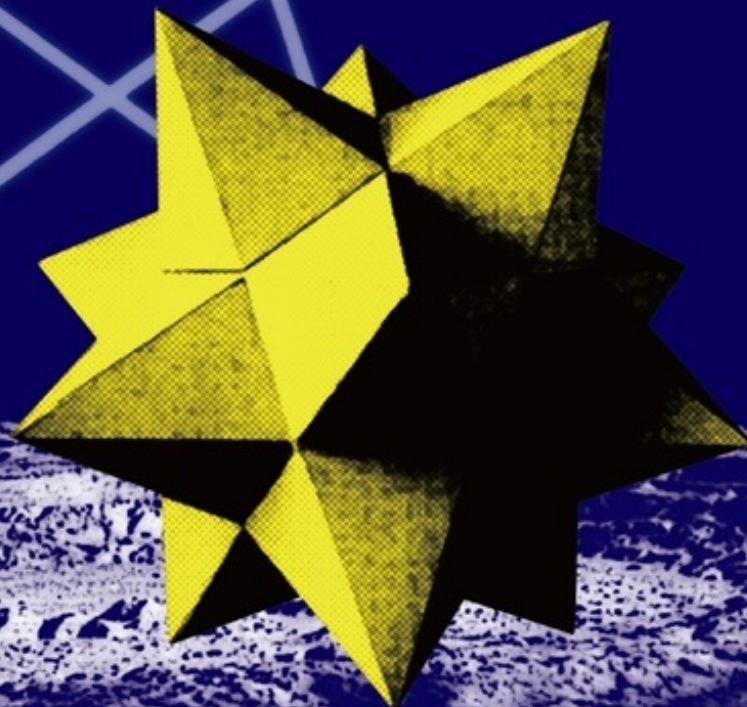


山 脈



特集  
S.F.  
エスエフ





# エスエフ 原点 回帰。

contents

contents

03

エスエフ原点回帰／山脈編集部

たったみっつの冴えたやりかた／宝山 船夫

「たったひとつの冴えたやりかた」のススメ／橋 蜜瓶

追悼 レイ・ブラッドベリ

— さよならロケットの夏 (Farewell Rocket Summer) —

／蜂殿打 刺青ノ介

SFとファンタジーの差ってなァに？／留部さつき

ドラえもん時間論／抜釘屋 文

【虚構】から【現実】への跳躍—『朝のガスパール』  
『serial experiments lain』がもたらしたもの—  
／すぱんく

Rの系譜—R-TYPEシリーズ設定解説—／蜂殿打 琥珀ノ介

読者参加企画『1999 第二節』





山脈 VOL.03 SF特集

エスエフ  
原点回帰

# 堂々たる、パワードスーツの原点

## 「機動戦士ガンダム」

1979年に放送されてから今も続く国民的人気アニメの第一作。シリーズごとに違う世界観を展開するが「ガンダム」というロボットがでてくるのは共通している。



▼ハヤカワ文庫版(1977年)の挿絵に登場するスタジオぬえの宮武一貴デザインは人気が高く、今でもプロモデルやフィギュアとして販売されている。



## 「宇宙の戦士」

1959年という冷戦時代に刊行されたロバート・A・ハイラインの名作。当時は戦争肯定的な内容が多く議論を呼んだ問題作だったそうだ。



## 巨匠と巨匠との コラボレーション

「機動戦士ガンダム」の元ネタとされているのがロバート・A・ハイラインの「宇宙の戦士」だ。読んでみればわかるが作品自体が似てるといっわけではなく、「機動戦士ガンダム」のシンボルであるモビルスーツが「宇宙の戦士」に出てくるパワードスーツからヒントを得て作られたという理由で「機動戦士ガンダム」の元ネタということになっているようだ。

また人型パワードスーツという点では「宇宙の戦士」が初出とされているが、着用した者の動きをそのままフィードバックして動かせるという設定はH・G・ウエルズの「宇宙戦争」(1893)にでてくるトリポッド(三脚型の歩行機械)の方が早い。

小説としてはアクション物というより、軍隊生活を通して人間とは何なのか、また何の為に戦うのかといったメッセーj性の強く、映画「フルメタルジャケット」と似た感じを持った作品だ。

肝心のパワードスーツが活躍するシーンは意外と少なく、ガンダムのようなロボット物を期待して読むと肩透かしをくらうだろう。

本作品の映画版「スターシップトゥルーパーズ」も存在するが、こちらに至ってはパワードスーツがそもそも出てこない(3作目の最後にはちよつとだけでてくる)。

これだけ聞くとちよつと退屈そうだと思う人もいそうだが、そこは「SF会の長老」と呼ばれたハイライン。力強いストーリー展開で読者を退屈させない。架空宇宙戦記物が好きな人なら読んでおきたい名作だ。(文/砂女壁男)



# 全てはひとつになる為に存在する

## 「新世紀エヴァンゲリオン」

1995年に放送され社会現象にもなり、いまなお劇場版が進行している巨大アニメーション作品。奥行のある世界観と人との関わり合いの中で思い悩む等身大の主人公たちが当時の若者に共感を与えた。



▼「2001年宇宙の旅」  
アーサー・C・クラークとスタンリー・キューブリックがアイデアを出しあって作られた映画。生命の進化を描きだし「幼年の終わり」と相似している。



## 「幼年期の終わり」

1953年に刊行されたアーサー・C・クラークの代表的なSF小説の1つ。古い作品なので色々な訳があるが、光文社古典新訳がオススメ。

## 終わる日がきて 何が産まれるか

そもそも「新世紀エヴァンゲリオン」はさまざまな作品のオマージュの塊ともいえる作品で、関わった元ネタを数えあげていくとキリがないくらいにあります。

その数ある元ネタの中でも「幼年期の終わり」は物語を締めくくるエンディング「人類補完計画」に深く関わる元ネタなので比較的大きなオマージュだといえます。

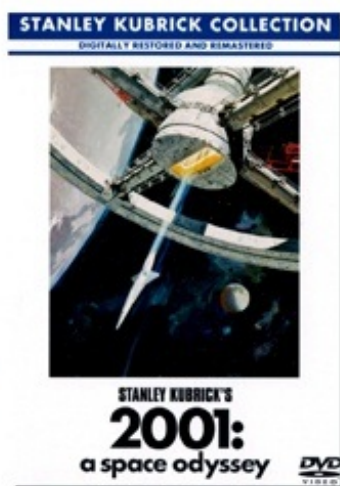
ただ「新世紀エヴァンゲリオン」には「伝説巨人イデオン」という大きなオマージュ作品があり、その「伝説巨人イデオン」が「幼年期の終わり」をオマージュとしてるのでオマージュのオマージュともいえます。ああ、ややこしい！ともあれ「幼年期の終わり」は古典SF小説の中でもとりわけ評

価の高い一冊で、やれ「哲学的」だとか「文学的」だともてはやされる作品です。「人類の進化と終末」を描いた作品であり「わたし達はやがてどこへいくのだろう」という素朴な疑問を答えてくれるという点で宗教的ですからあります。

日本文学界でいえば三島由紀夫も絶賛していますし、SF作品なのに関わらず光文社古典新訳文庫から出版されたことからその異様な評価の高さが伺えます。「SF」というジャンルを飛び越えた名作ともいえるでしょう。

本の紹介するからには内容も触れた方がいいのでしようけど、この作品に限っては黙っておきたいというのが本音です。少し難解で読みにくいとも言われていますが、読書好きの人なら難なく読めるレベルです。ぜひ挑戦してもらいたい一冊です。  
(文/砂女壁男)

# 時を隔て継承される「不安の演出」



## 『モーレッツ宇宙海賊』

2012年に放送されたモーレッツ宇宙海賊。原作は「ミニスカ宇宙海賊」(笹本祐一・朝日ノベルズ)という小説である。



## 『2001年宇宙の旅』

1968年に公開されたスタンリー・キューブリック脚本・監督の映画。今でこそ「名作」とされているが、公開当時は賛否両論で興行収入は芳しくなかった。

### 宇宙を漂う無限の不安 少女はそれでも手を繋ぐ

宇宙航行を題材として扱う作品にとつて、その漆黒の海は孤独と不安に満ちている。故郷も目的地も見えない冷たい闇の中、頼れるものは何も無いのに何故人はそれでも先を目指すのか？

アニメ『モーレッツ宇宙海賊』での宇宙船の船外活動シーンには、船と宇宙服を繋ぐ命綱が描かれていない。初めて宇宙空間での船外活動。それを行う彼女達の胸には不安のさざ波が押し寄せているのである。その不安感を視聴者に共有させる為の演出として、命綱は描かれていないのである。

そして、この手法の先駆者は、かの有名なスタンリー・キューブリック監督の『2001年宇宙の旅』である。この映画における船

外活動シーンでも命綱は存在していない。無音の中、闇に浮かぶ真っ白な宇宙服は人間の孤独、宇宙の恐ろしさを端的に表現している。

しかし、同じ演出をしながらも一点『モーレッツ宇宙海賊』と『2001年宇宙の旅』は大きく食い違う部分がある。

それは「信頼」だ。  
『モーパイ』において少女達は不安を抱えながらも気丈に、にこやかにミッションをこなす。それは仲間やブリッジとの「信頼」の賜物だ。しかしその「信頼」が失われた先には、どこまでも重く苦しい世界が待っている。

ぜひ『2001年宇宙の旅』で、本物の「不安と孤独の宇宙」を体験して頂きたい。そうすれば『モーレッツ宇宙海賊』で彼女達の持つ「信頼」がより一層輝くことだろう。

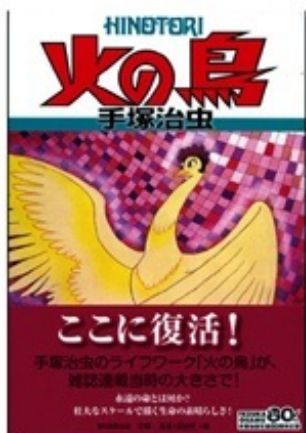
(文/蜂段打ヌルノ介)



# ロボットは奴隷なんかじゃない

## 「火の鳥」

1954年から連載が始まった手塚治虫のライフワークとまで言われた作品。作中に出てくる火の鳥のように掲載雑誌を幾度も変えながら連載を続けたが結局、完結することにはなかった。

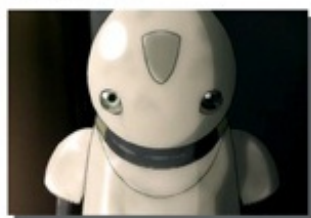


## 「われはロボット」

1950年に刊行されたアイザック・アシモフの小説。この作品で使われた「ロボット工学三原則」は、今もロボットSFものに影響を与えて続けている。

### ▼テックス

2008年からインターネットで公開された「イヴの時間」で出てくるハウスロイドのテックスはロビタとロビィの両方の要素を受け継いだロボットだ。ロボット好きなら必見である。



## ロボットが持つ 2つの可能性

「火の鳥」がモチーフとしたものは作品のタイトルにもなっている「フェニックス（不死鳥伝説）」だが、その他にもたくさんのお話や伝説、民話や逸話など色々なものをモチーフにして物語を展開させている。その中で「火の鳥・復活編」ではアイザック・アシモフの「ロビィ」というSF小説をモチーフとした「ロビタ」というロボットがでてくる。

アシモフの「ロビィ」は懐古主義の反ロボット思想から「育児をするロボット」を子どもを遠ざけようとする話だ。それが手塚治虫の「ロビタ」では主人に口答えをした罰としてロボットが家から追い出される展開となる。

どちらもロボットという題材を

使い「差別」という古くから人間が抱えている問題を描いたものとなっているが「火の鳥」は作品の時代や、環境の設定を変えることで「人間とは何か、死や愛とは何か」を問う作品である。そこには輪廻のように循環していく生命が描かれている。対してアシモフの「われはロボット」では人類が生み出した新しい指導者の可能性としてロボットが描かれている。これは輪廻ではなく進歩だ。

SF小説は数ある文学のジャンルの中でも前向きなものだ。常に未来を描いている。アイザック・アシモフの「われはロボット」はかの有名な「ロボット三原則」を使った初のSFミステリーでもあり、前向きなこれからの描いた模範的なSF小説といっている。まだ未読ならばSF初心者にもそうでない人にもオススメの一冊だ。

(文)砂女壁男

「朝のガスパール」×「妄想代理人」

# 現実はいとも簡単に失われていく



◀「パプリカ」  
妄想と現実/ネットとリアル/夢と現実。時代を切り裂く二つの才能が手を結んだ奇跡であった。



## 『朝のガスパール』

1991年から朝日新聞に掲載された筒井康隆の長編小説。初の新聞連載ということもあり、作者の元には賛否両論の手紙が舞い込むことになった。



## 『妄想代理人』

2004年の作品。今敏監督による最初で最後の連続テレビアニメである。放送当時は断片的なストーリーで謎が謎を呼び、インターネット上では様々な憶測が飛び交い話題となる。

## 日本SF界の重鎮と アニメ界の至宝との出会い

現実と妄想、その境目はどこにあるのか？

あなたが見ている「現実」が、本当に誰にとっても同じ「現実」とは限らない。それはどこまでも曖昧であやふやな境界線でしか無いのだ。

アニメにおいて、その「現実と妄想」が常に入り混じり、お互いが侵食されていく関係であることが描き続けたのが2010年に46歳という若さで亡くなった今敏監督である。特に初のテレビシリーズである「妄想代理人」において描かれた、一見雑多な世界が「妄想によって崩壊しつつある現実の姿」として収束していく姿は圧巻であった。

それと似た構造で「ネットとり

アル」の境界が曖昧になっていく様を題材としたのが、1991年から新聞連載をされていた筒井康隆の「朝のガスパール」である。「ネットとリアル」が曖昧になり融合していくなか、筒井らしく、更にもう一つ上の階層をメタ化し、その壁を崩壊させ飲み込んでいく姿は、より過激に私たちの「現実」という存在のか弱さを突きつけてくるのである。

そしてこの二人は2006年、原作・筒井康隆、監督・今敏作品「パプリカ」として一つの線で結ばれるのである。「パプリカ」は「夢と現実」が混じりあい、融合し、崩壊していく作品である。

まさしく「朝のガスパール」と「妄想代理人」の先にある到達点として、その結実を堪能して頂きたい。

(文/蜂殿打ヌルノ介)



# たったみっつの冴えたやりかた

文・宝山船夫 挿絵・寝部椅子

『赤頭巾ちゃん気をつけて』という小説の中に、可愛い女の子のために、一番いいバージョンの赤頭巾ちゃんを選んであげるといふエピソードがある。

私はこのエピソードが大変好きだ。「赤ずきん」ほどではないにしろ『たったひとつの冴えたやりかた』には3つのバージョンが存在する。

そこでここでは小説の主人公にならって少年少女のために3つのバージョンを紹介し違いを解説していきたいと思う。



文庫 387 ページ

出版社 早川書房

発売日:1987/10

商品の寸法 15.2x10.6x1.8cm

まずは、一番古い1978年に刊行されたバージョン。

特徴的なのは挿絵が入っていることだ。表紙と同じく漫画家の川原由美子がイラストレーションを担当している。カドカワSFの青背といえは「挿絵が入っていない本格SF小説」というのが一般的だったので青背なのに挿絵の入った本作は珍しい存在だったらしい。

この挿絵は文庫化される前、SFマガジンで掲載された時にすでに使われていたもので、評判が良かったのかそのまま文庫版にも使われ、表紙も担当する運びになったようだ。帯に書かれていたキャッチコピーも「星空に愛と勇気を！」だったそうで、SFファン向けというよりは、少女向けに



売り出されたものようだ。20年以上前の訳ということ、少しひっかかる箇所もあるが、日本SF小説界の代表的な翻訳家である浅倉久志さんの手による翻訳であるため、そのまま読みにくいということはないだろう。

ちなみに原題は「TheStarryRift」。直訳すれば「星空の裂け目」といったところだろうか。「たったひとつの冴えたやりかた」というタイトルは翻訳者のオリジナルというわけではなく、1番最初に収録されている「The Only Neat Thing To Do」という作品のタイトルを訳したものとなっている。





単行本 388 ページ

出版社 早川書房

発売日: 2006/8/22

商品の寸法 17.4x11.8cm

次なるバージョンは2008年に発刊された「たつたひとつの冴えたやりかた改訳版」。

表題作である『たつたひとつの冴えたやりかた』だけを抜き出して改訳を行ったもの。

これはあくまでも改訳ということで翻訳者が違うというわけではなく、浅倉久志さんが今までの訳にさらなる改良を加えたバージョンとなっている。

あとがきによれば『たつたひとつの冴えたやりかた』は、すでにハヤカワ文庫SFから一九八七年に文庫版が出ています。あちらにはこちらの作品のほかに、同じ設定でかかれたもうふたつの中篇をいっしょに収録したものです。今回、その三つの中篇のうちでもとりわけ名作のほまれ高い第二話を、新しい読者向けに出版しては、という企画が早川書房で生まれ、読者の上池利文さんと高橋薫さんからいろいろのアドバイスを受けて、旧訳を手直しすることになりました」ということだそう。

本人もあとがきで「旧訳の疑問点のかずかずを訂正できました。自分でいうのもなんですが、かなり読みやすくなった気がします。」といっているように、確かに今までの訳の良さがなにごとつ失われることなく、単純に読みやすくなっているという点でとても冴えてる改訳である。

ただし、ハヤカワSF文庫の時にはあった「グットナイト」

スイートナイツ」と「衝突」が収録されていない。

本来は3つの話を合わせて『The Starry Rift』として完結する話なので、この1冊だけでは物語の途中で終わってしまった。さらにいうとサイズも文庫サイズとは違い新書サイズで小説好きにとっては本棚で管理しにくく、定価も1000円と他の2つよりお高い値段設定となっている。

とはいえ、表紙のデザインとしては1番手にとりやすいシンブルなものだし、他の版よりも文字が大きくて読みやすい。

1番有名な『たつたひとつの冴えたやりかた』だけ読んでみたいという方にはいいだろう。

改訳が収録された文庫版がでてきたことで、この本が増刷されることはほとんどなさそうなのでプレゼントや、コレクター本として購入するのもありだろう。







単行本 179 ページ

出版社: 早川書房

発売日: 2010/7/18 (20 刷目)

商品の寸法 : 16.4x10.7x1.8cm

最後に紹介するのは、2001年に刊行されたハヤカワSF文庫の新装版だ。これは1987年に刊行されたものが20刷目となり、時代に合わせて装幀と翻訳を変更したものになっている（これによって最初に紹介した1987年の版はもう発刊されることはなくなった）。

本のサイズも今までと若干こととなり、今までの文庫サイズよりも少しだけ縦に長くなり、文字も読みやすい大きさのトールサイズになった。

以前の装幀は良くも悪くも川原由美子が全面にでているので男性は手が出しにくいものだったけど、今回はまた少し違った可愛さなので男性でも手が出しやすくなったはずだ。表紙の変更に伴い、挿絵は存在そのものがなくなってしまう。

このバージョンの売りは全文にわたってさらなる改訳が施された点だろう。原文を参考にして、意味の取り違えや、今まであった余計な文章などが削ぎ落されて読みやすく、正しい訳になっている。

今から手に入れるなら間違いなくこのバージョンがおすすめだ。というか、古本屋でないかぎり、本屋に置いてあるのはこのバージョンだろう。

以上、3つの「たつたひとつの冴えたやりかた」の紹介でした。ネット通販で買おうとすると複数の種類がでてくると思うので、迷った人は参考にしてもらえれば嬉しい。

また中古販売の場合、商品の紹介で新しい表紙なのに問わず、古いタイプの物が届くこともあるそうなので、気をつけてほしい（ちなみに、私は「人間以上」を買った時に、古いバージョンが届いたことがある）。

それでは、すてきな読書ライフを。



●3つ並べてみた図。

古いのは何ども読み返してるのでポロポロ

たったひとつの冴えたやりかたのススメ

橘 蜜瓶



## はじめに

---

『たったひとつの冴えたやりかた』はジェイムズ・ティプトリー・Jrの代表作に間違いなが同時に異色作でもある。これは見落としがちな問題だ。何が問題なのかというと『たったひとつの冴えたやりかた』ではじめてティプトリーの作品に触れた後、この作者の他の作品を読んだ場合、あまりに過酷で過激な内容に面を食らう読者が多かろうと想像するからだ。

