

びゅーていふる・  
ふあいたー

阿門 遊

中心部から四方に向かって、光の波が押し寄せていく。画面が明るくなった。

あたしは生まれた。おぎゃあ。そんな歓喜の声は上げない。あたしが生まれるのは簡単だ。プチ。静かな音。パソコンか携帯電話の電源を入れ、インターネットにつなぎ、美少女戦闘ゲームをクリックすればいいのだ。あたしはゲームの子、チャイルド。さしずめ、このゲームのソフトはマザーだ。

あたしは死んだ。ブズ。擬音が鳴る。もう少しましな音が出せないのか。あたしの心臓にナイフが突き刺さっている。血は出ない。代わりに、エネルギーモードがゼロとなった。その場に膝から崩れ込むあたし。

「くそっ、もう終わったのか」ゲームプレイヤーの声が聞こえる。

何を言ってやがる。こうなったのは、あんたのせいだろう。あんたが操作ミスしたからだ。あたしはあんたの操作どおりにしか動けない。だが、責任はあたしがとらなければならない。たまには、あんたが死んで、責任をとってみろ。あたしの意識が遠のく。お葬式はあげない。ただ、画面から消え去るのみ。再び、起動したときは、ゲームプレイヤーに何の怨みもなく、あたしは生まれ出る。ゲームの子、チャイルドだ。

あたしは目覚めた。体を触る。どこにも異常はない。きれいな体だ。前回の戦いのことを思い出す。かすかな記憶が甦る。

そう、目の前に大男がいた。あたしの首を絞めている。あたしの長い髪が首に巻きついている。だから、厭だと思ったんだ。長い髪なんか、戦いには不利だ。激しく動くたびに、髪が顔にかかってくる。うっとおしいだけでなく、目に覆いかぶさると、一瞬だが、相手の動きが見えなくなる。致命的な瞬間になるときもある。急いで、手で顔から髪を払う。それだけで、敵を攻撃できなくなるし、敵から攻撃を受ける。

だが、自分で自分を決めることはできない。何故なら、あたしは、インターネットゲームの戦闘美女だからだ。あたしを動かすゲームプレイヤーは、パソコンか携帯電話かのインターネットを通じて、このゲームに参加している。

このゲーム、つまり、あたしを作り出すソフトのことは知らない。あたしは、男か女か知らないけれど、マザーと呼んでいる。マザーがどういう目的で、なんのために、このゲームを動かしているのかは知らない。お金儲け？このゲームの使用料はいらぬ。無料だ。暇つぶしの輩たちが、このゲームを楽しんでいるわけだ。

ゲームの内容はいたって簡単。あたしが主人公。美少女だ。さっき言ったように、髪の毛の長さも、形も、顔の輪郭も、目や唇、耳の大きさも、頭の形、手足の長さ、身長、体重など、全てが、ゲームプレイヤー（長ったらしいため、今後はゲーマーと呼ぶ）によって決められる。ゲーマーたちは、自分の好きなパーツを選び、自分の憧れの美女にあたしを作り替えるわけだ。だから、あたしは、本当の自分がどういうものかはわからない。毎回、姿形が異なるわけだ。だけど、ゲームが終了し、新しいあたしが作られても、意識だけはずっと続いている。体は変わっても、心は同じだ。それは、生まれ変わっていること？なのか。

だが、この意識も、マザーが作ったものだ。マザーは、あたしの心を読んでいるはずだし、あたしが思ったり、考えたりしていることも、マザーが思ったり、考えたりしていることなのだ。でも、あたしには、そんなことは関係ない。どうでもいいことだ。

ゲームのスイッチが入れば、あたしは戦うだけ。髪形がどうであれ、武器がどうであれ（そう、あたしの武器もゲーマーが決める）今回のように、素手の場合もあるし、銃が使われることもある。また、鉛筆だって、十分な武器だ。これも、ゲーマーの趣味だ。趣味と言え、戦う相手もゲーマーが決める。大男からちびまで、年寄りから子どもまで、時には、ライオンやトラなど動物や、麒麟や龍など、空想上の怪物と闘うこともある。これも、全てゲーマーが決める。く、く、苦しい。あたしの喉が締められる。目が大きく開く。鼻の穴も開く、口も開く。喉から呼吸ができないため、体中の毛穴が開く。せっかくの美少女が台無しだ。

何をじっとしているんだ、あたしのゲーマーは。このままだとあたしは死んでしまう。つまり、ゲーム終了だ。あたしは、あたしの首を絞めている大男の両手首を掴む。引き離そうとする。だが、力ならば向こうが上だ。そう設定されているからだ。首につめが喰い込んでくる。目が出目金状態だ。意識が遠のく。くそっ。あたしは右足を思い切り蹴りあげた。足の甲が相手の誇問

に的中する。ぐほ。大男が声を上げた。思わず、しゃがみこむ大男。大男でもあそこは急所らしい。

マザーは、男の弱点は作ってくれたのだ。ありがたい話だ。以前なら、このまま終わっていた。つまりあたしは死んでいたのだ。ゲームを終えていたあたしだが、何回か死を迎え、あたしは、ゲーマーの操作じゃなくても、動けることを知った。これもマザーの力なのかもしれない。でも、何故、あたしがゲーマーの操作なしでも動けるのだろう。マザーは何を考えているのだろう。

しかし、今は、そんなことはどうでもいい。とろとろしているゲーマーにあたしの命はまかせられない。しゃがみこむ大男にキックをかます。右、左。右、左。全てが後頭部、延髄部分に当たる。連続キックだ。ワンツー、ワンツー。リズムよく、蹴り続ける。

も たもたしてられない。画面の隅を見る。相手のエネルギーが減少している。そう、あたしが意思を持った時から、このゲームの外部を見られるようになった。これも、マザーの意思なのか。あたしは、戦闘員であり、ゲーマーでもあるのだ。おかげで、あたしのエネルギー残量も、相手のエネルギー残量もわかる。それ、もうすぐだ。相手のエネルギーはゼロ近くまで減少している。だが、キックだけでは相手を倒せない。

