

オルタナティブたる運
と運命（短編集）

Z—LAEGA

【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】

短編集4：『恋愛小説』

目次

墓中	1
暗問	8
アネクゼイション・リハーサル	14
連想失恋喪失連鎖	18
レツド・リミット	34
ハイ・セイ・マイ・ワード	40
インスペクション・タイム	46

墓中

◇

楽郎君と二人きりでゲームをしている。

理由を一言で表すと、視察だ。

隣の太陽を直視することができない。燃え上がるような、というより実際のところ燃え上がっている仮面は視線を飛ばすことの敷居を下げるどころかむしろ上げてきて、油断をするだけでいろいろな感情が思考から現実へと出力されようとするのを感じる。

それを回避するために、必然的に下を向くようになる。幾度と無く訪れたマップであろうに、なお嬉し気に周囲を観察する楽郎君との対比構造が発生する。ただ横に立っているだけで大いに感じ取れる喜びの塊のようなものが胸に直撃し、苦しい。

いったい何を見てそんなに胸を高鳴らせているんだろう、いったい何を聞いてそんなに心を躍らせているんだろう。疑問が大量発生し、楽郎君と同じものを見ていきたいという気持ちが一層強まる。強まったところから連想が続き、赤面が強化される。気づかれたかもしれない。

「……大丈夫？レイさん」

「だいじよっつっつっつっつっつっつっつっつっつ」

「フリーズウ!?ちよっ、ほんとに大丈夫!?!」

あつ、両手が肩に——

「つっぶつっつっぶつっつぶつっつぶつぶつぶつ」

「しまった悪化したアツ!!」

彼の吸い込まれるような瞳孔は、数多の瞳に遮られてしまっている。だがなんだかそれでいいような気がして、それがゲームを遊ぶにあたって必要なことならば、彼はそうしていた方がずつといいような気がして——想いが巡り、頭が揺さぶられる。揺さぶられているという事実を認識しているが、同時に認識していない。

「レイさーん!!レイさーん!!」

「ハッ」

正気に戻ると同時に目を背けた。悟られなくなかったからだ、何かを。改めて世界——そう、エリア『神代の鐵遺跡』——を見渡してみれば、そこは無機質な迷宮で……そこまで考えてあの墳墓をふと思ひ起こした私は、改めて再度ふらついた。

「ちよ」

「えっ」

そして、楽郎君の腕に受け止められた。

「……………」

「れ、レイさーん？」

「……………」

「休憩入れる!？」

「……………」

「レイさーん!!レイさーん!!」

謝らないといけないな、という漠然とした思考は、誰に謝るのかも、何を謝るのかも、いつ謝るのかも情報として持たないまま、意識と共にどこかへと消えていった。



玲さんと二人でゲームをしている。

理由を一言で表すと、視察だ。

最近はどうも大手クランにおけるトレンドに『新規育成』なるものがあるらしく、今回の神代の鐵遺跡……というか涙光の地底湖へのレイさんの案内もその一環である。ペンシルゴンの野郎は「新規育成のためなら協力してあげないとねえ」などこのエリアの秘匿解除を許可していたが、あの笑みは確実に5、6個の作戦に裏打ちされたものだ。どうせ最終的には彼女の懐に金が入ることになっているのだろう。

「……………」

何となく目を向けた隣を歩くレイさんは俯いていた。あの双……なんだっけ？ 双なんだっけの鎧は以前のものと比べれば多少顔面の露出が少ない形状をしているが、それにしては彼女の表情は4分の1に留まっており、真意を知ることが難しい。

俺は微妙に気まずい雰囲気から逃れるようにあたりを見渡すことにした。……やっぱあの動く足場絶対おもしろ挙動の地下あるよね？ ペンギン・オブ・ザ・デッドリブートツ―5面の「スノーモービル」バグとか……あつダメだ、思い出しただけで笑っちゃう。

……あれ？

俺は気づいた、レイさんの様子がおかしい。

普段から体温が高めな人だとは思っていたが、今日は一段と顔が赤いし……どうも挙動も若干壁抜けグリッチのセットアップを終えた直後みたいに安定しない様子だ。バグった？ 俺は心配になったので、とりあえず一声かけることにした。

「……大丈夫？ レイさん」

「だいじょつつつつつつつつつつつつつつつつ」

絶対大丈夫じゃねえ~~~~ツツツ!!!

「フリーズウ!!?ちよつ、大丈夫!?!」

距離を詰める、応答がない。深く考えずに肩に手を置いて揺さぶる。戻ってきてくれ

くっツ!!戻ってきてくれレイさくくんツ!!

「つつぶつつつつぶつつぶつつぶつつぶつつぶつつぶつつぶ」

「しまった悪化したアツ!!」

俺は咽び泣いた。しかし発火仮面に隠れて涙は見えないし、そもそもよく考えてみるとVRなので能動的に意識しないと涙は出ない。仕方がないので揺さぶりを継続する。レイさんの表情は4分の1の状態を当然だが崩さず、真意は結局読めないままだ……ピザで例えるならクオーターカットってトコか?縛りプレイが過ぎるだろうがよオーーーーツ!!

「レイさーん!!レイさーん!!」

「ハッ」

あつ直った、俺は頭の中で反響させたセリフを口に出さないことに若干の努力を要した。レイさんはまたしても目を背けてくる。なんだ、いったい何があったというんだ……?!?トラウマを刺激されたとかそういう奴なのか?心があの墳墓に立ち返ってしまっただのか?俺はそこまで考えて、なぜ自分が『カースく呪われた墳墓』の事を反射的に考えてしまったのか疑問に思った。確かにアレはラスボスが脈絡もなく壁抜けしてお越しになれる探索アクションという点でかなりのトラウマメーカーだが……なんでカース?

