

ひゅっというかすかな風切り音を残してダーツが射出された。ノクトビジョンのざらついた画面に重なって白色の格子と緑色に光る放物線が現れ、赤く点滅する目標に近づいていく。目標の数は10個、カオル君が狙ったのは右上から3番目の兵士、塹壕から身を乗り出して最初に発砲してきたやつだ。目標にズームインしてみる。優秀な狙撃兵なのだろう、ダーツの気配を察して、ライフルの筒先をまつすぐこちらに向けてきた。ノクトビジョンの感度を上げる。恐怖と憎悪に見開かれた目がぎらつと光り、ライフルのトリガーが今まさに引き絞られようとした瞬間、(ざーんねん)カオル君のつぶやきと同時にカオル君の放ったダーツは過たず敵兵の眉間にヒットしていた。

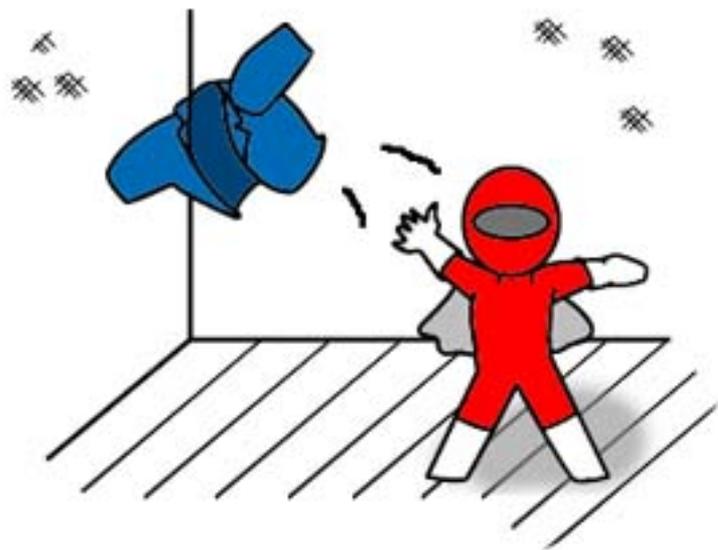
「命中」

乾いた合成音声で株式概況でも読み上げるような調子で淡々と中継する。

「ターゲットのバイタルサインすべて低下中：収縮期圧100、心拍数50、呼吸数12で安定：捕捉完了」

ダーツの先端に仕込まれたセンサーが血液の分析を終え、機能を停止した。インスリンとバルビツール酸化合

在宅戰鬥員



中條 卓

Anima Solaris

物と鎮静剤のカクテルを注入された目標は急激な低血糖のため意識を失い、次第にゆっくりと明滅する黄色の光点に姿を変えながら脳死へと向かっているはずだった。視野をパンしてみる。作戦開始後きっかり5分で、フィールド全体に散らばっていた赤い点はすべて黄色が緑に変わっていた。反撃と呼べるほどの反撃はなかった。羽根の角度を変えながら複雑な軌道を描いて飛んでくるダーツの発射地点をとっさに割り出すのは不可能だし、ダーツが刺さった当人は声を上げる間もなく昇天してしまう(カオル君はダーツの軌道を曲げるのが嫌いでいつも真っ向勝負を挑むのだった)。仲間のカタキとばかり立ち上がった敵が血眼になって探しても、背中を丸めた攻撃体型で地面に転がっているシムは岩かアリ塚としか見えないはずだし、よしんばまともに銃弾を食らったとしてもシムの全身を覆う特殊装甲が難なくはじいてしまう。あつけないほどの戦いだつた。

「OK、作戦終了。回収作業に移る」

ネコタ隊長が例によって耳障りな声を張り上げる。どんなにポリウムを絞っても細目の紙ヤスリで神経を逆なでされるような違和感は薄れない。(細目ってというのがミソなんだよな)カオル君はひとりごちた。等倍に戻った視野の中で、白く輝く宇宙人みたいな6体のシムが戦闘体型を解いて立ち上がり、のろのろと敵のアジトに向