なにを隠そう私も面を食らった読者の1人である。だからこそいえるのだけど『たったひとつの冴えたやりかた』はSF入門書としては適切だが、ティプトリーの入門書にはあまり向いていない。

ジェイムズ・ティプトリー・Jrが短編の名手なのは間違いなし、読みすすめればステキな読書体験ができるのも間違いなが、基本的にこの作家が取り扱うテーマはいつも重たく、ゆるやかに、ときには鋭く絶望を描き出したものが多い。えげつないのだ。

もちろん絶望に関していえば「たったひとつの……」もそのテーマに書かれているが、この作品だけは、いつもなら全面にでていたテーマを隠しながら進行した上で、どこか救いを残したような美談としてパッケージされた作品なのだ。その点では本当に「たったひとつの」作品とっていい。

このテキストでは『たったひとつの冴えたやりかた』を読み終え、それから他のティプトリー作品へと手を出そうとする勇敢なる読者に向けて書いたものだ。いくつかの足がかりになってくれればいいと思う。

また「たったひとつの冴えたやりかた」にも含まれているティプトリーが繰り返し扱ってきたテーマを解説し、ジェイムズ・ティプトリー・Jrという作家がいかなる作家だったのか、そして「たったひとつの冴えたやりかた」がどのような位置づけの作品だったのかというものに迫りたいと思う。

なお、この文章は余計なお節介といえはその通りだし、読者に妙な先入観を与えてしまう可能性もある。またネタバレのオンパレードにもなっているので、読む人は覚悟の上で読んでもらいたい。

ティプトリーに関わらず、多くSF作家がテーマにしているものに「空への憧憬」がある。簡単にいうと「人類は何故、宇宙を目指すのだろうか」というテーマである。

これは別にSFに限ったテーマではなく、昔から様々な文化で物語とされてきたテーマでもある。ぱっと思いつくものをいくつかあげてみよう。

まずはギリシャ神話でおなじみな『イカロス』がある。これは幽閉された若者が鳥の羽を口で固め翼を作り空を飛ぶのだけど、太陽に近づきすぎた結果、口が溶けてそのまま墜落死してしまうという話だ。これはまあ、宇宙がでてくるわけではないので少々強引かもしれない。

イカロスに似た話では宮沢賢治の『よだかの星』がある。嫌われ者で行き場のない『よだか』が自殺行為としてたどりつくことのない太陽や夜星を目指しやみくもに飛び、いつの間にか『よだかの星』となって終わる物語だ。経緯はどうあれ、星を目指すために人並み外れた努力をして、自身が星となって終わる。「星」＝「死」という素直な捉え方もできるが、星々が喋る世界観の中で「星になる」という現象がいかなるものかを考えるとなかなか深い解釈ができそうだ。

日本昔話では「羽衣伝説」もバリエーションにもよるが宇宙を目指す物語とっていいだろう。基本的には空から降りてきた天女が水浴びをしているうちに羽衣を男に奪われ、地上で暮らすことを余儀なくされるが羽衣をとりかえし天へ帰っていく話だ。有名な『竹取物語』なんかもこれの亜種になる。

宇宙という概念があやふやで、まだ地球の形がどんなものなのかわからないうちから、宇宙を目指した話は存在している。

これが実際に宇宙に飛び出した近代になると文学というメディアからとびだし加速的に増えていく。人類の存亡をかけ宇宙へと旅立つ『宇宙戦艦ヤマト』から『天元突破グレンラガン』といったアニメ作品。マンガだとか宇宙にいきたいという『宇宙兄弟』が記憶に新しく、映画になると科学力の象徴として宇宙へいく『月世界旅行』からはじまり、隕石衝突を阻止するために宇宙へ出向く『アルマゲドン』、若い頃の夢を追いかけて宇宙へいく『スペース・カウボーイ』、すさまじい努力をして他人になりすまし宇宙飛行士を目指す『ガタカ』、えとせとら、えとせとら。

とまあ、かのように「空への憧憬」はありふれたテーマであると同時に人気の高い王道なストーリーであるといっていだろう。

「空への憧憬」がテーマとして愛される理由はいくつかあるが、一番簡単で大きな理由として「宇宙へいくのは困難」というのがあるのだろう。

自然と「困難を克服する」物語になるので、大きな目標をもち、何度も障害を乗り越え、不可能を可能にしていく力強い成長譚になるのである。「空への憧憬」といわず「空への障害」といってもいいくらいだ。いわゆる「スポ根もの」なんかに近い構造を持つのである。ちなみに最初に例にあげた「イカロス」から最後に紹介した「ガタカ」まですべてにこれが当てはまる（『竹取物語』だけ例外で、物語の構造が「空への憧憬」の真逆になっているので結婚を申し込んだ人たちがスポ根する変わった展開になっている）。



さて『たったひとつの冴えたやりかた』に戻ろう。この作品も冒頭から主人公であるコーティー・キャスが未知なる宇宙へ旅立つために多大な努力と犠牲を払っているエピソードが登場している。しかし、コーティー・キャスは物語の開始時点ですでに1人で宇宙にいける技術と知識を持ち合わせているので、実は「空への障害」というものがなく、どちらかというとな人で遠くへ出かけるのを大人に咎められないように行動することが最大の障害になっているのである。

「空への憧憬」のテーマを持ちつつも、このテーマが持つ王道な流れを早々に断ち切った形になっている。

さて、ここからが本題だ。

翻訳者である伊藤典夫さんが「星ぼしの荒野から」の解説に「星をめざす作品が多いことにびっくりしてしまった」と書いているようにティプトリー作品には「空への憧憬」をテーマにしたような作品が多い。しかし、作品を読んでもわかるのだけど、ティプトリーは「宇宙へいくことが困難」という話は書いていない。ティプトリーが繰り返し繰り返し使っているテーマは「宇宙」ではなく、その先にある「異星人」というものに『性的』に憧れている作品がやたらに多いのだ。

伊藤典夫さんは「星をめざす作品が多いことにびっくりしてしまった」といっていたけど、私からすると異星人を求める作品の多さの方にびっくりしている。

どれだけ多いかというのを、これから紹介していこう。ここからネタバレの羅列になるから知りたくない人は要注意だ。（でも、「たったひとつ……」以外の作品がどんなものなのかはよくわかると思う）

まず、初の短篇集『故郷から10000光年』からティプトリーの出世作となった「そして目覚めると、わたしはこの肌寒い丘にいた」にこの後から繰り返されることとなるテーマがはっきり書かれている。

「おれがいおうとしているのは、これが毘だってことさ。おれたちは過剰刺激にぶつかったんだ。ヒトには異族結婚の衝動がある。人間の歴史というのはいってみれば単純だ。異人種を見つけて孕ます」「相手が人間のうちは、それでうまくいっていた。何百万年ものあいだ、遺伝子はそうやって回転してきた。ところがここに来て、ファックできない相手、異星人にでくわしたんだ。なんとかやろうとしながら、おれたちは死んでいく……」

同短篇集から初期ティプトリーががもっとも心情を明かした小説だといわれている「ビームしておくれ、ふるさとへ」では主人公が宇宙飛行士を目指すのが、夢がかなわず、自殺行為に近いフライトを行いその結果、女性の異星人と出会い、自分がふるさとへ帰ってきたことを確信して終わる。

次は『愛はさだめ、さだめは死』から「すべての種類のイエス」。この作品は全体的にサイケデリックで目眩がするような話なのだが2人の女性がエイリアンと濃密なセックスをする描写がでてくる。

同短篇集から「楽園の乳」。これは異星人に育てられた少年が人間とのセックスを拒絶し、異星人とのセックスこそ本当の美だと信じて疑わない話。

同短篇集から「男たちの知らない女」は登場人物がいうところの「男が作った世界というマシン」から逃げ出すように2人の女性が宇宙人と共に他の惑星へ旅立つ。

『老いたる霊長類の星への賛歌』に収録された「汝が半数染色体の心」ではヒューマノイド種が人類であるかをわける判断基準は「相互の繁殖能力」のたった1つにしぼられると語られ、実際に妊娠させる展開へ。

同短篇集から「一瞬のいのちの味わい」では人類配偶子説がでてくる。人類は精子にすぎなく

、卵子としての惑星や生物が宇宙のかなたで我々を呼んでいるという設定。

『星ぼしの荒野から』に収録の「われら〈夢〉を盗みし者」では慰安婦代わりに異星人が使われている。

同短篇集の「汚れなき穢れ」は未確認惑星へ先発調査を行なった飛行士が、惑星そのものが自分の完璧な理想の女に変貌し、その女性に心を奪われてしまう物語だ。

最後に「たおやかな狂える手に」。これはおそらくティプトリー作品の中でも一番「たったひとつの冴えたやりかた」に近い作品だが（主人公が鼻汁ブスというあだ名をつけられるくらいのブスだということを除けば）人生の全てを犠牲にするかのように謎の声に従い人類未到達の惑星へと旅立つのだけど、そこで謎の声の発生主である異星人と出会い、産まれて初めて愛というのを実感し、そのまま亡くなってしまう話である。

ここまであげた作品はどれも「異星人への狂恋」ということで登場人物が異星人に対し愛情をもった作品、または肉体関係をもった作品をあげた。



## 作品に見られる3つのテーマ

---

さきほどあげた作品をさらに細分化すると、いくつかのパターンに分かれるのだけど根本にあるのは、本能的な感情、「狂恋」だろう。

理性では制御できないような欲求、すべてを捨ててでもそれを求めてしまう愛情。それを異星人に感じるという話がとにかく多い。

なぜ、そんな欲求を異星人に感じてしまうのかは作品によってそれぞれ違う。

初期作品の中には「離愁」が絡んでくる話が多い。これは「ビームしておくれ、ふるさとへ」が典型例だが、今住んでる場所がどうも自分の本来の居場所ではないように感じて、それを他の惑星や、異星人に求めるというものだ。

もう1つは「使命」だ。「汝が半数染色体の心」を代表とする人間とはなんなのか、その存在に迫ったものである。

このティプトリーが繰り返し使った「離愁」と「使命」というテーマに対する答えが私の中には存在している。しかし、ちょっと滑稽すぎるというかわかりやすい仮説なので、胸をはっていえるようなものではないのだけど、せっかくの機会なので紹介しようと思う。

「アリス・ブラッドリー・シェルドン」というのはジェイムズ・ティプトリー・Jrの本名である。SF作家には妙な人生をおくっている人が多いのだけど、アリス・ブラッドリー・シェルドンもその中の1人だろう。詳細はインターネットを調べればすぐにでてくるし、各小説の解説にも彼女の人生について色々語られているのでここでは省くが、さきほどあげた異星人に対する強い愛情や「離愁」についてはティプトリーが幼少時代の大半をイギリス植民地下のアフリカ、インドで過ごしていたことが強く関係しているのではないかと考えている。

この頃の様子の一部が母親であり作家でもあるメアリー・ヘイスティングス・ブラッドリーの手によって『ジャングルの国のアリス』として出版されているが、それによれば6人の白人が旅をするための荷物を運ばせるのに、黒人を200人も雇ったなんて様子が描かれている。

1920年代の人種差別がどのようなものだったかについては明るくないが、白人たちは黒人のことをあまり人間扱いしてなかったのではないかと察する。人間と同じように知能があり文化を持っているのにもかかわらず人間とは別の存在とされた黒人は異星人という置換えが可能な存在だったのではないのだろうか。

また、幼いうちからそういった存在の中で暮らした経験がティプトリー作品における「離愁」というテーマを形作ったことは容易に想像できるだろう。

「狂恋」については想像の域でしかないのだが、若いティプトリーが何かのきっかけに黒人男性の誰かのことを好きになっていたらどうだろうか。それは許されざる恋として胸のうちに密かに燻り続ける狂恋になったのではないのだろうか。

「使命」については、安直な発想ではあるが大学在学中に妊娠中絶掻爬手術の失敗によって子供が産めなくなったことが関係してゐるのではないかと睨んでいる。

先ほども紹介したが「そして目覚めると、わたしはこの肌寒い丘にいた」という作品の中で「ヒトには異族結婚の衝動がある」と語らせ「異人種を見つけて孕ませる。女のほうからすれば孕まされる。それだけのために歴史は動いてきたとっていい」とまで書いている。これはティプトリーが異人種の中で暮らした経験と繋げて考えると作品以上に深い意味を見出してしまいが、この作品ではさらに「ファックできない相手、異星人にでくわしたんだ。なんとかやろうとしながら、おれたちは死んでいく……」と続けている。この「ファックできない相手」というのは、「セックスしても妊娠できない」という意味合いをもっているのではないだろうか。

他にもある。「汝が半数染色体の心」ではヒューマノイド種が人類であるかをわかる判断基準は「相互の繁殖能力」のたった1つにしぼられると語られる。あきらかに「異星人＝繁殖能力がない」という風に語られているのだ。これはティプトリー自身が繁殖能力のない異星人であると同時に、ティプトリーからみた場合、他の男性たちはティプトリーを妊娠させることができない異星人という置換えも可能である。

ともあれ、こうした発想がこの後の作品で発展していき、「汝が半数染色体の心」や「汚れなき穢れ」「たおやかな狂える手に」といったセックスを伴わない強烈な使命感や愛情へと発展していったのではないだろうか。

また異星人とのセックスという話になるとどうしても「エイリアン・コンタクティー」とか「アブダクション」についての話にもっていきたくなくなるのだが、それをやると、いよいよテキストの完成がみえなくなってしまうので今回はやむなく省くが、気になる人はハヤカワ文庫NFから出てるスーザン・A・クランシーの『なぜ人はエイリアンに誘拐されたと思うのか』を読むと、ティプトリーがテーマとした「狂恋」や「使命」についていっそう理解が深まると思う。



## たったひとつの冴えたやりかた

---

以上を踏まえて、もう一度『たったひとつの冴えたやりかた』を読んでみると、また違った作品の読み方ができるようになる（そんな読み方をする必要はあるのかと問われると沈黙するしかないが）。

まずコーティー・キャスが宇宙に行く動機から確認していこう。

本文の文章によれば「ずっとこの子が夢見てきたのは、ファーストコンタクトの英雄たち、遠い星ぼしの探検家たち、人類種族の恒星時代の夜明けに活躍した偉人たちだ」とあるように、どうも「英雄」「探検家」「偉人」などに憧れているらしい。実際に「冒険好き」というイメージがすごく強いキャラクターだ。しかし、エイリアンとの接触というのは冒険家についてまわるものだから当然といえば当然なのだけど「五十あまりの既知の異種族それぞれについて、だれがファーストコンタクトに成功したかを答えることができる」とか「ここでは、本当にエキゾチックなエイリアンにお目にかかるのはむりというもの」という発言をみると、エイリアンにも多大な興味を持っていることが伺える。

ティプトリー作品にはかつてただ単に「空の憧憬」を持った主人公がいなかったようにコーティーも宇宙や英雄への憧れよりもエイリアンにより興味を持っていた可能性があるということだ。

実際、彼女はシロベーンに寄生された時もそこまで深刻にはなっていないし、それをあっさり受け入れる気持ちになったことに対し、自分でもエイリアンにあやつられているせいかもと疑念をもったくらいだ。

ボーニィとコーが不時着した惑星につき、その2人の死を半ば確信しながらその後を追っている時も、はじめての惑星の風景に感動しクスクスと笑いながら報告を寄こしている。

この異常なまでにあっけらかんとした性格が異星物に寄生され最終的には内部から食べ破られて死ぬという結末……はっきりいってSFホラーとっていい展開を持ったこの作品を重苦しいものにしてないポイントのひとつだろう。そして、この異常なまでにあっけらかんとした性格にこそ、異星人への「狂恋」や、人類としての「使命」といったティプトリーが繰り返して使っていたテーマが垣間みれる。

注目したいのはシロベーンに寄生されたことにより性に興味関心がなかったコーティーが繁殖能力を得たことだろう。

もちろんヒューマンの繁殖ではなく、イーア種の繁殖になってしまうが、それでも不妊症を抱え込み、それを小説のテーマにもしていたティプトリーにしてみれば何かしら羨望するところがあったのではないだろうか。

そして、それこそが絶望的な状況の中でも最後の最後まで前向きで強くあったコーティー・キャスというキャラクターを作り上げたのではないかと私は思っている。

## 最後に

---

『たったひとつの冴えたやりかた』はジェイムズ・ティプトリー・Jrの最後の短篇集となっている。この作品を書いてしばらくした後、老人性痴呆症が悪化した夫を、前々からの取り決め通りにショットガンで射殺し、みずからも頭を撃ちぬき自殺した。

発見されたとき、ベッドに並んで手を繋いだ状態で横たわっていたそうだ。

小説の中にでてくるポーニィとコーもまた手を繋いだまま亡くなっているので、その映像とかぶりまるで絵空事のような死にかたに見える。はじめてきいた時は「なんか嘘くせえ」と思ったものだ。

同じくインタビューで彼女は「わたしの書くものはみんな実体験をもとにしている」と答えている。これも実生活を元にした恋愛小説だの純文学だのならまだしも、SFで実体験もクソもないだろう。これまた「なんか嘘くせえ」と思った。

今回、山脈のSF特集で『たったひとつの冴えたやりかた』を書くことになった時、何度か読み返したこのある作品だし、こんなもの朝飯前に違いない、楽勝だと確信していた。

しかし、実際書いてみると、好きな作品だからこそ「なんか嘘くせえ」と思ったことが気になって仕方がない。気付いたらティプトリー作品を全て読み返して、こんな長い文章になってしまった。

書き終わった後、あの死にかたも実体験を元にして書いているということも嘘じゃなかったかも知れないと、しみり思った。

今でもティプトリー作品でもっとも好きな作品は『たったひとつの冴えたやりかた』に違いないけど、他の作品も改めて読み返すと大変おもしろかった。私はジェイムズ・ティプトリー・Jrが大好きだ。これを読んだ方が1人でもティプトリーの作品を読んで気に入ってくれたら幸いである。



追悼 レイ・ブラッドベリ

「さよならロケットの夏  
(Farewell Rocket Summer)」

蜂毆打 刺青ノ介



## さよなら僕の夏 (Farewell Summer)

---

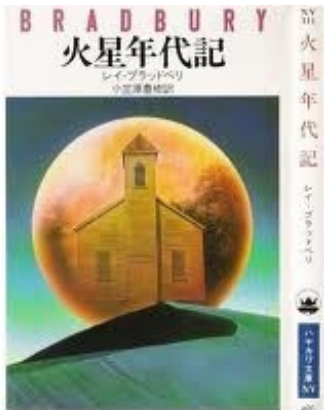
レイ・ブラッドベリ

言わずと知れた、有名なSF作家で詩人である。



「詩情のある」あるいは「幻想的な」と評されるその文章は、多くのSFファンを虜にした。

特に私が好きなのは、初期の名作『火星年代記』の序章「一九九九年一月 ロケットの夏」である。



「ひとときはオハイオ州の冬だった」という印象的な文章から始まるそれは、決して長くはない文章の中に、SFとしてのアイディア、情景の眩さ、生命の喜び、そして残酷さが「ブラッドベリらしい」美しい文章で描かれている。

そのまま引用しよう。

.....