そこまで考えたところで、

「ちよっ」

俺は反射的に、

「えっ」

ふらつくレイさんを、受け止めた。

……やっぱりゲームは良い、咄嗟に倒れこんできた人間を受け止めても肉体が不調をきたしたりはしない。いや厳密にはすることもある、プレジデント・イービルREII Iが いい例だ——しかしそれは一部の例外というものであつて、結局ゲームだからこそ……

「……………」

無言。

「れ、レイさーん?」

「……………」

やはり、無言。とても整った笑顔を浮かべながら、そしてその4分の1を世界に晒しながら、レイさんは無言だった。

「休憩入れる!?!」

「……………」

それでも、無言。何かを考えているような、あるいはすでに考え終わったような表情を俺に見せながら、レイさんは無言だった。

「レイサーン!!レイサーン!!」

結論としては、めっちゃくちゃ謝られた。

暗問

【旅狼】

【サンラク】　さんが入室しました」

サンラク：ねえ

鉛筆騎士王：ん？

サンラク：深夜なのに反応速度30フレームくらいで話題に乗ってくるのキモすぎない？バグでしょ

サンラク：とにかく質問があるんだけど

オイカツツオ：バグ認定が理不尽すぎるだろ：設置異じやん

鉛筆騎士王：質問ねえ

サンラク：カップルってどういうことをするもんなの？

オイカツツオ：彼氏できたってマジ？仲人は任せてくれ

サンラク：できてねーよ便秘やりすぎて脳味噌まで伸び縮みし始めたの？その調子で当たり判定の狭間に埋まって永劫を過ごしてくれ

京極：幕末に来たら教えてあげるよ

鉛筆騎士王：ふーん

サンラク：どオ~~~~せ置き網漁天誅偽装超長距離狙撃天誅でしょ？見え見えなんだよね

京極：ちが、違うし

サンラク：本当に違うなら正解だって言つとけば確実にバレないんだよな

サンラク：とにかく

京極：くっ

鉛筆騎士王：………待ち合わせ場所でツーショット？

サンラク：それはもうやった

サンラク：らしい

オイカツツオ：いや明らかにお前の話じゃん隠し切れてねーぞ

ルスト：モルドが死んだ

サンラク：違うんだよな

鉛筆騎士王：ちよつと反論のキレが落ちてませんか？w

ルスト：とりあえずネフホロをやるかと思う

オイカツツオ：ものすごく限定的な「カップルのすること」きたな…

サンラク：それもやった

サンラク：らしい

鉛筆騎士王：ラブルラブルじゃん……

オイカツツオ：らしい!!!(笑)

ルスト：お幸せに

サンラク：違いますう

京極：本当に違うなら正解だつて言つとけば確実にバレないんだよな

ルスト：草

サンラク：草じゃねーよ!!!!!!

鉛筆騎士王：笑うが

オイカツツオ：草

サンラク：とかいうかバレなかつたら何?つて話じゃん、天誅はバレたら台無しになるから困るけど彼氏が実はないことがバレても何の問題もないじゃん、だから比較として成立しないんだよね

京極：必死だ

サンラク：うるさい!!!!深掘りしないで

鉛筆騎士王：はいはい

オイカツツオ：あ、そーういやサンラク便秘で新しい技見つかったらしいよ

サンラク：へえ？

鉛筆騎士王：まだ生きてたんだ便秘

オイカツツオ：アバターの脳味噌をバグらせてシナプスだのニューロンだのを近づけて高速で思考する技らしい

オイカツツオ：やる？

サンラク：怖すぎる、やる？じゃないんだよね

サンラク：なんでアバターの脳味噌の変化が現実での思考に影響してるの
京極：瞬刻視界みたいな感じかな
???????

鉛筆騎士王：それ操作ミスったら現実で死にませんか？

ルスト：羨ましい

オイカツツオ：何というかこう、触手アタックで手足の感覚ががワカメになったりするように脳へのフィードバックはバグに影響されるんだよ

オイカツツオ：その延長線上にこの技はあるらしい

サンラク：なるほど？

サンラク：私ちよつと試してくるから落ちる

【サンラク　さんが退出しました】

鉛筆騎士王：試すのか……

京極：幕末は?????

オイカツツオ：あーまだ注意事項言ってないのに…

鉛筆騎士王：注意事項って何？不吉すぎる

ルスト：黄金のマグマについて聞きそびれた

鉛筆騎士王：黄金のマグマってルストちゃん鍛冶もやるの？

ルスト：……戦術機の燃料に使いたくて

オイカツツオ：贅沢な話だなあ…

【サイガ―0：さんが入室しました】

オイカツツオ：おっ

サイガ―0：こんばんは

京極：やあ

鉛筆騎士王：こんばんはゼロちゃん

オイカツツオ：こんばんは

サイガ―0：えと

サイガ―0：質問をさせていただきたいのですが

京極：どうしたんだい？

鉛筆騎士王：ふうふうん??

サイガ―0：その……

サイガ―0：カツプルって、どういうことをするものなんですか？

鉛筆騎士王：ステイ

オйкаッツオ：了

ルスト：A72L

サイガ―0：？

鉛筆騎士王：なんでもないよ

オйкаッツオ：そうなんでもない

京極：え、何？

ルスト：……続けて？

鉛筆騎士王：本当に、なんでもない

アネクゼイション・リハーサル

ん……？あ、斎賀さんからチャットが来てる。明日のJGEのための打ち合わせかな……トイレ行つて水飲んだらすぐにでも幕末に戻ろうかと思つたが、一旦こつちを読むことにしよう。なあに、焦つても京極^{カモ}は逃げない。より厳密に言つと、逃げようとするのだがカモだからすぐにキルスコアに変えられてリスボンしちやうから実質的に逃げないようなものになっている……まあ何でもいい。とにかくメッセージを開いてつと……えーつと何々、「銃器を扱うゲームをご存じありませんか」？あれつ、てつきり明日の予定の再確認か何かと思つたけどそうじゃないのか……あ、消えた。入力中になつてるな……誤字でも見つけたのか？まあとりあえず待つてみよう……しかし何でまた銃器？すぐ消したことを考えると、誤爆の線も考えられるな……いや誤爆にしても、斎賀さんが「銃器を扱うゲームをご存じありませんか」なんて投稿したという事実そのものが割と驚きだ。なんかこう……斎賀さん、基本的に銃という概念とかなり遠い存在つてイメージがあるんだよな。例えばたまに「弓とかいう銃の下位互換wwww」みたいな煽り入れる奴いて、5割はそいつが対立煽りなだけでもう5割はマジでバランス調整をミスつて銃一強になつてるゲームなわけだが……とにかく斎賀さんはどちらにせよ、

そういう煽りがあつてもなお弓を選択して、そのうえで銃とはまた違った強みを發揮する……みたいなイメージがあるよ。なんでかは分からないが……「甲賀」「伊賀」「斎賀」説に足を引つ張られてるのかな。実際、忍者が弓と銃のどっち使うかつて言つたら間違ひなく弓だしな。……つと、ようやく入力が終わつたらしい。えーつと何々、「銃器を扱うゲームをご存じありませんか」？うーん、テキストバグかな？まあいいや。とにかくこの投稿でいいんだつたら、まあいろいろ思いつくゲームはある……衛生兵……は言うほど銃使わないし、鯖癌……は薦められるわけが無いし、タイムチェイサー2く琥珀の弾丸く……は銃と言う名のパイルバンカーだし……言うほど思いつくゲームなくねえ？いいや。ここは無難にレクイエム・フォー・アーミーズ辺りを……いや待てよ。アレは確かに銃器を扱うゲームだが、アクションの幅としては現状のシャツガン・スナイパー・ピストル辺りしか解放されてないシャンフロと大して変わらないみたいなどころはある。もちろん、その大して変わらないアクションで戦略性あるレベルデザインをしてるのはかなりすごいし、大体黎明期のタイトルで部分的にシャンフロと渡り合えてるつてのはかなりの偉業なわけだが……とにかく大事なのは、「シャンフロで代用できる」つてことだ。斎賀さんはシャンフロでは新大陸にいる。彼女ほどのプレイヤーがヴァイアサンの一層をクリアできないはずが無いし、何なら俺の知らない間に四層くらいまで行つてもおかしくない……つまり彼女には銃器が購入できるわけで、レクイエ