周りを見る。何か武器になるようなものはないか。ここ、戦闘場所は、ビルの屋上。空調の配管が、機能美を映し出している。本当に、そんなもの美しいのか。しまった。左足を掴まれた。余計な事を考えていたからだ。さっきまで後頭部を抑え、膝まづいていた大男が手を伸ばした。あたしは地面に叩きつけられた。

ちえ。もたもたしているからだ。あたしを操作している奴をみる。おっさんだ。こんなおっさんに戦闘ゲームができるのか。あなたの敏捷性テストにつきあっている暇はない。何か興奮している。涎を垂らしやがって。

そう、全てのゲーマーがあたしの勝利を望んでいるわけではない。それなら、ゲームなんかやるな。中には、Mの性格なのか、あたしが蹴り殺されるのを喜ぶゲーマーもいる。だが、あたしは負けない。こんな大男にも、変態のゲーマーにも。

倒されながらも、右足のハイヒールのかかとで、相手の顔を蹴る。蹴った後で思う。おいおい、何で、ハイヒールなんだよ。あたしは、これでも戦闘員だろう？ 戦いのプロだろう？ なんで、ハイヒールをはかなくちゃならないんだ。少しでも背を高くして、スタイルをよく見せたいのかもしれないが、ここは、ミスコンテスト会場じゃない。ハイヒールでは動きづらく、バランスがとりにくい。ハイヒールを選択することだけでも、今回のゲーマーがあたしの敵であることを示している。

再び、画面越しに、ゲーマーを見る。ぶさいくだ。どうせ女に相手にされない男だから、若いOLに興味湧くのか。そう言えば、あたしが身につけている服は会社の制服のようだ。大男によって、ブラウスが引き裂かれて、下着が見えている。白い肌も見えるスカートはミニ。キックする度に、太ももが露わになり、パンティが見える。

この変態やろう。ゲーマーの顔をキッと睨むが、あたしの怒った顔がたまらなく好きそうに顔をほころばせている。ますます変態野郎だ。だが、この時点では、ハイヒールは正解だった。ハイヒールのとがった先が、相手の顔に、目に突き刺さる。

「うえお」

大男の咆哮だ。愛はないらしい。あたしの左足首から手を離し、目を押さえる大男。あたしはさっと立ち上がる。何か武器は？もたもたしてられない。あたしのエネルギーは残り十パーセント。相手も残り十パーセント。残り時間は三分。互いにカラータイマーが点滅しだした。何だ、この設定は。あたしたちは、ウルトラマンか？著作権違反じゃないのか？

とにかく、このままでは互いに、ジ・エンドだ。そうなれば、また、一からのやり直し。あたしのエネルギーも百パーセント、相手のエネルギーも百パーセント。全てが最初から始まる。ただし、時間だけが浪費された。

以前はそれでもよかった。だが、ここ何回か、戦闘しているうちに、あたしの心の中で、負けたくない、死にたくない気持ちが湧き起こってきた。これもマザーによって作られた感情なのかもしれない。どちらにせよ、あたしは人形だ。人形遣いにはなれない。だから、人形の意思のもとで、今を生きる、今を戦うしかないのだ。

大男が立ち上がった。目を押さえている。「このやろう」と叫ぶ。あたしは女だ。野郎じゃない。だが、互いが生きるか死ぬかの緊迫した状況では、そんな冗談は通じない。あたしはハイヒールを脱いで走る。素足だ。ハイヒールでは転ぶ可能性が高い。転んだ先は、死のみ。だが、ハイヒールが先ほどのように、役に立つこともある。捨てるわけにはいかない。素手では相手に叶わない。ハイヒールを持つことで、相手への牽制にもなる。戦闘員はどのような状況でも、自分が生き残ることを第一に考える。

「待たんかい」大男が叫ぶ。待てと言われて待つほど馬鹿じゃない。それに、もう少し、洒落た会話ができないのか。機会があれば、一度、マザーにゲームの内容について意見したい。もっと、上品に、華麗に、おしとやかに、だ。だが、マザーはこう言うだろう。「全ては、顧客の思うがままに」

ビルの屋上で生死をかけた鬼ごっこが始まった。何か武器にならないものか、屋上を駆け巡りながら探すものの、何もない。

「それ」「それ」二回振り返って、ハイヒールを投げつける。大男は、一個は避けるものの、一個は当たる。当たっても、何の効果もない。大男があたしのハイヒールを四十センチ以上もあるような足で踏みつぶす。これも、織り込み済みのゲーム進行だ。^

張り巡らされた空調や上下水道の配管をぶちきって棒にすればいいのだが、ゲーマーの選択で

、あたしは可愛く、ひよわな戦士(?)に設定されているから、無理だ。

試しに、パイプを握ってみる。力を入れる。血管は浮き出ている。うっすら青い。静脈が浮き出ている。妙なところは、リアルだ。注射を打つのが苦手な医者には喜ばれそうだが、この戦闘では役に立たない。筋肉の盛り上がりはない。パイプを引きちぎるところか、あたしの手が引きちぎられそう。やっぱり、力がないあたし。

あたしを操作しているゲーマーは、全く何を考えているのか?やっぱりあたしが負けることを期待しているのか?だが、あたしは負けない。迫りくる大男。屋上の隅に追い詰められたあたし。

前方は空だ。下はアスファルトの道路。ここは、三十階建ての高層ビル。下に落ちたら助からない。多分、落ちた瞬間、エネルギーが切れて、ゲーム終了だ。後ろを振り向く。

大男の勝ち誇った顔。あたしは恐怖のせい、相手の顔が畳一畳ほどの大きさに見える。ゲーマーの顔を見る。さっきと同じ顔だ。えへら、えへらしている。いつのまにか、いや、ゲームが始まってから、ゲーマーもあたしの敵だったんだ。