ひとときはオハイオ州の冬だった。ドアはとざされ、窓には錠がおり、窓ガラスは霜に曇り、どの屋根もつららに縁どられ、斜面でスキーをする子供たちや、毛皮にくるまって大きな黒い熊のように凍った街を行き来する主婦たち。

それから、暖かさの大波が田舎町を横切った。熱い空気の大津波。まるで誰かがパ

ン焼き窯の戸をあけばなしにしたようだった。別荘（コテージ）と灌木の茂みと子供たちのあいだで、熱気が脈を打った。つらはは落ち、こなごなに碎け、溶け始めた。ドアが勢いよくひらいた。窓が勢いよく押しあげられた。子供たちは毛織（ウール）の服をぬいだ。主婦たちは熊の仮装をぬぎすてた。雪がとけ、去年の夏の古い緑の芝生があらわになった。

ロケットの夏。そのことばが、風通しのよくなった家に住む人々の口から口へ伝わった。ロケットの夏。あたたかい砂漠の空気が、窓ガラスの霜の模様を変化させ、芸術作品を消した。スキーや橇がにわかに無用のものとなった。冷たい空から町に降りつづいた雪は、地面に触れる前に、熱い雨に変質した。

ロケットの夏。人々は、しずくの落ちるポーチから身を乗り出して、赤らんでゆく空を見守った。

ロケットは、ピンク色の炎の雲と釜の熱気を噴出しながら、発進基地に横たわっていた。寒い冬の朝、その力強い排気で夏をつくりだしながら、ロケットは立っていた。ロケットが気候を決定し、ほんの一瞬、夏がこの地上を覆った……

『火星年代記』レイ・ブラッドベリ（小笠原豊樹訳）より  
「一九九九年一月 ロケットの夏」

---

そしてこの「ロケットの夏」をタイトルに持つ作品がある。

それが2002年にTerraLunarブランドから発売された美少女ゲーム『ロケットの夏』である。



「少し先の未来。

異星人との交流が始まり銀河連盟の一員になった地球の空には、毎日のようにロケットが大空を舞っていた。

しかし、その交流も突然の鎖国（鎖星？）政策によって途絶え、ロケットは二度と打ち上げられ

る事がなくなってしまった。」

そんな、言ってみればブラッドベリの「ロケットの夏」とは正反対に「ロケットの無くなった未来」という世界観を持つ作品である。

それは作品前半にあるテキストで意識的に触れられている。

真っ暗だった地平に、白い光がみるみる溢れてゆく。

オレンジ色の煙が、暗い空へ向かって入道雲のように湧き上がる。

その厚い雲を突き抜けて、ひときわ眩しい光が徐々に速度を上げながら夜空を駆け上がる。

「...ロケット！」

茜色に染まった、銀色の巨大なロケットが、轟音と共に宇宙を目指して飛び去って行く.....

それは地球から飛び立つ、最後のロケット客船だった。

ごうっ！

ロケットが起した熱風が雪原を越えて届き、僕らの頬を撫でてゆく.....

「...あったかいね...」

冬の夏風に女の子は不思議そうにつぶやく。

「ロケットの夏だよ...」

「ろけっとの...なつ？」

「暖かくって夏みたいだろう...だからロケットの夏なんだ」

僕は知っている。

宇宙港には沢山のロケットが行き来していた頃、世界中にはロケットが運んだ夏があふれていた。

でもロケットの夏は去ってしまった。

それはもう二度と戻ってこないのかもしれない。



冷たいむじ風が、最後のロケットが作ったちっぽけな夏を吹き払ってしまうと、雪原にはふたたび寒い冬の夜が戻って来た。

でも僕たちは冷たい夜風にも気づかず、いつまでも夜空を見上げていた。

ロケットの光は、もう小さくなってはいたけれど、それでもどんな星よりも強く輝き……まるで僕らを招いているかのように、いつまでもいつまでも輝いていた……

---

そう"ロケットの夏は去ってしまった"のだ。

2012年6月5日

レイ・ブラッドベリは91年の生涯を終えた。

"ロケットの夏は去ってしまった"。

果たして本当にそうなのであろうか？

---

...もうすぐ我々は、再び暗い井戸の底へ、引き戻されてしまうかもしれない...  
もう一度、自分達の手で、その井戸から這い上がらなければならないかもしれない  
...

それはきっと、想像を絶するほど険しく、長い時間を必要とするだろう...  
けれど、決して望みを捨ててはいけない。

たとえ自分の時代には無理であっても……いつの日にか、きっと……

---

ゲーム『ロケットの夏』において、元天才少年でありながらロケットが飛ばなくなった世界で宇宙への情熱を失った主人公は、その熱を取り戻し「上空50マイル」を再び目指す。

ブラッドベリは去ってしまった。

日本のSF作家も、例えば星新一も小松左京も伊藤計劃も、もういない。

"ロケットの夏は去ってしまった"

けれど、そのロケットの光は、まるで僕らを招いているかのように、いつまでもいつまでも輝いている。

だから、私たちはその先を目指す。 その先を想う。

"ロケットの夏は去ってしまった"

それでも、私たちは"次のロケット"を空に飛ばす。

それでも、SFは先へ向かう。

それはきっとSFが、『永遠の夢 (Now and Forever)』なのだから。

### 「山脈」ではライターを募集しています

基本的に、ジャンルや量は問いません！ 山脈は何でも受け入れます！ 作品の形式はテキストか画像にて投稿してください。

クオリティに関しても、今号を見ていただくとお解りの通り正直それ程高いものは要求されておられません.....

なので、恐れずにどんどん投稿をしてきてください！お願いします！マジで！

それと合わせて、ちょっと無理そうだけどやりたいこと、手が必要なことがあればどんどん相談してください。山脈編集部が出来る限りのお手伝いをさせていただきます！

また山脈は無料雑誌のため報酬などはありません。広大なネット上で好き勝手やってるコンテンツではありますが、作品を電子出版した、それは確かな実績となるはずです！

記事の投稿は [jii\\_syuppan@mail.goo.ne.jp](mailto:jii_syuppan@mail.goo.ne.jp) にお問い合わせ致します。

また相談等ございましたら、上記メールアドレスまたはTwitterID:@SpANK888におしゃって頂ければ、随時対応いたします。

あるいは、参加者向けのSNSも用意してますので、もし宜しければそちらのご登録お願いします

。

[http://sns-walker.com/g\\_syuppan/?m=pc&a=page\\_h\\_home](http://sns-walker.com/g_syuppan/?m=pc&a=page_h_home)

次回締切は、9月2日です！

**『山脈』はキミを待っている！！**



S F とファンタジーの差ってなあに？

留部さつき

「SFってなんぞいや？」って疑問、真剣には気にされませんよね。私もそこまで気にしませんでした。SFという響きは私たちに「海底二万マイル」や「宇宙戦艦ヤマト」などを思い浮かべさせます。科学が考えられないほど発展して、そのせいで思いもよらないことが起こる。もしくは実際には起こりえないことが起こってしまい、科学の力で解決する。SFには「科学」がつきものです。「サイエンス・フィクションなんだから当然だろボケ」って思ったそのアナタ。そう言われると思ったから私「Science」の語源を調べました。辞書で。それによるとラテン語の「知る」という言葉が元らしいです。さらにドイツ語で科学は「Wissenschaft」という単語で、「Wissen」は「(知識として)知る」、「~schaft」は「~という性質」という意味です。

従って「未来だからこう！」「科学っぽいからこう！」って決めつけるのはダメってことです。「未来だから機械がこういう風に進歩をしているだろう」「新発見物質がこういう動きをするから当然こういう利用法があるだろう」などと、ある種言い訳がましく解説を挟むことが必要ということになります。SFという世界にはトンデモ物質にもしっかりした由来が必要なのです。

以上のことから、単に「設定」を増やしていくのではなくて、現代の科学と理論で「解説」をつけられるということがSFだということになります。「科学」も実はそういうものなのですよ？  
万能であるという皮を被っているだけで実際は言い訳と仮説の塊です。科学者が今日も頑張るのは仮説に解説をつけて証明するためなのです。

このことから、某作者さんが自作の後書きで「この本SFだよ」って仰った次の巻で「この本SFもどきですって」って仰った理由が、いかにも宇宙らしい「設定」しかなく「解説」がつけられないことだったと分かりました。

ここで話を少し変えまして、ジブリ作品の大半がSFに分類されていることを考えます。どうみても「設定」いっぱいですよ？ 特にここで扱いたい「もののけ姫」なんて最初に挙げたSFっぽい要素一つありません。

もうひとつ話を反らすことになりますが「魔法ファンタジー」というものを提示します。「魔法」や「魔術」という名称で「現在の現実世界では不可能な技術」を行使するファンタジーです。なんといっても「ファンタジー＝剣と魔法」という偏見があるくらいなのですから、鉄板です。しかし「魔法」には大きな縛りがあります。それは「技術を行使する条件を達しえない人間がいるor条件が明らかでない」ことです。SFでは絶対にありえないものです。そして、もののけ姫においては「自然で世代を経て長い間生活する」ことがカミたる条件であるらしいので、魔法ファンタジーには触れず、またエボシ様の科学力でカミを圧倒しているので、立派なSFだと

考えることができるわけです。

実は特撮や「萌えアニメ」の様に少し段差があるように感じるSFも、身近な魔法ファンタジーと対をなすほどの立派な「ファンタジー」の一つなのでした。

私の知識はお世辞にも豊かなものとは言えないのですが、F i c t i o nの世界は今も広がる無限の世界です。食わず嫌いなどないように、出来る限り広い分野に手を出してみるというのもいかがでしょうか。



## はじめに

---

国民的作品であるところの『ドラえもん』についてご存知でない方はいないだろうし、「ドラえもんは未来を変えるためにのび太の元に現れた」ということも多くの方がご存知だろう。

では、その『未来を変える』という行為について考えたことのある方はどの程度いらっしゃるだろうか。

この行為は古今東西様々なSF作品において扱われてきたテーマであり、作品ごとに独自の解釈がなされてきた。

しかし、ドラえもんにおいてはその情報は断片的なものであり、はっきりとしたことはあまり分かっていない。

そこで今回はドラえもん世界における『歴史を変える』という行為について考察していきたい。

なお、この考察においては故藤子・F・不二夫氏の考える世界観をなるべく明らかにすることを第一とする。

そのため基本的には氏が描いた漫画『ドラえもん』および氏が原作を努めた映画作品を参考資料として用いることとし、アニメ版および氏の逝去後に公開された映画作品等による設定と先に挙げた資料の設定に差異が生じた場合は前者を公式設定として用いるものとする。

## セワシくんは何を見た？

---

ドラえもん世界の時間に対するルールとして『最終的に起きたことの辻褄が合う』というのがある。

原作1話『未来の国からはるばると』で示されたものは、ドラえもんが来たことによつてのび太がジャイ子ではなくしずかちゃんと結婚することになつても、どこかの段階で辻褄が合つて最終的にセワシが生まれてくる、というものだ。

しかし、このケースにおいては少なくともセワシの両親の時点で『辻褄合わせ』は終わつていられると思われ。

それを論証するために、ドラえもん世界において時間を改変した場合どうなるかについてもう少し詳しく考えてみよう。

まず、ドラえもん世界においては『のび太の魔界大冒険』内にももしもボックスがパラレルワールド（並行世界。現在存在する世界が「取りえた可能性」である少しずつ細部が異なる世界）の存在を肯定している。

さらに言えば『のび太のパラレル西遊記』という作品もあり、ここでははっきりとパラレルワールドでの冒険が描かれていることからパラレルワールドの存在は確実だ。

では、それらの世界は時間的にどうなつているのか。

それに関しては『のび太の創世日記』において『時空間の支流』という概念が登場していることにも着目すべきだろう。

これは未来世界における時空間の警察組織、タイムパトロールにも未知の概念であつたようだが、歴史の分かれ目、すなわちパラレルワールドの分岐点として確かに存在するようだ。

よつて『改変した場合、辻褄が合うまでの世界はパラレルワールド化する』ことはほぼ確定であろう。

となると辻褄が合うというのは幾重にも枝分かれした世界が再び収斂するようなものと考えられる。

しかし、時間というのは案外アバウトらしくこの辻褄合わせも完璧ではない。

おそらく、この辻褄が合う、というのは『元の世界との差異が一定以下になる』ということであり、収斂後の世界は改変前とはややずれたものになってしまうのだ。

このことはセワシとドラえもんの目的が『自分たちの暮らしをよくする』ことであることから読み取れる。

セワシはのび太が作った負債のせいでお年玉が50円であるという『現実』を変えにきたのであり、それはつまり辻褄が厳密に合うわけではない＝パラレルワールド化はどこかの段階で収まる、ということを示している。そうでなければセワシが過去を変える意味はないからだ。

それはつまり、セワシが帰つた未来はややずれた変化後の未来になつている、ということである。

その際に、両親の顔が変わつていたらどうだろうか。

『パラレル西遊記』においては規模こそ違えど同様のことを行つた結果、野比家の住人がみな

妖怪になっており驚愕する場面がある。

このケースに比べれば小さな変化とはいえ、いくらなんでもそれを平然と受け入れることは難しいだろう。

しかし、セワシがそのことについて問題視している描写はない。

ゆえに、セワシの両親の時点で辻褃合わせが終わっているということはほぼ間違いないだろう

。

## 時空間について

---

では、このパラレルワールドの分岐についてもう少し深く考えてみよう。

分岐した未来が最終的に一点に収斂する、というのは先ほど説明したとおりである。だがこのことはまた別の問題を生んでいることにお気づきだろうか。

それは『未来が最終的に同じところに辿り着くのなら、パラレルワールドのタイムマシンはどこに辿り着くのか』である。

例えば、ドラえもんが何らかの理由で故障し、壊れたドラえもんを修理するためにのび太が頑張って22世紀までタイムマシンを動かしたとする。

しかしそこに『ドラえもんが故障していない未来』からやってきたドラえもんが身体の不調を直すために登場したら？

この二体のドラえもんはどちらも『修理工場で検査を受け、直してもらおう』未来に収斂した点に現れている。ただし、その度合いが違うだけだ。

作中に同一人物がタイムマシンを用いて複数人現れることはまあある。

しかし、それらは皆『違う時間から』やってきている。つまり言い換えればどちらかは自分がそこに現れることを知っているのだ。

対してこの問題では『同じ時間から』同一人物が現れうる。そして、この両者はどちらとも相手がどこからやってきたかを知らない。

並行世界を認めたことによって、このような奇妙な状況が発生してしまう。

これはなかなか厄介な問題に見えるが、実は『時空間の乱れ』という現象を用いれば説明できる。

作中でははっきりとした説明が出ていないが、おそらく読んで字の如く時間の流れが乱れているのだろう。

その中でも『時空乱流』と呼ばれる大きな乱れは、『のび太の日本誕生』において飲み込まれれば永遠に亜空間をさまよいかねない危険なものであるとされている。

これがどう関連するかを語るために、まずはコンピューターの話しよう。

コンピューターにおいて計算を行う際、 $1+1$ はまず間違いなく2と表示される。ではこれは機械は計算ミスをしないうことになるだろうか？ 否である。機械であっても計算ミスの可能性はある。

ではどうしているのかと言え、詳細な原理はここでは省くが大まかに言えば多数決を採っている、と表現するのがよいだろう。

ある計算を複数回行い、一番多く出てきた結果を表示する。こうすれば例え一度や二度のミスがあっても正しい答えを表示できるのだ。

もうお気づきであろう。ドラえもんの世界ではこれと同じことが時間でも起こっている、と考えられる。

今まではただ単に『収斂する』と表現していたが、これを『分岐した未来のうち、より多くの未来で起きたことが起きるように未来が向かう』と書けばどうだろう、コンピューターの例と同



じではないだろうか。

壊れたドラえもんか調子の悪いドラえもん、どちらかが収斂する際に取捨選択され片方はその世界に到達することはない、とすれば先の問題は回避できる。

ただしこの際においてはセワシの誕生における難易度を考えると『既に改変前の未来で起きていたことは起こりやすい』という一文を付け加えてもいいかもしれない。

そして、この結果には多数決に負けたパラレルワールドが付きまとう。それらが先に挙げた『時空間の支流』と呼ばれるものの先にある世界なのだろう。

しかし支流の存在をタイムパトロールが把握していなかったことを鑑みれば、これらは認識されていない概念とみて差し支えない（時空間の支流は昆虫人と呼ばれる人類とは違う生物には通過可能だが、おそらく未知のテクノロジーを有していると考えられる）。

ではなぜ認識できないのか。それはもちろん時空間の流れから切り離されてしまったからだ。

さらに言えば、切り離す世界がある程度大量であればそこを『せき止める』際に流れが乱れてもおかしくない。つまりこれが時空間の乱れの原因であると考えられることもできる。

そして、その乱れが最大になるであろう支流と本流の境界面で時空乱流が、特に支流の側に起こると考えればドラえもんたちの行き場もお分かりだろう。

『日本誕生』で巻きこまれたときは咄嗟に目的地を定め脱出することができたが、この時空乱流には逃げるべき時空間が存在しない。

切り離されたドラえもん（とのび太）は永遠に亜空間をさまようこととなるのだ！

## タイムパトロールと時空間の乱れ

---

さて、ここまでは『時空間の乱れによって世界が断絶する』という説をお話ししてきたが、読者の皆様は「それは根拠のない仮説ではないか」と感じられたと思う。

それを払拭するために、本項では『タイムパトロール』という組織に注目してこの仮説をさらに検証していきたい。

先に述べた通り、タイムパトロールとは未来世界における時空間の警察組織である。

彼らは『航時法』と呼ばれる法を守る組織であり、時間犯罪者と呼ばれるタイムマシンを利用した犯罪者を取り締まることを目的としている（なお、実際は航時法に違反していなくても未来において違法であることを過去に時間移動して行う犯罪者も取り締まっている）。

では航時法における時間犯罪とは何か？

それはすなわち過去の改変である。しかしドラえもんたちが取り締まられることがないのはなぜかと言えば、おそらく航時法はある程度大きな歴史の改変にしか適用されない法律であるからだ。

例えば『のび太の恐竜』において登場した恐竜ハンターたちは、恐竜を狩るという過程において人類の祖先に影響を与える可能性があるとしてタイムパトロールが追っていた。

なお、原作において同様の行為をドラえもんたちがしに行く描写があるが……航時法が改正され違法行為になったと解釈していただきたい。

ではなぜそのような規模にならなければ取り締まりが行われないのか？

細かい改変を取り締まっていたはきりが無いというのかもしれない。だが、我々はすでにこの問題に関する簡潔な回答のひとつを手に入れているのではないか。そう、時間は収斂するのである。

つまり収斂により最終的に起こる影響が微弱であるならば、いちいち取り締まるまでもないという思想が背景にあると考えられる。

裏を返せばそれは影響が無視できなくなれば取り締まるということであるが、その基準とは何か。それこそが多数決での負け、すなわち歴史の致命的改変だ。

恐竜ハンターの例で言えば、人類の先祖となる動物に何らかの影響を与えてしまうことにより『人類が生まれない未来』のほうが支配的になってしまえば今人類のいる世界は時間の流れから切り離されてしまう。

『のび太の平行西遊記』では人類を滅ぼした妖怪が支配する平行ワールドを、その原因となる妖怪を逆に滅ぼすことによって元に戻すということを行っているが、これは対処法が分かっている特例だろう。

おおよその場合においてはもっと対処の難しい要因で起こるものであろうし、それを防ぐのがタイムパトロールの目的と言っていいたろう。

こう書くと「タイムパトロールは時間の支流を知らないのでは？」と思われるかもしれない。しかしタイムパトロールは「切り離された先がどうなっているか」を把握していないのであり、先の『平行西遊記』でもドラえもんが状況を推測できた以上、切り離されるという事実そ

のものは把握しているはずだ。

しかし、タイムパトロールが気付かぬうちに改変が為されてしまうことはないのだろうか。そこで登場してくるのが「時空間の乱れ」だ。

『のび太の日本誕生』内において、タイムパトロール隊員が時間犯罪者であるギガゾンビを取り締まろうとするが時空間が乱れているせいで応援を呼べない、という状況に陥っている。

また同作品冒頭では時空乱流に巻きこまれた原始人の少年が現代の日本に現れている（時空乱流にはそのようなケースもある）し、この時空乱流にはドラえもんたちも巻きこまれている。

さて、これらの時間の乱れは果たして偶然といえるだろうか。

ドラえもんたちが平然とタイムマシンに乗っていることを鑑みれば、そう滅多に時空間の乱れが起こるものでないことは間違いない。

にも拘らずこれほど集中して起きている原因を考えれば、ギガゾンビによる歴史改変（彼は古代世界で原始人を支配し王国を作ろうとしていた）が時空間の乱れを引き起こしたと考えるのはいたって自然であろう。

