったら、なんで」という意思を瞳に宿して城井に対して若干ではあるが視線を拓海は強める。

そんな拓海の視線を気にした風も無く城井は自身の目の前に置かれていられるお茶を口へと運ぶ。

「ふう、失礼。私も少し緊張しているようです。佐久間君ものどが渴いたらお好きに飲んで下さい」

城井に言われることで拓海も自身の渴きを認識する。校長室に入る前から緊張し通しであったことを考えるならば無理も無いことだ。拓海の座る前には最初からお茶が用意されているがすでに湯気がでていないところを見るとこの入れられてしばらく経っているのだろう。

一口、口に入れるが温いお茶は飲みやすく、のどの渴きもあって拓海は一飲みで飲みきってしまう。

「ふむ、お茶はもう少しあった方がいよいよだな」

そんな事を口走りながら拓海の隣に座っていた校長が立ち上がり、別の机の上に用意されていた急須とポットの前へと動いた。

「コーヒーの方がよろしいですか？」

校長は急須に茶葉をいれようとして、思いついたように振り返って訊ねてくる。

「いえいえ、お茶で大丈夫ですよ」

「僕もコーヒーは苦手なもので」

「ふむ、そうですか。佐久間君は？」

「…え」

思わず拓海の口からうめき声が漏れるが、それも仕方ないことだといえる。校長がこういった場面で生徒である拓海の見聞を聞くとは思ってもいなかったからだ。

逆に言えば、この場でコーヒーがいいと言えば、校長はコーヒーを用意してくれるだろう。拓海が校長をコーヒーを入れさせたという事実を残して。

そんな事実を残すのは拓海としてはただでさえ、目立っているのにこれ以上に悪目立ちする要因へとなりかねない。

「僕もお茶で大丈夫です」

だから拓海はお茶よりコーヒーが好きなることを隠して、普段は使わない僕なんて一人称を使ってまで校長へと伝えたのだった。

日常に多くは求めない

校長先生が空になっっている各自の湯飲みへと急須からお茶を注いでゆく姿は生徒である拓海たくみには申し訳なさに包まれる。僅かながら校長よりも立場が上のような優越感も全く無かったわけではないのだが。

最後に自分の湯飲みにもお茶を注いだ後にテーブルの端に急須を置くとゆっくりと校長はソファアへと座り直した。

「では、続きといきましょうか」

城井しういのその一言で拓海、校長の視線は城井へと向けられる。

「さて、転学を勧める理由としての前提なんですが、佐久間君は救出隊なる噂話を知っているでしょうか？」

拓海は大きく頷く。

「まあ、そうですね。もう知らない人を捜すのが難しいくらいですすね」

城井としては一応の確認程度のもりだったのだろうが、拓海の心中としてはとても穏やかではいられない。

その噂話のせいで拓海は最近はやや慳けん貪どんな視線を浴びることが多くなっている。

「……………事実ということなんですか？」

政府の役人である城井の口からその手の噂話が話されるといって

とはその可能性は高いと拓海は考える。

「それは僕のほうから答えよう」

今まで黙って城井の話に口を挟まなかった中川^{なかがわ}が言う。

「救出隊なんて考え方は解決策なんてとても呼べたものじゃない。ましてや、一部の危険が付きまとう職業に就いてる人とも違って救出隊の要となるのはそんな覚悟をしている人たちじゃない訳だ。現状で解決策というのはでていない。前の事件のときと同じようにね」

そこで、少し口が止まる中川だったがもごもごと数回繰り返した後に再び話し出した。

「そして、外から救出、いや干渉事態が困難な中で、VR世界での状況もまた看過できない状態へと推移しつつある。外れて欲しい予測だが、加速度的に死者は増えることになる。そうなれば、世論はますます救出隊の結成を望む声が高まっていくだろう。正直に言うてしまえば、すでに志願者がいれば受け入れるというのは決まっている」

「看過できない状態？」

拓海に取っては志願者の受け入れよりもそちらの方が気になる。

現状ではVR世界へと戻る気などさらさら無いのだから。

「一応、オフレコということになっているんでね。話せない……と、言いたいところだけど明日には発表されるだろうし、今日来たことにも関係があることなんで話しても構わないと言われている」

そう言って、中川は校長へちらりと視線を送る。

「私は席を外していたほうがよいかね？」

「……………いえ、前もって知っていた方が良いかも知れません」

「ふむ、では聞かせてもらっても構わないのだな」

「ええ」

そこで大きいため息をついた後に中川は拓海の方を向いた。

「拠点の内の1つが制圧されました」

感情を全く込めずに言い放つ。

「つつつ！！？」

拓海は声にならない叫びをあげる。それだけ中川がもたらした情報は衝撃的だった。

拠点 『レジスタンス・オンライン』の中では浸透している言葉でこれはプレイヤーが『レジスタンス・オンライン』を始めた時にランダムで決められるプレイヤーの初期所属となる6つの都市の総称である。

魔王軍に支配されたフィールドを解放していくレジスタンスでは、プレイヤー側からの進軍だけではなく、魔王軍側からの侵略行為もある。そして、侵略に耐え切れなかった町や、フィールドは魔王軍が支配することになる。

プレイヤーによって解放されている街中は安全地帯となっており、死亡することは無い。が、魔王軍に支配されているのは例え町でもフィールド扱いとなっており死亡するし、平気でモンスターがうろついている。

中川の言うことが事実ならばそれは、全プレイヤーの6分の1が四六時中モンスターの脅威にさらされ続けるということの意味していた。

「佐久間君、落ち着いて。まだ大丈夫だ。周りの町のいくつかがプレイヤーによってすでに解放済みだ」

「馬鹿ばかりじゃねえか!!」

周りが目上の人ばかりということ忘れて拓海は罵声を上げてしまっ。

拠点は落ちているというのに周りの町が開放されているということと守ることなど考えずにひたすらに攻略を続けているということだ。

それでは、このゲームをクリアすることを無理だということ拓海は知っている。だからこそ、声をあげてしまった。

戦闘系の職業に就いているプレイヤーはいい。だが、生産系の職業に就いているプレイヤーは戦闘ができないとまでは言わないが戦闘では大きいディスプレイアドバンテージを負うことになる。

有体に言えば、死のリスクが戦闘系の職業とは比べようもないほどに高い。

そして、拓海は『レジスタンス・オンライン』における生産職の重要性を嫌というほどに理解している。おそらく、生産職を無視した攻略を続けていれば今なおVR世界に囚われていただろう。

「今まで最高の死者を記録したけど、それでもまだまだ少ない方だ。予測値よりは圧倒的に少なかったのがせめてもの救いだよ」

沈痛な表情で話し続ける中川。能面のような顔をして感情を出さずとしていない城井。事の重大さにやや顔を青くさせる校長。そして、経験者としてその愚考に感情が昂る拓海。

「だが、多数の死者が出てしまったことは事実で、隠しようがない情報は公開するしかないんだ」

「……」

「そして、この事態は世論をより一刻も早い解決への声を大きくするだろう。そして、現状解決策はでていない。せめてもの可能性が救出隊だけ」

皆が皆黙って中川の話に耳を傾け続けている。そこには痛々しい空気が充満していた。

「事態はより最悪なことに後追いという行為のおかげで追加での参加ができることを証明してしまっているしね」

後追い 救出隊の噂が流れ始めた頃から行われるようになったその行為は、家族や恋人、親友といった自身にとって大切な人が『レジスタンス・オンライン・アゲイン』に幽閉されてしまっている事態をどうにかしようと後を追って仮想世界へ入ってしまうことから名付けられた。