かつて歩き出した。白く光って見えるのはコンピュータ処理のせい、実際には肉眼でも赤外線スコープでも見つけにくい迷彩が施してあるはずなのだが、お互いのスクリーン上では敵と誤認することがないよう、くどいくらいに目立つ姿だ。標的は一掃されたがアジトの周辺には無数のトラップが残っている。カオル君もマニュアルにしたがってトラップを取り除きつつながらそろそろと前進した。戦闘モード解除とともに自動的に聴覚のレベルが上がり、夜闇にすだく虫の音がいつせいに押し寄せてきた。都会では聞くことができなくなった、分厚い音の塊…たぶん日本のものとは違うはずのひとつひとつの鳴き声を聞き分けようとしても無駄だった。(こんな虫の音を前にも聞いたことがあったけ、あれはどこだったろう)父親の仕事の都合で半年だけ過ごした一県の田舎でのことだったろうか…

敵の兵士たちはいつものように安らかな寝顔を見せて横たわっていた。額や首筋に突き立ったダーツがなければ酒盛りのあとで眠りこけているようにしか見えない。みんな驚くほど若くてヒゲもすね毛もほとんど生えていない。マニュアルに従い携帯脳波計で脳波の平坦化イコール脳死を確認してから衣類をはぎとり、ざっと消毒してから死体搬送用のプラスチックバッグに詰め込む。上空に待機していた飛行船がかすかなモーター音を響かせな

から降下して来た。死体は敵国軍に引き渡され、故国へ送られるのだという。最初のうちは気味が悪くて吐きそうになった通称「死体洗い」にもいつしかすっかり慣れてしまった。死体を扱うときはスクリーンがモノクロの最低解像度になるし、荷重のフィードバックが10分の1ぐらいに調整されているから、マネキン人形を扱っているようなものなのだ。それよりなにより、シム・オペレータのところには匂いが届かない。血と汗と、甘ったるい熱帯の花や果物の匂い、たちまち腐りはじめる肉の匂い…ぼくたちはそんなものとは無縁だ。

「なあおい、なんとも人道的な軍隊じゃないか、おれたちは」

またしてもネコタの説教だ。用事が済んだらさっさと解放してくれればいいものを、この小隊長ときたら帰りのホームルームよろしく、何かしらひとことコメントしないと気が済まないと来ている。おまけに小隊長の訓話だけは音量調節が効かなくて、いやでも聞かされることになっているのだ。

「おれたちは略奪しない。金品を奪ったところで国に持ち帰ることができないからな。重火器を使わないから環境を汚さないし、戦争につきもののレイプにいたってはやりたくてもできないときている。シムには余分な道具がくっついてないからな」

くくく、と下品に笑う声にまぎれて、誰かがかすかに舌打ちする音が響いた。もちろん隊長にも聞こえたのだろう、やや間をおいてかすかな怒気を含んだざらざら声が「解散！」と告げた。

復原／原状復帰の略語だが、現実復帰といった方がいいかも知れない／の際にはいつも軽いめまいと吐き気に悩まされる。シムへのジャック・インは割と速やかに行えるのに対して、シムからの離脱は徐々に行わなければならぬとされていた。潜水作業になぞらえて減圧時間と称される完全離脱までの時間を、カオル君は冷や汗を流しながらじつと耐えた。予定より早く終わったオペレーションでさえ減圧がこんなにきついことから、限界ぎりぎりまでねばったらどうなるか、想像するだけでも恐ろしかった。カオル君はもともと乗り物に酔いやすいタチなのだ。

クロダ＝イノウエの限界として知られるVR環境の適応限界は、個人差はあるもののおおむね12時間とされていた。この限界を越えてシムとの接続を続けると神経回路に非可逆的な損傷を生じて原状に戻ることができなくなるとマニュアルにはあった。ネコタのような古参兵の中にはそうした「亡霊」が混じっているという噂だった。本物のネコタはひからびたミイラみたいな姿で自衛隊病院の

ベッドに横たわり、気管と血管、胃と膀胱に突っ込まれた管で生命維持装置につながれたまま、一日24時間一年365日不眠不休で戦略システムの中をさまよっているのかも知れなかった。もちろんそんな姿にあこがれているわけではないのだが、カオル君にしてみれば一日8時間の勤務は短すぎて物足りなかった。このめまいや吐き気と例の限界さえなければ、そっくりそのままシムの世界に引越してしまいたいと思うことさえある。シムを操作している間は貧弱な人間の身体を脱ぎ捨てて力強く敏捷に動き回れるし、食べたり飲んだり排泄したりといった日常のわずらわしさを忘れられる。そしてなにより魅力的なのが戦闘だ。知恵を絞って獲物を追い詰め、一撃で仕留める快感はなにものにも換えがたいし、ナイフを持った敵との接近戦は格闘ゲームの興奮に満ちている。そう、シムのオペレーションは極上のゲームであり、殺伐とした日常よりもずっと活気に溢れた現実以上の現実なのだった。