それはもちろん世界が切り離される際に時空間の乱れが発生する、という仮説と見事に一致する。

またこれは「時間の乱れが起きているところでは歴史の改変が行われている可能性が高い」と見ることもできる。

つまりタイムパトロールは時空間の乱れを観測していれば、時間犯罪者の位置や致命的な改変の前触れを察知することができるのだ。

具体的には、タイムパトロールの使用するタイムマシンには「タイムソーナー」という時空間搜索のための装置がついている。

「ソーナー」はソナー、つまり何らかの波の探知機と考えれば、時空の乱れを「波」として捉えて観測しているというのは頷ける話だ。

そしてこれが事実ならば、「タイムマシンである時空に降り立つ」という行為も時空間をいくらか乱れさせるといえる。

実はタイムマシンが時空間を移動する原理では、四次元を「振動」させることが何らかの役割を果たしている。

原作でも『タイムマシンがなくなった！！』でタイムセンサーという「波動」を捉える装置でタイムマシンを捜しに行っている。

また『2112年 ドラえもん誕生』において、製造中のドラえもんは時間犯罪者（実はこれは『のび太の恐竜』で逮捕された恐竜ハンター達である！）が時間移動を行う際の衝撃によりネジを一本飛ばされている。

つまり、タイムマシンでの時間移動には衝撃が発生するというものであり、時空間に対してそれが起きていないというのはいささか考えにくい。

そうなる「タイムパトロールはその振動だけをタイムソーナーで観測しているのでは？」という疑問をもたれるかもしれないが、それだけでは時間犯罪者がある時間に留まり続けた場合にその犯罪行為を察知できなくなってしまう。

何らかの形で「時間移動を行わない時間犯罪者を発見する」手段が必要であり、ここまでの時間の乱れに対する理論はこの問題に答えを出している。

また「タイムパトロールは時間犯罪者を犯罪を起こす前の時間まで遡って捕らえればいいのでは？」という意見についても回答しておこう。

これは実にもっともな論理に見えるが、実際にそれが行われていない以上は何らかの理由があると考えべきだ。

まず、この方法は逮捕する理由がなくなってしまうので、実際は犯罪を犯した瞬間に現行犯逮捕とすべきだろう。

しかし、これまでの仮説であれば犯罪を起こした瞬間の時空間の乱れは大きいものとなる。

先の例で「応援を呼べない」状態に陥ったことから分かります、時空乱流までいかずともタイムマシンがその周辺に近づくことは危険であると推測できる。

結果として、タイムパトロールの行動にはいくらかのラグが必要となることはお分かりいただけるだろう。



## のび太は特異点？

---

最後に、前項ではさらりと流したが、おそらく誰もが抱いたことのある疑問に対して私なりの見解を述べておこうと思う。

そう、「ドラえもんたちは本当に航時法に引っかからないのか？」だ。

航時法はある程度大きな歴史の改変にしか適用されないと書いたが、ドラえもんたちが行った歴史への干渉は仮に劇場版を除いてもなかなか恐ろしいものである。

例えば『モアよドードーよ、永遠に』での「絶滅動物を過去の時代から集めて無人島に住ませる」は生物の歴史から言えば相当な歴史の改変である。

仮にこれが許されたとしても『のら犬「イチ」の国』で行われた「のら犬やのらネコを集めて3億年前に送り、さらに進化させ知性を与える」という行為に至っては3億年前に古代文明すら生んでいる。

これが看過されるのであればもはやなんでもありだろう（ちなみに先ほど劇場版を除くと書いたが、このふたつの話は後に『のび太のワンニャン時空伝』および『のび太と奇跡の島』で映画の原作に使用されている。そういう点では劇場版に匹敵するともいえない行為ともいえる）。

しかし現実としてドラえもんは航時法で取り締まられておらず、ということは何らかの見逃されるに足る理由があるのではないだろうか？

そこで提唱したいのが「のび太らは時空改変を一手に担う存在として利用されている」という説である。

これはつまり、「タイムパトロールはのび太たちを歴史改変を『行わせる』ために見逃しているのではないか？」ということだ。

さて、少し考えてみてほしい。

特に劇場版ではドラえもんたちは様々な冒険を行ってきた。その結果として宇宙のありとあらゆる場所に影響を与えている。

では、これらはドラえもんがいなければ起こらなかったのでしょうか？

答えは例の大原則だ。『すべての辻褄は最終的に合わせられる』のだ。

つまり、タイムパトロールが干渉してこないということは、ここまで述べてきたドラえもんたちが起こしたように見えるすべての事柄は実は予め起こることだった、ということになる！

ドラえもんが過去にやってきたことで、他の名も知らぬ未来人が行うはずであったことを全てののび太たちが行うように時間が収斂したのだ。

しかしタイムパトロールはなぜその「名もなき未来人」を止めていないのか？

いや、この場合は逆と考えるべきだ。「止めていない」のではなく「止められなかった」のだと。

これらの行為は全て、航時法が阻止したい事態であった「多数決の負け」を引き起こしてしまったのだ。

そう考えれば、ここまでの「時間の乱れ」の問題がドラえもんたちの改変のときだけその規模の割には起こっていないこともある程度説明できる。

「歴史の改変」すら予定されていたことであるのなら、行う者が変わるだけでありその時間の乱れは小さくなくてもおかしくない。

タイムパトロール側からすれば、起こってしまうことであればそれぞれの未来人を監視するよりはある特定の集団を監視するほうがさらなる「不測の事態」、つまりこれまで以上の歴史の改変は避けやすい。

そういった理由から、実はのび太たちが全ての事件を起こすようにタイムパトロールが他の未来人を操作しているのではないだろうか？

ではなぜ歴史の改変をのび太たちに任せているのか。

これはおそらく、タイムパトロールが介入するであろういくつかの問題がのび太の周辺に存在しているからだろう。

劇場版に注目すれば『のび太の宇宙開拓史』についてはドラえもんのいるいないに関わらず「のび太の部屋の畳とコーヤコーヤ星という星の宇宙船の倉庫のドアが事故で繋がる」ということは起こっていたと思われる。

『のび太の宇宙小戦争』でもスネ夫が映画の撮影をし、そこにピリカ星から宇宙人がやってくるという展開はドラえもんの存在に因らない。

両者ともその後のび太らに十分な危険が及びうる事態であり、現代の技術では対処不可能な問題であるからそれに対してタイムパトロールが動き保護を行ってもおかしくない。

また『のび太と雲の王国』において天上人と呼ばれる雲の上に住む人類が、地上を大洪水によって滅亡させようとしたのもこの時期である。

そもそもドラえもんがやってくることができた、ということからこれはドラえもんが来る前でも何者かによって阻止されたということは明白だ。

逆に言えば阻止した結果22世紀があるのだから、20世紀の人間がこれを止めねばならないのである。

ちなみに『2112年 ドラえもん誕生』においてドラえもんは時間犯罪者の逮捕に協力しており（これを記念して作られたのがミニドラであり、故にミニドラにも耳がない）、問題解決の実績がある。

そのドラえもんが一緒にいるのび太は劇場版などでは特に「冒険したがる」性質が強く、タイムパトロールが介入すべき存在であり、重大な歴史の節目である時代に生まれついている。

どうだろう、のび太は歴史を改変「させる」のにはちょうどいい人材ではないだろうか？

## 君が夢に見るものは

---

SFというものは、ある程度科学的考証がなされていなくてはならない。

私はここまでドラえもん世界における時間について様々なことを論じてきたが、実際はここに書ききれない問題がまだまだ存在している。

そういう点から見れば厳密に科学的でないかもしれないが、それでも『ドラえもん』は不朽の名作である。

藤子先生が作り出したこの愛らしいネコ型ロボットは子ども達に、いや我々のような漫画に厳密な理屈を持ち込もうとするひねた大人にですらステキな夢を与えてくれる。

私の論ではパラレルワールドのドラえもんが時空乱流に飲み込まれてしまうと書いた。

しかし、先に書いたとおり『のび太の日本誕生』では時空乱流に飲み込まれた原始人の少年が現代の日本に現れている。

となれば、ドラえもんは永遠に亜空間をさまようだけではないかもしれない。

あなたの引き出しから、ポケットの中から、時空乱流を越えたドラえもんが現れるかもしれないのだ。

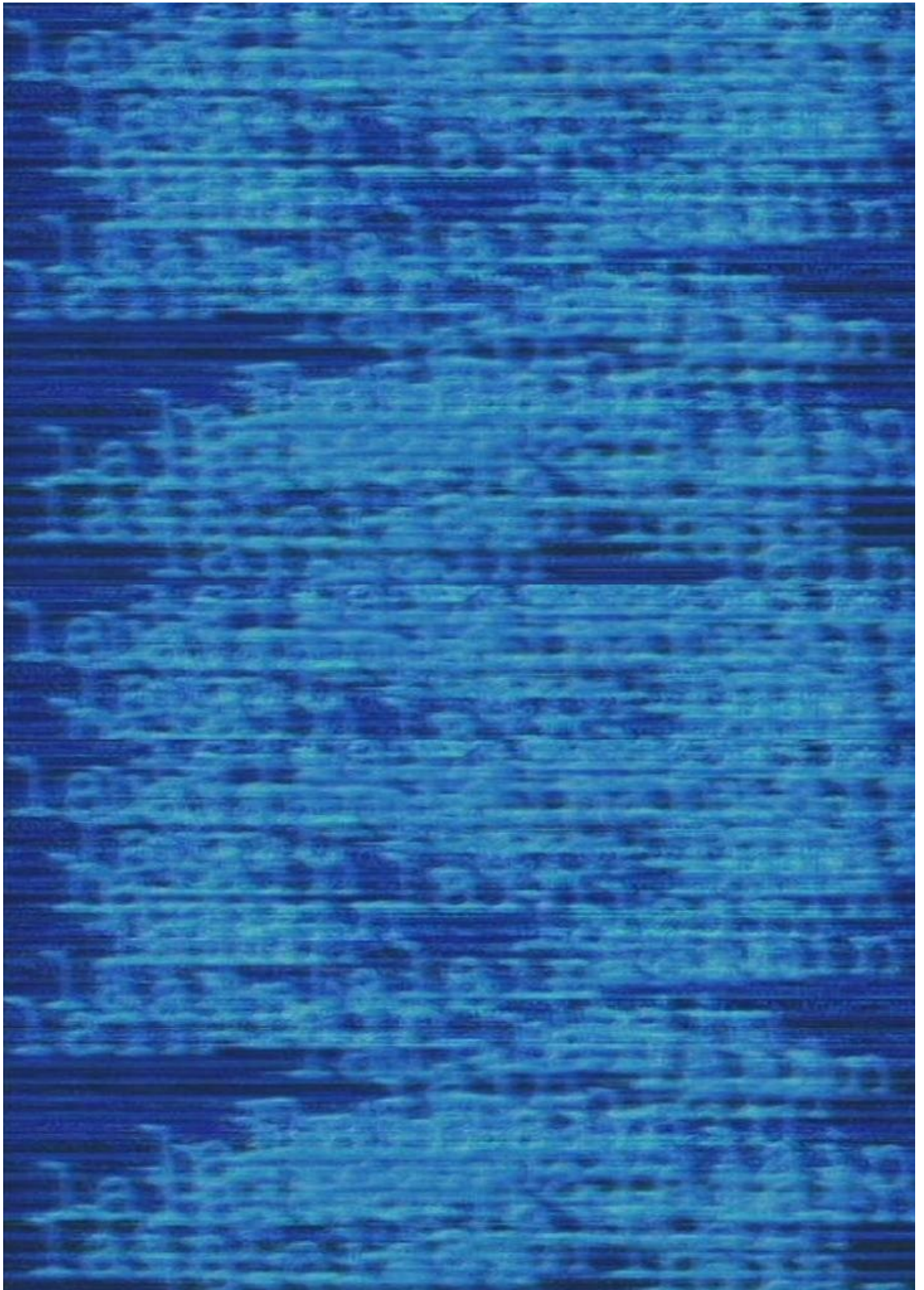
そんなステキな、とっても遠くて近い世界を子どもに戻って想像してみよう。

時間が来て大人に戻るまで、ドラえもんはいつでも私たちの目の前にいてくれる。

【虚構】から【現実】への跳躍—『朝のガスパール』『**serial experiments lain**』がもたらしたもの—

---





【虚構】から【現実】への跳躍—『朝のガスパール』『serial experiments lain』がもたらしたもの— すぱんく

---

・メタフィクションの行方

演劇用語に「第四の壁」というものがある。

舞台というものは、左右そして奥に1枚ずつ計3枚の壁によって仕切られている空間であるが、さらにもう一枚「不可視の壁」がある。

それは「舞台と客席」を隔てる透明で、しかし強固な壁だ。

その演劇がフィクションであり「現実には存在しないこと」を忘却させる約束事の一つであり、作品が作品として成り立つ為に必要な壁なのである。

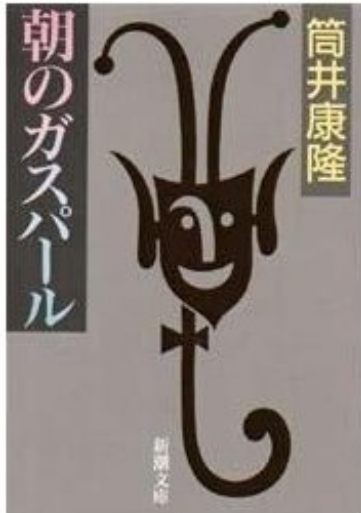
そしてこの「第四の壁」はセリフや演出によって「登場人物が観客に観られている」ことを自覚する時に崩れ去る。

それは本来舞台に存在しない視点を与える事によって「異化効果」と呼ばれる、観客がより能動的/批判的に演劇を捉える作用を与えたり、あるいは喜劇的な効果を起こす手段としてnon sequiturな（演劇の約束事から意図的に外れるような）意図で採用されるのである。

またその「フィクションのあり方」を解体することにより、物語の枠の外を意識させるメタ的な言動として「ポストモダン」の文脈で解釈される場合も多く見受けられる。

その「第四の壁」を打ち破る……言い換えれば「虚構は現実へ跳躍し、侵入することは可能か？」という問題意識によって書かれたのが、1991年に新聞連載作品として発表された筒井康隆の『朝のガスパール』である。

・『朝のガスパール』と「レベルの壁」



『朝のガスパール』において「第四の壁」は「レベルの壁」と呼ばれている。しかもその「壁」は通常の「舞台と観客（ここで言うなら「作品と読者」）」の間にある一枚の壁だけではなく、複雑で多層的な構造となっている。

まず「第1レベル」として「まぼろし遊撃隊」というネットゲーム内世界が提示される。このゲームは知的な遊びとして、大企業の重役や中間管理職クラスの所謂ホワイトカラーが、まるで休日のゴルフを楽しんだように広まっており、社会現象として扱われる程、深く浸透している。

そして「第2レベル」として、その「まぼろし遊撃隊」をプレイしている金剛商事常務・貴野原征三（きのはらせいぞう）を中心とした、ネットゲーム「まぼろし遊撃隊」に対する「作中での現実」が設定されている。

この「作中での現実」において、貴野原の妻・聡子は株のオンライントレードに失敗し、消費者金融からの多額の融資を受けている多重債務者となっている。

この時点で『朝のガスパール』は「虚構」と「虚構内虚構」が並列するメタ構造になっている、そしてここに更なる壁と世界が作られることになる。

それが「第3レベル」の「『朝のガスパール』を連載している作家」の世界である。

『朝のガスパール』を新聞にて連載している作家・櫛沢（くぬぎざわ）は、新聞社に送られた連載に対する投書、そしてパソコン通信のBBSに寄せられる意見を『朝のガスパール』の展開に反映させている。

連載の担当である男性記者・澁口（おりぐち）と今後の展開を相談するシーンは、作中で描写されており、更にそこでは現実の「新聞への投書」あるいは「BBSへの投稿」が実際にそのまま引用され、場合によっては櫛沢によって徹底的に罵倒されるのである。

そして、この「第3レベル」に送られてくる投書やBBSが、即ち「第4レベル」に相当する。

「現実」から発信された「投書・投稿」は「現実」のものでありながら、作中に引用され、小説の文面に書き出されることで「レベルの壁」を突き抜け「第3レベル」へと降りてくる。そして「第3レベル」で言及された「投書・投稿」の影響は、「第2レベル」あるいは「第1レベル」へと影響を与えていくのである。

ここでまずは「外壁」から「内壁」へと向かう、一方通行の「壁の通過」が行われているわけだが、それはあくまで外部からの影響が作品に至る過程を描写したものであり、重要なのは如何にして「内壁から外壁へ」向かう「レベルの壁の崩壊」を起すか？である。

それは作中で述べられているように、かなりの長いテキストと力技によって引き起こされる。『朝のガスパール』は第1・第2・第3レベルそれぞれの物語における各エピソードが順繰りに、螺旋状に語られる構造となっている。そこに「第2レベル」のパーティー場面で頻繁に登場する「螺旋階段」という隠喩、そしてそのエネルギーの中心点が存在する「第1レベル」のゲーム内におけるとあるポイントへのアクセス。

その全てが一致し、さらに「第2レベル」から「第1レベル」への語りかけ、そして螺旋の中心を開放する「第1レベル」のエネルギーが揃った時、「レベルの壁」はようやく崩壊するのである。

つまりここで、本来は「多層的」な構造であった第1から第4までのレベルは、螺旋状に折り重なることにより「並列的」なレベル……外側を取り囲む「レベルの壁」という外殻によって存在が担保されていた存在から、同じ強度・同じ価値で存在する世界となる。それゆえ「第2レベル」からの"声"は「第1レベル」に到達し、「第1レベル」の放ったエネルギーは隣り合う全ての「レベルの壁」を崩壊させたのである。

結果「まぼろし遊撃隊」のキャラクター達は「第2レベル」の世界に登場し、「第2レベル」と「第3レベル（そしてその中で語られ同化した第4レベル）」は融合し、ここに全てのレベルの世界が集うことになるのである。

全ての？

いや、実はここにもう一つ「第5レベル」の世界が存在する。

それは「どこ」なのか、そしてそれは「どうやって」壁の崩壊を迎えたのか？

その解答は『serial experiments lain』というSFアニメ作品で語られている。



- ・ 『serial experiments lain』 玲音は世界に偏在する。



『lain』の世界観において特徴的なものが「リアルワールド」と「ワイヤード」である。これはそれぞれ「作品内での「現実」を示す」言葉と「作品内での「ネットワーク内世界」を示す」言葉である。

リアルワールド・ワイヤードの関係は現実の「リアル/ネット」の関係とほぼ同じと考えて頂ければ概ね問題は無いが、『lain』作品内においてワイヤード=ネットは現在の我々の世界も密接に生活に関わり、より発達したシステムで作動している。

そしてもう一つ「ニューラルネットワーク」と呼ばれる『地球はシューマン共鳴と呼ばれる8ヘルツの独自の電磁波を持っており、地球の人口が脳のニューロンと同じ数になった時にそのシューマン共鳴を利用し繋がることによって、地球の意識が覚醒する』という理論が存在している。もしこれが可能となれば、人は道具を使うこと無く地球全体を取り巻く意識にアクセスし自由にワイヤードで存在できるようになるのである。

そして「ワイヤード」はあくまで人造の世界であり、その情報量の膨大さを無視すれば「ワイヤード」において人は【全知全能】となることができる.....つまり「ワイヤードになれば神は存在する」ことが出来る。

さらに「リアルワールド」とはその外郭にニューラルネットワークを持つ「ワイヤードの内側に



ある世界」であると考えらるなら（事実、ほぼ全て現実のシステムがワイヤードに接続されている『lain』の世界では）、「ワイヤードはリアルワールドの上位階層」であり、「ワイヤード」を完全にコントロールすることは「リアルワールド」を支配することとほぼイコールの概念となるのだ。

『lain』に登場する、英利政美(えいり まさみ)というキャラクターは「ワイヤードになれば神は存在できる」そして「ワイヤードはリアルワールドの上位階層である」という定義から、ワイヤードの神.....つまり「全てを掌握する存在である神」を目指すのである。