政府としては事件の発生の直後からゲームディスクの回収をしているが、それでも全てを回収とまではいかなかった。それが裏で流れ始め、後追いという社会現象を起こしてしまっている。

「だから、峰ヶ藤第三高校は佐久間君にとって間違いなく辛いものなる」

「そこで、最初に私が話した転学の話になる訳です」

重い空気を振り払うかのように自然と城井が話を引き継ぐ。

「現時点でも、相当な数の衝突が確認されていますし、過剰なプレ

ツシャーによるノイローゼを引き起こしている方もおります。佐久間君の周りではまだ運良く死亡者が出ておりませんからそこまでの風当たりを受けていないにすぎません。これから1人、2人と死亡者が出るたびに佐久間君に対するなんで助けに行かなかつたんだという非難がましい視線、言葉。最悪の場合は刃物沙汰の危険もあります」

「なんで…なんでっ!？」

思わず叫んでしまう拓海の心内は理不尽だと訴えていた。

あの地獄を知らないような奴らになんで助けに行かなかつたんだと責められなければならないと。

「佐久間君の気持ちはわかります。ですが、周りの人の中には佐久間君が助けられる力を持ちながら助けようとしなかつたそういう風に考える人間が出てこないとは言い切れません。いえ、確実に出てくるでしょう。特に大切な方を失った人は」
「すでに襲われた生還者も出ている」

付け足すような中川の言葉が拓海の頭の中で何度も何度も反響する。納得できない、したくない類の話なのに。

「そして、佐久間君の方はより事態が悪いと言って言い。生還者の中でも安全地帯で震えていただけならまだいい。戦う力がないことを分かってもらえるから。中堅ぐらいのプレイヤーなら期待ぐらいされるだろうがまだ過剰な期待されないだろう」

そこまで中川が言えば、聞かなくとも続きは分かる。

「世論が期待するのは『レジスタンス・オンライン』の攻略を成し遂げた者たちだ。彼らなら再びこの最悪のゲームを終わらせてくれ

ると信じて、ね。そして、」
「……………聞きたくない」

拓海がうめくようにぼそりと漏らしたその一言に中川は気付かず
に話し続ける。

「望むんだ彼らが悪夢を終わらすために再び……………」

そこまで中川が言った時、拓海感情が爆発する。

「聞きたくないっ！聞きたくないっ！聞きたくないっ！聞きたくない
っ！聞きたくないっ！聞きたくないっ！聞きたくないっ！聞きたくない
っ！聞きたくないっ！聞きたくないっ！聞きたくないっ！」

壊れたかのように同じ言葉を繰り返し続ける拓海。

「落ち着いて、佐久間君。僕たちは望んじゃいない。あくまでも世
論がそういう風になるだろうから心構えをしておいて欲しいという
……………」

宥めるような声色で拓海を落ち着かそうとする中川だとそれは拓
海には届かなかった。

「わかるかっ！あんなたちにつ！あの地獄の中でっ！死ぬかも知れ
ないっっていう恐怖の中でっ！それでも現実につ！戻る為につ！死ぬ
かもしれない恐怖と戦いながらっ！毎日っ！毎日っ！それでもっ！
戦ってっ！戻る為につ！俺はっ！俺たちはっ！恐怖を抑えてっ！恐
怖を騙してっ！恐怖を殺してっ！」

一句一句、はっきりと聞かすように区切りながら大声を上げ続け

る拓海。それは金切り声にしか最早聞こえていない。

「やっと、やっとっ！戻ってきたらっ！今度はリハビリでっ！手に入れた現実がっ！遠のいたっ！あの気持ちをっ！知らずにっ！終わつたらっ！待ってたのはっ！辛いリハビリでっ！何度も、何度もっ！まともに歩けずに転んでっ！その度に痛い思いしてっ！それでも、それでもっ！峰ヶ藤第三高校（こむぎ）に戻る為に頑張っ！やっと、やっと戻ってきてっ！」

校長室を支配するのは拓海の泣き叫ぶかのようにも聞こえる声。それは酷く耳障りだろうが、中川も、城井も、校長も、それを止めようとはしないし、咎めようともしない。

「そしたらっ！今度はっ！また戻ってっ！？ふざんけんじゃねえよ！！！あの世界を知らないくせにっ！何ほざいてんだよっ！んなもん人に押し付けんじゃねえよっ！期待すんじゃねえよっ！何も知らないくせにっ！何も知らないくせにっ！何も知らないくせによお！！！！」

喚き続ける拓海の音量は衰えることをせずますます高く、大きくとなっていく。

「もうやだよっ！もうやなんだよっ！やっと戻ったんだよっ！平和にっ、日常にっ！壊すなよっ！壊さないでくれよっ！頼むからっ！本当に、頼むからっ！」

すでに拓海に顔の顔はぐちゃぐちゃになり、目から涙が流れ続けている。声も枯れ始めている。

しかし、それでも拓海は口は言葉を、思いを吐き出し続けたのだ。

守りたい日常

「落ち着いたかね、佐久間君」

錯乱ともとれる叫びを続けた拓海は疲れてソファーへと寄りかかっており、その前に空になった湯飲みが置いてあった。

叫び終わった後に拓海は一気に温くなったお茶を飲み、それに急須の中で温くなったお茶を校長が注ぐという行為を数回終えてから拓海は要約と落ち着きを取り戻したようだった。

「……………すみません」

「いや、こっちこそもう少しオブラートに包んで言うべきだった」

中川はぐつたりとした様子の拓海を心配そうな顔しながら答える。

「……………だが、今さっき言ったことは現実になる可能性が高い。それだけは覚えておいて欲しい」
「……………っはい」

疲れもあるだろうが、いい加減に理解もし始めたのか拓海も今度は大人しい。

「話を続けさせてもらうが佐久間君、大丈夫か？」

「はい、大丈夫です」

城井も拓海の様子を気にしつつも話に戻ろうとする。

「では、続けさせてもらう。さっき、中川君が言ったような事態は我々のほうでも危惧していてね。これからの生活を考えれば転学を

強く勧める」

「多分、佐久間君も覚えがあるだろう。周りの人たちから妙に注目を集めている」

確かに今までも注目を受けていることは拓海にも分かっていて。そして今日、正面から正樹に言われそうになったから機先を制して最後まで言わせなかった。

拓海自身が行く気がないという意思をしっかりと示したし、周りの人たちもこれで軽々しくその話題は振ってこないだろう、と考えていたのだ。

だが、中川と城井の話聞く限りでは間違いなく行かないということ表示しただけでは諦めないような人たちがいる、ということだ。実際に峰ヶ藤第三高校からは被害者は出ているが、死亡者はでていない。それは、恵まれていることであり、そういった環境が拓海に対する風当たりを抑えているというのは事実なのだろう。

「佐久間君。君がレジスタンスの世界で攻略に関わっていたことを誰かに話したかい？」

中川の問いかけにふるふると力なく、拓海は首を横に振る。

拓海にとってあの生活は精神を削り続ける生活であり、思い出したくも無いことだった。だからこそ、拓海にとって攻略という最前线にいた事など忌まわしい記憶でしかなかった。