カオル君は右腕に目をやった。ワイヤーとスプリングの束みたいに黒光りしてたくましいシムの腕の輪郭の中に、茶色い毛がまばらに生えた自分の腕が現れ始めていた。シムからのフィードバックのおかげで、前よりはずいぶん太くなったような気もするが、やっぱりどうしようもなくみっともない。アメコミのヒーローみたいなシムの

頭部のイメージがかげろつみたい揺らいで消えると滅
圧終了を告げるチャイムが鳴った。

鏡に映っているのはくぼんだ目の下に隈をつくったいつ
もの自分の顔だ。舌打ちしながら水泳帽そっくりのスカ
ルⅡキャップを脱ぎ捨て、カオル君は支給品の長いすか
ら起き上がる。水をかぶったみたいに汗でぐっしょりだ。
肌に貼りつくレオタード型のユニフォームをやつとのこと
で脱ぎ捨て、丸めて専用の袋に放りこむ。3交代の勤務
クール中は毎日軍の回収車がキャップと下着を取りに来
る。なんでも汗の成分まで分析してオペレータの健康管
理に努めているそうだが、ごく苦勞なことだ。シャワーを
浴びてさっぱりしたところにバスローブをはおり、ミネラ
ルウォーターを片手に端末の前に座ったときにはスクリ
ーンセイバーの時計が4:28を指していた。カオル君の気
配を察知した端末が最初の戦況広報を流し始める。

「本日午前3時40分、我が平和維持軍特殊介入部隊はカ
オシユン山中にて敵の偵察隊と遭遇、これをせん滅しま
した。我が軍の被害は皆無であり、これにより戦況は…」

おお、これってうちの戦果じゃん。お気に入りのアイ
ドル、ムトウマリカちゃんかたどかたどしく読み上げる報
告をビデオクリップとして端末に保存しながら、カオル
君は満足げにつぶやくのだった。

それは奇妙なゲームサイトだった。スポンサーも広告もない、一見どこかのプログラマが自作を公開しているような、けれどやたら太い回線と高速なサーバーを擁しているらしいサイトで、アクセスしたとたんほとんど何の説明もないままにゲームが始まるのだった。いや、そもそもどこをどういうふうにとどってそのサイトにたどり着いたのか、あとから思い出そうにも思い出せなかったし、ブラウザの履歴にもなぜか記録が残されていないかった。今にして思えば、こちらが向こうを探り当てたのではなく、向こうがわざわざカオル君を迎えに来たのである。とにかくゲームというゲームをやり尽くしてすっかり退屈していたカオル君が新奇なものを探しに行こうかと考えているうちに、いつのまにかコンピュータの画面が切り替わっていたのだ。

最初は知識を試すだけのクイズに過ぎなかった。ただ、その設問があまりにもツボにはまったマニアックなものだったので、ついつい回答をクリックしてしまったのだ。(おいおい、そんな質問に答えられるやつなんてそうそういないぜ…) 正解した者だけが次のページに進める仕組みだった。正答率は最初から50%以下だったが、数ページ進

んだところから20%を切り、同時に正解者の延べ人数を示すカウンタの数字がどんどん減って3ケタになった。そのころからゲームはただのクイズではなく、短いレクチャーとその習熟度を調べるミニ・テストに変わっていった。(なんだい、お勉強ソフトだったのか?)レクチャーの内容は多岐にわたっていたが、ひどく偏ってもいた。弾道の計算方法、寒冷地でのサバイバル知識、近距離戦用兵器の使用法、暗号の基礎理論。(これじゃあまるで…)スパイかグリーンベレーの教則本じゃないか、とカオル君がいぶかっているうちに、画面はいつの間にかRPG風の探索ゲームに切り替わっていた。