二人を敵に回して、あたしは戦ってきたんだ。だからこそ、負けたくない。大男が叫ぶ。「お前に怨みがないが、死ぬ」大男はあたしの肩を掴まえ、そのまま垂直に持ち上げ、ビルの下に落とすつもりなのだ。あたしも、あんたに怨みはない。だからと言って、死ぬわけにはいかない。ゲーマーの意思よりも、あたしの意思の方が強い。

ゲーマーが何度か怪訝そうな顔をしている。自分が動かしてもいないのに、あたしが勝手に動いているからだ。だが、勝手なのは、ゲーマーの方だ。暇つぶしに、ゲームの主人公の命を粗末にしやがって。ゲームが始まった以上、あたしの人生だ、あたしの命だ。ゲーマーの思うようにはさせない。

だが、事態は最悪。後ろは地獄。大男があたしの肩に手を伸ばした。そんなことはわかっている。今だ。あたしは大男の誇問をくぐった。後ろに回る。大男が振り返る。配管に足が当たった。バランスが崩れた。あたしは全身に力を込めて、アメリカンフットボールの選手のように体当たりをする。あたしの体重は軽い、スピードは速い。力は質量×速度の二乗だ。

計算どおり、大男はフェンスに倒れた。大男の身長はフェンスの二倍以上もある。フェンスは太ももまでの高さしかない。くの字に折れ曲がった。留めの一発。あたしは、手を伸ばし相手の胸を突く。人間シーソーは頭が重いのか、あたしの一撃が効いたのか、そのまま下に落ちていく。

「うおおおおお」だんだんと小さくなっていく声。あたしから距離が離れていく証拠だ。どんどん遠ざかれ、この野郎。少し、下品か。周囲の高層ビルに断末魔の音が響き、「うおおおおお」という声が、あちらこちらでこだましている。

あたしは画面の右隅を見る。大男のエネルギーがゼロとなった。今度は、左隅を見る。代わりに、あたしのエネルギーが百パーセントに充填された。これで、また、戦える。ビルの屋上から下を見つめる。目の前で二メートル以上の大きな男だったのに、屋上から見ると、小指の爪よりも小さい。道路の上に落ちたようだ。

バスが向こうからやってくる。これもゲームのストーリーか。バスは男の体を避けようとし

ない。そのまま轢いていく。男の体が飛び上がる。もう死んでいる、エネルギーがゼロになっているのだから、そこまでゲームにリアリティを求めないでもいいと思う。それとも、負ければああなるぞとのあたしへの警告なのか。画面が消えていく。あたしも消える。次のステージでの戦いが待っている。

「ふう」男はため息をついた。「勝ちやがった」吐き捨てるように呟く。

ゲーム終了後、「次のステージに進みますか、途中でやめますか」という選択枝が画面に映っている。男は迷わず、途中でやめますかをクリックする。画面が変わる。

「ありがとうございました」先ほどまで戦っていた美女が、にこやかな顔でおじぎをしている。息も荒くない。服も乱れていない。

「当たり前か。これはゲームなんだ」ゲームを終了させるとともに、パソコンの電源を落とした。「まさか、勝つとは」男は再び呟く。適当にボタンをクリックしてただけで、勝つつもりはなく、予想どおり、ほとんど負けそうであったが、最後は逆転勝ちした。それも、相手が自滅したようなものだ。

それとも、自分の操作がよかったのか。いや、俺は何もしていない。このゲームは初めてだった。インターネットで、暇つぶし、憂さ晴らしに、無料ゲームを探していたら、見つかったのが、「あなたが選ぶ美少女ヒロイン無料格闘ゲーム」だ。

美少女という言葉に魅かれた。なんとなく、クリックする。無料ということと、主人公が美女で、顔からスタイルまで、細かい所まで自分で選べるのが決め手となった。

男は、髪の毛の長い女が好きだった。長い髪だったら全てが許される気がした。全ての魅力の象徴が髪の毛にあると思った。じゃあ、翻って、自分の魅力は？と聞かれた場合どうなのか？そんなものあるのか。

自分の魅力？朝、顔を洗った後、髭そりの際に、鏡を見ることはあっても、自分の魅力について考えることなんてなかった。目やにがついていないだとか、鼻毛が見えていないだとか、寝起きのためよだれの垂れた跡が残っていないだとか、どちらかと言えば、マイナス部分をゼロにするために鏡を利用していた。だが、女性に対しては、清潔で、髪の毛が長いとか、目がぱっちりしているとか、口は小さく、スカートはミニで、足がすらっとしているだとか、過大な要求ばかりしている。可笑しなもんだ。

まっ、人間なんて、みんな、自分の欲求、欲望を他人にばかり求めては、それが叶わないと文句ばかりを言う動物なんだろう、と、妙に納得する。

「ふう」再び、ため息をつく。そして、机のかたわらのビール缶を掴む。口に注ぐ。何滴かが舌に落ちた。空き缶を握りつぶす。「ちえっ、もうないのか」ベッドの下には、同じように潰された空き缶が二本転がっている。

一日、缶ビール三百五十ミリリットル三本。これが男の決めた自分への約束だ。だが、今日はそれで我慢できる気分じゃない。もう一本飲みたかった。もちろん、もう1本がもう二本に増えることは目に見えていた。

安富隆弘。四十歳。独身。派遣社員。毎日のように、冷凍倉庫で、段ボールや木枠に囲まれた冷凍食品を右から左、左から右、上から下、下から上へと、フォークリフトを使って運んでいる。倉庫は、マイナス二十度。倉庫に一日中は入ってられない。一時間置きに、同僚と倉庫の中と外の仕事を変わる。

毎日、荷物の上げ下ろしばかり。俺でなくてもできる仕事だ、と思いながらも、金のために働く。いや、金のためじゃない。なんとなく生きているのだ。生きるという連鎖地獄。

朝、目覚め、飯を喰い、車に乗り込み、仕事場に行く。タイムカードを押し、作業着に着替え、社員全員で朝の体操をして、倉庫に向かう。何度か交代した後、仕事場の目の前のうどん屋で昼飯だ。差し当たって、何かを喰いたいということではない。ひとつの流れとして飯を食っているだけだ。