話すということは思い出すということでもある。武勇伝として話せる程に拓海の中でのあの生活は過去になっていない。

「よかった。もし、話していたら大変なことになっていたかも知れない」

「……………大変な事？」

「ああ、実は周りに自慢していて、それが原因で連日、家の前まで

被害者の家族が『助けて下さい、助けて下さい』って押しかけるっていうことも起こっているんだ」

中川の話す内容に拓海は背中をぶるりと震わせる。内心ではホラー映画よりも怖いと思う。

「まあ、とにかく。話さないほうがいいのは確かなことだね」

拓海は疲れているにも関わらず、ぶんぶんと何度も大きく首を縦に振る。それだけ、そんな状態になってしまふのは望んでいない。

「さて、それじゃようやくと最初の話に戻れるね。以上の理由から転学を……………」

ここから城井さんによる親切かつ分かりやすい転学についての説明とそれに関わる色々な調整、そして転学先の学校についてのあれこれの長い説明が始まったのだが、疲れきった拓海の頭には入らず『資料を渡しておくから親御さんともよく相談して決めて下さい』の一言で締められた。

その後は校長の『今日は疲れただろうからもう帰りなさい』との言を頂き、拓海は結局、授業はおろかクラスに入ることすらなく、今日という日の学校生活を終えたのだった。

「ただいま……」

疲れきった挨拶とともに拓海は我が家へと入る。

「あら、今日は早かったのね」

そんな拓海を母親の夕実が向かえる。最近は終日、授業を受けている拓海だが復学当初は途中で切り上げて戻ってくることは多かった。

これは拓海だけではなく他の生還者たちにもいえることで、本人たちがまだ大丈夫だと言っているにもかかわらず強制的に帰される事もあった。それだけ生活の変化の幅は大きく精神への負担を強いているのと、全盛期に比べて衰えた体力を気遣ったことでもある。

従って、息子がこのような昼前に帰ってきたとしても責めたりすることなど有り得ず、温和な笑みさえ浮かべる。

そんな母親に対して少し気難しそうな顔をした後に拓海は学校であつたことを告げる。

「…転学を勧められた」

「やっぱり、普通の高校は少し辛かった？」

夕実は拓海の体力の衰えと1年余りの精神に余裕がなかった生活での変化で、拓海が元通りの学校生活を送れるかを心配していた。

だからこそ、拓海の言う意味との微妙な齟齬がある。

「ちょっと、違うんだけどね。父さんが帰ってきてから詳しく話すよ」

今ここで話しても宗平が帰ってきてからまた話すことになるのは確かだ。拓海にとってはあまり話したくない内容なのもあって、夕実に詳しい事を話さないままに拓海は自室へと引っ込んだ。

自室へと入るとまずパソコンの電源を入れることから拓海は始める。

聞きなれた機動音は昔に比べて大きくなってきているのが不安を誘い、買い換えようかなと考えることも多いが、愛着がついてるのか踏み切りがつかないでいた。決して、拓海が望むパソコンスペックのせいで値が張り踏み切りがつかないわけではない。

拓海は起動し終わったパソコンからすぐにインターネットを伝いあるサイトへと入ることから始める。

そのサイトは政府が用意した『レジスタンス・オンライン』の被害者たち用に作られたものであった。

特殊な環境で生活せざるを得なかった被害者たちはそれぞれに現実に対する現在の悩みも似通ったものも多く、その中には同じ被害者で無いと理解しあえないものも多い。

そういった意味で被害者たちの情報交換の場として、このサイトは十分に機能しているといえた。

このサイトに入る為にはパスワードが必要であり、それを知っているのは被害者を除くと限られたものしかない。

被害者に対する偏見などの世間の目もあり、被害者の愚痴のぶつけ合いなど憩いの場にもなっている。

中には、全てを忘れたいと全く顔を見せない元プレイヤーもいるが、それでも生還者の実に8割近くが日常的にこのサイトへと訪れていた。

しかし、拓海はそういったスレには滅多に顔を出さない。ROM専という訳でもない。

拓海が使うのはもっぱらチャットルームである。レジスタンスで出会って、仲良くなり、一緒に死線をくぐってきた仲間との会話の場としての意味のほうが拓海には大きい。

「うわ……………」

それでも、今日はチャットルームへと駆けつくことをせずに板の1つへと入る。そこにパツと表示されているスレのほとんどのタイトルは周りの人との軋轢のことばかりだった。

1つ、2つ、3つとスレを開いていく中でため息混じりに声が漏れた。

「俺んとこってほんとにまだマシなほうだったんだな」

眉に皺が寄せられており、今までの環境が恵まれていたということとを拓海は自覚せざるを得なかった。

周りの人から受ける過剰なプレッシャーは多かれ少なかれの違いこそあれど実際に様々な実体験がつづられている。それは、拓海にとっても明日の我が身となりそうな話もある。

「気がめいるな」

拓海は今の高校を気に入っている。特に偏差値が高いとか、部活に力を入れているとかそういったことではなく、非日常に身を置いた拓海に取っては何か力を入れずにのびのびとやれるという点が気に入っていた。

トッププレイヤーでいた拓海はレジスタンス内でも他のプレイヤーたちからもクリアを期待されるような生活を送っていたので、尚更だ。

仮想世界での長い幽閉期間と留年でもって学校内での関係は前とは全く違ったものとなってしまったが、それでも正樹まひらを始め拓海を気にかけてくれる友人というのは多い。

それが原因で疎遠となってしまうた人もいることが、それがきつ

かけとなり前と変わらない扱いをしてくれる友人というものの大切さを拓海に伝えてきた。

おそらくだが、昔と今の両方で仲良くしている学友たちは高校を卒業した後も連絡を取り合い続けるだろうと拓海は思っていた。

だからこそ、余計に転学という選択肢がここで降って湧いてきたのが拓海には辛い。

急に言われても納得するのが感情的には無理だった。理屈だけならば納得できないこともない。

更に言うならば日が悪かった。ちょうど、正樹と校門前で言い争いをした日に、限って。

普段ならば、一笑に付すとまでは言わないが、それでもどこことな
く他の世界の話のような気がしていただろう。

だからこそ、より一層と納得する理性と納得しない感情が拓海の中で揺れぎ合っ

苦勞して手に入れた場所は再びと望まない世界へと変わろうとしている。そんな世界へとなろうとした時に守ってくれるのが家族であり、友達である。

しかし、学内で最も拓海が信頼を寄せる正樹は新たななる被害者の身内という重い、重い事情を抱えている。

そして、今日の言動を見る限りは正樹にとっては拓海よりも妹の方が優先順位が高い。それは、いざという時に限らず正樹もまた拓海へと助けをすぎる1人になる可能性が高いということになる。

家族は守ってくれるだろう、拓海を。しかし、それは一歩でも外を出れば拓海は家族という守り手を失う無力な高校生にしかなら
ない。

家から出ない引きこもりになれば話は変わるかも知れないが、それは拓海の仮想世界での精神の磨耗と現実での辛いリハビリ生活という2つのを乗り越えてきた努力の全てを無に帰す選択肢だ。

だから、感情的には苦勞の末に手に入れたこの場所にいたい。そんな思いが現実を受け入れずらくする。

だが、掲示板から得られる情報はそんな拓海の気持ちなど露知らずとばかりだった。

拓海の周りでは起きるのが遅かったというだけ。今日の校門前でやり取りを見ればそう簡単には話題が救出隊にならない、と拓海は思っていた。

その予想は間違っではない。現状が続くならば誰も無理強いまではないだろう。

掲示板に書き込まれることも同じ被害者の悩み程度で方をつけていただろう。今日の朝までは。

すでに拓海は知っているのだ。現状が変わることを。望まぬ方向へと。

城井と言うとおり、それが発表されたときには周りも変わらずはいられないだろう。前はクリアできたんだから今回も大丈夫だろうと楽観的に考えていた者たちが手のひらを返すように。

