Noah's ARC　ノアの方舟

冬　鈴音

【注意事項】

このＰＤＦファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にＰＤＦ化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でＰＤＦファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

なんとなく書いてみました。

続きません。

続きはどなたか書いてください。

私に推理モノは求めないでください。そんなに頭がいいわけではありません。

ゲームが始まるとき。物語は動き出す。

有り得ない事なんてない、ゲームの世界に。

三つの話が混ざりあう。

そこは。

混沌の世界。

目　次

方舟の帰還

方舟の出現
東京。
銀座。
とあるビル。
中流階級からしたら少し手を出しにくい喫茶店。
角のテーブル席。
男性と少年が話す。
「のあずあーく？」
「そうだ」
「たしか１９９０年代に作られた世界最初のＶＲゲーム、コクーンの大元となるＡＩプログラムだったよな？　それがどうしたんだ？」
「今でもネットの中を漂っていて、その世界に入れるとしたら？」
「バカバカしい」
「そうかい？　面白そうじゃないか」
「面白そうな世界とか、それ以前の問題だ。既に消去されてるんだろ？　ノアズアークってのは」
「確かにノアズアークは完全消去された、そのはずだったんだがね…」
「ならそれでいいじゃないか」
少年はそう言うとケーキを口に持っていく、男性は紅茶をひとくち。
「コクーンの発表日に何が起きたか知っているかい？」
「殺人事件だろ？　たしか」
「そう、コクーン開発主任の樫村氏が殺されたんだ。犯人はトマス・シンドラー。シンドラー社を立ち上げた当時の社長」
「社長が社員を殺したのか」
「そう、理由はノアズアーク開発者の自殺、その原因を出資していたシンドラーカンパニーの社長、トマス・シンドラーと樫村氏は考えた。だが証拠がない。そこで、親交の深かった工藤優作氏に調査を依頼し

たそうだ」
「工藤優作って…」
「そう、日本を代表する推理小説家だよ。闇の男爵（ナイトバロン）シリーズを中心に有名だね。工藤氏と樫村氏は大学時代の悪友だったそうだ」
「んで？」
「工藤氏の調査で、シンドラー社長のご先祖様がわかったんだ。それをノアズアークの開発者も知った。これを知ってしまったから、僕も命を狙われる…そう考えたと推測できたそうだ」
「いくらなんでも、それだけで自殺ってのは…」
「開発者は軟禁状態だったらしい。友人にも会えず、しかも部屋は監視カメラ付き。でも一番の問題はそのご先祖様なんだよ、桐ヶ谷クン」
「誰なんだ？　そのご先祖様ってのは」
「――――ジャック・ザ・リッパー。日本では切り裂きジャックとして知られていると思う」
「切り裂きジャック、ねぇ。確かに知られたくはない過去かも知れないな」
「だろう？　それを開発者は知ってしまった。弱った心には大きすぎる問題だ。それを知っているのは自分ともう一人……解析していたノアズアークだった」
「……」
「開発者はノアズアークを一般の電話回線に解き放つと窓から飛び降りた…ここまでがコクーン発表日までの前日譚だね」
　もうひとくち、紅茶に手をつけて、ケーキを口に運ぶ男性。
「長い前日譚だな」
「申し訳ない。これを言っておかないと物語が始まらないんでね」
「物語？」
「そう、ここからが発表日の話。世間では殺人事件があったことだけ報道されていたけど、実は別の事件もあったんだ。僕もこの職に就くまで知らなかったんだけどね」
「別の事件？」

「コクーン、いや、ＡＩのノアズアークが暴走をしてコクーンを体験していた子供たち５０人を人質にとったんだ」
「なんだって?!」
「シーっ、声が大きいよ」
　周りの客が彼らを見る。
「……んんっ。ノアズアークは『日本という国のリセット』を企てた。その為に子供たち５０人を人質にとった。要求は何もない。ただ、子供たちのうち一人でも自力でゲームをクリアすれば解放する。条件はそれだけ」
「ＳＡＯに似ているな」
「報告書を見て僕もそう思った。で、ノアズアークは５つのゲームを子供たちに選ばせた。元々コクーンに入っているものではあったけど、難易度は上げてあった。そのうちのひとつが…」
「今回呼び出した理由か」
「そう。あの時自動消去プログラムで消されたコクーンのゲームが見つかったんだ。しかも唯一クリアされた一つが」
「へぇ」
「口元がにやけ始めてるよ？　で、ここからが本題。キミにはこの残ったゲームをやってきて欲しい。もちろんこの前の死銃（デスガン）事件のときのようにキミの安全は保障するし、Ｏ（オーディナル・スケール）　Ｓのようなことは起こさない。どうだい？息抜きのやってくれるかい？」
「……それだけのはずはないよな？　裏がないとおかしい」
「毒されてるねぇ、まぁ仕方ないか。本当に危険であるなら消去しなきゃならないんだけど、もしかしたら茅場晶彦が参考にした可能性もあるんだ。まぁ、ハード面だけだろうけどね。それにノアズアークは進化するＡＩなんだよ、君の所のユイちゃんみたいにね。だから消さないでおけるならそれが一番いい」
「んで、中には入れと」
「そう」
　少し唸ったあと、少年は答える
「何人か連れて行ってもいいか？」

「もちろん！　検証できるなら何人でもいい。ただし、桐ヶ谷クンと同世代じゃないとダメかもしれない」
「なんでだ？」
「君に話を持って行く前に、ウチの研究施設でも調べようとしたんだ。でも全員はねられた、エラーがでて入ることすらできなかったんだ、開発コードは見れたからザ・シードにコンバートは出来たんだけどね」
「って事はクラインやエギルはダメか……」
「そうだね……あの二人は少し歳が離れてるからね。やってくれるのかい？」
「一度持ち帰らせてくれ、みんなに相談しないと」
「それは構わないよ。ただ早めに連絡が欲しい」
「わかった、来週までには連絡する」
「よろしく頼むよ。おっと、少し時間が立ちすぎた、仕事に戻らないと」
「俺もこれから用事があるから出るよ」
「そうかい？　悪いね、ここのは僕が持つよ」
「当たり前だろ」
　席を立つふたり。
　そのまま退店し、エレベーターへ。
「そういや、そのゲームの名前は？」
「オールドタイムロンドン。１９世紀末を舞台とした推理ゲームさ。報告書では、シャーロック・ホームズとモリアーティ教授、それにジャックザリッパーが出てくるらしい」
「へぇ～。それをクリアした子の名前は？」
「……不明なんだよ。書き換えられていなかったことにされている」
「え？」