参加者はすでに80人に減っていた。めいめいが自分の適性に応じたアイテムを選び、次々に現れる敵を倒しながら迷宮を進んでいく。迷宮…といっても苔むした石造りの壁にあかあかと松明がともり、おどろおどろしいBGMが流れるといったありがちなダンジョンではなく、どこか巨大な研究施設の内部をそのまま模したようなモダンで無菌的なセットの中を移動していくのだ。ゲーム開始早々、画面をポーズしてあちこち拡大していたカオル君はほつと賞賛の溜息を漏らした。カオル君は凄腕のゲーマーとしてネットではけっこう有名人なのだが、世界中のゲームサイトを総なめしてきたその目で見て、このゲームのディテールへのこだわりははんぱなものでは

なかった。そう、例えば今歩いている廊下の壁に貼られた合金のパネルだ。ちょっと見にはただのアルミ板だが、四隅を固定しているリベットの特殊な形状をみれば、こいつが厚さ10ミリ以上のチタン≡モリブデン装甲だとわかる。つまり、この建物はICBMをぶちこまれてもびくともしないだろうということだ。それにこの照明、こいつは…おっと、頭上のナトリウム・ランプがほんのわずからついたのをカオル君は見逃さなかった。接近戦ではないちばん有効な陽子銃^くあらかじめ設定した距離内に着弾すると直径数センチの火球となってすべてを焼き尽くし気化させてしまっ^くを構えたまま振り仰ぐ。案の定そこには「蟹」と呼ばれる多触手型ロボットがへばりつき、胴体中央の排出孔をいまにも開こうとしていた。捕獲タイプだ。こいつが吐き出す泡に吞まれると手足がしびれ行動の自由を失ってしまう。カオル君はあわてずさわがず「蟹」の排出孔に狙いを定め、透明な泡が盛り上がる瞬間を狙ってトリガーを引いた。「蟹」は胴体の真中を射抜かれて十本の触手をばたつかせながら床に落ち、活動を停止した。上出来だ。「蟹」が取りついていた照明のほんの一部でも壊そうものなら、廊下中に警報が鳴り響き、ありとあらゆるトラップが作動してしまう。もう一息だ。すでに入手したこの建物の設計図によれば、次の角を曲がったところが最深部のコントロールセンターであり、そ

こでラスボスのお出迎えとなるはずだった。パスワードをクリアして難なく扉を開けたところで突然、画面が暗転しメッセージが現れた。

「おめでとう！ あなたは無事一次選抜を通過しました。次の段階に進むための装備をこちらで用意しますので、今しばらくお待ちください」

なんのことかといぶかる間もなく、階段を上ってくる足音が聞こえてきた。高2の秋からカオル君が引きこもっているこの部屋を訪れるのはママしかいない。ママはいつでもかすかな、しかしはつきりそれとわかる足音を立てて階段を上ってくる。カオル君を刺激しないよう、だが間違っても不意打ちなんかしないように。そうしたママの気づかいが始めのうちはうれしかったカオル君だが、今ではそれさえ苛立ちのタネだ。ドアの向こうで息をひそめ、おずおずとこちらの様子をうかがっているママの姿が目に見えぬ。指の背中でノックしようとして寸前で止める。音が大きすぎるし固すぎるんじゃないかしら。左手に抱えていた箱をいったん床におろし、ポケットから取り出したハンカチで指をくるんでから、ようやくママはこんこんこんと3回ノックする。

「何だよお」

カオル君は少しだけ大きすぎる声を上げた。一瞬身をすくめる気配。

「あのね、カオルさん。あなた宛に荷物が届いたんだけど。それがねえ、差出人の名前も住所も書いてないのよ。運んできたのもいつもの宅急便屋さんじゃないし、でも受け取らないわけにはいかないしねえ…」

「わかった、そこに置いてよ」

ほうっっておくといつまでも自問自答を繰り返しそうな母親の言葉をさえぎってカオル君はさっきよりもさらに大きめの声を出した。

「そう、じゃあここに置いてくからね。いらないものだったらこのままにしておいてくれたら片付けるから…」

「ああ、そうする」

何の変哲もない粗末な段ボール箱…と見えたのは外見だけだった。箱の内側は強化プラスチックで内張りがしてあり、完全な気密包装になっているばかりか30気圧耐圧の表示さえあった。4箇所に取り付けられたスクリュ―をひねって蓋を開ける時、充填してあった窒素ガスがしゅつと音を立てて噴き出した。(「ゴーグルに手袋?」)どちらもあつらえたみたいにぴったりだった。頭が小さいわりに目が離れているせいで、生物の実習ではいつも双眼顕微鏡の調整に苦労したもののな。あまりにタイミングが