拓海の周りでの前回での被害者は拓海だけ。けれども今回は違う。死亡者という結果がでていない今だからこそその現状。

それが変わるきっかけはもう起こっており、もう変わることは無い。

それがきつかけとなり、変わらなかった友人は、変わっていく。いや、もう変わり始めている。

日常の変革を望まない少年は想像もしないだろう。日常が続いていれば望まぬ明日と同じような日がいずれきていたと。

日常にすぎる心

夕食が終わった後に佐久間家では家族会議が行われていた。

内容は拓海たくみの転学たくみについてであり、親である宗平そうへい、夕実ゆみだけではなくその場には兄の文也ふみやの姿もあった。

大学生である文也は遅く帰ってくることも珍しくなく、夕食の時間に帰ってくるほうが珍しいといえる。

偶然なのだろうが、1人でも意見を提供してくれる人が多いのは拓海にとっても歓迎すべきことなので兄の気まぐれに感謝していた。

家族は拓海が今日のことを話している間は神妙に黙っていたが、拓海が話し終わると同時に意見を求めると宗平が少し躊躇いがちに口にしたのだった。

「……………転学したほうがいいのかも知れん」

「どうして？」

拓海としては未練がある。今の生活に、だ。だからだろうか素直に疑問が口に出る。

「すぐれる対象が近くにある、ということは危険だ」

「そんなに……………？」

宗平がいうすぐれる対象とは拓海のことになる。そして、拓海の現状をよく表した表現ともいえた。

自分にとって大切な存在が命の危機だというのに何も出来ない無力感、出来たとしても力になれる可能性は高くない。

そんな歯がゆさの中ですぐ近くにその状況をどうにかできる者がいたとしたらどうするだろうか。

すぎるしかない。大切な人を守るために。

最初は純粹に助けてくれというお願いだろう。だが、お願いというレベルでは済まない。

自身にとって大切な存在がいなくなる可能性があるのだから、それは断られたから『はい、そうですね』とお願ひする方も引けない。お願ひされる方としても代価として己の命が危険にさらされるとわかつているのに『わかりました』と答えられない。

断られたからといって諦める訳にはいかない状況の中で圧倒的に不利なのは間違いなくお願ひされる方、元プレイヤーたちである。

数が違うのだ。1人の被害者がいたとしてもその救出を強く願うものは1人ではない。家族、友人といった関係の者たちはその気持ちの強さに違いこそあれど被害者の無事の帰還を願っているものがあり、すぎる者となる。

特に親や恋人、親友などといったものは強くすぎる。たとえ、みっともないとわかつていてもそんなプライドをかなぐり捨ててまでも構わないと思えるほどの強い絆を持つものはいるものだ。

諦めさせようと無茶な要求を突きつけてもそれを飲んでしまうほどに。

「私も拓海が囚われている時に、もしすぐれる対象があるのならばすがっていた」

「きつと私も、ね」

「まあ、俺もそうだろうな」

家族皆がそう言うってくれるのは大切にされるとわかり拓海にとっては嬉しいことだが、今の状況を考えると喜びきれない。

少なくとも被害者の家族は連れ立って拓海にすがってくる可能性は限りなく近いということになるのだから。

「あの時は何もできないままだった。ただただ、帰ってくるのを待つことしか」

哀愁が漂う雰囲気を醸し出しながら宗平は少し遠い目をしている。

「辛かったわ。寝てる間にうなされて起きるなんて事はしょっちゅうだったし、携帯に警察から電話がかかってくる度に拓海に何かあったのかって電話に出るのが怖かった」

そう語る夕実の顔色は青いのは当時の鮮明な記憶を思い出しているからだろう。

「俺は母さんほどはひどくは無かったけど。それでもやっぱり夜中に飛び起きるってのは何回かあった」

「拓海が現実に戻ってくるために向こうで頑張っているのは知っていた。だがな、親から言わせて貰えばそんなことはして欲しくなかった。後ろの安全なところでゲームが終わるまで待っていて欲しかった」

宗平の言葉は拓海にとっては痛いものだった。現実世界では『レジスタンス・オンライン』の情報が極々と限られた者しか得られなかったがプレイヤーの実名とレベルがわかればその人が最前線にいるのかどうかは分かってしまう。

ゲーム内でトップクラスのレベルを誇っていることは、それだけ強い敵、この場合は命の危険がある相手と戦っているということ。そんなことを危険なことを繰り返すことはあの幽閉された仮想世界ではクリアする為以外に有り得ない。

つまり、拓海は常に命の危機に身を置いており、それを家族は知っていたということになる。

拓海としては一刻も早く現実に戻りたいという一心がそうさせたのだろうが、家族にとっては堪らない。

それはいつ、どこで、なにしようが唐突に拓海の死という現実

を突きつけられても不思議ではない日常に身を置いていたのである。それは他の被害者の家族にも言えることだろうが被害者のレベルが低ければ安全な場所でクリアを待っていると推測でき、大きな変事でもない限りは大丈夫といえた。

拓海の家族はそういった安心をすることも許されなのまま1年近くを過ごしてきたのである。

被害者に近いものの心境としては一刻も早い救出を望む反面、被害者自身には脱出の為の努力をして欲しくないという奇妙な心理ができてしまっていた。

それは過去だけのことではなくなってしまうている。

そして、今回は最悪なことにその変事が起こってしまったている。今までは安心できていた低レベルというステータスが逆に危険度を悪化させる事態となつて。

悪夢だろう。被害者にとつてもそれに近い者にとつても今までは確保されていた安全がなくなったただけではなく、最前線以上の危険がつきまとっているのだから。

「私はゲームのことにあまり詳しくはないのだが、話を聞く限り前の拓海以上の危険が付きまといっている被害者が沢山でているということだろう。それは非常にまずい事態だ。拓海の時も私や夕実の心労はとてつもないものだった。それ以上となると………」

そこで言葉を詰まらし難しい顔を作る宗平に変わり、夕実が話し出す。

「拓海は行くつもりは無いんでしょう？」

「うん。もう、行かない。行きたくない」

問いかけに迷うことなく答える拓海に対して夕実は満足げな表情を浮かべた後にすぐに表情を引き締める。

「でも、周りはきつとそれを許さなくなる。私たちにとっては拓海が大事だけど。他の人に取ったら自分の大切な人を守る為にかかるのは他人の命になるの」

夕実が喋ることに對して思わず拓海の背筋がぞぞと震えた。正しいことだろう。たとえ、助けを求めてくれるのが知り合いだろうが、その知り合いは自身にとって大事な人の命がベッドされたゲームをすでに味わっている。その勝率を高める為に、命を守るために追加でベッドできるのは拓海の命だけ。

「時間が経てば経つほど、救出を望む声は大きくなるだろう。被害者が出れば出ただけ救出を望む声は大きくなるだろう。それが出来る可能性があるのは極一部のひとであり、それが拓海なんだ。安心の為にその極一部が救出に向えばクリアできると自分に言い聞かせている人もいるだろう」

「俺とこの大学でもさ、最近話したこともないような奴から話しかけられることが多くて。その内容が全部が全部、拓海が被害者だったってことを聞きつけて、助けに行つて貰える様に言ってくれませんか？ 的なことばっかなんだよ」