うどんは早い。待つことが嫌いで、食べることに時間を費やすことも嫌いだ。味を噛みしめることもなく、さっさと、口の中から喉を通し、胃の中にうどんを放り込む。喉越しがうまいわけじゃない。時間節約というか、鶏舎のニワトリが餌を突くように、カウンターに並び、みんなで飯を喰うことがいやなだけだ。厭な時間は、できるだけ少なくしたい。それは、誰だって、本音だろう。

今日の食事にかかった時間は十五分。並んで待った時間も含めてだ。休憩は十三時までだから、残り四十五分。会社の駐車場に停めている自分の車に乗り込む。ラジオを点ける。別に聞きたいわけではない。時間を知りたいからだ。シートを倒し、そのまま仮眠。ラジオから流れる音楽が子守歌だ。

ちえ、四十歳になっても子守歌か。自嘲気味に笑う。五分前には目覚め、再び仕事場へ向かう。午後からも、フォークリフトに乗り、冷凍食品をあっちに運んだり、こっちに運んだりの繰り返した。たまには、このまま、自分も冷凍漬けにして、どこかに運んでもらいたい気分になる。どこがいい。そりゃあ、南極か北極だ。一万年後に発見され、進化前の人類として崇められたい。やっぱり、くだらん。いくら崇められても、俺は死んでいる。何の利益もない。何度かの目の交代の後、終業時間の十八時がくる。

フォークリフトを片付け、作業着を脱ぎ、タイムカードを押し、さよならだ。今日も、昨日と同じ一日が過ぎた。明日も同じ日が続く。今日が、何月何日なんてどうでもいい。曜日の感覚もない。ただし、いつも月曜日が来ると、次の休みの土曜日、日曜日が何日後に来るのか考えてしまう。どうでもいいことなのに、どうでもよくない。

「さあ、アパートに帰る」安富は、誰に話し掛けるでもなく、呟いた。そうマンションじゃない、一か月家賃三万円の安アパートだ。

以前は、大学生のための下宿だったが、古くなったことから、入居所が減り、家賃も下がったわけだ。大学生のお古を、大学生のお古の自分が利用させてもらっているわけだ。月収は二十万円余り。税金や社会保険料を天引きすれば、約十五万円。アパート代を引いて、残は約十二万円。生活するのに、いっぱい、いっぱいだ。一日に飲むビールの本数を決めるのもわかるだろう。だから、アパートなんて、しょせん寝るためのだけのものだから、一元でも安い方がいい、ということからこのアパートに決めたのだった。

我が城に帰る前に、スーパーで、三割引きの弁当と明日の朝食用の菓子パン（同じく割引シール付き）を購入する。家に帰ると、風呂に入り、テレビを点け、ビールを飲み、夕飯を食う。眠くなればそのまま寝てしまう。早ければ、夜九時のNHKのニュース番組が始まるのと同時に安富の一日が終わる。

一体、自分の人生、少し大げさか、生活はなんだと思いながら、夢に浸る。朝は、当然、早い。五時過ぎには目が覚め、何となくテレビを点け、新聞を読む。そんな毎日であった。

しかし、今晚は、何故か眠れない。先ほどのゲームをしたせいかな。久しぶりに、美少女を見たせいかもしれない。普段、インターネットでゲームをすることはしない。ほんの偶然から、無料ゲームを検索していたら、このゲームがでてきたわけだ。ほんの、ちょっとしたきっかけだった。

「あなたが選ぶ美少女ヒロイン無料格闘ゲーム」をクリックすると、ゲームが始まった。本来なら、相手を倒すことに一生懸命になるべきだが、自分のこのマンネリした生活からか、自虐的な気分になり、あっさりと負ける、すなわち、主人公が死ぬ、もちろん、ゲーム上でのことで、操作する自分がどうにかなるわけではない、つもりであったが、意に反してと言うか、ゲームの主人公である美少女が、勝手に、自分が操作もしていないのに動いて、相手を、そう大男、どう考えても勝ち目がないのに、勝ってしまったのだ。

ゲーム上の主人公が、勝手に動くことなんてありえない。使い方もわからないまま、自分が適当にクリックしたら、偶然にも勝ってしまったのだろう。そう、納得した。それに、このゲームに勝とうが負けようがどうでもいい。俺の人生に何ら影響はしない。そりゃあ、負けるよりも勝つ方が気持ちいいけれど、それは一時的な高揚感に過ぎない。このゲームにはまるほど、熱中を通りすぎて依存症になるほどのことはない。まあ、勝ってしまったのだから、それもいいだろう。だが、何故か、頭の中にしこりが残っている。

このしこりを流してしまいたかった。今すぐに、だ。安富は冷蔵庫を開ける。ほとんどガラ空きの状態。奥までが見通せる。これが冷蔵庫の正しい、効率的な使い方なのかもしれない。缶ビールは一日三本までと決めているから、冷やしてはいない。飲み忘れた缶ビールが奥まで転がっていないか、もう一度確認する。やはり、ない。顔に冷気がかかる。

「くそっつ。仕事場だけでなく、家でも、冷凍庫づけか」一人でジョークを言って笑う。冷蔵庫の隣には缶ビールの箱がある。ビールはあるものの、今から、冷やしても生ぬるくて飲めやし

ない。頭の中をシャキッとさせたかった。

「めんどくさいけど、行くか」再びの独り言。部屋からのこだまもない。ただ、消えていく言葉。安富はジャージ姿のまま、サンダルを履く。季節は秋。今年の夏は異常なくらい暑かった。そのせいで、春までは缶ビール二本だったのが一本増えて三本になったのだ。秋になると、暑さもやわらぎ、朝、夕は涼しいと言うよりも寒い、冷たいと感じるほどになった。それでも、缶ビールの本数は変わらない。

さっきの話じゃないけれど、ちょっとしたアルコール中毒、依存症か。安富は、健康主義者じゃない。体によいことをしてまで、健康になりたいとは思っていない。好きなようにして、体を壊さないようにして、ほどほどにしたいだけだ。そのためにも、一日ビール三本までと自分への約束事は守ってきた。だが、今晚は、その約束を破ることになってしまった。そう、今晚だけだ。