良すぎるけれど、カオル君にはこの荷物の送り主が例の怪しげなゲームサイトに違いないという確信があった。それにしても一体何が目的なのだろう。たかがゲームにしてみても手が入らないうるじゃないか。

ゴーグルと手袋はカオル君の予想通りバーチャル空間でのシミュレーションゲームへのパスポートだった。そのバーチャル空間もまた並の精度ではなかった。足元の土くずれを拾い上げ指先でつまむと細かく崩れていく、泥と石ころのまじったその感覚がはつきり指先に伝わってくるのだ。土くずれの中には名前も知らない虫の死骸や雑草の種までがはつきりと見えた。そう、そのゲームではそんなささいな情報が場面解決の鍵となるのだった。ゴーグルと手袋はカオル君の眼球運動や指先への力の入れ方をゲームサイトにフィードバックしているらしく、VRゲームにつきものの身体の違和感はどんどん薄れていった。次の段階で届いたフルフェイスのヘルメットとボディスーツもまた気味が悪いくらいに身体にぴったりで、それらを身につけてゲーム内にダイブした瞬間からカオル君の乱雑でちっぽけな部屋は消えてなくなり、代わりに宇宙空間を舞台とした3Dシミュレーションの世界が広がるのだった。

ゲームは変貌を続けながらどこまでも続いた。あると

きは複雑な暗号や戦闘理論を盛り込んだパズルゲーム、ボディースーツが届いたあとでは実際に体を激しく動かしての格闘ゲーム…あんまり派手に騒いだものだからママが心配になって何度も階段を駆け上がってきたものだ。そして半透明のエイリアンの心臓に電磁ナイフを突き立てて最後の難関をクリアしたとき、カオル君はこのゲームサイトの本当の存在理由を知らされた。最終選抜に残ったのはたった10人ということだった。

送られてきた契約書の内容はじゅうぶんにショックングなものだったが、カオル君は迷わずサインした。戦争にあこがれたわけじゃない。ただ、ゲームの果てを見極めてみたいと思ったのだった。

最終的な「調整」のため部屋から外に出るには大いに勇気が要ったが、敵もさるもの、何から何までカオル君の部屋とそっくり同じ大きなコンテナを吊るしたヘリが現れたかと思うと、鏡の中に足を踏み入れたような気分であっけに取られているカオル君を連れ去ってしまったのだ。3週間後に戻ってきたカオル君を一目みたママの嘆きようといったら、さすがにカオル君もちょっとは後悔したものだ。カオル君の頭にはいっばんも髪の毛が残っていないかったのだ。

あとになってカオル君はママがどうしてあんなにうろたえたのか合点が行った。ママは昔やけどの治療のために大学病院に入院したことがあって、その時同じ病棟に放射線科の患者がいたのだそうだ。脳腫瘍の治療のためにガンマー線を頭に照射されていた若い男の子と我が子の姿がだぶったというわけだ。「冗談じゃない、浴室の鏡の前に立ち、合わせ鏡でまんべんなく点検しながらカオル君は咳く。単なるハゲじゃないんだぜ、見てくれよ、この輝きを。そう、カオル君の頭からは文字通り後光が射していた。なにしろ髪の毛の代わりに植えこまれた数万本のプラチナ電極のおしりが、お釈迦様の螺髪みたいに飛び出しててらてらと光っていたのだから。

(続く)

著者紹介

中条 卓 (Nkajo Taku)

<http://www.sf-fantasy.com/magazine/novelist/t-nakajo.html>

作品紹介

<http://www.sf-fantasy.com/magazine/serials/nakajo/index.html>

著作：タイムトンネル掘り (THE TIME TUNNEL DIGGER)

http://www.sf-fantasy.com/magazine/novel_s/nakajo/time.html

ざいたくせんとういん

在宅戦闘員 (Operation at Home)

2000年8月1日 第1版第1刷発行

著者 中条 卓 (Taku Nakajo)

発行人 中条 卓

発行所 アニマ・ソラリス

URL <http://www.sf-fantasy.com/magazine/>

制作 松谷 和加子 (電脳工房りっくらっく)

表紙 松谷 和加子 (電脳工房りっくらっく)

本書の文章及び図面、イラストに関しては一切の無断転載を禁止させていただきます。
希望される場合はメール (master@sf-fantasy.com) にてご相談ください。