「そんな……………」

家族から聞かされる話の内容に拓海の気持ちはどんどんと曇り空が広がっていく。

「もちろん、ふざけんなよって言い返してるけどな。それでも引かない奴はいるし、何度も何度も言ってくる奴だっている。正直、本当にうんざりしてるよ。思わず、3回目があったらお前は助けに行けと言えるのかって言い返したくなる」

怒り心頭と言った表情をする文也の様子を見て場の雰囲気を変えようとしてか宗平が結論を口にだす。

「ともかく、だ。私たちは被害者の家族として新しい被害者の家族の心理状態はよくわかる。今はまだ大丈夫なのかも知れん。だが、1つのきっかけでそれは崩れる。1人が拓海に強くすがれば周りも同調してすぎるだろうし、1人の被害者ができれば拓海を憎むものでてくるだろう。なんで助けられる力をもっていたのに見捨てたのか、とな。私に言わせれば逆恨みもいいところなのだがな」

「そう、ね。私も拓海にもしものことがあればきつと警察にあたっていたわね。……………今回の拓海の場合は救出の可能性が他の人よりもずつと高い分だけ、より酷くなるでしょうね」

「だから私としては転学して欲しい。少なくともここよりはそんな状態にはなりづらいだろうし、周りにいる学生も同じ境遇の子たちばかりだったら何かあった時は味方になってくれるはずだ」

「そうだな。拓海には悪いけど、ここで何かあっても俺らじゃ力になりきれねえ、と思う」

家族の意見は1つにまとまっている中でも未だに拓海の心は決まらきらない。

今の生活を手放すことは嫌で、それでも同時に今の生活を続けるのは危険だということを周りが嫌になるほど警鐘をならしってくる。

そして危険はすぐそこにまで迫ってきているのは拓海も分かっているが、それでも今の生活には未練があり踏ん切りはつかない。

仮想世界の異変は拓海にとって望まない状況を突きつけて、望まない選択を取らざるを得ない。それも悩む時間も選択を判断する時間も与えてくれない。

「…まあ、すぐには決められんか。ゆっくり考えろ、とは言えん。出来るだけ早く決めて欲しい」

「そうね。話を聞いた限りでは向こうはすぐに拓海を受け入れられるみたいだからギリギリまで家にいてもいいし」

両親はすでにここに残るといふ選択肢はとって欲しくないというのがありありと取れる言葉を発している。

拓海自身も頭の中では転学という結論はすぐそこにまで近づいてきているが、未練がましく今の現状がひよっとしたら続くのでないかと考えてしまっている。

それは希望であり、感情によって作られたここに残るといふ選択を取るための願望と言い換えてもいい。すがられる者である拓海がすぎる最後の一線。

叶う事はない儂い夢。それでも、現実に周りが拓海にすがりついてくるまでは夢見てしまふ。

「なあ、拓海」

「ん？なに兄さん」

「お前も急な話で困ってんだろうけどさ。お前1人じゃないんだろ？だったら、そっちにも意見聞いてみれば？実際にどうなってるかも聞けるだろうし」

顔色が優れない拓海を気遣ったのか、純粹に興味があつたのかはわからないが文也のアドバイスは拓海にとつては蚊帳の外に置いておいたものだった。

いつもチャットしているプレイヤーに学生も多い。実年齢は知らない人もいるので高校生ではなく、中学生とか大学生とかの違いはあるだろうが置かれている状況としては大差ない。

拓海が転学を勧められたように他の元プレイヤーたちも転学を勧められている、ということはずぐに思いつく。

ならば、拓海と同じように悩んでいる者もいるだろうし、すでに結論を出した者もいるだろう。少なくとも今の拓海にはそういった

話を聞くのも決断を下すための重要な要素となりえた。

「ありがとう、兄さん」

「どーいたしまして」

拓海は早速、チャットルームへと入るべく自室へと戻っていった。

チャットルーム

グアテマラ：よーするにこのままじゃやばいかも知れないから転校したほうがいいんだけど今の学校に未練があるってことでおけ？

タク：そんな感じ。

グアテマラ：大人としての意見を言わせて貰うなら転校したほうがいい

えもん：僕もグアテマラさんと同意見。僕の周りの空気もピリピリしてる。

Kyo：俺んところにもきた。

ユーリ：私のところも

グアテマラ：Kyoもユーリも学生だったけ。2人は決めたの？

タク：俺も気になる。

Kyo：俺は転校するつもり。こっちに戻ってきてから周りの連中とのズレが辛い。

空猫：おっ！Kyo君もあたしたちの仲間入り？寮生活も悪くないよ
() b

ユーリ：わたしはまだわかんない

タク：いきなり言われても困るよな。

ユーリ：そうだね

グアテマラ：そんだけやばい状態って事だろ？実際に仕事でかけるときに近所さんの視線が痛い

えもん：わかる。すごく生活し辛い。

グアテマラ：いつそ引越してしまいたい。でも、俺の帰りを待っててくれた仕事仲間のことを思うとそれも…

えもん：普通は首切られてもおかしくないのに……。僕みたい

グアテマラ：まあ、今はタクのことだよな

空猫：露骨な話題変換………（　　）　　しらあゝ

グアテマラ：空猫よ、何を言っている。本題に戻っただけだ

タク：そういうことにしておきますよ。で、やっぱり転学ですか…

えもん：うん、そうだね。多分、世間から見たら僕やグアテマラさんみたいな大人のプレイヤーの方が風当たりは強いと思う。ただ、学校って場所だと危険。

空猫：どゆこと？

KYO：感情的に動きやすいつてこと。

ユーリ：?????

KyO：大人に比べて衝動的に俺らに強く当たってくる可能性が高いって事。あと、組織立って当たってくる。

空猫：うわぁ） ……

ユーリ：それはちょっと辛いです

タク：俺んどこもそうなるかな？

KyO：なるなる。つーか、タクみたいな例の方が少数派。

タク：さっき掲示板のぞいたけどやっぱりそうか。

KyO：助けてくれる友達マジ感謝。

グアテマラ：掲示板といえばこの話題出てねえよな？ふつーは出てこねえか

えもん：多分、まだ伝えられてないんじゃない？拠点のことだって昨日のことなんでしょ。優先的に魔王討伐組みに知らせたんだと思う。こういう状態になったら僕らへ影響は他のプレイヤーより遥かに多いし。