アパートの鉄の階段をぎしぎしと鳴らしながら降り、アパートから歩いて五分程度のコンビニに入る。外は真っ暗なのに、そこだけ妙に神々しい、明るい店舗だ。コンビニは、全て、こんなに明るかったのか。自分の体中全てが、レントゲン写真やエコー、胃カメラのように、調べられているようで中に入るのが嫌だった。

だが、暗闇の中で、異様に光るコンビニに、つい、招き寄せられる気持ちもわかる。どこにも行くあてのない人々が、コンビニだけを頼りに、夜光中として、生きているのだ。たまには夜光虫となるのも、いいものだ。安富はドアを開け、ビールやジュースが詰まっているガラスケースを目指す。一番奥だ。雑誌置き場では、夜光虫の仲間どもが、今は、紙魚として、ページを喰って、いや、繰っている。永遠に吐き出される時間が消費されている。

ガラスケースからいつも飲むビールを二本取り出し、レジに並ぶ。ビールなら、アルコールなら、何でもいいはずなのだが、舌が慣れるのか、麻痺するのか、中毒になるのか、同じ味でないと、飲んだ気がしなくなる。ビール会社の罠だ。わかっているけど、やめられない。

「いらっしゃいませ」夜の十一時にはふさわしくない甲高い声。もう一度目覚めて、二十四時間働けと言うことか。安富はお金を支払うとコンビニの外に出た。

買ったばかりの缶ビールのプルタブをひっこ抜くぐらいの勢いで開ける。シュポッ。この音がいい。中に閉じ込められた炭酸ガスが外に弾ける音だ。六畳一間とダイニングの自分の部屋。いわゆる1K。汚いのKじゃない。

その部屋と缶ビールの缶は同じだ。中にいればいるとそれはそれで安定、安心していれる。だが、いつまでも、いられない。こうして、缶ビールの中のガスのように、シュポッと外に出たいんだ。出る時の発射の快感。

だが、外に出たガスはどこに行くのか。行く先も定まらないまま、空気中に霧散する。俺と同じだ。一本目の缶ビールを飲み干す。缶は足元に置き、踏みつぶす。上からまっすぐだ。だが、缶はくしゃっと斜めにつぶれる。不安な形。どうもうまくいかない。少し酔っているせいなのか。缶を拾い上げ、コンビニの前の分別ケースに投げ込む。少くくは社会の役に立っているのか。自嘲きみに納得する。

二本目のビールの缶を開ける。シュポッ。いい音だ。この音の先に、自分の未来が見えるのか

。全てを飲み込むように、一気に飲み干す。再び、缶を足で踏みつぶす。グシャ。缶は真ん中から折れ曲がった。安富の足もバランスを崩し、折れ曲がる。なんてこった。空き缶にまで、馬鹿にされている。ゴミ箱にポイ捨て。まるで自分を放り込んだかのように。

ほろ酔い気分で、アパートに戻ろうとする。いい気分だ。お陰で、ゲームでの不安な気持ちのことは忘れていた。信号は赤。だが車の往来はない。そのまま渡る。このまま眠るのがもったいない。頭だけでなく、体全体がいい気分だ。体が軽い。手が肩からぐるぐると回る。とくに、足は、乱れステップを踏んでいる。俺は、何でもできるんだ。スーパーマンだ。映画の見過ぎか。

目の前に駐車場がある。ここを通ったほうが近道だ。そのまま突っ切ろうとする。体が崩れた。前につんのめる。何がおこったかわからないまま、地面に叩きつけられた。顔面からだ。体が軽かったんじゃないのか。手もつかないのか。意識が遠のく。足がチェーンにひっかかったため、こけたのだ。ぶざまだ。だが、体が動かない。起きあがれない。このまま眠りたい。

痛さを通りすぎると人間は無感覚になる。ああ、ひょっとしたら、俺は負けたのかな。さっきまでゲームの最後のシーンを思い出す。対戦相手の大男が、ビルの屋上から手すりを乗り越え地面に落ちていった。その後、バスか、トラックかが通り過ぎた。そうだったのかなあ。つい、さっきのことなのに確信が持てない。やっぱり、酔っている。

薄れゆく意識の中で、駐車場に車がバックで入って来る。俺はここにいる。気付いてくれ。だが、声はでない。ひょっとしたらこれもゲームなのか。体感ゲームというやつか。本当に、冗談はやめてくれ。必死で声を出そうとするが、出ない。タイヤが頭に押し掛かったところで、意識が消えた。

「うああああああおおお」

断末魔の声が聞えた。さっきの大男か。いや、ゲームは終わったはずだ。それなら、何故、あたしは気がついたのだ。また、ゲームが始まるのか。いあや。周りは真っ暗だ。電源が入った様子はない。画面の外を見る。誰かがいる。いや、誰かが倒れている。誰だ？新しいゲーマーか？

いや、部屋の中じゃない。外だ。道路か？いや、駐車場だ。車が止まっている。その下に何かがある、何かがある。人間だ。いや、人間の姿をしている。何故、寝そべっているのだ。車のパンクの修理か。あたしは、何故、こんな光景が見られるのだ。いや、目で見ているのかどうか分からない。あたしの頭の中に光景が浮かんでいるのだ。

何故だか、風景がパンされ、男の姿が拡大していく。アップしていく。先ほどまで遠目だったが、今は、全身の姿が映し出され、上半身、頭と拡大された。男は車を修理しているんじゃない。首の上に車のタイヤが乗っている。目の玉が飛び出し、舌も口から飛び出し、鼻かも耳からも体液が流れ出している。

男は死んでいる。何故、あたしの眼にこの光景が写るんだ。この男の正体は誰だ？もしかしたら、あのゲーマー？はっきりとはわからない。あたしが大男と戦っている時に、ちらっと眼に映っただけのことだから、確証はできない。