しかし作中で主人公・岩倉玲音(いわくら れいん)は繰り返し「ワイヤードはリアルワールドと"繋がっている"」と説き続ける。

言い換えるなら「ニューラルネットワーク理論」によって産み出されるネットワークは、地球のシューマン共鳴によって「人はみんな繋がっている」結果でしかない。

それは「ワイヤードはリアルワールドの上位階層」などではなく「ワイヤード」「リアルワールド」が共にお互いの影響を受けながら並列に同じ強度で存在しているという事の証明であり、「ワイヤード」と「リアルワールド」は常に【等価に存在している】のである。

この考え方の差から玲音と英利は対立していくことになる。

そして『lain』最終話において、英利が崩したワイヤードとリアルワールドの壁を再生させるため、玲音は自身の存在全てをリアルワールドから消すことによって、ワイヤードの「女神」として孤独に生きていく事を選択するのである。

それは二つの世界が【等価】であるがゆえ「ワイヤード」のものは「ワイヤード」に、「リアルワールド」のものは「リアルワールド」に帰さざる得なかったからだ。

そこで分断されることによって初めて「ワイヤード」と「リアルワールド」は"繋がって"いることが出来るのだ。

しかし「ワイヤードの女神」となった玲音が「ワイヤード」と「リアルワールド」の両方に存在することは、英利の目指した「ワイヤードの神となり世界を支配する」姿そのものであり、彼のもたらした混乱を再現してしまうことになる。

故に玲音はリアルワールドにあった全ての「玲音」の「記憶」を全て消去する。

リアルワールドにおいて家族や友人と「繋がること」を求め続けていた玲音は、しかしここにきてリアルワールドとの「壁」に阻まれてしまうのだ。

しかし、そこにはたった一つの希望が残っているのである。

後半、玲音によって繰り返される言葉に『記憶なんてただの記録』というものがある。作中において『だから書き換えてしまえばいい』とリアルワールドの玲音を「消去」する手段として使われつつ手段ではあるが、しかし見方を変えれば『記録が残る限り記憶は消えない』ということの意味しているのである。

「ワイヤード」内において『記録』は『記憶』と区別することが出来ない。それならば『記録』を保管することができれば『記憶』を、あるいは「思い出」を、いつでも再生できるということになる。

そしてこの概念によって、作品内ではわずか数分の映像ではあるが、玲音は「壁」を突破しているのである。

最終話での冒頭とラストシーンにおいて、玲音はノイズで擦れた映像の中から【画面の外】……つまり今その映像を見ている【現実の視聴者】を、はっきりと意識して語りかけるのだ。

第一話のラストでレインが言う「人はみんな、繋がっているのよ」というセリフの中での「みんな」に、「ワイヤードの人々」「リアルワールドの人々」に加え、この【現実の視聴者】に語りかける行為によって「本物の現実の人々」も含むことができるようになるのだ。

つまりここで玲音によって、『ワイヤードとリアルワールドが同じ強度で「繋がって」いる』ように、『ワイヤードと「現実の視聴者の世界」が同じ強度』の世界として存在し、「玲音」と「私達【現実の視聴者】」の邂逅によって、この二つの世界は「壁」を越えて「繋がる」ことができるようになったのである。

それはつまり『lain』を見た私達の「記憶」、あるいは今プレイヤーの中に入っている【lain】のDVDソフトという「記録」。

それらは「ワイヤード」と「繋がって」いる、ということなのだ。

「リアルワールド」において失われた「玲音の記憶/記録」は、【現実】の再生媒体によって読み込まれワイヤードを介していつでも「記憶」として蘇ることができる。

結果として一見ワイヤードに閉じ込められた玲音は、ここにある「記録」と「繋がる」ことを通して、ワイヤード・リアルワールド・現実の世界に遍く存在することができるのである。

『lain』において【虚構】から【現実】への「壁」を崩壊させたのは、その『lain』という作品が

収録されたあらゆる「記録媒体」であった。

「記録媒体」によって「記憶」された玲音は、疑いようもなく【現実】に存在しているのである。

さて、話は『朝のガスパール』に戻る。

ここまでくればお解りだろう。

『朝のガスパール』に残された最後の「第5レベル」とは【現実】である。

・【虚構】は【現実】へ《跳躍》する

『朝のガスパール』は最初に述べたように「新聞連載」の作品であった。

つまり、その新聞を取っている限り、毎日『朝のガスパール』は望む望まないに関わらず玄関先に届けられ、強引に【現実】の中へその体を捻じ込んでくるのだ。

『lain』において与えられた「記憶＝記録」という概念、そして玲音という存在が「そこに記録があること」を「【虚構】から【現実】への《跳躍》」として機能させたように、『朝のガスパール』においては「新聞連載」という形式がそのまま「【虚構】から【現実】への《跳躍》」として働いているのである。

『lain』によって、あらゆる【虚構】は、ただそこにあるだけで【現実】への《跳躍》を起すものとなった。

『朝のガスパール』によって、望まずとも訪れるものであっても、それは強制的に【虚構】から【現実】への《跳躍》をもたらすようになった。

それを知ってしまったあなたにとって、【現実】は既に【虚構】によって常に揺らぎ、侵犯されるものとなったのである。

最後に『朝のガスパール』からの引用で、この文章を終えようと思う。

「でも、そうは言ってもわたしたちは、また会えるのですから。

本として出版された時に。さらに言えば本のページを読者が開くたびに。多くの読者がこの物語を読むたびに。

それでは皆さん、お戻りください。物語世界外の皆さんは現実。虚構内虚構の皆さんはゲームの中に。レベル3の皆さんはレベル3に。レベル4のわたしたちはレベル4に

。

それぞれの出口からそれぞれの世界へ帰りましょう」

## 第二回新脈文芸賞のお知らせ

---

### 第二回新脈文芸賞のお知らせ

山脈では新しい才能の発掘と、手軽にページ数の増強をはかる為、文学賞を主催しています。我こそはと思う小説家の参加をお待ちしております。

-----

#### 【第二回新脈文芸賞】

#### 公募要項

賞品：なし

締切：8月15日

発表：9月発刊予定の『山脈Vol.4』にて

- 1.応募原稿は完結しているものに限る
- 2.文字数制限はとくになし。
- 3.ジャンル制限もなし
- 4.タイトルとペンネームを記載してtxt形式で送ること。

送り先：jii\_syuppan@mail.goo.ne.jp まで

メールのタイトルは「新脈文芸賞応募作品」でお願いします。

作品を受けとり次第、確認として3日以内に返信します。

返信がない場合はお手数ですが、もう一度メールしてみてください。

また『山脈Vol.3』に投稿頂いた小説でも、作者様のご希望があればそのまま『第二回新脈文芸賞』へのエントリー作品として登録をして頂けます。

-----

『第一回新脈文芸賞』の募集でも宣言させて頂いた通り、応募作品には全て【新脈文芸賞】を授与させて頂きました。

もちろん第二回も同様に「応募作品には無条件で【新脈文芸賞】を授与」致します。



投稿した小説を個人的に発表するのも自由！しかもその時に【新派文芸賞受賞作品！】とハッターを効かすことも可能！

そう、あなたが「電子出版の雑誌に小説を投稿して賞をもらった」という行動においては、なに一つ嘘はないのです！

また少々真面目な話をするのなら今回と同様に、投稿頂いた作品に対しては編集部一同が責任を持って「本気で可能な限り良い部分を読み取る」選評を書きます。

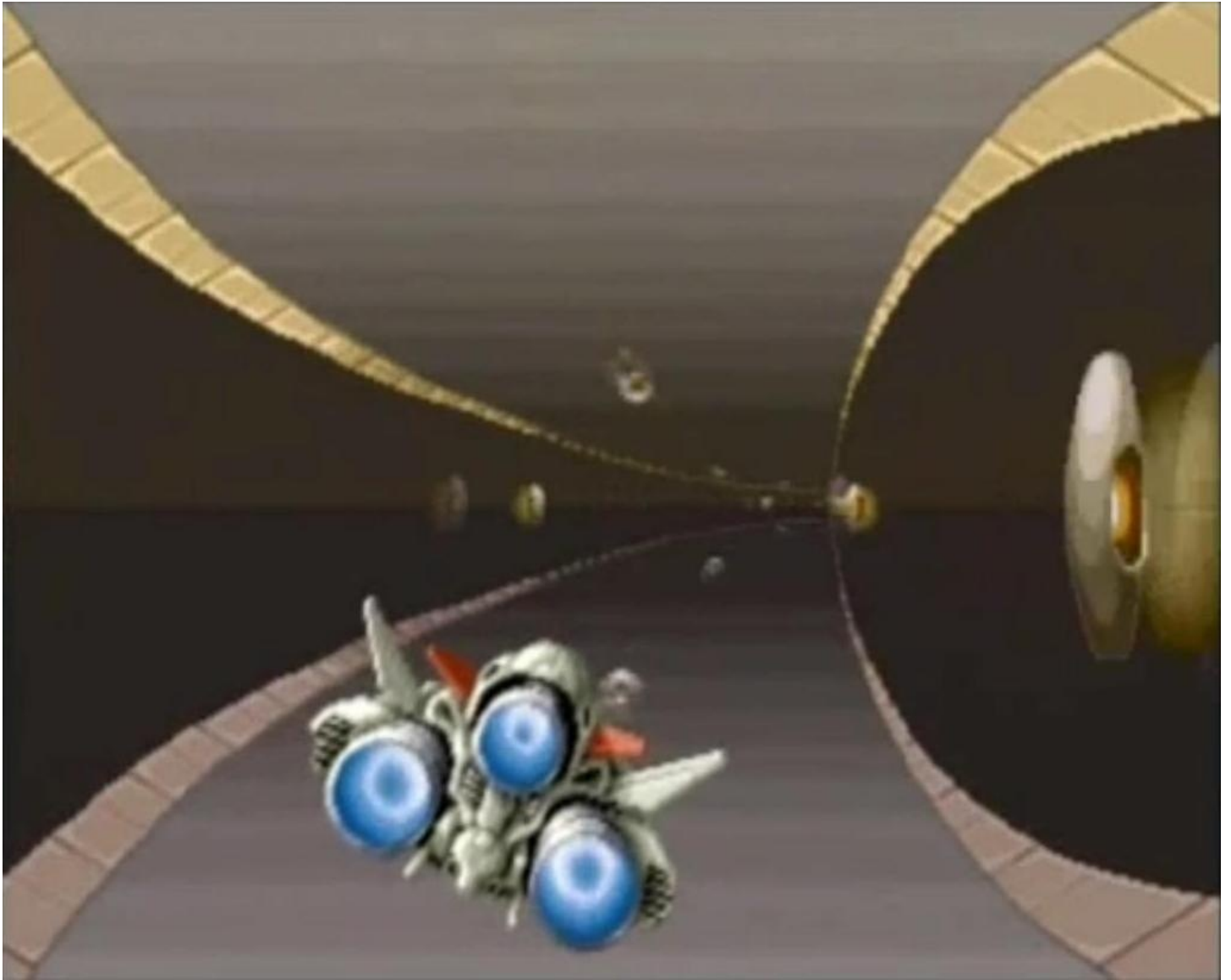
一般的な投稿や個人レベルで公開した場合、ここまで読み込んでリアクションが貰えることは多くないと思います。

自分が書いた作品の武器となる部分を知る良い機会だと思って投稿いただければ、大変嬉しく思います。

**ということで、山脈は君の作品を待っている！**

R-9c BLAST OFF AND STRIKE THE EVIL BYDO EMPIRE !!

---



## R戦闘機とは？

---

1987年に第一作が発売されて以来、多くのシューターをトリコ仕掛けの明け暮れにした、アイレムの名作STG『R-TYPE』。

本作品は、シューティングゲームとしての面白さは元より、その詳細（でダーク）な設定でも良く知られている。

本稿では『R-TYPE』の自機である"R-9"およびその発展機である"R戦闘機"を元に『R-TYPE』の設定を解説していく。

### 【R戦闘機とは？】

22世紀の人類が開発した「異層次元戦闘機」の総称である。

突如人類を襲った、超束積高エネルギー生命体であり強い排他的攻撃衝動に支配された謎の生物"バイド(Bydo)"に対抗するために開発された。

本来宇宙空間機動計画によって開発されていた作業用汎用機であったが、2121年に発令された対バイドミッションにより汎用機開発計画は凍結され、対バイド戦闘用として作り変え、発展させたものである。

特に特徴的な装備・機能として以下のものを有する。

### ☆ザイオング慣性制御システム

参照する設定により諸説あるが、基本的にはラムジェットエンジンを使いながら、重力/慣性を制御することにより亜光速・高機動を実現した航行システムである。

理論上はパイロットに負担をかけず、亜光速航行/異層次元への突入/慣性無視の超高機動が可能...  
...なのだが、実際はかなりのダメージを搭乗者に与えてしまう様である。

### ☆波動砲

機体前方に特殊な力場を形成し、エネルギーを収束させベクトルを付与した後に開放、放出する。R戦闘機の肝ともいえる超兵器。

バイドは波動としての性質も備えており、バイドそのものに対しては等質の波動を持ったものでないと干渉できない性質を持っている。

故に、バイドに対して致命的なダメージを与えるにはこの「波動砲」による一撃、あるいは同じ「バイド」による攻撃をするしかないのである。

### ☆フォース

バイドの切れ端である超束積高エネルギー生命体.....つまり「バイドそのもの」に人工のコントロールロッドを打ち込むことによって制御し、収束させたもの。

先に述べたように、バイドに対して致命傷を与えるには「同じバイド体」による攻撃が有効であり、またバイドからの攻撃を受け止めるには同様に「バイド体」を使うしか方法は無い。つまりこのフォースこそが「最強の矛」であり同時に「最強の盾」であるのだ。

しかしながら、人類に対する脅威であるバイド体を兵器転用することは大きな危険を伴う。その一例として、2134年バイド素体を扱っていた木星の研究施設からの通信が突如途絶える、という事件が起こった。

探査艇「スカイホープ」が調査した結果。僅か直径6mの「バイドの切れ端」を中心に研究施設を含む【半径30km】の空間が「完全に消滅」していることが確認されたのである。

しかし残された「バイドの切れ端」は依然として高エネルギー反応を示している為、そのまま回収され別の研究施設に持ち込まれるのだった。

人類に対する最大の脅威でありながら、利用「するしかない」。

このフォースを人々が『悪魔の兵器』と呼ぶ所以である。

## R-TYPE

---

さてここからは時系列ごとに「対バイドミッション」の歴史を追いながら、R戦闘機発展の歴史を紐解いていきたい。

### 2163年 第一次バイドミッション(R-TYPE)

「地球の脅威となるバイド帝国を破壊せよ」R-9大隊による地球初の異層次元戦闘である。

#### ・ R-9A ARROW HEAD/放たれた矢



人類の希望として遂に「放たれた矢」。それがR-9（およびそのプロトタイプ機）である。初の対バイドミッションに使用された機体でありながら「フォース/波動砲/サイオング慣性制御システム」という後継機へと連なる偉大なる礎を築いた名機である。

#### ・ POWアーマー/孤高の戦士



「フォース」の成長促進エネルギーやミサイル兵器等を最前線のR戦闘機に送り届けるため利用された小型移動コンテナ。

小回りがきき、尚且つかなり頑丈なため（例えば航行中のR-9と接触した場合、一方的にR-9が大破する程度には）広く運用されている。

一方で異層空間での運用のためか、バイドからの影響のせいも、計器類に異常を持つものも多く、前記の頑丈さもあって接触事故による被害は少なく無いようである。

#### ・ R-9E MIDNIGHT EYE/心眼（あるいは夜目）





「早期警戒システム装備形(E-WAC)」を搭載した索敵・偵察あるいはサンプル回収等によるバイドの生態データ収集や解析を目的とした機体。

波動砲がオミットされていたりと最低限の武装しか持たないため、戦闘に参加することはほぼ無い。

R-9A ARROW HEADの活躍により、バイドの本拠地である「バイド帝星」は壊滅した。

しかし激しい戦闘の結果、バイドを壊滅させたR-9Aは単独航行が不可能なほど破損してしまう。宇宙空間を漂っていたR-9は、巡洋艦「クロックムッシュ」により回収され太陽系に帰還したのである。しかしバイドの脅威が去った今、対バイド兵器の開発は凍結されてしまっていた。

【結末】"放たれた矢"は戻れない。

第一次バイドミッションの英雄であるR-9は、平和になった世界には不要な産物である。

そのため、地球の衛星軌道上にある宇宙要塞「アイギス」にてR-9は何の修復もされず"死亡したパイロットも乗せたまま"封印されたのであった。

## R-TYPE△

2164年 サタニック・ラブソディー(R-TYPE△)

第一次バイドミッションから約1年。

本来なら殆ど燃え尽きてしまう、大気圏に突入する隕石の中にほぼ原型のまま落下する物体が観測された。その直後いくつもの都市で電子制御兵器が暴走を始めた。

時を同じくして、封印された宇宙要塞「アイギス」に搭載されていた投下型局地殲滅ユニット「モリッツG」が地球へ降下し、アジアのとある市街地を破壊しはじめる。

通常配備されていた戦闘機では歯が立たず、遂には試作段階であった新型R戦闘機が投入されることになった。

のちに『サタニック・ラブソディー』と呼ばれる悲劇の始まりである。

・ R-9a II DELTA/純血の後継者



第一次バイドミッションで運用されたR-9Aをベースに、小型軽量化をし大気圏内での運動性を向上させた試作機である。

R-9Aでは未完成だったため、想定出力の50%しか出せなかった波動砲は今機によって完成。通常の「波動砲」と合わせて、波動エネルギーを増幅機構によって拡散させ広範囲の殲滅を目的とした「拡散波動砲試作型」が搭載されている。

なおフォースはR-9Aでも使用された「スタンダード・フォース」に特殊兵装である△ウェポン

・ニュークリアカタストロフィーを追加されたものをコントロールできる。

・ RX-10 ALBATOROSS/アホの子



航空機メーカー・マクガイヤー社と軍の共同開発という珍しい経緯を持つ機体。

チャージした波動エネルギーを異層次元航法推進システムにより直接目標内部に転送し、装甲を無視して内部から破壊する「圧縮炸裂波動砲」という新兵器を持つ。

しかし、それよりも特徴的なのは新型の「テントクル・フォース」である。

上下に1対の金属性の触手を持つ特殊フォースであり。触手全体に張り巡らされたシナプスツリーによる機構によってフォースエネルギーを展開しているため、触手末端でもバイドに対して強い

破壊性能を持っている。

また金属性の触手は、任意に開閉する事ができ、レーザーを収束し高威力を発揮することも、広範囲に分散し発射することも可能となっており、状況に合わせた柔軟な運用が可能なのである。

#### ・ R-13A CERBERUS/獵犬



軍事メーカー・ウォーレリック社によって開発された機体であり、そのため高バイド係数フォースを有線制御していたり、パイロットと機体を神経接続するシステムなど特殊でより攻撃的な設計がされている。

また通常の波動エネルギーをそのまま打ち出す波動砲ではなく、エネルギーを電気的に変換し稲妻状にして打ち出す「ライトニング波動砲」を搭載。バイド体を追尾し破壊することのできる初の波動砲である。

また鉤爪状のコントロールロッドを持った「アンカーフォース」は、破壊対象に喰い付き完全に破壊するまで継続的にフォースエネルギーを送り込める構造になっている。

#### 【結末】 堕ちた英雄/暗黒の森の番犬

全ての発端は「第一次バイドミッション」にあった。

大破したR-9Aには微量のバイド体が付着していた、そのまま宇宙要塞「アイギス」に封印されたR-9Aおよびそのパイロットの体内でバイド体は増殖を繰り返し、遂には完全にバイド化。そのまま「アイギス」さえも侵食し地球を襲ったのである。