タク：かも。

グアテマラ：俺もそう思う。わざわざ会社にまで訪ねてきたし

タク：いつそ拠点に引きこもってあげればこんな悩み無かったのに。

ユーリ：そんなこと言わないで下さい

えもん：魔王戦はギリギリだったんだから。1人でも少なかったら全滅してたかもしれない。

Kyō：タクが引きこもってたら、今の生活もなかったかも知れないしな。

タク：うん、ごめん。ちょっと弱気になってる。

空猫：比較的安全地帯にいるあたしが言うのもなんですけど頑張ってますd(@^。)/

えもん：話を戻すけど、逆に周りの反応がそこまで酷くないから、実際に大丈夫なんじゃあとか考えちゃっつ訳だよな？

Kyō：あーなっほど。俺なんかすぐにその状況が想像できたもん。

タク：そう…かな？

えもん：多分そう。実際にタク君より周りの状況が酷いKyō君が納得してるし。

グアテマラ：今の生活が気に入ってるのもあって、余計に想像しにくいだろっつな

ユーリ：生活が変わるのが怖いつてもありますよね

タク：確かに。今の生活が気に入ってるし、それを壊してまで保身にはする必要があるのであって思いはあるような…。

空猫：こつち来るなら歓迎するよ〜うふ（*ー）v

タク：いや、行くなんて一言も。

空猫：Kyo君も来るんだしタつくくんもおいでよ〜 あ、もちろん
ユーリちゃんも“へ”。*）オイデオイデ

ユーリ：わたしもですか？

えもん：そうだね。出来れば、転校した方がいい。

ユーリ：考えときます

グアテマラ：タクも転校した方がいいんだが、すっきりしないならもう2、3日通ってみればいい

Kyo：いや、まずい事になる。

グアテマラ：下手に心残りを残すよりはしっかりと現実を味わって
からでもまだ大丈夫だろ。……………多分だけど

えもん：確かに、タク君のところは比較的だけど話を聞く限りでは
大人しい反応だと思う。でも、楽観視は危険だと。

タク：俺としてはやっぱり、今の生活が気に入ってるしこのまま転
学しても絶対にすっきりしないし、感情的に納得できない。

Kyo: 碌な事にはならない、とすでに碌な事になってない俺が忠告しとく。

タク: ありがとう、Kyo。でも、やっぱり残ってたい気持ち強い。

えもん: わかったよ。でも、やっぱり心配だから明日もチャットに来て報告して。

タク: それはもちろん。今日は相談に乗ってくれてありがとう。

俺はチャットルームから出ると同時にネットの中での名前である
Kyôから現実世界の住人である折戸恭子おじと きよこへと戻る。

ネットの世界でのわたしは俺であり、現実世界での女ではなく男
であった。

チャットルームからみんなが居なくなつた後も1人で誰も居なくなつてしまっているチャットルームの画面を見続ける。こんな癖がついたのいつからだろうと思ひ返せばすぐに最初からだつたと思ひ出す。

最初にネットで男の振りをしていたのはほんの出来心からだつたのに気付けばどこに書き込みをするにも、男の振りをするようになっていた。別に、男に生まれたかつたということじゃなく、少し女じゃない扱いに新鮮さを覚えたのかも知れない。

自慢じゃないが、わたしは容姿に恵まれている自覚がある。周りの男の子のわたしを見る視線で嫌でも気付かされる。

だけど、男の子のわたしに対する対応が友達に対するものじゃなくて、気になる異性の興味を引きたいっていう感じのものばかりには辟易としていた。

だから、少しでもだけ女の子扱いされたくない気持ちが生まれてきて、それでも現実ではそんなことされるはずがない。でもネットの上でなら性別はわからない。

そんな思いがそんな出来心を生んで男の振りをして書き込むきつかけになつたのだろう。最初の頃の書き込みなんか結構酷いものがある。

例えばとりあえず語尾に『ぜ』をつけとけば男の子っぽいか思つてどの書き込みも無理やりと『ぜ』で終わるように文章を考えていたりした。

明らかに不自然でそんな昔の書き込みをふと思ひ返して除いてみたりして、それが残っていると恥ずかしくて堪らない思ひをする。

そんな生活を続けていくうちに自然と男らしい文章、表現の仕方、反応なんかを覚えていくのは学校の授業よりもよっぽどと面白かつ

たし、自分が成長したみたいで嬉しかった。

男の子の振りを続けていて次に興味を持ったのはVRMMOだったのは自然の流れだったのかもしれない。五感体験型の大規模オンラインゲームの中ではわたしは男の子で姿の中でゲームを始めた。

それは今までの生活とは全く違った生活ではあったが、わたしにとっては新鮮であり、現実では味わえないことであり、何よりも楽しいことだった。

わたしがVRMMOにはまるのには時間がかからなかったし、ネット上のわたしではない俺ともいえる存在である『Kyo』はその時に生まれた。

けれども、わたしにとってVRMMOで男の振りをしてプレイするのも趣味であり、息抜きであったその一線を越えることはなかった。

そう、『レジスタンス・オンライン』の事件が起きるまでは。

1年にも及ぶVR世界での生活をわたしではなく、俺で過ごしたわたしは現実に戻ってきてても俺が抜けきらなくなっていた。それまでは仮想世界からのログアウトは俺から私へのシフトチェンジであったし、スムーズに行われていたが、1年も俺であり続けたわたしはログアウトをしても昔のわたしではなかった。

一言で言うと不快感。1年間男であったわたしは1年の間同時に異性の女の子扱いされていなかったことで、久しぶりにさらされたその視線にわたしは途方も無い不快感を感じた。

知らない相手ならばともかくなまじ知っているだけに、『心配したんだよ』とか下心丸見えで言ってくるのが余計に不快感を増させた。

だからだろうか、苦勞して元の学校に復学したあとも馴染みきれない感覚にとらわれ続けているのは。

そんな環境で暮らしていくのは非常に精神が疲れることだが、それでもわたしにとつての現実だということは理解しているし、生きていく上ではきつとついで回る問題と元に戻ったとはいえない生活を続けていた。

それが変わったのはアゲインの事件が起きてから救出隊の噂が立つた時からだった。

わたしにもう1度行けとばかりに強く当たってくる女子が出始めたのはわたしが気に入らないということからだということは十分に承知している。

容姿せいもあり、現実世界へと復帰したわたしは学校では一種のお姫様扱的なものを受けていた。男の子たちからすればわたしは『レジスタンス・オンライン』という物語の舞台にあがったヒロインなのでだろう。

そんな扱いはわたしにとつてちつとも嬉しくなかつたし、同じ学校に通っている女の子から見たら面白いものなどではない。

自然、救出隊の噂が出てからわたしを排除しようと女子は連合をくみ出した。

そんな状況の中で友達を守ってくれているのは本当のことだが、彼らがわたしに望んでいるのは友達という関係性でないことぐらいわたしにもわかる。

だからこそ今までは耐えようと思っていた生活が無理かも知れないと思っていた矢先に飛び込んできたのがアゲインにおける事件であり、わたしの転学の話だった。

わたしがその話を2つ返事でオーケーしたのは当然のことだった。

現実世界に返ってから相変わらずネット世界でのわたしは俺であり、現実世界でのストレスも相成り、最早俺であることの方が自然だとすら思う日もある。

それでもわたしは女であることはしつかりと分かっている。だからこそ、わたしにとって親友と言ってもいいレジスタンスの中で共に戦った戦友たちに偽りのわたしで居続けるのに後ろめたさを覚える日が増えてきていた。

だが、それを明かしてしまえば今の関係ではいられないだろう。彼らとは実際に会ってみたい気持ちはあるが、それは同時にわたしを見せてしまうこととなる。

今のわたしにとってチャットルームは大事な場所であり、それを壊すようなことは決してしたくない。

転学先の学校でも空猫に会っても名乗れず、タクやユーリが転学してきたとしても気付かれないだろうし、わたしから教えることもないだろう。

実際に交流を深めたい気持ちは強いが、それもチャットルームが壊れてしまう可能性があるのならば現実において彼らの前にわたしが俺として現れることは絶対に無い。

それでも現実でタクがユーリが空猫が誰か分かってしまったら近づかずにはいられないだろう。それはわたしの心をより苦しめる。

親しき者と親しいのはネットの世界だけであるという現実を突きつけられて。

だから、わたしは会いたいけれども知りたくない。そんな相反した気持ちで転学に対する期待と不安を煽り続ける。

転学はわたしという人間にどうという影響を与え、どう変えていくのか、と。

変わりゆく日常

次の日の朝、拓海^{たくみ}は昨日のことを引きずっていないかのように、いつもと変わらない時間に起床し、朝食を食べ、家を出た。

それは拓海にとって1つで意地であったのかも知れない。手に入れた現実が自分から逃げようとしているのを感じながらも認めずにいるからこそ、せめて自分がいつも通りでいることが1つの防衛線となっているのだろう。