ム・フオー・アーミーズと大して変わらないアクションというのも普通にシャンフロでできる。そうなると、あえてこのゲームを薦める意味はなくなる。うーん……ダメだ、意図が分からないと何とも言えない、ちよつと聞いてみよう。えーつと、「どうして銃器？」……は適当過ぎるから、「斎賀さんこんばんは／銃器を扱うゲームにも色々あるから、よかつたらどうして探しているのか教えてもらえると助かる」みたいな……？うーん、ちよつと失礼かな……うーん……まあいいや、送信。あつ斎賀さんが入力に入つた……今送信から何フレームあつた？反応速度が凄いなあ……おつ返つてきた、「予行演習です」……予行演習ってどういう、あつ消えた。ど、どういうことだ……？また来た。「夜分遅くにお付き合いただきすみません、間違えました」。入力が止まつた。えつと、これはどういう……と、とりあえずスタンプを押して……予行演習？予行演習って何!?予行演習というのは……そのつまり、銃器を扱うゲームを後でやる予定だから、その練習がしたかった、つてことなの？どういうことなんだ？き、聞きたい……「予行練習つて？」つて入力してそのまま送信ボタンを押したい……だがそれは良くない行為だ、相手が斎賀さんならなおさらである……いやでも気になるな。「銃器を扱うゲームを後でやる予定説」が採用されるとして、何のためにあの斎賀さんがあえて銃器を扱うゲームを……？基本的に彼女、ネフホロのプレイ経験があつたりはしたはずだけどシャンフロに定住して廃人やつてる印象が強いんだが……いや待てよそうか、むしろ

シャンフロで銃を使う必要があるから、その練習として別ゲーを探してたってことなのかな？なるほど、それなら納得がいくな……そうか、斎賀さんも銃を使うのか……あの強者オーラ漂うアバターに銃というオプションが追加されるの、もう想像するだけで無敵か？って感じが凄いな。……いやほんとに無敵だよこれ。今までのアバターはまだ「近づいたら死ぬ」感はあるもその裏返しで「遠ざかればビーム撃ってこない限り死なないかもしれない」感持ってたところあるけど、片手に銃を握りしめた瞬間その淡い期待は完全に潰えるからね。遠距離攻撃の象徴だもんな銃って。……ヤバいな、想像したら楽しくなってきた。実際、あのアバターが銃持ったら実際俺でも厳しそう感はある。基本紙装甲だし……あーいやでも今のところシャンフロで手に入る銃って全部魔力を打ち出してるらしいから、案外傑剣エスカラツハとの憧焉終刃とかで斬れたりするのかな……いやでもさすがに一本じゃ厳しいよな……おっと、つい身内の倒し方について考察をしてしまった。よく考えてみると斎賀さんってたくさんスクロール持ってるんだし、傑剣との憧焉終刃程度簡単に無力化してきそうな気もするな……いや〜隙が無いな斎賀さん。明日のJGE、楽しみだな。

連想失恋喪失連鎖

〔TURN END〕

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

あゝ……あれ？

こう……何だ。俺はどこにいる？何をしている？どうして？いや違う、そうだ。思い出しそうな気がする。俺はいわゆる放心状態ってやつになってるんだ。考え事をしてたらいつの間にか授業が進んでたとか、一番上の選択肢を連打してたらいつの間にかゲームオーバーとか、そういう感じだ。何でそんなことに？というか、放心状態だったら現実の状況が分かるものじゃないか？いや、わかってる。とうかわかり始めてる。今まで遊んだVRゲームとか、起きるのが辛い朝とかの経験からわかる。人間の脳は、いざという時になるとものすごい速度で動き始めるんだ。そうでなきゃ避けタンクなんてやってられない。

よ、よし……放心状態、あるいは白昼夢的な何か。それは分かった。何でそんなことになって……いや、これも思い出してきたぞ。そうだ、回想だ。回想と言えば、回想シーンに下手にプレイアブル要素を入れてしまったせいで内部で暴れまわってアイテムと

かを強奪できる「過去改変バグ」があつたのつて何のゲームだっけ?……いや、今はその話をしてるんじゃないだろう。

そう、回想。俺は今覚めようとしている白昼夢の中、自分の身に起きた過去の出来事を回想していた。いやむしろ……回想をトリガーにして白昼夢が始まった、と考えた方が自然かもしれない。だとすれば……その回想は、俺にとつてある程度重いものだったはずだ。何だろう。とんでもなく嬉しかったこと?とんでもなく楽しかったこと?それとも……いや、これも思い出してきた。トラウマだ。俺はトラウマを思い出して、それでシヨツクのあまり白昼夢に落ちてしまったんだ。

……なるほどね。

よし、こうしよう。白昼夢が覚めるまでの間、具体的にどんなトラウマについて考えていたのか探るんだ。推理ゲーの証拠収集パートに近い……推理ゲーと言えば、証拠の判定をオブジェクトベースでやってたから「偽造」が可能だったのつて……おっと、話がそれた。

よし、頭を回せ。自分が思い出したものを思い出すんだ。



【CHAIN6：恋したものを失う】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

ああ、そう……そうだ。視点が低かった。何かの情熱を帯びた太陽が見えた。俺は金髪の幼女として、サバイバル・ガンマンの大地に佇んでいたんだった。

俺の頬には涙の跡が浮かんでいて、少し気を抜けばまた決壊しそうに思えた。

……涙。涙だ。周囲には誰も居なくて、大地を汚す血潮は存在せず、洗浄されたみたいに綺麗な、草とか木々が広がっている。モンスターの鳴き声が聞こえるのがせめてもの救いだった。これらを複合すれば答えは出る、このサバイバル・ガンマンはオフラインモードだ。俺は、鯖癌のオンライン版がサ終した直後の、静かさに静かさを重ねたような一人用孤島で立っていて、泣いていたんだった。

……確かに、これはあまり思い出したいくない記憶だ。俺はこのゲームを気に入っていたから。今でも、好きなゲームを聞かれれば真つ先に答えたくなりつつ社会的状況を鑑みて別の選択肢で取り繕うくらいに気に入っているから。サービスが終わったときは本当に悲しくて、こうして涙を流したりもした。仮想空間で再現された涙は、ちよつとおかしな質感だった。それでも悲しみを表すには十分で、俺の頬を伝ってぼたぼたと、悲哀を象徴するように地面を濡らしていくんだった。