ただ、言えることは、このゲームのマザーが、意図的に、あたしにこの男、ゲーマーの死の姿を見せていることだ。これはあたしに対する警告なのか。マザーを裏切れば、こうなる姿、死を見せつけているのか。

だが、あたしはマザーに告げる。あたしが負ければあたしは死。あたしが勝てばあたしを操作したゲーマーが死。どちらにせよ、生と死からは切り離されない。ゲームの登場人物であるあたしが生・死を考えるのも変な話だ。

ああ、消えていく。あたしの眼、あたしの網膜から男が、男の死体が消えていく。暗い、真っ暗だ。そう、あたしの、あたしの意識も消えていく。あたしは、生きているんじゃないくて、マザーにもてあそばされているだけなのか・・・。

あたしは暗闇の中。意識はあるものの、肉体はない。まだ、次のステージの扉が開かない。その間、暫く休憩だ。次のステージがどうなるのか、対戦相手がどんな奴か、あたしがどんな体なのか、まだ、わからない。

わかっていることと言えば、あたしが勝つ、勝たなければならないということだ。もちろん、あたしが負けても、あたしが消えることはない。このゲームソフトが壊れない限りは、あたしはこのゲームの主人公だ。主人公が負けることはあっても、いなくなることはないのだ。

だが、あたしは負けたくない。あたしは目覚めたのだ。気付いたのだ。これまで、幾度となく負けて死んできた。ほとんどの原因が、ゲームプレイヤーの操作ミスだ。顔面から斧で頭を割られたこともある。体中に、蜂の巣のように、マシンガンの銃弾を撃ち込まれたこともある。カーチェイスで、大型ダンプのタイヤに車ごと押しつぶされたこともある。全て、プレイヤーのミスだ。何回もド素人のせいで、あたしは死んできた。

だが、ある日のことだ。あたしは目覚めたのだ。死ぬことに飽きた。一方的にやられるのに辟易した。だから、自分の意思で戦うことにした。プレイヤーは、初めてゲームをする者がほとんど。そんな奴に、あたしの命を任せられない。プレイヤーがあたしのパンチを、キックを、頭突きを、ボタンを押す前に、あたしがあたしの指を動かすのだ。戦いは、一瞬が勝負だ。ぐずぐずしてられない。迷いもいらない。逡巡は死だ。あたしは、あたしの意思で、ときには、あたしの意思をも超えた本能で、戦うのだ。

部屋が明るくなった。今回は、携帯電話からのインターネットで、美少女対戦ゲームにアクセスされたようだ。いよいよゲームが始まる。あたしの出番だ。今度のプレイヤーはどんな奴だ。画面越しだが相手の顔が見える。

携帯電話なので画面が小さい。その分、プレイヤーも画面に顔を近づける。もちろん、プレイヤーは、あたしがしているなんて思っていないだろう。アップされた顔どうせ間抜け面だろう。確か、前回がおっさんだった。年齢はどうだ？おっ。若く見える。童顔なのか。それでも、二十歳は超えているだろう。髪はぼさぼさ。伸ばし放題。髪を切りに行くお金がないのか、それとも、散髪屋に行く意思がないのか。

自分が社会から見離されているから、逆に存在感を出そうとしてか、栄養分を氷河期に備えて蓄えた体型にしている。早い話が、太っている、それも、無用に太り過ぎている。役立たず太りだ。こういう奴に限って、自分がないものを他人に求めがちだ。

多分、あたしの体はやせ型に選ばれるだろう。そして、自分の不遇を社会のせいだ、親のせいだ、学校のせいだ、教師のせいだ、とほざきまわる。ほざいたところで、状況は変わらない。手取り、足取り、助けてくれるわけではない。変わらないから、欲求不満を何かに求める。それがゲームだ。あたしの出番だ。あたしの存在価値は、そんな奴のためにあるのか。ああ、ため息をつくしかない。

時間は何時だ？画面から部屋の中を見る。壁に時計がかかっている。時計があるのか。まだ、ましな奴だ。

朝の十一時。今頃、起きてきたのか。仕事は？学校は？いらぬ世話か。あたしは、ただ、スタートのスイッチがはいったら、誰かわからないけれど、相手と戦うだけだ。そして、勝つ。次のステージへ進む。それが、何の価値がなくてもだ。プレイヤーは、ベッドから起き出し、枕元にあった携帯電話を見る。電話とメールの着信を確認している。

こんな奴にメールが来るのか。どうせ、顔も年齢も性別もわからない、インターネット上でしか人格がない奴との交信だ。もちろん、それはお互い様だろう。ひとしきり確認すると、ひまつぶしがてらに、ネットサーフィンし、あたしのゲームに辿り着いたわけだ。次は、どういう行動にでるんだ。男は、携帯を持ったまま、移動した。

テレビを点けた。別に、何かの番組を見たいわけではないだろう。単に、音を鳴らして、一人じゃないことを確信したいわけだ。それとも、耳が聞こえていること、耳が聴覚の機能を果たしていることを確認するためか。ニュースを聞いて、社会とつながっていることで安心したいためか。

プレイヤーの姿はどうなっているんだ。Tシャツにジャージ。別に着替えるわけでもない。朝から晩までジャージ姿で、晩から朝まで、ジャージ姿。結局、一日中、着替えることなく、ジャージ姿。携帯がテーブルの上に置かれた。

プレイヤーがあたしの視線から消えた。どこへ行くのか。ドア越しのためか、少しくぐもっているが、水の流れる音がする。トイレか。着替えはしなくても、大便や小便はするのか。当り前か。人間は不便だな。あたしなんか、電気の飯は食うが、くそもおしっこもしない。究極のエコ体だ。いけない。レディが下品な言葉使いをしてしまった。少し、反省。

歯を磨く音と顔を洗う音がする。その後、電動髭剃り機の機械音がする。最低限のマナーだ。だが、あたしのゲーマーとしては優秀な方だ。誉めてやる。

画面越しから臭ってくるわけではないけれど、やはり、プレイヤーがきれいな方がいい。もちろん、ゲームが始まれば、プレイヤーの姿なんてどうでもよくなる。ただ、ただ、目の前の敵を倒すだけだ。