そんな風に装う拓海が家を出るときには夕実^{ゆみ}と文也^{ふみや}の心配そうな視線が拓海に向けられていたが、あえて気付いてない素振りをしたのは認めたくなかったからだろう。

宗平^{そうへい}は心配していないわけじゃなく、ただ単にすでに出社しており居なかつたというだけのことだ。証拠に家を出る前に『今日は休んだらどうだ?』と拓海に訊いている。

だが、拓海は学校へと行くことを選んだ。確かに政府から『R〇^ア』での異常は発表されたが、まだ直ぐに急激な変化は起こるまいと楽観視しているのもあつたが、何よりも拓海自身が日常が変わらないように望んでいたことが大きかつただろう。

だが、拓海の目算は甘いと言わざるを得なかつた。10万を超える被害者を出しているこの事件の続報にどれだけの人が注目しているかなど少し考えれば分かるもので、例え噂程度のものであるうとも人伝で世間への浸透には時間がかからない。

ただそれも仕方の無いことだつた。前回の犠牲者である拓海にとつては忌避すべき事件である以上は積極的に関わりたくないことで、自然と耳に入れないように話題なのだから。

その日の登校途中に拓海に向けられた視線の数はいつもより多く、込められる感情も強くなっていた。

しかし、拓海はそれを昨日の話を聞いたからそういう風に感じているだけだと自分に思い込ませて、いつも通りのペースで通学路を歩き続ける。

いつもはちらりと目を向けてくる近所のおばさんが拓海の姿が見えなくなるで視線を送り続け、見えなくなったら1人、2人と集まってきて井戸端会議が開催される。

隣近所の話題やテレビがどうたらと言ったことを話しているおばさんたちの今日の話題は拓海のことであり、その話題の熱が冷めるのはしばらく先のことになるだろう。

もっと細かに言うのなら、巷を騒がすRロOAの新しい情報ももたらせたからあり、おばさんたちにとっては最も身近で話題にし易いのが拓海であったというだけのことであった。

ただし、それでも拓海はまだ恵まれているのだ。もし、近所のおばさんの知り合いに被害者がいたのならばもっと酷い状況になっているに違いない。

しかし、学校ではそうはいかない。幸いにして、未だ死亡者こそ出ていないが、VブR世界へと囚われている被害者はでているのだから。

校門の前には昨日と同じ様に正樹まが立っていた。

「……………よお」

「おはよ」

何かを切り出したそうな話しかけ方をする正樹に対して拓海は朝の挨拶を返す。

「…ニュース見たか？」

何のニュースかは言う必要がない。今この場で拓海を待つてまで聞こうとするニュースなど一つしかない。

正樹の顔色が優れないのは妹の身を案じていることの表れだった。正樹と妹の仲は良好と違ってよく、拓海も正樹の家に遊びに行った時に知り合っている。

言うなれば、拓海も軽度ながらも知り合いの安否を気にする日常生活を余儀なくされているが、より近い分だけ正樹の心の負担はより大きいだろう。

「…見てない」

少しの躊躇いの後に拓海が口にしたことは嘘ではない。実際に拓海はニュースを見ていない。

だが、正樹の問いの正確な意味は『現状を知ってるか』というものでそれに対する拓海の応えはイエス以外は有り得ないのだが。

拓海はあえて質問の意味を正面からとってそれに対する事実だけを告げることを選んだ。ただの屁理屈であろう事は拓海自身も気付いているが、それでもこの後の話の流れを考えるに拓海にとっては素直に頷けないことだったのだ。

「そう、か。…でもよ、知ってはいるんだろ」

思わず、びくりと拓海の体が震える。それは後ろめたさからなのか、触れて欲しくない話題だったからかは分からないが、拓海の動

揺は顔へと現れていた。

「一応、中学からの付き合いだ。それぐらいはわかる」

そう言う正樹の顔は朗らかさすら浮かんで見えるがその声から余裕というものが微塵も感じられなかった。それだけ今の現状は不味いということを理解しているのだろう。

「それで、よ。経験者としてはどうなんだよ？実際にプレイしたことの無い俺じゃあ、今の状況がヤベエってことぐらいしかわかんねえ。けどよ、拓海なら違うだろ？少なくとも俺よりは詳しく分かるよな」

拓海が正樹の言葉から感じられた感情は懇願。妹の危機に何もできない自分の愚かしさを呪ったかのように沈んだ顔色と聞き取りづらい声だった。

そんな正樹の言葉は拓海から救いの言葉を待っているのだろう。『まあ、騒ぐほどでもないことだ』そんな樂觀的ともいえる希望の言葉を聞きたかったのだろう。

「……………6分の1の確立だ」

「は？」

「6分の1の確立、と言ったんだ。つまり、残りの6分の5に属している可能性の方がよっぽど高い」

拓海から出た言葉は救いを与えるものではなく、可能性に望みを託すものでしかなかった。

日本国民 厳密に言えば、すでに世界が注目しているが 知らされたのは漠然とした状況の悪化でしかない。

事態が悪いほうに傾いたということは分かっても報道された情報

だけでは分からないことも多々ある。

それはニュースを見た一般人だけではなく、実際に事件の対応に当たっている人でさえわからないことだ。

今現在において知りえる情報から最も正確な未来を予想しうるのは間違いなく拓海を始めとしたR.O.A^{ロア}のプレイヤーたちであろう。とはいえ、続編であるアゲインにおいてどこまでその知識と経験が当てはめられるかは定かではないが、それでも現状の把握にかけては担当者よりも分かっているのは確かなことだった。

そして、その知識と経験が紡ぎ出した答えは口に出すのをはばかれるものであり、だからこそ正樹の問いに対して逃げるかのような答えしか返せなかった。

嘘をついてしまえばそれで全てが終わる。正樹の心配は取り除かれるとまでは言えなくとも、朝ニュースを見た時よりもはるかに楽な気持ちでいただろうし、拓海にとっても正樹からの追求はなかっただろう。

しかし、拓海は嘘をついてまで正樹を安心させることを選ばずに真実を口にしたのは純粹に妹を思う親友の姿を見て思うものがあつたからだった。そして、漠然としてだったが隠しても隠し切れないことのような気がしていたのが決定打となっていた。