……とはいえ、だ。

こう……ぶつちやけ、別にトラウマって程ではなくない？みたいな感じがあるんだよな。俺はそもそも一つのゲームにそこまで定住しないタイプだし、鯖癌が恋しくなるこ

とはあっても……まあ、運営がやってたことが明確にアウトゾーンに置かれる行為だったのは事実だから。実際、今鯖癌をどう形容するかと言ったら……多分『古巣』とかそういう感じになる。思い出すだけで白昼夢になるようなトラウマじゃない気がする。

え？それじゃあなんで――



【CHAIN5：失ったところに恋をする】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

……なるほどな。

よし……思い出してきたぞ。俺はトラウマを複数思い出したんだ。より具体的には、まず最初のトラウマAがある。その内容自体からもダメージを受けたが、さらにトラウマAが持っている属性について目が行ってしまったんだ。それで、「これといえは、こんなトラウマも……」みたいな漢字でトラウマBを更に回想してしまった。……パズルゲートの連鎖を考えてみればいい。

多分、さっきの鯖癌は終点だ。そこまでの連鎖で積まれたトラウマが、それ自体は「かなり辛いけどトラウマというほどではない」程度の鯖癌によって決壊した。だとすれば、今思い出してるのは……。

俺は勢いよくショットガンを突き出していた。その銀色の重心に設定されたメタ

リックマテリアルが、日光を鋭利に跳ね返し、緻密な部品をこれでもかと晒し……そして、跳躍する俺の姿を映し出した。浮遊感。耳を打つ銃撃音は果たして誰のものだったのか。青空が俺の下に広がって、その少し手前で衛生兵がセルフ回復を敢行していた。なるほど、どうやらクソハイジャック・バレットスカイ無限蘇生ゲーの記憶らしい。

えっと……ええ？微妙にチープな爆発エフェクトが青空に花火を散らした。……ええ？このゲームは確かにクソゲーだけど、別にトラウマを作るタイプじゃないとか……むしろ気軽に楽しめるってのがポイントな気がするんだよな。いや実際そうだよ、発射される銃弾には手ブレも何もない。ちよつと弾が掠っただけでも直撃と同じだけのダメージが入る。極めつけが……「衛生兵を使えば無限回復可能」だろ？……こんなのにどうやってトラウマを感じるんだ？

いや、しかし。

俺は怒っていた。悲しみが生む怒りだった。

……思い出したかもしれない。この回想はアナグラムみたいなものだ。記憶が多少前後していて、詳細に思い出すまでは本質的な閃きが出ない。

このゲーム自体は、確かにただのバグゲーでしかないが……前座がある。ミナココロ大戦記、膨大なガチャの末にやっと超えた壁の先で流し目ゴリラがにっこり笑っているゲーム。アレのエンディングは実際のところトラウマと言っている。それを和らげる

ため、バグゲーでしばらく暴れたくらいに。そうだ。あのエンディングを見てから……ただ「クソゲー」という情報だけでやっていたミナココロ大戦記が、案外好きだったことに気付いたんだった。それをゴリラにぶち壊されたから、あんなに嫌な気持ちになっただんだった。

連想した理由は……多分「銃を撃つゲーム」とかそんな感じだろうか？ そうだとしたらかなり適当だ。これだけアバウトだと、次に何が来るか予想することもできない。いつたい――



【CHAIN 4：恋することを失う】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

……さて、最後から数えて3つめのトラウマだ。まあなんとというか、ここまでで一番わかりやすい。

「「??」の????……??に??に??」
 ?????? ????
 ♥ ♥ ♥
 ???が??の??
 ???!???

何せこれだからな。

俺の目の前に佇むナツツクラッカーが、ものすごい勢いで口から淫語を垂れ流していた。同時並行で神秘的なエフェクトが迸り、周囲に幻想的な効果をまき散らして……火

球、水流、閃光。そういったもので構成された混沌を生み出していた。当時の俺はなすすべもなく、ただ、自分の価値観に存在していた……ある種の神秘のようなものが打ち砕かれていくのを、受け入れるほかに無かったんだ。

……確かにトラウマではある。間違いない。こいつの取った諸々の……口にするのも憚られるような行動のせいで、スベル・クリエイション・オンラインは崩壊の一途を辿り、俺の脳内には謎のミームが生息するようになり、なんかこう……とにかく、何かが変わってしまった。言うなれば重大な分岐イベント、しかも事前にセーブの有無を聞いてこないタイプだ。

女が笑っていた。

……こいつは世界を崩壊させたし、恐らく次に桃農家を連想したのも、「最終的に世界を崩壊させた」繋がりとかそんなところだろう。

その笑みは、間違いなくどこかしらが狂ったものだった。しかも、大気越しに伝染するようなタイプの狂い方だった。俺が対抗策としてデスメタルを覚え、二種類の発話困難呪文によるマシンガントークバトルを繰り返したのだって……今にして思えば、あまり狂っていないとは言いがたいやり方だった。

……ナツクラッカー。もしもこいつがいなかったら、詠唱文が生み出す旋風が吹き荒び、土砂を巻き上げ猛威を振るっていなければ。きつと、今頃の俺は――

◆
【CHAIN 3：失われている恋をする】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

……まだ続くのか。蘇り始めた記憶から考えても、「一つのトラウマからの連想で、複数のトラウマを思い出してしまった」というのは間違いなさそうだ。でも……そんなレベルで強い「一つのトラウマ」なんてものがあつただろうか？俺がやったゲームの中だと……うーん、臍物の森？あれは全編トラウマみたいなゲームで二度とやりたくないけど、なんだかんだクリアまでは行けたしなあ。個人的には肝臓のキャラデザはまだマシな方だと思うし……うーむ。

……とりあえず、前を見てみよう。

どこまでも広い宇宙が、携えた星々と共に俺を待ち構えていた。宇宙と言っても……ユニバース・ストームのようなわちゃわちゃした感じじゃなく、冷たくて空虚な感じのもの。きつとアプデ前のギャラトラだろう。宇宙に散らばって輝いていた星たちは、無駄な正確さでその配置を作りこまれており……有志の検証によれば、星を描画するためにはわざわざ独自のグラフィックシステムを搭載しているほどだということだった。

船内に轟いていた空調の音と、それによって発生した僅かな風を身に浴びながら。俺は……まあなんとというか、打ちひしがれていたらしかった。

ああ、そうか……アプデ前のギャラトラは結構虚無性の高いゲームだった。基本的に人類は虚無よりは虚無じゃないものを好む。俺はクソゲーハンターを自称しているが、別に虚無に浸ると気持ちいいというわけでもない、このゲームをやるときもまあまあ辛かった。

……でも、別にトラウマになるほどでは……いや違う、俺は打ちひしがれていたんだ。ただの虚無なら、打ちひしがれるほど感情を動かされることもそもそもない。ここにかがある。何かって何だ？もう少して思い出せそうな気がする。そう——そう。答えは。

U.F.O.