さあ、準備はどうだ。プレイヤーが顔を近づけてきた。うっとおし顔だ。あたしを見つめている。一体、どんな、コスプレになるのか。だいたい想像がつく。じっと見つめる視線。鳥肌が立つ。嫌悪感だけが走る。そんなに、顔を近づけるな。歯をちゃんと磨いたのか。歯ブラシを上下だけしたんじゃないのか。歯の裏も磨いたのか。エナメル質が黄ばんでいる。少し、茶色も帯びている。コーヒーの飲み過ぎか。臭わないけれど、口臭の廃棄物処理場だ。

魚眼レンズのように、プレイヤーの顔が見える。眉毛が濃い。目がくるりとしている。鼻は押しつぶされたような団子鼻だ。口は大きい。あたしのタイプじゃないことは確かだ。吊った立ったままじゃなく、さっさと、椅子に座れ。

いやしくも、ゲームだぞ。あんたにとっては、時間つぶしだが、あたしには命がかかっているんだ。正坐して、よれよれのTシャツの襟を正せ。そして、スタートボタンを押せ。プレイを始めろ。そうすれば、あんたの顔なんか気にせずに、あたしは集中して戦える。

おっ、どこへ行く。あたしの声が聞えないのか。キッチン、いや、そんな、きれいなものではない。ステンレスの流し台があるだけだ。そこで、何かを探している。

口にほうばる。ほうばる。菓子パンだ。冷蔵庫を開けた。一リットルの牛乳パックを掴んだ。そのまま蓋を開け、三角形の飲み口から牛乳を流し込んでいる。右手には牛乳パックを持ち、左手にはバナナを一本、口には、メロンパンを咥えている。

なんだ、この食事は。もっとましなものを食べないのか。バナナは許せる。だけど、あたしだったら、お肌のことも考えて、もう少し野菜や果物など、食べる種類を増やす。一日三十品目だぞ。いや、失礼。訂正する。あたしは、食事なんかを摂らなくても、十分、この美貌を保ち続けられる。

ゲームソフトを動かすのは電気なんだから、あたしは電気女なんだ。なんだか、ショック。電気が体中に走ったみたいだ。電気を喰う女なんて呼ばれると、美貌とは程遠いように思われる。髪の毛が逆立ち、目が吊り上がり、口角も笑みを浮かべているように見えるどころか、口裂け女のように、耳まで尖端が斜めに切れ上がっている感じがする。あたしのことなんか、もういい。問題は、奴だ。ゲーマーだ。

メロンパンの表面が、かさぶたのようにぼろぼろと携帯のキーボードの上に落ち、隙間と隙間にはいる。キーが打てない。押しても下がらない。

いい加減にして。あんたは、これまで家庭や学校でどんな教育を受けてきたのだ。食事をしながらテレビや新聞を見てきたばかりじゃないの。ながら癖が、キーを打つときまで影響を与えているんだ。もういい。さっさと、初めて。

あたしは、あんたのお母さんでも、妻でも、恋人でもない。そこまでの面倒はみられない。男って、いつもこうなんだから。外ではえらそうな顔をしている癖に、家に帰ると、何もしない。ただ座っていれば、風呂や食事、掃除、洗濯ができていると思っているんだ。自分から動こうとしない。

と、言っても、これは受け売りの言葉。あたしは美女戦闘員。食事や風呂や掃除、洗濯なんかは

しない。ただ、ゲームプレイヤーの指示に従って目の前の敵を倒すだけ。もちろん、最近は、どんくさいプレイヤーに変わって、あたしの意思で敵を倒すことにしている。

あたしの姿が決まった。何、これ？あたしはセーラー服を着ている。白の長シャツに、胸元は紫のスカーフ。スカートはミニ。太ももが半分程度見えている。少し屈めば下着が丸見えだ。下着は白。靴下は、ルーズソックス。待って、あんたはいつの時代の生まれなの。今頃の女子高生や中学生が、こんなダサイ靴下なんか履くわけなんかないじゃないの。このプレイヤーの嗜好がわかる。自分の欲望をあたしに具現化させたわけだ。

いや、悪いのはプレイヤーじゃなく、選択権を与えたソフト側だ。ちょっと、マザー、少しは時代を反映してよ。このままじゃ、時代に取り残されて、誰も相手にされなくなるわよ。あたしが、このまま勝ち続けて、本陣にいるマザーに会えたら、意見してやろう。

だが、その時は、このゲームを、マザーを破壊するときだ。靴下の選択肢に、ルーズソックスを削除する必要もないから、無意味だ。

そう言えば、以前、高校の教師をしているプレイヤーが呟いているのを思い出した。女子高校生のスカートが、入学式の頃は膝が隠れていたのに、学年が一年上がると、膝上になるそう。だけど、太ももが半分くらい見えることはないだろう。これじゃあ、スカートの役割を果たしていない。風が吹けばスースーして風邪をひきそう。まさか、下に毛糸のパンツを履くわけにいかない。毛糸のパンツを履いた女闘士だなんて、強く思えない。

と、言いながら、以前、毛糸のパンツと言え、年寄り、おばあちゃんの必需品のイメージがあったけれど、今は、若い子、二十歳ぐらいの女の子も履いているらしい。もちろん、可愛いパンツだけど。でも、何でも可愛ければいいもんじゃない。まさか、毛糸のパンツなんて選択肢はないだろうな。おっ、あった。ゲームプレイヤーよ、お願いだから選ばないでくれ。

こいつ、いや、このプレイヤーは、あたしにとっての主人は、女子高生や女子中学生が好きなんだろう。理由は、自分が優越感に浸れるから？大人の女性では相手にしてくれないから？でも、気をつけないと、今時の、中学生の方が、大人よりも怖いんじゃないか。だから、こうして、ゲームの中で、あたしにセーラー服の姿をさせているのだろう。いいかげんにして欲しい。どちらにせよ、どんな姿やかっこうにしても、あたしは、相手を倒し、次のステージに進むだけだ。