「じゃあ、じゃあよ。もしその6分の1に当たっちゃってたらどうすんだよ？どうなるんだよっ!？」

「……………」

拓海の答えは沈黙。それは応えるべき答えを持っていなかったからではなく、過去の忌まわしき記憶を引き出していたからだだった。

ゲーム開始とともにプレイヤーがランダムに配置される出発点。その場所は安全を確保なはずの場所であり、安全を確保されるべき場所の**はず**だった。

しかし、このゲームでは違っていた。最初の場所ですらプレイヤ

ーへと牙をむく場所へとなりかねない。

そして、実際にその問題は起きてしまっている。前は起こらなかった事態だが、それがもたらす結果は拓海が思っていたよりも早くたどり着き、自然と口に出てしまっていた。

「本当の意味でのデスゲームが…始まる」

「……………は？」

口にしてからしまったと拓海は思う。幸いにして正樹に意味が伝わっていないのを見て内心ほっとする。

拓海を始めとした一部のプレイヤーたちが考えていた1つの疑問がある。

それはR O A^{ロア}は始めからデスゲーム 24時間ログインしているのを前提にしたゲームではないかということだ。

そして、それは悪夢のゲームを終わらせようと最前線で戦い続けたプレイヤーならば誰しもが1度は考えたことがあることでもあった。

特に未攻略のフィールドにおいてはそれが顕著であり、モンスターの出現率、索敵範囲の狭さ、マップの広大さなど原因となって攻略の妨げとなっていた。

ボスキャラクターを倒せばモンスターの出現率も減り、索敵範囲も広がり、馬車などの移動手段も使えるようになり問題という程でもなくなるのだが。

フィールドの攻略に乗り出していたプレイヤー曰く、『ボスキャラクターの討伐よりも野営の方が辛い』と皆が口を揃えていた。

それこそ未攻略のフィールドを攻略しようと思えば、パーティーメンバー全員が同時に休むということは出来なかった。

魔王討伐に参加したあるプレイヤーの『これがデスゲームじゃなかったらきつとクリアされることはなかった』という台詞には拓海も深く頷いたものである。

簡単に言ってしまうえば未攻略のフィールドとは24時間ぶっ続けの緊張を強いられる場所であり、ROAロシアでの現状はそれと全く同じでは語弊があるが、それに近いものと見て間違いないかった。

状況だけで言うのならば余計に悪い。常にそうだった場所での戦いをしてる者ならばともかく、6つある最初の都市の1つがフィールドなりえたことは戦うことを選ばなかった者、逃げた物、攻略済みのフィールドにしか足を運ばない者たちを強制的に24時間常に戦いの危険が付きまとう安らぎの場所すらないゲームへと参加させる。

なかがわ 中川の話では近くの町がプレイヤーによって解放されているようだからそこまで行けば問題はなくなるだろうが、戦わずに初期レベルのままのプレイヤーの内どれだけがそこにたどり着けるかは疑問が残る。

「いや、なんでもない。俺の時には起こらなかったことだからな、どうなってるかなんて分からん」

先ほどの言葉を正樹が理解していないのをいい事にはぐらかす様な答えを拓海は吐き出した。

それは当たって欲しくない未来しか考えられない思考から拓海自身が見逃したいが為の答えでもあった。

「……………そうか」

答えをくれぬ拓海に対して失望の色濃くうなだれる正樹。

そんな正樹を前に拓海はかける言葉を持っていなかったのは、気休めの言葉が思いつかないわけではなく、仮想世界を現実として味わった者としてその言葉が簡単に吐けるほど軽いものではないと知っていたからだった。

昨日よりも事の成り行きを見守る生徒の数が多い中で、正樹の瞳

は不安に揺れ続けていた。

改訂のお知らせ

題名の通り、申し訳ありませんが大幅な改訂をさせていただきたいと思っています。

理由としては感想の方でこの小説の初期設定の同じゲームの2度目の発売と人気に疑問があるという意見を結構と頂いてしまったからです。

まず1つ目の同じゲームの発売という2度目の発売という点に関してですが、まず1度目の事態でゲームの管理は会社の手を離れる。または、会社自体が倒産してしまうだろうとの意見を頂いています。

2つ目の人気については、安全が確認されていてもそんな事例があればやろうと思わないという事です。わかりやすく言えば、中国産の冷凍餃子がまた発売されても安いからといって買う人は少ないといったところでしょうか。

実際、私が書きたいと思っているのは2度目のデスゲームへの向うまで、というのと知識と経験しじゆんを持って遅れた状態からのアドバンテージを持つてのゲーム参加からのデスゲームの攻略というわけなんです。

それを書きたいあまりに前段階の上記の点については深く考えていなかった、という事実は否定できません。

最初に意見を頂いた時は続きを書きながらも、上記の訂正は納得できるような理由を思いついたときにと思っていたのですが、思っていた以上の方にその点が気になるという指摘を頂きました。

具体的には感想をくれる人の3分の1くらいですかね？単純計算で3人に1人が最初の時点で設定に納得できないというのは書いてる方としても問題だと思ってしまうわけで。

ありがたいことに最新話を投稿した後からぐーんとアクセス数、お気に入り登録数も増えて…簡単に言ってしまうえば新しい読者様が増えていただいたことになりました。

だからこそ、上記の点が気になり指摘してくれる方がいると思うと、それ自体はありがたいのですが、そういった感想を頂くたびに続きを書くよりもそこをまずどうにかした方がいいんじゃないかという思いが段々と強くなってきました。

この一週間の間もどういう風にしたらより自然に私の書きたい物語の背景を作れるか、読者様に納得してもらえような背景はどうのようなものかと考えてきましたが、残念ながら思い至らず。

とは、言ってもとっかかりのようなものを掴み始めてはいます。私の中でVRMMO幽閉モノの小説のおおまかな原因としては4つほど考えています。

1つ目が人為的なもの。簡単に言えば、ゲームを作った人がその段階でプログラムを仕込んだ。あるいは、ゲームを管理する人が…
……と言った感じです。

この場合の利点としては人の意思によるものなので、デスクゲーム内でのルールが細かいものとなっても納得しやすいというてんでしょうか。

反対に難点としては、その犯人自体が外からのゲーム解決の糸口になってしまうことでしょうか。

それと、反抗の動機付けなどの問題もあがってきますね。

2つ目は上の応用ですが、ゲーム自体に直接関わらずにウイルス

を利用したもの。簡単に言えば、外部からのゲーム情報の書き換えですね。

この場合の利点としては安全性が確認された後の出来事というのに納得できるということでしょうか。

反面、外部からの情報書き換えでそこまで細かい干渉は難しいということですかね。書き換えではなく、乗っ取りならば出来るのでしょうがその場合は常にゲームとネットで繋がっている必要があるので、警察の目を逃れられるとは思えない。

3つ目はAIの暴走。これも結構ありがちな設定ですね。

利点は、外からの解決方法が少ないことと、細かい対応がしやすい点でしょうか。

ですが、AIだからこそ、人間っぽい考えがどこまで許されるのかという疑問もあります。

4つ目は事故。

問答無用でゲーム世界に送り込める反面、完璧に細かい融通が利かないという問題が。

と、まあそんな感じがぱっと思いついた感じですが。あとは上記にあげたものをいじくりつつ納得できるような状況を作るわけですが、さて、改訂の方法ですが上記の理由付けを序章として割り込み投稿して、その後に現在投稿している話を序章での設定を元に改訂していくという形にしようと思っています。

正直、現在投稿している話の内容はほとんど変わらないと思います。

さて、長々とここまで読んでくれてありがとうございます。

最後に感想を催促するような形になってしまいましたが、少し意見を頂きたいことがあります。

この作品についてですが、電撃文庫様より発売のS A O様ソードアートオンラインにかぶっているとの意見を頂きました。

デスゲームものを書いてる以上は言われるだろうな、とは思っていたことなのですが皆様にとってどう感じるものなのでしょうか？

人によってはデスゲームものを書いてる時点でアウトだという人もいるだろうとは思いますが、できればデスゲームものという点と舞台がVRMMOということとトッププレイヤーという3点以外でここは似過ぎで気になる、という点があれば教えて欲しいです。

ついでに似ているけどこれぐらいは大丈夫、という意見も下さると助かります。

しばらく投稿していなかった上にようやくの投稿がこの様な内容で申し訳ありませんが、これからもよろしく願います。

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、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n4443r/>

DEATH GAMEをもう1度

2011年11月3日19時22分発行