……思い出してきた。アプデ前のギャラトラはあまりに孤独なゲームで、プレイヤーたちはせめてゲーム外で繋がろうと、ポータルサイトを作ったりした。まあ、実際のところ大して役には立たなかった。例えば位置情報を共有しようとしても、大半の奴はそもそも位置情報を得るためのマップをまともに埋めてないか、埋めたのにリセットされるか、埋めたのにリセットされたからもう一度埋めたらまたリセットされていた。

結果としてwikiは更新されず、掲示板はどうでもいい雑談で盛り上がった。あの頃は今みたいな人が多いゲームでもなかったから、基本的にはそれも閑散としたものだった。でも、ある時だけ……ある時だけ、掲示板の議論がノンストップで行われたこ

とがあつた。

『UFOを見た』という報告があつた時だ。

鮮明になつてきた記憶の中。コックピットのメインモニタに、随分ポリゴンの少ない円盤状の謎オブジェクトが映りこみ、結構な領域を占有していた。

このゲームはNPCにイライラするゲームで……しかも、登場する敵も計り知れなくて。でも、このUFOだけは違つた。無能な味方にも有能な敵にもならず、コックピットの隅つこで、傍観者として俺たちを見守り続けた。『守護神』なんて呼ばれていたし、擬人化イラストもたまに流れてきた。でも、俺はパンドラの箱を開けてしまった。その真実を確かめようとしてしまった。

結果として守護神は死んで、ただ、バグによつて発生したポリゴンの島が残るだけだつた。

そうだ……確かに、これはかなりのトラウマだつた。存在しないものを存在すると思ひ込んだ瞬間、人間はそのまま思ひ込み続けるしなくなつてしまう。小数点以下の確率で落ちるドロップアイテム。実は存在する生存ルート。多分スペクリとの繋がりも『幻想の喪失』とかそんなところだろう。

◆ ……これ以上考えると、さらに別のトラウマが――。

【CHAIN2：恋は失われていた】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

晴れ空が澄み渡っていた。それをバックに、大きな大きな観覧車がゆっくりと回転し、雑踏ガヤの声がひしめく遊園地に、短めの影を落としていた。あーこれかなり分かりやすいぞ、多分ラブクロックだろう。

俺は影の反対側に立って、あー……具体的な会話内容は覚えてないか。とりあえず相手は『お忍びで庶民生活を楽しむ某国の姫』だ。確かセリフとしては「庶民はこの丸い乗り物で享楽を得るのですね！」みたいなことを言っていた気がする。観覧車って乗り物扱いでいいのか？

それで俺は……四苦八苦していた。簡単な話、姫にピザられては困るからだ。鬼門である遊園地イベントでも姫は最高難度、こいつはことあるごとに周囲のものに興味を示すキャラなので、それをピザに見立てて留学しがちだ。何が某国の姫だよ。

それでまあ……うん。多分、「観覧車……というのですね？なんだかピザみたいな見た目ですね！」みたいなことを言ったあたりだろう。だいたいそういうことだ。この周回は本当に苦痛だったから、分かりやすいトラウマと言える。

さて、ギャラトラとの繋がり……まあ『丸い円盤が回転している』とか？だんだん具体的になりつつある。推理がクライマックスに近づいている証拠……いや、どうだろ

う。これは勘でしかない。

ただ……これは俺の記憶だ、俺の勘の信憑性は、普段より高いものになってしかるべき――

◆
【CHAINI： 恋を失う】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

そうか。

そうだったのか。

どうせゲームのトラウマだ、そう決めつけたのは間違いだった。

俺は絶叫マシンに乗っていた。シークレットブーツの感触を覚えている。隣には親戚の女性、ジェットコースターマニアの小夜里 津柚さんが座っていた。自分の恐怖で脳が一杯で、彼女がどんな表情をしていたのかはわからなかった。でも、どうせ笑っていたんだろうと思う。

ジェットコースターのローラーが、不安を掻き立てるように軋んでみせた。マシン全体がグラグラと揺れる音もした。どちらも、俺の心の中に存在した諸々の感情が失われていく音に他ならなかった。

俺の目尻には涙が浮かんでいた。

……いや本当、今にして思えば、小学一年生のころの俺が分からない。どうしてよりもよって小夜里さんにその……まあ、当時の主観で言うところの恋をしてしまったのか。恋というか、自分が恋だと思い込んでいる酩酊という方が適切かもしれない。俺の身長を会うたびに聞いてきて「もう少しだねえ……」とかやってた時点で察するべきだった。

ガタガタと震える手でどうにかシートベルトを外そうとする俺を、小夜里さんはじつと見ていた。多分心配じゃなくて待ち遠しさの視線だったけど、それを確認するのは怖かった。俺は初恋を受け入れるしかなかったのだ。

……とにかく、これが一連のトラウマ連鎖の源泉だろう。小夜里さんとジェットコースターに乗ったトラウマを思い出し、そこから遊園地繋がりでラブルクツクの観覧車を思い出し、そこから丸い円盤繋がりでギヤラトラを思い出し、スペクリを思い出し、衛生兵／桃農家を思い出し、鯖癌を思い出した。それでまあ、白昼夢というか……気絶というか。そういう状態に陥ったわけだ。そして勘によれば、もうすぐそれも覚めるはずだ。

……一つわからないことがある。トラウマが連鎖を起こしたのはまあいいとして、そもそも何でジェットコースターに乗ったことが思い出されたのか、ということだ。ジェットコースターを建設するゲームはいくつか触った。対戦機能がついてるタイプ

の奴で、ペンシルゴンが経営するコースターの乗り場に設定して……話がそれた。とにかく、そういうのでコースターに乗っても、こんな風にトラウマが刺激されることはない。基本的に、記憶の奥底に――。



【NEXT TURN】

風が素顔を撫ぜるのが分かる。

「あの……楽郎くん？」

玲さんの声でした。回転音と振動音と摩擦音が妨げてもそうわかったので、何となく不思議だった。

そう……か。俺は目の前の光景を見る。そこにはレールの海があつて、俺たちが乗るジェットコースターを待ち構えている。轟音、轟音、再び轟音。今は若干スピードを落としているゾーンらしく、そこまでGを感じるようなことはない。まあ……それにしても、速度は結構出ているほうだろう。