バイドと化した前ミッションの英雄を撃ち滅ぼし、異層次元空間に突入するR-9a II・RX-10・R-13Aの3機。

その最深部でバイドを生み出し続ける「バイド・コア」を破壊し、人類の危機は去る。

地球へ帰還するため、異層次元の壁を波動砲で破壊し脱出するR-9a II・RX-10。

.....しかし波動エネルギーを電撃に変換し撃ち出す「ライトニング波動砲」を持つR-13A CERBERUSは、異層次元の壁を破壊するすべを持たなかった。

地球を目前にしながらも、永遠に異層空間から出る事は出来ないケルベロス。そして彼もゆっく

りと残されたバイド体によって侵食されていくのだった。

そしてバイド化したR-13Aは、バイドによる暗黒の森を守る番犬として遠くない未来、人類に牙を剥くのであった。

R-9a II・RX-10の帰還、そしてR-13Aの行方不明をもって「サタニック・ラプソディー」は終焉を迎えるのである。

## R-TYPE II

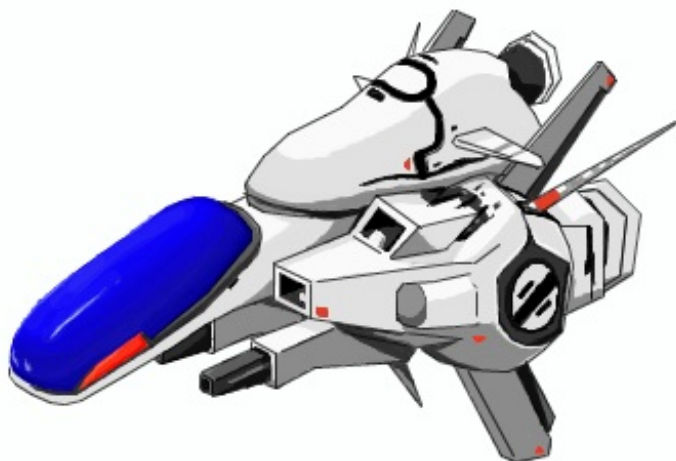
---

2165年 第二次バイドミッション(R-TYPE II)

異層次元において、再び増殖を始めたバイドの反応を受信した人類。

人類の滅亡を、バイドの復活を阻止を阻止すべく新型カスタム機R-9C《ウォーヘッド》は惑星自体が生命体であるバイドの拠点「バイド帝星」へと飛び立つのであった。

・ R-9C WAR HEAD/つきぬける最強



第一次バイドミッションで使用されたR-9Aは作業艇と戦闘艇を兼ねた設計であり、このR-9Cは完全に異層次元戦闘機として設計されている。

ナノマシン装甲によりある程度の自己修復が可能となり、サイオング慣性航行システムも改良されている。また各部パーツはパッケージ化され小型・軽量になった上でメンテナンス性も向上している。

それに加えキャノピー部分も偏光キャノピーから装甲キャノピーへ変更され、コクピット内部にはキャノピー部分へ集積された情報を元に合成映像を出力する形式となっている。

また波動砲もR-9a II デルタのものを改良強化した「拡散波動砲」を搭載しており、その火力は従来のR戦闘機とは一線を隔すものとなっている。

まさに「つきぬける最強」「化け物」と渾名されるのも頷ける高いスペックを有しているのである。

そのピーキーな性能を支えるため多くのパーツは職人による手作業で建造されており、最終的な生産台数は、わずか3機と言われている。

しかし、問題はそれだけではない。

高すぎるポテンシャル、そして過酷な戦闘環境に対応するため。あるいは小型化に伴い余剰スペ

一スの確保が不可能な事からパイロットは「ANGEL PAC」と呼ばれるサイバーコネクトシステムにより機体制御を行っている。

この「ANGEL PAC」は円筒状のものに多数のコードが張り巡らされており、その中には『四肢を除去切断された上で、機体のコンピュータに直結された（一説では脳だけにされた）パイロット』が搭乗しているのだ。

また、このパイロットをパッケージとして運用するシステムは極秘事項となっている(資料では、パイロットの意思で組み込まれたわけではないことが分かっている)。

#### 【結末】天使達の昇天

バイド帝星にて捕獲されていた4機のR-9Aをレーザー通信によって起動させ、連携によって敵基地破壊・脱出したR-9C。

しかし地球から遠く離れ、燃料も尽きかけた状態であったため、パイロットは人工冬眠機能によって冷凍状態となる。

およそ250時間後、R-9Cは近くを航行していた宇宙戦艦に回収されるものの（公的資料では）パイロット死亡として発表され、ここに第二次バイドミッションは終結したのであった。



## R-TYPE III

---

2169年 第三次バイドミッション/オペレーションコード「THE THIRD LIGHTNING」(R-TYPE III)

バイドは更なる脅威として進化を遂げ、人類の前へと再び姿を現した。その進化は人類の想像を遥かに超え、バイドとの戦闘により太陽系外周警備艦隊は全滅に追いやられる。

そして人類はついに決断を下す。空間座標03681119・銀河系中心域に存在する「マザーバイドセントラルボディ」、バイド中枢部への直接攻撃指令。それは即ちバイドとの最終決戦を意味していた。

人類が持つあらゆるテクノロジーを結集させた最新鋭R戦闘機、「R-9φ(アールナイン・スラッシュユゼロ)」が空間転送砲で目標へ向けて射出された。

北欧神話に伝わる終末の日、「ラグナロック」の名を与えられた最強最後のR-9が今、決戦の地へと向かう。

・ R-9φ RAGNAROK/ELIMINATE DEVICE(除去装置)



火星基地においてR-9S(第二次バイドミッションで使用されたR-9Cの量産機)のフレームを流用し、基礎設計段階から見直して新造された機体である。

Rシリーズ内においても、類を見ない圧倒的なポテンシャルを持つ高出力戦闘機と云われている...  
...が、同時に単体の機体コストが桁違いに高く量産性は一切視野に入れられていない。

また本機は3種類のフォースを運用することができる。



《ラウンド・フォース》：R-9が使用していたものと同型のフォース。旧式ではあるが豊富な実戦データと安定性の高さから一部のエースパイロットが好んで使用している。【バイド係数2.29Bydo】

《シャドウ・フォース》：バイド体を一切用いず、人類の持ち得るテクノロジーのみで新造された完全人工の新型フォース。機体とのフィードバック性能が非常に良く、即座に反応するラピッドリターン機構や、全方位に攻撃可能なシャドウユニットと呼ばれる支援兵器を2つ内蔵している。

破壊力より融通性や利便性を優先した、ビット開発者達の研究の集大成である。【バイド係数3.76Bydo】

《サイクロン・フォース》：バイド体をエネルギー安定保持が可能な球体のゲル状に加工した後、バイド係数を大幅に上げた状態のまま、中央に制御コアを埋め込み収束維持させているフォース。

最もバイド係数が高く破壊力を極限まで優先させている（その分、暴走や事故の危険性は高い）。【バイド係数5.02Bydo】

さらにR-9は通常の波動砲に加えて、チャージ時間はかかるものの2種類の強烈な波動砲を放つことができる。

《メガ波動砲》：非常に高い破壊力を有し、敵や地形の全てを貫通する特性を持つ収束貫通型の大型波動砲である。バイドからの砲撃も破壊し、また発射の瞬間に余剰エネルギーを機体周囲へ放出する、これもメガ波動砲と同じ貫通・砲撃破壊の特性を持っている。

《ハイパードライブシステム》：機体周囲に波動エネルギーを展開し、連続放出型の波動砲を約10秒間撃ち続けることができる。この連続して発射される波動弾の単発の威力はメガ波動砲より大きく劣るが、集中的連続的に射撃が可能となるため、短期決戦時における総合的な破壊力ではメガ波動砲を圧倒的に上回ることができる。

ただし、ハイパードライブ機構は未完成であり、一度使用すると機体がオーバーヒートすると言った問題を持っている。

これをカバーするため、機体冷却用の解放式セミモノコックアーマーが設けられ、オーバーヒート後は強制冷却処置を取っている、この間ショットやレーザーは放出可能なものの通常の波動砲すら発射できない状態になってしまうため、ハイパードライブシステムの使用には細心の注意が

必要である。

以上のようにかなりハイスペックな機体であるが、前項でのR-9Cにおいてパイロットの四肢を切断しパッケージ化して運用してたのと同様

R-9φの場合、23歳の女性パイロットに幼体固定処理を施し少女の肉体（体内時間年齢14歳程度）のままコントロールユニットに直結させて機体制御をさせる……という設計がされているのである。

【結末】ヲヤスミ、ケダモノ/(BYE×2)BYDO

R-9φ RAGNAROKの活躍により、バイドは掃討された。

人類とバイドの存在を賭けた闘争は、これにて終結したのである。

……しかし本作戦終了後、R-9φは消失。

ELIMINATE DEVICEの名通り、全てのバイドと共に己をも除去したのであった。

## R-TYPE FINAL

---

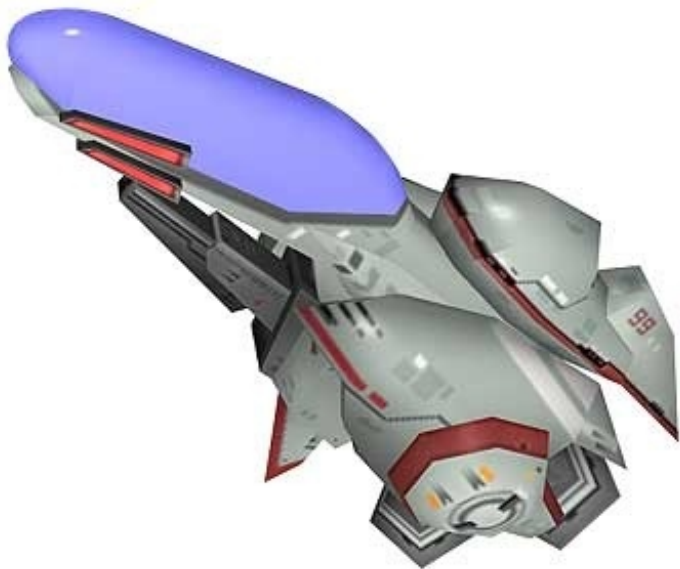
2XXX年 オペレーション『ラスト・ダンス』(R-TYPE FINAL)

バイドは4度現れ、4度葬られ、そして4度復活した。

バイドの完全な根絶は不可能なのか？ 戦いに終止符を打つべく、対バイド最終兵器の開発が計画された。それは、「バイドをもってバイドを征する」を旨とする。

そう、作戦名“Last Dance”が発動されたのだ。

・ R-99 LAST DANCER/最期の舞踏者



最初R-1、そこから連なる長い永い歴史の終着点。それがこの「究極互換機」R-99 LAST DANCERである。

これまで開発された全ての兵装・フォース・波動砲を選択することができ、環境/戦況/パイロットの特性に合わせた柔軟で最高のセッティングが可能となっているのだ。

この機体の開発を以って、R戦闘機開発プロジェクトは本懐を成し遂げ、閉幕する

.....のであろうか。

【結末】バイドとは...../夏の夕暮れ/どこまでも  
オペレーション『ラスト・ダンス』(R-TYPE FINAL)には3つのエンディングが用意されている。

『バイドとは、人類が生み出した悪夢。覚めることのない悪夢。バイドとは.....』 一回収されたボイスレコーダーよりー

果たしてバイドとは何なのか？ 背景に男女のシルエットが抱き合う中、人間の塩基をもじった名前を持ち、人間と非常に似た遺伝子情報を有したバイドが次々と飛び掛ってくる。

最後に現れた巨大な玉のようなバイドをオーバーチャージした波動砲で破壊し、R戦闘機本体もその反動でショート。そのまま異層次元を永遠に漂っていくのだった……

『見覚えのある場所。見覚えのある仲間達。だけど……なぜ？ 』

夕暮れに染まる海。バイドを撃ち滅ぼし帰ってきた私に、なぜか仲間のR戦闘機が次々に波動砲を放ってくる。

何故？ どうして？

悩む暇はない、撃たなければ撃たれるのだ。

最後に現れたR-9Aを撃ち落とし、夕暮れの空に浮かぶ自機。

頭上には太陽が輝き、まだ日が沈むには早い時間。

しかし私の眼に映るのは、夏の夕暮れ。

『星の海を渡っていこう。振り向くことなく。光を追い越し、時を超えて。……いつまでも。…  
…どこまでも』

ひたすらに猛烈な攻撃を仕掛けてくるバイド達。

それを抜けた先には、26世紀の未来が待っていた。

## 夏の夕暮れ

【バイドの真実】一琥珀色の瞳に映るものは―



『それは26世紀の人類が生み出した惑星級の、星系内生態系破壊用兵器のなれの果てであった。

銀河系中心域に確認された、明らかに敵意を持った外宇宙生命体との接触に備えて建造されたそれは、反応兵器や次元兵器と異なり空間を汚染することなく、その効果範囲における全ての生態系を破壊する局地限定兵器であった。

月とほぼ同じ大きさのフレームの中に満たされた、すべてを侵蝕し、取り込み、進化して、自分以外の生命体すべてを喰い尽くすまで活動を続ける人の手による絶対生物、それは、生体物理学、遺伝子工学、魔道力学までも応用して合成した人工の生ける悪魔だった。

これをバイパスパイルを通じて空間跳躍(D-wape)させ敵の母星の存在する星域に送り込み全滅させる計画は完璧に進んでいるように見えた。

だが、ほんの些細なミスによって"それ"は太陽系で発動した。

150時間荒れ狂った"それ"は次元消去タイプの兵器によって異次元の彼方へ吹き飛ばされ、一応の決着を見たのである。26世紀では。



だが、"それ"は生きていた。

異次元の中で進化を続けながら胎動を繰り返す肉塊。

気の遠くなるような彷徨の果て、時間を超え、その力の発現した先には22世紀の地球があった。』

(R-TYPE公式設定資料からの引用)

BYDOとは26世紀の人類が生み出した生物兵器であった。

バイドはありとあらゆるものと同化し増殖する存在である。

そしてバイド化した人間はバイドとなったことに気づいていない。

ただ彼らは「地球に帰りたい」ただそれだけを、その唯一記憶に残る自分の故郷を、バイド体によって琥珀色に変わった瞳で見つめ、求めているだけなのである。

しかし、我々はかつては同胞だった者に銃を向けなければならない。

ためらえば、次の瞬間には自分たちが彼らとなり、いつか帰るための星を見失ってしまうからだ。

。

## 参考資料

R-TYPE OFFICIAL WEB SITE  
R-TYPE FINAL OFFICIAL WEBSITE

R-TYPES R'S LIBRARY Ver1.0

R-TYPE  
R-TYPE△  
R-TYPE II  
R-TYPE III  
R-TYPE FINAL

R's MUSEUM

サウンドトラック『R-TYPE SPECIAL』付属資料集  
アイレムファンクラブ会報誌『ドラゴンフライ』「R-TYPE ILLEGAL MISSION」

他、Wikipedia ニコニコ大百科 ニコニコ動画 より一部参照

BLAST OFF AND STRIKE THE EVIL BYDO EMPIRE.

&

BYE BYE BYDO.



## 1999は読者参加ゲームです！

あなたは、絶望に包まれたこの星をもう一度人類の下に還すため、エイリアンの枢軸に送り込まれた戦士。

キャラクターを自由に作成し、あなたの行動で、この「1999」の世界を変えるのです！

詳しいイントロダクションは山脈vol2掲載中、1999 vol1にのってます！

次号vol4にて、幾多の戦士たちの顛末が発表されます。

是非気軽に参加してください！！

読み進めると、キャラクター作成の手順が出てきますので、キャラを作って

「[sanmyaku008@yahoo.co.jp](mailto:sanmyaku008@yahoo.co.jp)」

にメールで送るか、またはコメントまでどうぞ！

## 前節のリザルト

---



「おはようございます。私はこれからあなたをサポートする非戦闘ア  
ンドロイド【イヴ】です。よろしくお願いします」

「まず、今節の人類の命運を発表します。今節の作戦参加志望者は3  
715名。精選の結果、6名が選抜されました。任務内容、部隊行動  
の内訳は次の通りでした。」

---

①名前 **キリオ・テンヌシ** ②種族 ヒューマン ③性別 男 ④年齢 14  
⑤スキル 1 救世主 2 美形 3 秀才  
⑥能力 力 3 頭脳 4 機敏 3 運 4  
⑦HP 5 MP 5 ⑧行動 第一任務 隠遁 甲ルート ⑨称号 なし  
by 黄昏時タクヤ

---

①名前 **オパール** ②種族 原住民 ③性別 女 ④年齢 16  
⑤スキル 1 未来視 2 嘘だってわかるさ 3 神となり願いたまえ、俺  
⑥能力 力 4 頭脳 1 機敏 3 運 5  
⑦HP 6 MP 4 ⑧行動 第貳任務 逸走 乙ルート ⑨称号 なし  
by ぶんぶんびー

---

①名前 **九十九那蛇九** ②種族 ヒューマン ③性別 女 ④年齢 17  
⑤スキル 1 天稟 2 反射神経 3 ひらめき (余り1)  
⑥能力 力 3 頭脳 3 機敏 3 運 5  
⑦HP 5 MP 5 ⑧行動 第貳任務 逸走 丙ルート ⑨称号 なし  
by 天群蜘蛛

---

①名前 **アルミニウム・ベイダー** ②種族 エイリアンハーフ ③性別 男 ④年齢 3  
5  
⑤スキル 1 耐性：恐怖 2 敵だって見えるさ 3 ハッキング  
⑥能力 力 2 頭脳 4 機敏 4 運 2  
⑦HP 4 MP 7 ⑧行動 第参任務 逸走 甲ルート ⑨称号 なし  
by 金剛地あきかん

---

①名前 **p o k e - m o n**      ②種族 ミュータント      ③性別 男      ④年齢 20  
⑤スキル 1 次世代進化      2 熱血      3 格闘家  
⑥能力 力 6      頭脳 3      機敏 3      運 4  
⑦HP 4      MP 4      ⑧行動 第参任務      交戦      乙ルート      ⑨称号 なし  
by サトシ

---

①名前 **メテル999**      ②種族 アンドロイド      ③性別 女      ④年齢 1  
⑤スキル 1 ミサイル      2 超合金      3 なし  
⑥能力 力 3      頭脳 5      機敏 4      運 1  
⑦HP 4      MP 6      ⑧行動 第一任務      交戦      甲ルート      ⑨称号 なし  
by 鉄郎

---

「では、作戦行動を収めた映像を放送します」  
「尚、この映像には機密に関わる箇所に修正が加えられていることを、予め留意して下さい」



反吐の匂いが充満する、人間収容所……降り立った人類の戦士達は、**九十九那蛇九**、**キリオ・テンヌシ**、**メテル999**、**オパール**、**アルミニウム・ベイダー**、**P o k e e - M o n**の六名。

彼らは視線を一瞬だけ交わし、頷く。それぞれの想いを胸に――作戦は、始まった。

---

## 第一シーン

生体を思わせる脈動する機械が、通路内に林立している。それらは重く低く、腸に届く唸り声を上げている。

甲ルート制圧を命じられし**キリオ・テンヌシ**、**アルミニウム・ベイダー**、**メテル999**の三人は、敵に気付かれぬよう息を潜め、けれども足早に通路を進む。

ヒューマン、**キリオ**の顔を、**アルミニウム**と**メテル999**は知っていた。秀丽白眉、人類のメシア。14の幼齡だが、第一回の派遣隊に選抜されるだけの才を持っている。しかし、その歩みに若干の乱れ。恐れている？ 如何に天才児といえど、鉄火場の経験の薄い**キリオ**は、敵意の要塞を前に、やはり恐怖を禁じ得ないようだった。

対してエイリアンハーフ、**アルミニウム**は、歴戦の徒である。潜った死線の歴々は、彼に鋭敏な感覚を与えた代わりに、元来人類に備わる温かな感情を殺いでいった。肉体的なピークは過ぎていたが、ハッキングの冴えは並みの技術者10人を束ねた解析力をも凌駕する。

アンドロイド、**メテル999**は、今作戦では試験レベルでの投入である。未だ安定性に課題が残されており、研究者の苦渋がそこには見える。それでも期待させるだけの機能と新技術、そして絶大な戦闘能力を搭載しての、決して諦念ではない、期待の末の決断だった。