なるほど、現実がトリガーになつたってことか。」

「平気、ですか」

「……ああ、大丈夫だよ」

風音に遮られながら、どうにか会話を成立させる。

……実際のところ、そこまで大丈夫じゃないような気もする。一度トラウマを思い出してしまつた以上、次にコースターが加速したらまた思い出してもおかしくない。ただまあ……シートベルトだのハーネスだのはしているし、別にそうハードなマシンでもないようだし。だつたら――

「あ、あの……あの。あの！」

揺れが強くなり始めた。それに負けじと考えたのか、玲さんは声を少し大きくした。覚悟を決めたみたいにも聞こえたが、きつと気のせいだろう。

「どうしたの玲さん」

「ふっ、不安っ、でしたら、手を、繋つ、その……ねゆりゆせやつ」

「れ、玲さん！」

ま、まずい。玲さんがバグり始めた。もしかして彼女は彼女でジェットコースターが苦手だったりするのかわ……この状態で俺も安心して始めたら流石にマズいような気がする。どうする？あ……いやこれは……もういい。風が一層強くなってきた、すぐにも口を開かなければ。

「……不安だつたら、手とか繋いでおく？」

いや冷静に考えてどうなんだこれって。確かに岩巻さんが余つたつて渡してきたなにかめちやくちや人気らしい遊園地のチケットで折角だから二人して来ているけど

……急に手を繋ごうとか言われたら、不快に思っても全然おかしくない。しまった。ピザ以前の問題を踏み抜いてしまったんじゃ——

「え、あ、え、ああ、……、つ、は、ハイ！繋ぎ、マスーはい！」

しかし、玲さんはバグりながらも承諾した。

「……わかった」

俺は片手を伸ばして、肥大化し始める加速度を身に感じながら、彼女の手を握る。どうやら震えているようで、しかし温かくもある手だった。

視界がいよいよ加速する。

俺はなんとなく……このまま手を握っていれば、今度は過去の恋を思い出さずに済むだろう。そう思った。特に根拠はなくて、ここはもう俺の回想でもないから、きつと確実性も無い。だからそこには、繋がれた手から伝わってくるやけに高い体温と——。

「ぎゃひゅあ」

「玲さーん！」

それはそれとしてバグる玲さんだけがあった。

レッド・リミット

「アドバンテージを取るのよ」

岩巻真奈は鋭い眼光と共に呟いた。

齋賀玲は思わず一歩退いた。

「わかるわね？玲ちゃん」

その一歩を、岩巻がぐいと押し出した身で詰める。

ゲームシヨップ「ロックロール」、空調の利いた程よい気温の店内にあつて——岩巻の視線はあまりに冷たく、玲の頬はあまりに熱かった。閑古鳥の鳴く店内で、真つ赤になつた玲が声を絞り出す。

「……で、でも」

「でも、じゃないわよ」

岩巻の姿勢は強気だ。

彼女は目を逸らそうとする玲を睨み、容赦ない追撃を加えていく。この強気さは普段と比べても結構なものだ。原因としては、先日発売されたクレセント・メモワール4の完全攻略所要時間が想定より長かつたことなどが挙げられる。岩巻自身、四徹以降は数

えていない。

夜という檻に閉じ込められた岩巻の精神が、その口を動かす。

「いい？玲ちゃん。あなたはこれまでいつも後手に回ってきた。……シャンフロは例外としてね」

それは事実だ。

陽務楽郎との距離を縮めるにあたり、斎賀玲は「同じゲームを遊ぶことで接近する」というアプローチを取った。取らせられたともいえるだろう。楽郎はいわゆるクソゲーハンターなので、接近の舞台となる「同じゲーム」も当然クソゲーになる。ロツクロールの倉庫に積み上がった不良在庫を、玲は端からプレイしていった。

そして、挫折した。

「なぜ挫折したか自分で分かっている？」

「……ゲームが、難しすぎたからです」

岩巻の問いに、玲はやむなく返答を行う。実際、彼女にとつてはそれが正解だ。サンラクがプレイするゲームにはいわゆるバカゲーもあるが、理不尽なほどの難易度の高さがゆえにクソゲーと呼ばれるようなタイトルも多い。玲はそれらに挑んでは、（少なくとも主観的には）挫折してきた。

「そうね。でもそれだけじゃないわ」

しかし、岩巻は他にも理由があるのだという。

きよとんとした様子の玲に、店主は充血した眼をむき出しに言う。

「結局——問題は、いつも後手に回っていることなのよ。そのせいでゲームを遊ぶ時も楽郎君の背中が見えてしまつて、自分のプレイに自信が持てなくなつて。そうじゃない？」

「……いえ、私のプレイは実際……」

その域に届いていないのだ、と主張しようとした玲の言葉を。

「シャンフロ」

岩巻がまたしても遮つた。

「シャンフロではトッププレイヤー扱いなんでしょう？」

「それは、たまたま、と言いますか……」

「プレイヤーが何千万人もいるゲームにたまたま何も無いわよ」

「……あの……」

いよいよしどろもどろになり始めた玲を見て、岩巻が大詰めにかかる。

「シャンフロがアレになつて今、玲ちゃんはまだクソゲー越しに楽郎君と近づく必要があるわ！でも、楽郎君が既に遊んだゲームを追う形だと自信が持てない！だったら楽郎君が買う予定のクソゲーを先に遊ぶ……と言いたいところだけど、楽郎君は買えるク

ソゲーはすぐに買っちゃうからその作戦は成立しない！だったら！」

岩巻はキツと視線を動かして、カウンターのの上に置かれたデジタル時計を見た。そこに表示された日付は4月4日、今日で齋賀玲は18歳になる。

「楽郎君がまだ遊べないゲームを先に遊ぶしかないわよ！」

岩巻は勢いよく、ちょうど典型的なバースデー・ケーキの入れ物くらいの大サイズの箱を掲げた。

それはコーティングされた一つのゲーム・パッケージで、具体的な描写は慎まれるような画像を前面に備えていた。具体的な描写は憚られるが、卑猥だった。それがすべてだ。

齋賀玲の顔面が、これ以上ないほどの紅潮を見せる。

「そ、そのお……！」

「そのおじやないわよ！玲ちゃんの誕生日は今日、4月！楽郎君の誕生日は11月！単純に考えて7か月あるわ！今エロゲを始めれば、7か月分のアドバンテージを獲得できる！」

「二人向けのアドベンチャーゲームでは、交流は……あの！」

「もちろんこれはあくまで入り口よ！楽郎君が『18歳になったらやる』リストに放り込んでるゲームなんていくらでもあるわ！もちろんオンラインの奴も！」

玲は気付かなかった。自分の顔が赤すぎて、岩巻の顔が赤くなっていることに気付かなかった。そう、彼女は酔っていたのだ。クレセント・メモワール4はあまりに素晴らしく——素晴らしすぎて、クレセント・メモワール3のクソさは際立った。喜びと悲しみの間に挟まれた人間は、アルコールの力に頼ることしかできない。

徹夜により発生した寿命を対価とした活力。飲酒により発生した寿命を対価とした活力。エナジードリンクの服用により発生した何も対価としていない（公式見解より）活力。それらは足し算というより掛け算の挙動を見せて、岩巻の心中でぐつぐつと煮えていた。

「さあ遊ぶのよ玲ちゃん！まずはこのクソテキストゲー！次にこのクソ水増しゲー！それでもってゲゲー！」

「あ、あわねっ」

「あ、あわねっ」

自動ドアの開閉音が響いた。

「よさげなクソゲーありません？」

「あ」

そして、つづけて楽郎の声。

この度高校3年生に進級した少年は、何も知らずにロックロールの店内をてくてくと歩く。

「あ、玲さん」

こつちを見た。

斎賀玲は気付いて、ここまでで最高の赤面を見せた。

「岩巻さんから聞いたんだけど今日誕生日なんだっけ？……ですよね岩巻さん」

岩巻は手に抱え込んだ大量の箱に注意しつつ、そっぽを向いた。

楽郎は追求したくなかったが、よく岩巻の姿を見てみるとカフェインレベルが4・5を超えていたので、触れないでおくことにした。

「えーっと……仕方ない。玲さん？」

「は、はいっ」

彼女の顔がいつにも増して赤いことにも気付かず、鈍感なクソゲーハンターが口を開く。玲の脳味噌がオーバーヒートを始める。

「誕生日おめでとう——」

玲の意識はそこで飛ぶ。

アドバンテージはあってもイニシアチブはない、そんな関係がまだ続く。

ヘイ・セイ・マイ・ワード

視界の隅には、ひとかけらのサブウィンドウが浮いている。

「それで……お話って?」

と怪訝そうな表情の転校生が言うので、俺はすかさず「ああ」とセリフを入れる。すかさずと言っても、きちんとチャート通り96プラマイ6フレームの間を置いてからだ。このプラマイ6フレームより早くまたは遅く「ああ」を入れてしまうと、その時点でバッドエンド確定なので注意が必要(二十七敗)……いや、もうちょつと敗けてたっけ?

……まあいいや、昔の話だ。0・2秒も猶予があるセリフ入力をミスる段階なんて、この漬鮪サンラク……ラブルロック全ルート制覇者の称号を持つ俺は、とつくのとうに通り返している。

(結構ブランクあるしキツイかと思っただけど、案外体が覚えてるもんだな……)

他のゲームを遊んでいる時ならばそつと呟くような言葉を、意識して心に封じ込める。ラブルロックは会話が主体のゲームなので、下手な独り言を一つ漏らすだけでも、進行に大きく響きかねないのだ。だから、「ああ」の後に口にする言葉は……。

『発言アドバイス』

『1. これまでの——との思い出を語る』

『2. ——と距離を置きたいと申し出る』

『3. アイテム使用：〈映画の半券〉について話す』

『4. 自分は異世界転生者だと告白する』

……サブウィンドウが提示した、いくつかの候補から選ぶことになる。

「……俺たちが出会ってから、色んな事があったよな」

今回選んだのは1. だ。『選んだ』といっても、話す内容は完全な決め打ちじゃない。昔の俺が寝食を忘れてガチガチに練ったチャートの中でも、発するセリフについてはある程度アドリブが利くようにしてある。ラブクロックの言語判定システムはそんなに賢くないので、多少の表現の違いは無視されるからだ。要するに趣旨が合っていればいい。

「6月に君が転校してきて——」

ぺらぺらと、かつて何度も口にした言葉を、少しアレンジしながら喋っていく。そのアレンジは本当にちよつとしたアレンジでしかなくて、大筋はいつも変わらない。選択肢システムに沿うだけで良いとはいえ、例えばセリフを何秒言うかによって、その後のルートも変わってくるからだ。

また口を開く。セリフを言う。

「9月に——」

こういう選択肢で会話するタイプのゲームでは、自由に会話できるタイプを遊んでいる時とは違う種類の脳を使うように感じる。

(シヤンプロに慣れた後だと違和感が出るかとも思ったけど、今のところ普通に順応できてるな……)

……まあ、同じ^ブ選択^レ肢^ジゲー^伝とも挟んだしな。だからプレイ体験はともかく、プレイ感覚についてはけっこう快適にやれている。

また口を開く。

「12月——」

(快適にやれている、が……)

頭の中で少し考えながら、口を開いてまた開く。

「君は俺に、数えきれないくらいたくさんものをくれた。もう……君なしで俺の生活は考えられないくらいだ。——だから、伝えたいんだ」

よし一連のセリフ終了。ここまで1732フレームつてどこか……精度的にはまあまあだな。

俺はいったん口を閉じると、間の取り方にフレーム単位で注意を払いつつ、サブウイ

ンドウをちらりと見る。その中身はさりげなく更新されていて、具体的な内容はこうだった。

『発言アドバイス』

『1. 好きです』

『2. 好きです』

『3. 好きです』

「……言わされてる感があるんだよな」

あ——。

「え?」

——しくじった。

転校生が不審げに首を傾げる。当たり前だ……ここまで完璧に選択肢通りの言動をしていた俺が、残り一択という場面で急にメタ発言をかましたんだから。クソどうする、挽回は……無理か!? 無理だ。不審発言のせいで内部パラメータが想定と違うものになっているだろうし、軌道修正したとしても終わるころには猶予フレームを過ぎているだろう。

……こりやダメだな、来世^{再走}に期待だ。

俺はアバターを操作することをやめ、放置された転校生が流れるようにイタリアへと

留学していくさまを見つめる。いくつかのメッセージウィンドウが展開しては消え、日が昇ったり沈んだりする。住宅街や校舎や青空の色彩が、視界を埋めたり埋めなかつたりする。

それを目前に考える。

(クソ……何であんなミスを?)

さっきのメタ発言の原因は、心の中でしたつもりが、心の眩きが声として出されてしまったことにある。ちょうど今俺がこうしているように、考えたことはうっかり口から出ないよう意識して封じ込めている……はずなんだが、それでも俺はメタ発言をしてしまった。なぜだ?