永遠ともつかぬ長い通路を進むと、三人の行く手には背丈を大きく超える門が立ちはだかった。得体の知れぬ合金製の門は**キリオ**では破れそうになかった。

**アルミニウム**の『ハッキング』！ 一見何の変哲の無い隔壁から見出したコンソール盤を叩き、シームレスな電子介入を施すと、間もなく開きだした。

### 【A地点：培養ルーム】

内部の照明は点いていない。暗闇に目が慣れるまでじっと待つ。ガラスケースに満たされた、淀んだ緑色の液体。その中に浮かぶ異形の生命。

どうやらここは、先の情報通り培養ルームのようだった。



不用意に進む、**アルミニウム**と**メテル**。

始めに感づいたのは、**キリオ**だった。キリオは咄嗟に飛び退いた！

注意を喚起する間もなく、灼け付く様な熱線が襲い掛かった！

『トラップ：パッシブレーザー』発動！ **アルミニウム**と**メテル**は突然の攻撃を避けられなかった！

**アルミニウム**は軽傷を負った！

**メテル**の『超合金』！ ダメージを受けなかった！

**アルミニウム**の『ハッキング』！ パッシブセンサーをオフにする。以降、『トラップ：パッシブレーザー』が無効になった。

三人は中に進むと、装置の操作盤を探す。しかし、見つからなかった。素手では傷一つ付きそうにない、頑丈な代物である。

**メテル**の『ミサイル』！ ミサイルは培養機を二十八機破壊した！（残り二機）

この地点での探索は、もう無意味だ……。

三人は培養ルームを後にした。

生存者：**キリオ・テンヌシ** **アルミニウム・ベイダー**（負傷：1） **メテル999**（ミサイル残弾：2）

---

## 第二シーン

乙ルートを進軍する、**オパール**、**Poke-Mon**の二人、そして丙ルートの**九十九那蛇丸**は、通路を進むたび大きくなる、背筋を凍りつかすような雄たけびに気付いていた。

**オパール**は人類が永き時に渡り存在を知ることの無かった、いわば星の未踏地点に住まう古来種族の末裔である。人類から見れば超能力とも覚える不可思議な力を備え、屈強な肉体を持つ反面、文明に触れることの無かった頭脳はいささか鈍い。しかし少女は、それを補って余りある天からの授かり物をその身に秘めていた。

もうひとりの少女、**九十九那蛇丸**はそもそも、軍属では無い。戦士ですら無い。もともとは拘模をして生計を立てていた。**九十九那蛇丸**の名は、盗みの師匠から継いだ、盗人の屋号だった。勘が鋭く、運に恵まれている。それだけで、この世界では一流になれた。しかしある時に手管を暴かれ、断罪を覚悟した。しかして、その罰は、この人類救済の大博打であったのだ。悪態を吐きながらも、実はまんざらではなかった。

**Poke-Mon**はエイリアンの支配が始まって以来、地上に降り注ぐことになった様々な悪来による突然変異を被ったミュータントである。遺伝子は彼に生き抜くことを求めた。結果、肉体は旧人類を凌ぐ、正に新人類と進化した。しかし急激な進化は遺伝子の磨耗を招く。彼の生命が生きることを求めた結果、精神は些細な傷をも拒絶するあまり、すぐに死を求める虚弱生命体

となった。

情報では、この通路の果てに待つものは、遊戯室である。エイリアンにも、遊興は必要なのか。では、その好奇心とは、いったいなにで満ちるのか。

言葉を通わせぬ二人に、終始ぼやき続ける**九十九**は頬を膨らませる。彼女にその意味は分からなかった。

すぐに、扉が見えた。声の持ち主も、きつとここにいる。**九十九**が手を伸ばす。

**オパール**の『未来視』！ **オパール**はちりちりといやな予感を視て、心の平静を保った。

### 【B地点：遊戯室】

鍵も掛けられていない扉が、音も無く開いた。三人は目を見開く。

それを見戯と言うには、あまりに無残過ぎた。

醜悪な形をした、彫塑。上に物を載せるように出来ている。それは、等速で、円を描き廻っている。さながらメリーゴーランドだ。しかし、速度が違っていた。速い。人類が乗れば、血流が逆巻き遠からず死に至るだろう。

その残忍な遊具に乗せられているのは、幼い少年だった。血を吐き出さんばかりの叫びは電波状況の悪いラジオ通信のように擦れていた。

**P o k e - M o n**はショックを受けた！ 嗚咽はそのまま吐瀉物と共に体外へと流れ出した。

**オパール**は平静を保っている！

**九十九**はショックを受けた！ が、すぐに打ち払う！

部屋にはエイリアンが二体、観劇に浸っていた。まだこちらには気が付いていない様だ。

**オパール**は『逸走』！ 『神となり願いたまえ、俺』の効果により、エイリアンソルジャーA、Bに気付かれず逃げ出すことに成功した！

**九十九**は『逸走』！ 『ひらめき』の効果により、エイリアンソルジャーA、Bに気付かれず逃げ出すことに成功した！

**P o k e - M o n**は『交戦』！ 『格闘家』により戦闘行動にボーナス！

**P o k e - M o n**は獣の様に低く構え、自身の二倍の質量を床へと踏み込み間合いを詰めた。

先制攻撃！ **P o k e - M o n**の嵐のような連撃がエイリアンソルジャーAに叩き込まれる！

エイリアンソルジャーAは意識を失い倒れた。

エイリアンソルジャーBは銃器を準備している……。

**P o k e - M o n**は離れた間合いで飛び蹴りを放った！ しかしエイリアンソルジャーBは身をかわした！

エイリアンソルジャーBはトレーサービームを放った！ **P o k e - M o n**は避けられない！

**P o k e - M o n**は負傷した！

**P o k e - M o n**のHPが尽きかけている……。

**P o k e - M o n**は腰を深く落とし、エイリアンソルジャーBめがけてまっすぐに突いた！

エイリアンソルジャーBは吹っ飛んだ！

人類は戦いを生き抜いた。

オパールは遊戯室の悪趣味な装置から、ポロポロになった者を引き剥がす。ぐったりと倒れ込んだが、生きていたようだ。安静な場所に運び、寝かせてやる。P o k e - M o n はエイリアンたちに止めを刺した。

この地点での探索は、もう無意味だ……。

三人は尚も鳴動する装置に怖気を抱きながら、扉を開けた。

暗い通路は、いまだ先を促すように低くいななっている。

生存者：オパール P o k e - M o n (負傷：3 ショック：2) 九十九那蛇丸 (ショック：1)

### 第一シーン

九十九はオパール、P o k e - M o n と別れ、単独で丙ルートへと向かう。

B地点、遊戯室には扉が三つあった。自分達が来た、安楽の人間収容所への扉。D地点への扉。九十九が向かうのはC地点、通信室だった。

通信設備を占有できれば、この施設に増援が来ず、拠点として人類の礎と成す事も可能となる。重要な任務だった。

5分も走っただろうか。九十九の前に扉が現れた。

九十九の『天稟』！ 運よく、錠が半開きになっていたお陰で、すこし力を加えると扉は開いた。

#### 【C地点：通信室】

上下に触れる針は、何かの計器だろうか。九十九にはそれが何を計測しているものかは理解できなかったが、何にしる人類に仇名すものに違いは無かった。

エイリアンはいないようだ。さきほどP o k e - M o n が殲滅したエイリアンたちが、或いは通信士だったのかもしれない。

九十九の『ひらめき』！ 上からスキル音がする。天井に巡らされたレールにて賊を索敵するウォッチャーだ。

動きは不規則。ランダムエンカウントによる攻撃行動を行う。

射線に入らぬよう神経を張詰めた為、九十九は精神力を疲弊させた！

通信設備が目に入る。九十九にも扱える程度のシステムのようだ。

パネルを叩く。画面に【人類収容施設β】の情報が表示された。九十九は貴重な情報を得た！

続いてパネルを叩く。【人類収容施設β】への通信ログが表示された。次回定時連絡までの時間は僅かだ。

九十九はログの通り、定時報告を作成し、転送した！

これで、少なくとも今作戦中はエイリアンの増援が現れることはないだろう。

この地点での探索は、もう無意味だ……。

九十九は奥に続くドアを開いた。

## 第二シーン

オパール、P o k e - M o nの二人は、次地点への道程を進んでいた。

情報は最早何も無い。全く未知の地点である。

オパールの『未来視』！ オパールは死のイメージを視た。心の平静を保った。

P o k e - M o nの『熱血』！ 蓄積されたダメージにより、曖昧になりつつある自分の意識の中で、沸々と煮えるような熱き血潮の奔流を感じていた。

未知はそこまで来ている。

現れるのは、厭に狭く窄まった通路に、嵌め込まれた小さな扉。

二人は意を決し、扉を開いた。

### 【D地点：食堂】

水の滴る音が聞こえる。歩を進めると、腐臭としか思えない匂いが鼻をついた。

壁際に置かれた隕鉄でできた箱状のそれは、食料保存庫だ。中に入っている、まるで児童が絵の具をぐちゃぐちゃにかき回したパレットは、信じられないことにエイリアンの食料なのだった。

オパール、P o k e - M o nは眉を顰めつつ奥へと進む。

オパールの『嘘だってわかるさ』！ ステルス機能を有す殺人用マシン『マンハンター』の発見に成功した！

オパールは『逸走』！ 『神となり願いたまえ、俺』の効果により、マンハンターに気付かれず逃げ出すことに成功した！

P o k e - M o nは『交戦』！ 『格闘家』により戦闘行動にボーナス！

P o k e - M o nは竜巻のような後ろ回し蹴りを放った！ マンハンターに損傷を与えた！

マンハンターは殺人ビームを放った！ P o k e - M o nは避けられない！ P o k e - M o nは致命傷を負った！

斃れるはずのP o k e - M o nの五体に、沸騰するような力が湧き出す……！

P o k e - M o nの『熱血』！ 命の灯火を燃やす！

P o k e - M o nはマンハンターの胴体に腕を回し、スープレックスを見舞った！ マンハンターに中度の損傷を与えた！

沸騰するような力が湧き出す……！

P o k e - M o nの追加攻撃！

P o k e - M o n は腰を深く落とし、マンハンターめがけてまっすぐに突いた！ マンハンターは大破した！

拳を下ろすと、何かを悟ったように、口元を緩める。

P o k e - M o n 「ピッピカチューーーーーッ！」

そうして、立ったまま、往生した。

次世代進化を遂げたミュータント、P o k e - M o n は、志半ばで息絶えた……。

オパールは部屋内を探索したが、何も見つけられなかった。

この地点での探索は、もう無意味だ……。

オパールはP o k e - M o n の目蓋を下ろしてやると、部屋を後にした。

生存者：オパール 死者：P o k e - M o n

---

## 第三シーン

【G地点：プラント】

低く高く、不規則な呼気。プラントは呼吸を荒げていた。あらゆる計器がレッドゾーンを示している。

招かれざる客の存在が、心臓とも言うべきこのプラントを侵しているためか。

けたたましい報知音が、アルミニウム、キリオ、メテル999を歓待した。

部屋の中央には、天衝く柱がそそり立っていた。これがエイリアンが占拠するいくつかの拠点のエネルギーを賄っている、プラントであることは疑いようが無かった。

キリオとアルミニウムは早速コンソールに近づくと、パネルを叩きだす。メテル999はミサイルを構えた。

キリオはプラントの制御システムを解析した。プラントの機能を10%低下させた！

アルミニウムの『ハッキング』！ プラントの電源供給を一部切断した。プラントの機能を20%低下させた！

その時、空気が凍りつくのを感じるものがいた。

アルミニウムの『敵だってわかるさ』！ アルミニウムはシステムより、プラントを守るガーディアンマシンの存在を検索した！

キリオは咄嗟にコンソールから飛びのいた！ 撥ねた汗が、コンソールに触れるその瞬間、霧状に消えた。

ガーディアンマシンはコンソールと一体化していたのだ。一部の過不足無く、全ての部品が



稼働、変形を経て、美しくも恐ろしい光景の後、一体の鋭角なマシンと化した！

キリオはショックを受けた！ が、すぐに打ち払う！

アルミニウムはショックを受けた！ が、すぐに打ち払う！

メテル999はショックを受けた！ が、すぐに打ち払う！

ガーディアンマシン『ヘクトル』に臨戦した！

キリオは『隠遁』！ しかし見つかってしまった！

アルミニウムは『逃走』！ しかし逃げられなかった！

メテル999は『交戦』！

メテル999の『ミサイル』！ しかし、避けられてしまった！

ヘクトルは曲射レーザーを撃った！

キリオ、アルミニウム、メテル999は回避不可能！ 負傷を負った！

アルミニウムのHPが尽きかけている……。

生存者：キリオ・テンヌシ（負傷：2 ショック：1） アルミニウム（負傷：3 ショック：1）

メテル999（負傷：1 ミサイル残弾：1）

## 第一シーン

九十九は新たな扉に辿り着いた。 気配を注意深く読み取り、静かに前途を開く。

### 【E地点：管制室】

この部屋にもやはり計器がそこここにへばりついている。どうやらこちらのエリアは、システムに特化しているようだ。

九十九は舌を打つ。機械の扱いは得意ではなかった。が、逡巡は、微かに耳に届いた物音が打ち払った。

エイリアンが複数、近づいてくる！

九十九の『ひらめき』！ 咄嗟に、ドアの開ボタンを操作する。

九十九の『反射神経』！ 自身は素早く身を陰に潜めた。

ざわめき立ったエイリアンが、一斉にドアを駆けて行く。……………物音は消えていった。

九十九は汗を拭い、コンソールに近づき、パネルを叩いた。

九十九はプラントの高圧動力盤の管制システムを解析した。プラントの動力を一部断つことに成功した！ プラントの機能を10%低下させた！

この地点での探索は、もう無意味だ……。

九十九はエイリアンの集団が戻ってこないうち、足早に部屋を去った。

生存者：九十九那蛇九（ショック：3）

---

## 第二シーン

### 【G地点：プラント】

『救世主』の救世には、常に試練が伴う。そしてそれは、時に死を連れ添うのだ。

自壊は、突然だった。吐血し、血の涙を流し出す。キリオの人外とも言えるポテンシャルは、キリオ自身の肉体を蝕んでいたのだ。

それでも**キリオ**は、パネルに手を伸ばした。霞む目で青く光る文字を縊り、意志有る言葉をシステムに紡ぐ。

人類の、未来を託して。

向けた背中に、照準が合わせられた。

ヘクトルは『レーザー』を撃った！ キリオは避けられない！

**キリオ**の背中から胸に、光の軌跡が閃いた。

**キリオ**「これじゃもう助からないや。でも、これでようやくママのところへいけるんだ……もうすぐだよ……ママ、ママ、ママ！！」

**キリオ**は絶命した。微かに、震えた指先が、エンターキーを弾く。走った攻性プログラムが、プラントの電磁弁の制御システムを灼いた！ プラントの機能を20%低下させた！

英雄の死に、**アルミニウム**は心を揺らした。しかし、それは無様な畏怖に拠るものではない。英雄の、気高い死に報いるための武者震いだった。

ター————ン！！ 右手中指が戦槌のようにエンターキーを叩く。

**アルミニウム**の『ハッキング』！ プラントの機能を20%低下させた！

照明が間引かれ、薄暗くなる。動いている機械も徐々に光を落とし、辺りではファンの駆動音が主張を始めた。

プラントの機能が30%より低下したため、『自己修復装置』が起動！ プラントは最低限の機能を残し、修復に入る。

ヘクトルの機能が50%に低下！

ミサイルをも回避した機動力が、目に見えて鈍化する。

**オパール**が合流した！ **オパール**はコンソールに取り付きキーを叩いた。どこかの隔壁が開いたようだ。

**メテル999**は、自身のアイサイトにて、標的を確認した。ロックは、違わない。

**メテル999**の『ミサイル』！ ミサイルは、白煙を棚引き目標へと奔る……！

しかし……彼女の運用は、今回が初めてであったのだ。

生存者：**アルミニウム**（負傷：3 ショック：1） **メテル999**（負傷：1 ミサイル  
残弾：0） **オパール**

### 第一シーン

九十九が通路を走っている最中、突然照明が消えた。暗視を持っていない為、戸惑いから脚が止まる。

一旦は止まった足が、再び動き出すには、時間は掛からない。心に点いた希望の灯火を、闇に打ち消されるわけにはいかなかった。

九十九の『天稟』！ かつて見えなかった前途に、ようやく現れた行く宛を、九十九は進む。間もなく、大気を震わす衝撃と共に爆発音が轟いた。

【G地点：プラント】

メテル999の放ったミサイルは、試作耐用の越えたアイサイトの歪曲により、ヘクトルの頭上を過ぎ、在らぬ方向.....天井に炸裂した。

崩れた瓦礫がヘクトルを襲う！ ヘクトルは避けられない！ ヘクトルは破壊された！

崩れた瓦礫がオパールを襲う！ オパールの『神となり願いたまえ、俺』！ オパールは偶然脱出口を発見した！ オパールは離脱に成功した！

崩れた瓦礫がメテル999を襲う！ メテル999の『超合金』！ メテル999は損壊を負った！

崩れた瓦礫がアルミニウムを襲う！ アルミニウムは避けられない！

アルミニウム「くそう、エイリアンめ.....！ 誰か仇を討ってくれ.....！」

そうして瓦礫の中に埋まり果てた。

老獯な思考力と技術をもつエイリアンハーフハッカー、アルミニウムは、志半ばで息絶えた.....。

崩れた瓦礫がプラントに降り注ぐ！ プラントは巨岩に押しつぶされた！

プラントは、憎しみの絶叫を上げ、やがて完全に機能を停止した。

人類の勝利です。

生存者：オパール 九十九那蛇丸（ショック：3） メテル999（負傷：3 ミサイル残弾  
：0）

死亡者：アルミニウム・ベイダー

---

## リザルト

エイリアンを殲滅した

Poke-Mon : 3ポイント

メテル999 : 3ポイント

拠点を破壊した

メテル999 : 3ポイント

九十九那蛇丸 : 1ポイント

アルミニウム・ベイダー : 2ポイント

キリオ・テンヌシ : 2ポイント

人類を解放した

オパール : 1ポイント

その他

拠点を発見した

九十九那蛇丸 : 2ポイント

誤爆した

メテル999 : -8ポイント

作戦

中規模成功（彼我占有力 99→90 : 10←1）

生存者

三名 メテル999 オパール 九十九那蛇丸

殉職者

三名 Poke-Mon アルミニウム・ベイダー キリオ・テンヌシ



殉死した者には、階級特進に加え、徽章が司令部より授与されます。

**P o k e - M o n**には、多くのエイリアンを屠った褒章として、『グラップラー』の称号を、司令部より彼の遺志を継ぐものへ授与されます。

戦没者に、黙祷.....。

勲功第一の**九十九那蛇丸**には褒章として、『諜報官』の称号と徽章が司令部より授与されます。次節よりリモコン爆弾の携行を許可します。

勲功第二の**オパール**には褒章として、『脱出者』の称号と徽章が司令部より授与されます。次節より闇視装置の携行を許可します。

皆様方の、今後の益々の活躍を期待します。  
間もなく、次節のブリーフィングが始まります。



## マップ

---

今節のマップ「d o o m o f p a n d e m o n i u m」

前節にて敵拠点を発見しました。様々な罠を掻い潜り、最深層を目指します。

scene  
limit: 10  
doom  
of  
pandemonium

主目的: 人間狩りの首魁の殲滅

副目的: ①捕囚の救出  
②拠点の破壊



・スタート地点です。  
降下したら離脱地点を  
発見するか脱出装置を  
備えていない限りは、  
引き返すことはできません。



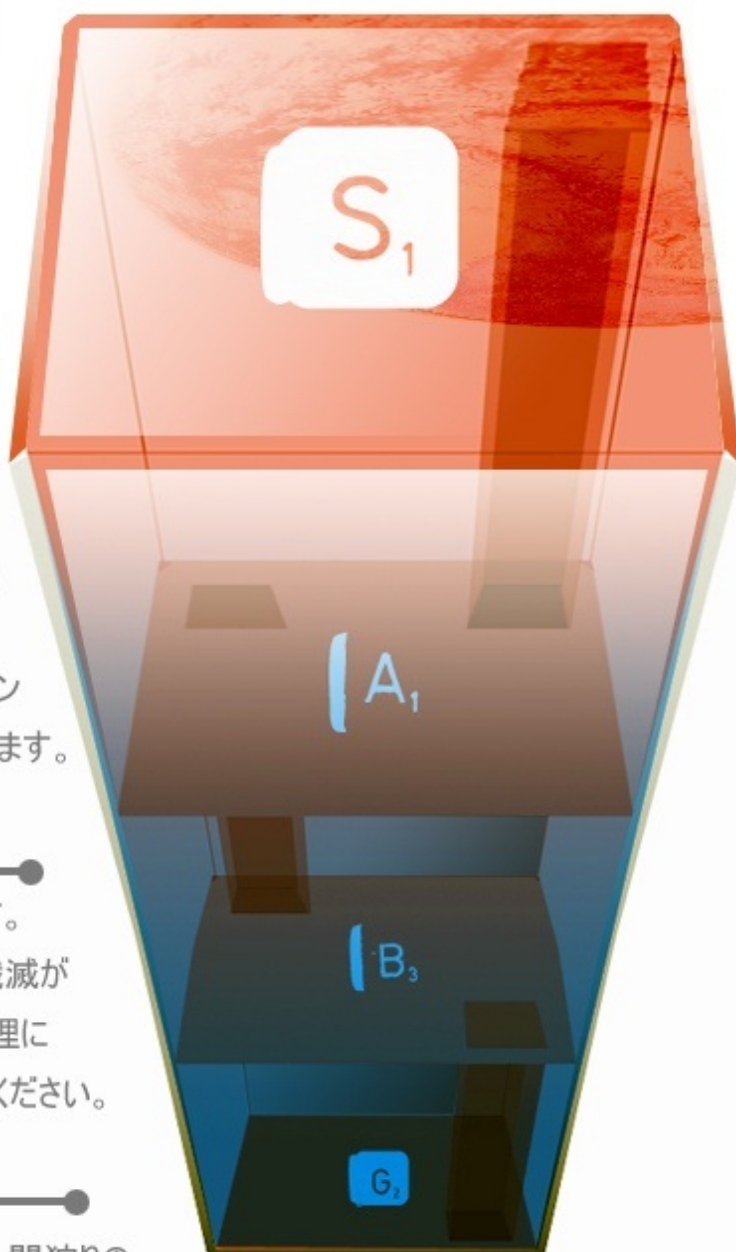
・人類の進攻を防ぐための  
残虐なトラップ、又エイリアン  
が待ち構えていると思われます。