『GAME OVER』

『エンディング2』

理由を考える。バグ……ってことは流石に無いはずだ、原因はあくまで俺のミスだろう。つい集中力が切れた……いや、集中自体はかなりしていた。第二の人格……VRゲームでそういう話をするとかややこしすぎる。あるいは……単に、無意識に言った。

『どうしますか?』

『1. はじめから』

『2. ロードする』

『3. タイトルに戻る』

「……無意識、か」

現れた選択肢の前で、ただ佇む。

「無意識に口から本音が漏れる」。その本音はかなり自然なものじゃなきや起きないような事故だ。自然すぎて、自分がそれを言おうとしているのだと脳が気づけないレベル。自分ではそんな気はなかつたんだが……俺の感じていた「言わされてる感」は、思ったより相当強い代物だったらしい。

まあ……無理もない、か。

『3. タイトルに戻る』

押し込んだボタンは触覚フィードバックと共にヴンと鳴って、視界を暗転させるとともに、俺をログアウトさせていく。チャート型に嵌まらなきやクリアもままならない、自由度の対極みたいなゲームから追放していく。

「……やつぱ、練習なんて無理な話だよな」

「明日に備えて早寝しよう」と考えたのは、直前だったか直後だったか。独特の浮遊感がおもむろに湧き出てきて、俺の全身をくまなく包んだ。

インスペクション・タイム

どこかで辻褃を合わせなければならぬ。

そんなことはとづくに分かっているのだ。

「……どうしよう」

言葉を漏らした齋賀玲の足元。広がる芝生の緑をかき分けて、影となった彼女の立像が横たわっていた。その背はたいして高くなく、というか低くて、しかもさらに低くなりつつあった。彼女がこの公園にたどり着いた一時間弱の過去に比べて、太陽は薄群青の空をさらに昇っている。仰角は大きくなり、余弦は小さくなる。影はその身を縮めていく。正午を迎えるその瞬間まで、この摂理は保たれ続けるはずだ。

あるいは。

縮小していく影はそのまま、彼女自身に突き付けられたカウ・ン・ト・ダ・ウ・ンであるかもしれない。なかった。

「……どうしよう」

宛先のない言葉が繰り返されていく。

彼女の身体はざっくり洗練された組み合わせの衣服たちに包まれていて、あまりの洗

練ぶりに、その裏側に潜んでいる夥しい量の悩みの過程は、すべて隠蔽されつくしている。全身鏡の中の自分と睨み合つて過ぎた日々や、考えすぎて夢にまで出てきた色とりどりの服飾たち。それらはすべて隠蔽され、もしくは……収束して。待ち合わせ場所たる公園に佇む、一人の齋賀玲として結実したのだ。

裏を返せば——いつけん一人の齋賀玲でしかないものも、その裏側にたつぷりの悩みを隠している。

「……………どうしよう」

先ほどからのその言葉は、彼女が積年の想いを寄せている——とある少女に関するものだ。

齋賀玲は俯いた状態から首を捻つて、地面と平行にちらりと視線を飛ばした。視線は青々とした芝生を飛び越え、公園の隅に設けられた砂場の、半ば崩れた砂城を横切つた。突き進んだ先には門がある。生垣に囲まれたその周囲を、視線はかるく撫でつけて——。

誰も、いなかった。

陽務楽羽にあたる人間は。

そこには。

「……………どうしよう」

斎賀玲は天を仰いだ。雲間から覗く日光が視界を刺して痛かった。この「公園の門のほうを一瞥して、楽羽の姿がまだ見えないことを確認して、天を見上げる」という何十回と繰り返してきた作業が、回数を増すたびに緊張を伴ったものになっていくという実感があつた。ついでに——作業の最後で見上げる太陽の光も、見るたびに強くなっていく。焦っていた。斎賀玲は焦っていた。自分が身の振り方を決め終えないままに想い人が来てしまうのでは、という不安が拭えず、とは言え進展もないままに、不安がどんどん現実味を帯びていく光景に焦っていた。しかし一方で楽羽がこのまま現れないのもとうぜん嫌で、どこかには終わりが必要だった。二律背反^{ジレンマ}が彼女を苛んでいた。

「……どうしよう」

でも、答えは出ないのだ。

斎賀玲は携帯端末を取り出した。日光が強いせいでバックライトが抑えられていたので、明度設定を大きく引き上げたうえで覗き込んだ。やけくそになったみたいに光りまくるディスプレイが映しているのは、ダイレクト・メッセージの送受信画面だった。もはや見飽きたその平面から、重要な文字列を拾い上げていく。

10時ちょうど。

集合時間。到来まであと30分ある。

——××
× 公園。

集合場所。緯度と経度まで正確に調査したから、場所を間違えているという事はあり得ない。

やっぱり、完璧だった。今日という日に齋賀玲が取ったここまでの行動は完璧だった。

「……………どうしよう」

——服の写真。

楽羽が当日着てくるという組み合わせ。それを見て本人かどうか判断してほしいというこころらしい。

完璧な時間に起き、完璧な交通手段を取って、完璧な場所に到着した。もちろんこのまま、完璧に楽羽と邂逅できることになるだろう。

「……………どうしよう」

——オフ会。

もう少いで発生する邂逅に与えられた、名目。

本当は違うと齋賀玲は知っている。彼女が今から遭遇するのは陽務楽羽ではなくサンラクだし、サンラクが今から遭遇するのは齋賀玲ではなくサイガー0だ。現実とゲームの自分の間に等号を結んでから会いたかったのに、サンラクの側からオフ会を申し出られては断れなかった。自分と現実で会いたいと思ってくれているという事実への少

なくない嬉しきもあつた。承諾、してしまつた。その先に何かがあるか考えてもいないのに。

「……どうしよう」

楽羽は自分がサイガ―0であることに気づくだろうか？ いや仮に気づかなかつたとして、同じ高校に通つている限り、問題が先送りになつたに過ぎない。誤魔化すべきか？ 誤魔化すとしてどう誤魔化す？ 嘘をついて、完全な偶然を装う？ あくまで他人の空似で押し切る？ 岩巻さんがどうと詭弁を弄してみる？ それとも誤魔化さず真実を言う？ あるいは、

逃げてしまう？

「……それは、だめです」

斎賀玲は何度目かもわからない逡巡を何度目かもわからないその言葉で切り捨てる。と、また視線を動かした。視線は青々とした芝生を飛び越え、公園の隅に設けられた砂場の、半ば崩れた砂城を横切つた。突き進んだ先には門がある。生垣に囲まれたその周囲を、視線はかるく撫でつけて――。

いた。

陽務楽羽が。

そこには。

「……………」

最初に陽務楽羽がいると認識して、それから彼女がサンラクが着ると言っていた服に身を包んでいることに気づいた。タイムリミットがやってきたのだ。見慣れぬ公園をきよろきよろと見まわしている少女を前に、斎賀玲はまた上空に視線を逸らしそうになつて、やつぱりやめて、とは言え楽羽を直視することもできず、とりあえず……。

目を閉じた。

数秒後に暗闇は晴れ、彼女を第一歩へと送り出す。