・管制室と思われます。  
本任務では標的の殲滅が  
主目的ですので、無理に  
破壊せず先へ急いでください。



本任務の標的、人間狩りの  
大隊を率いるエイリアンの首魁が  
駐屯している部屋です。多くの護衛の存在が確認されています。





「ここではみなさんの新兵登録を行います」

「今回からイントロダクションプログラムの大幅改良により、作戦介入に必要な手続き、作戦指令が簡易化されました。継続参加者は注意してください。手続きは次の順に行います」

①志願兵登録

②行動選択

③その他選択

①志願兵登録

※継続参加者は、名前、種族などのパーソナルデータを変更することはできませんが、学習装置により、新たにスキルを選びなおすことが出来ます。

一、名前 .....和風、洋風、漢字、アルファベット。好きに決めて構いません。しかし余り長い名前ですと、不本意なコード・ネームを拝命する羽目になるかも知れません。

二、種族 .....5つの種族から任意に選びます。それぞれ長所、短所があり、覚えることのできるスキルにも関係するので、慎重に選択しましょう。

[かつて地球の頂点に君臨していた生命体]

H<sub>2</sub>

U<sub>1</sub>

M<sub>3</sub>

A<sub>1</sub>

N<sub>1</sub>

## 基本能力値

体力 : 3    頭脳 : 3    機敏 : 3    運 : 4

HP : 5    MP : 5

この星の固有種。他の種と比較して中庸な能力を持つ。

特に際立った長所は無いが、スキル次第であらゆる場面に適応出来得る。



[造られし魂の器]

A<sub>1</sub> N<sub>1</sub> D<sub>1</sub> R<sub>1</sub> O<sub>2</sub> I<sub>1</sub> D<sub>1</sub>

## 基本能力値

体力 : 3 頭脳 : 5 機敏 : 4 運 : 1  
HP : 4 MP : 6

人類がかつて保有していた科学力の粋を結集し造られた、自律サーキット。  
きわめて高い汎用性を持つが、計算外の出来事に弱いと言う欠落を持つ。

[性善性悪の背反者]

A<sub>1</sub> L<sub>2</sub> I<sub>1</sub> E<sub>1</sub> N<sub>1</sub> H<sub>2</sub> A<sub>1</sub> L<sub>2</sub> F<sub>3</sub>

## 基本能力値

体力 : 2 頭脳 : 4 機敏 : 4 運 : 2  
HP : 4 MP : 7

悪魔の戯れにより産み出された、人類とエイリアンのハイブリッド。  
頭脳や機敏は人類より上位だが、やや肉体の耐久に欠ける。

[未来への回帰か過去への進化か]

M<sub>3</sub> U<sub>1</sub> T<sub>2</sub> A<sub>1</sub> N<sub>1</sub> T<sub>2</sub>

## 基本能力値

体力 : 5 頭脳 : 2 機敏 : 2 運 : 3  
HP : 7 MP : 4

この星に降り注いだ種種の飛来物により、突然変異を起こした人類。  
個体差が激しく、一様には判別されない外観を持つ。

[ナチュラルボーンネイチャー]

N<sub>1</sub> A<sub>1</sub> T<sub>2</sub> U<sub>1</sub> R<sub>1</sub> E<sub>1</sub>

## 基本能力値

体力 : 4    頭脳 : 1    機敏 : 3    運 : 5  
HP : 6    MP : 4

星のどこかに住んでいた。誰にも知られず住んでいた。地の果て海底雲の上。

誰にも知られず住んでいた。頭はちょっと弱いけど、ネイチャー・パワーで今日も行く。

三、性別 .....自由に決めましょう。男性、女性、またそのハイブリッド、雌雄同体もあります。

四、年齢 .....自由に決めましょう。しかし、例えば3歳児が人類の未来を決めるような重要なミッションに任命されると言うのはあまり考えられませんから、応募された時点で強制的に年を取らせ学習した後、任務に当たることとなるでしょう。

五、スキル .....スキル表から、10ポイントのスキルポイント（SP）を消費し、3つまで任意に選択します。スキルポイントが余るのは構いませんが、オーバーしますと身体の許容量を越え最悪の場合自壊してしまうことがあります。オーバーの度合いが大きいほど自壊の訪れは早くなるでしょう。注意して選択してください。スキルによっては能力値、HP・MPにボーナスがあります。忘れずに算出しましょう。



スキル	Hu	An	Al	Mu	Na	SP	効果
サイコキネシス						6	手を使わず離れたものを動かす力
パイロキネシス						6	物を発火させる力
テレパシー						3	離れた相手に語りかける力
千里眼						2	遠くを見通す力
幽体離脱						2	意識を体から飛ばす力
サイコメトリー						2	物の過去の記憶を読む力
シックスセンス						4	第六感
未来視						3	少し先を見通す力
過去視						3	少し昔を見返す力
耐性：毒						2	大概の毒に馴染んでいる
耐性：痛み						2	ちょっとした痛みじゃ怯まない
耐性：恐怖						2	エンディングまで泣くんじゃない
銃器扱い						3	銃器の扱いに精通している
刃物扱い						3	刃物の扱いに精通している
格闘家						3	任意の格闘術を修めている
ハッキング						5	ハッキングが得意
プログラミング						5	プログラマーだった
死の線						8	物の壊れやすい線を見られる
ひらめき						4	危機回避や行動に明るい
熱血						4	切れると普段以上の力が出せる
努力						3	弛まぬ努力で簡単には諦めない
集中						4	ここ一番に強い
アスリート						3	身体能力が国体級
反射神経						2	攻撃回避能力が高い
気功						4	快復、攻撃に使用できる
雲体風心						8	超快復、超攻撃に使用できる
飛行						5	空を飛ぶことができる
登攀						2	壁を伝って登るのが得意
パワードスーツ						6	パワードスーツを所持している
ロケットパンチ						2	パンチが敵に向かい飛んでいく
バーナー						5	火炎放射器を内蔵している
ドリル						4	ドリルを内蔵している
ビーム						5	ビームを内蔵している
レーザー						5	レーザーを内蔵している
隠し刀						2	隠し刀を内蔵している
ビームサーベル						4	ビームサーベルを持っている



スキル	Hu	An	Al	Mu	Na	SP	効果
パイルバンカー						4	杭を打ち出す工作用機械
ミサイル						6	ターゲットを追尾する弾頭
キャノン砲						6	強大な爆発力を誇る実弾兵器
超合金						4	並みのダメージは通さない
自爆						1	威力は凄まじい
放電						4	激しい電流を発する
分離						2	五体をばらばらに制御できる
死んだふり						2	機能停止を完璧に装う
見よ、岩のような肌を						2	硬い皮膚に覆われている
見よ、病を知らぬ体を						2	風邪などひいたことが無い
見よ、山駆ける両脚を						2	100メートルを11秒で走破
見よ、たくましい腕を						2	あらゆる破壊行動に長ける
鷹のような目だ						2	視力が10.0である
兎のような耳だ						2	100m先の猫缶の音も逃さない
犬のような鼻だ						2	三日前の晩御飯も言い当てる
山の向こうまで届く声						2	マップの端から端まで届く声
海の底まで息は続く						2	肺活量はこの世の誰にも負けねえ
暑さにも負けず						2	暑さ我慢大会準優勝
寒さにも負けず						2	寒さ我慢大会3位
雷にも負けず						2	電気我慢大会優勝
毒だって食べるさ						4	毒を含むと回復する
嘘だってわかるさ						3	幻覚や嘘が何となくわかる
敵だって見えるさ						3	敵の気配を恐らく察知する
獣となり猛り狂え、俺						4	戦闘行動にボーナス
人となり思い煩え、俺						4	探索行動にボーナス
神となり願い叶え、俺						4	あなたの行動に幸あれ
溶解液						3	時間を掛ければ鉄をも溶かす
変体						3	狭い隙間にも入り込める
超回復						4	1ターンに1点HPが回復する
保護色						2	周囲の景色に溶け込み忍ぶ
尻尾						2	物を掴んだりバランスを保つ
超音波						3	不可視のダメージがある、かも
ボウリング						1	穴掘りの名人
暗視						3	暗闇を見通す事が出来る
美形						7	そなたは美しい
救世主						1	名声だけが先走っている

スキル	Hu	An	Al	Mu	Na	SP	効果
マッチョメン						3	体力+1
秀才						3	頭脳+1
天性のバネ						3	機敏+1
天稟						3	運+1
馬力重視チューン						3	体力+2 機敏-1
トルク重視チューン						3	体力-1 機敏+2
処理速度重視A I						3	頭脳+2 運-1
人格重視A I						3	頭脳-1 運+2
腕力成長促進体						3	体力+2 HP-1
知能成長促進体						3	頭脳+2 HP-1
運動成長促進体						3	機敏+2 MP-2
奇腕						3	体力+3 HP-2
肥大脳						3	頭脳+2 MP-1
タコ						3	頭脳+4 体力-1 機敏-1 HP-2
次世代進化						3	体力+1 頭脳+1 機敏+1 運+1 HP-3
天の申し子						3	力-1 運+2
神の堕し児						3	力+2 運-1
獣性						3	体力+1 HP+1 MP-1
リモコン爆弾						—	発破の時機を操れる爆弾
闇視装置						—	真の闇をも見通す装置
絢爛舞踏 ※							
N. E. P ※							人であることを辞めた存在
ミニ八卦炉 ※							非エリンコゲート空間追跡機
モビルトレースシステム ※							緋々色金製の火炉 理想的なMS操縦システム

六、能力 ……種族基本値、スキルによって算出されます。色々な判定や、バトルの際に使用します。（種族能力・HP／MP基本値表参照）

七、HP・MP ……HPは生命力、MPは精神力です。種族基本値、スキルによって算出されます。いずれも0になると死亡します。（種族能力・HP／MP基本値表参照）

種族能力・HP／MP基本値表						
種族	体力	頭脳	機敏	運	HP	MP
Hu ヒューマン	3	3	3	4	5	5
An アンドロイド	3	5	4	1	4	6
Al エイリアンハーフ	2	4	4	2	4	7
Mu ミュータント	5	2	2	3	7	4
Na 原住民	4	1	3	5	6	4

八、称号 ……プレイで際立った功績を残したキャラクターに与えられる荣誉です。称号を得たものはそれによる恩恵を受けられます。（記入しておけば自動的に処理されます。また称号は、キャラクターが殉職しても死者の遺志として、新しく作成したキャラに引き継ぐことができます）

## ②行動選択

### 作戦任務——Mission——

3つから、任意に1つ選んでください。

**第壹任務**：敵指揮官の撃破

**第貳任務**：味方の解放

**第参任務**：敵拠点の破壊

敵指揮官は武装、能力ともに並みのエイリアン達の比ではないと思われる。決死で立ち向かってください。味方の解放は第壹任務に比べれば危険は少ないと思われるが、油断は即死に繋がると肝に銘じること。

### 生存戦略——Tactics——

3つから、任意に1つ選んでください。

**臨戦**……エイリアンに対し先制攻撃を執り行う。

援護.....臨戦の仲間を援護し、生存率を引き上げる。

哨戒.....周辺の状況に併せ行動する。

---

### ③その他選択

追加装備——E q u i p m e n t ——

今節のその他登録は、追加武装選択です。次の3種より、1種の携行を許されています。任意に選択してください。

甲：救命キット.....ダメージを5ポイントまで回復します。（1ポイントずつ使用できます）他人にも使用できますが、自分と同じ種族にしか効能がありません。

乙：アドヴァンスト・シム・ルートキット.....ハッキングを補助します。また隔壁のインターロックやローレベルのファイアウォール程度ならば『使用』しなくともシームレスに無効化出来ます。

丙：電子フラッシュ・グレネード.....閃光と音、更にマシーナリージャマーでエイリアンと電子機器の挙動を一時的に奪います。味方アンドロイドには介入しません。

---

「イントロダクションプログラムは全て終了です。最後に、辞世の言葉を聞いておきます。.....」

「あなたの幸運をお祈りします」



## 応募手順

キャラクターを作成して、件名を「1999-2」とし、sanmyaku008@yahoo.co.jp まで投稿してください。その際、名前（ハンドル可）を明記して下さい。記載内容に不備があった際のみ、こちらから送信することがあります。アドレスは目的以外には使用いたしません。アドレスを知られたくない場合は、コメントにて投稿してください。

また、付図のキャラシートに直接書き込み、添付していただいてもOKです。

下にテンプレートを用意しましたのでご利用ください。

①名前：            ②種族：            ③性別：            ④年齢：            ⑤スキル 1：  
                         2：                            3：                            ⑥能力      力：            頭脳：  
機敏：            運：            ⑦HP：            MP：            ⑧任務：            生存戦略：  
                         追加武装：            ⑨称号（ある人のみ）：            ⑩辞世の言葉（あなたのキャラクターが死んだ時に叫ぶことができます）：

次号にて、あなたのキャラクターがどのような結末を迎えたのか、気になるリザルトを掲載します。そしてキャラクターの功績に応じランキング、称号授与もあります！

**締切は8月15日くらいまでです！**

**お気軽にご参加ください！**

1999 CHARACTER SHEET				
name		HP	MP	
photo	race	SKILL		
	sex	SKILL		
	age	SKILL		
ability		MISSION	TACTICS	ROUTE
strength				
intelligence				
quick				
luck				



## 編集後記

---

古典SF好き 砂女壁男

---

古典SFの魅力のひとつとして、読み進めていくうちに思わぬ元ネタを発見することが挙げられます。人は新しいものを好みます。でも、その新しいものも、ただ新しいというわけではなく、かつて新しかったものが土台となってるわけです。その証拠を発掘できた時、考古学のような口マンを感じます。

---

蜂殴打 ヌルノ介

---

「SFドーナツ理論」というのがありまして、「これはSFじゃない」「これもSFじゃない」と切り捨てていった結果「SFのようなもの」だけが存在して、中心にポツカリと穴が開いてしまったという……あ、もちろん嘘です。僕自身は「あらゆるものがSFだ」という立場で頑張ります。はい。

---

宝山 船夫

---

当初は新書版だけが別訳だと思って書き進めていたのですが、トールサイズ版を取り寄せて読んでみたら、新書版の訳に近いんですね。「あれ？」と思ってハヤカワに問い合わせたら、3つとも違う訳なんだそうです。3つとも同じ翻訳者なんですけど3つとも違う、こんなことあるんだなとびっくりしました。

---

橘 蜜瓶

---

好きなものだから簡単に書けるだろうというのは嘘で、好きだからこそ簡単には書けないんだなということに気づきました。なんか恋愛詩みたいですが、コラムについてです。想像以上に苦労して書いたので、その分、愛もこもったはずです。良かったら読んでみてください。



---

蜂殴打 刺青ノ介

---

実は前号だと『ラブプラス考』が載る予定なのに『NEWラブプラス』が回収騒ぎ、そして今号は発刊直前にブラッドベリが亡くなる……あの有名なデスブログもかくやという現実とのリンクっぷりなのでした。

『山脈』は「何か持ってる」説を前向きに検討していきます。

---

留部 さつき

---

見える世界が違おうとしても「創ってみたい」という衝動はみんな一緒だと思います。

カテコライズされたものに縛られるのもよろしくないと思います。

あと創作発表板とかSS速報とか故郷VIPとか覗いてみてください。

宣伝でした。

---

抜釘屋 文

---

奇想天外はきっと無限。

だから四捨五入はできない。

---

すぱんく (@SpANK888)

---

『山脈』では偽名での投稿を（積極的に？）推奨しています。それは「他人になって文章を書く」という体験や、「出来るだけ自由に好き勝手書いて欲しい」という意図があるのです。私も「蜂殴打一門」という架空の集団として投稿しました。そこで「すぱんく」として書く本気。今回はガチです！

---

蜂殴打 琥珀ノ介

---

キガ ツク トワ タシ ハバ イド ニナ ツテ イタ ソレ デモ ワタ シハ チキ ユ  
ウ ニカ エリ タカ ツタ ダケ ドチ キユ ウノ ヒト ビト ハコ チラ ニジ ユウ  
ヲム ケル

---

表紙デザイン REC

---

ネジは足りるが穴が無い、スイッチではなく、ボタンである。狂ったマン・マシーンに成り下がる。おれは機械にだけは支配されたくない。

---

寝部椅子

---

一部挿絵を描いた私が、ここに何を書けばいいのか迷った挙句「絵じゃだめっすかね？」みたいなことを編集長に相談しようと思いましたが、「140文字でお願いします」と先手を打たれてしまって「文字」指定があるので諦めて文字で書こうと思います。 次回は挿絵、もっと描きます。

---

編集長 イエス曖昧

---

今回ははじめて特集というものを組み込んでみました。毎度ながら突貫なところが多いのでSF好きの皆様には物足りないところもあると思いますが、そんな方こそ参加して山脈を盛り上げてくれればなんと！ よろしくお願ひします！

---

編集部 大友 宗麟

---

1999では読者の参加をお待ちしています！ 少し面倒ですが、キャラクターを作成し、メールにて応募して下さい！ あとはシナリオ上でキャラクターがどう動くのか予想しながら、サイ

コロの神様に祈るだけ！ 次号に掲載されるリザルトに、貴方のキャラクターが必ず登場します！ ……活躍するかは別として。

---

編集部 遠藤 玄三

---

編集部の新顔、遠藤です。語感研究者もやっています。

「チョベリバ」ってあったじゃないですか。あれ凄いですよね。

「超ベリーバッド」だけでもクレイジーですがこれを縮めてこんなヤバい響きになるとか誰が考えたんでしょうか。

これが古語なら「いとわろし」ですよ？ 乱れてよかった若者の日本語。

---

編集部 すぱんく **the**はにー

---

『山脈 Vol.3』いかがだったでしょうか？ 今回は「特集：SF」ということで、個人的に力の入った、入れすぎて空回りして墓穴を掘った、そしてここはそうブラジル！ な出来になっていると思います。少しでも楽しんでいただければ、そして次号には寄稿していただければ、大変嬉しいです。