あたしの姿・形は決まった。次は、対戦相手だ。プレイヤーはどんな相手を選ぶのか。いや、選ぶんじゃない。選ばされるのだ。全ての主導権は、このソフト側。マザーにある。これまで、あたしが負けて再生を繰り返し続けてきた時には、何も思わなかったが、あたしがあたしの意思で連戦連勝を繰り返し、最後のステージが近づくと連れて、ソフト側があたしを警戒しだしたようだ。あたしを負けるように仕組んでいるとしか思えないのだ。

はっきりとしないけれど、ソフト自体を破壊してしまおうという、あたしの意思に気づいて、あたしを罠に落とし入れようとしている。まだ、ソフト側は、あたしの最終意思までは気が付いていないはずだが、プレイヤーの動作以上にあたしが動いていることを気が付き、警戒しているみたいだ。もちろん、これはあたしの予測だから、どこまでソフト側が気付いているかどうかはわからない。

そう言うのも、以前は、プレイヤーが敵を選んでいたのに、今は、シャッフルして、偶然、

いや、必然として、ソフト側があたしに対戦相手を決めているのだ。プレイヤーは、そのことを不満、不審には思っていない。ただ、あたしの顔や姿、服装を選べたらそれで満ち足りているのだ。お目出度い奴らめ。

プレイヤーがクリックした。シャッフルされる。今度の対戦相手は誰だ。ソフト側は、これまでのあたしの動きを分析して、より強力な相手を投入してくるだろう。さあ、相手は誰だ！

ルーレットが止まった。対戦相手が明るく点滅している。だが、姿は見えない。暗い。戦いの場に出てきた。なんだ、あいつは。背は低く、髪の毛はぼうぼうで、長く肩まで伸びている。女じゃない。服装は、寒いのか、真冬の、それもうす汚れたジャンパーを着込んでいる。うつつ、臭う。これは、一か月以上は風呂にはいっていない体だ。幸いにも、画面上の中でしか臭わないため、プレイヤーは安泰だ。ちょっとこれは不公平だ。敵は、体を清潔にする習慣なんて持ち合わせていないように見える。年齢は、どうみても七十歳以上。力があるようには見えない。

いや、ここで油断してはいけない。ソフト側、マザーが選んだ相手だ。あたしに勝つために選んだはずだ。必殺の武器を持っているに違いない。ほら、手に何かをぶらさげている。スーパーのビニール袋だ。手に持つところが、荷物の重さで細くなり、じいさん、そう、あたしは対戦相手をじいさんと呼ぶことにする。じいさんの指に喰い込んでいる。もっと、他の袋はないのか。だが、再度、あたしはあたしに言い聞かせる。油断するな、と。

袋なんか、どうでもいい。気をつけないといけないのは、袋の中身だ。ナイフか、拳銃か、ダイナマイトか。いや、そんな重いものは入らないはずだ。たかが、スーパーのビニール袋だ。いや、相手を油断させるため、そんな袋を持っているのかもしれない。用心しろよ。

じいさんがこちらにゆるゆると向かってくる。いよいよ、戦闘開始だ。プレイヤーは、まだ、あたしのスタートボタンを押していない。何をしているんだ。さっさと動かせ。やられてしまうじゃないか。先手必勝だ。この程度の四字熟語くらいは知っているだろう、もちろん、あたしだって、さっき言った高校の教師が、「先手必勝、先手必勝」と呟きながら、あたしの手や足を動かすボタンを押していたのを聞いて覚えたただけだ。そんなことはどうでもいい。あたしは、プレイヤーがボタンを押さなくても、あたしの意思で動ける。だが、最初から動く、プレイヤーに怪しまれるから、自重しているだけだ。

じいさん、何をやる気だ。おっ、じいさんが、ビニール袋を握り返した。ビニール袋から見えるのは、新聞。赤や青の見だしの派手さから言えば、スポーツ新聞だ。薄汚れている。どう見ても、購入したのではなく、ゴミ箱から拾ったものだ。だが、これが相手の手だ。慎重に、用心深く動かないと。

今回の対戦相手は、これまでと全く違うタイプだ。今までは、どちらかと言えば、力で押してくるタイプだった。それをあたしは撃破した。マザー側も研究を重ね、あたしの弱点をついてきたのか。そう、重でなく、銃でなく、柔だ。だけど、あたしは容赦はしない。相手が老人だろうが、女、こどもだろうが敵は敵だ。弱者のように振舞っているけれど、それは、所詮、仮の姿。ライオンやトラに、猫やネズミの毛皮を被せているようなものだ。弱者こそ、強いのだ。

そのいい例があたしだ。弱者こそ、弱者という肩書を旗印にして、社会を攻撃する。弱者だと全てが許されるかのように。しかし、この世に弱者なんていない。あるのは自分勝手な自己主張だけだ。後は、どこからか大義名分の服を拾ってきて、どう身につけるからだ。

じいさんの動きをじっと見る。本来ならば、先手必勝で、こちらからパンチやキックなどを繰り出し、相手の出方や動きを確かめるのだが、手に持ったビニール袋が気にかかる。多分、相手はこちらが仕掛けるのを待っているのだろう。用心、用心。火の用心。マッチ一本で、人間も、家も、街も焼きつくすことができるのだ。

おっ、じいさんがビニール袋を落とした。こぼれる荷物。じいさんとあたしの距離は二メートル。こぼれた荷物が全て見える。中身は、最初からはみだしていた新聞紙に、半分食べ残した弁当。一体、いつのものだ。これまた、半分飲み残しのお茶のペットボトル。薄汚れた下着。それは、着替えなのか、それとも、着替えた後なのか、よくわからない。週刊誌もある、これも年が入っている。何回も読み返したのか、それとも、何回も読み返された後に拾ったのか、どちらにせよ古雑誌には変わらない。枕代わりに使っているのか、それとも、健康のため、肩たたきや、発声練習や、一人でも寂しくないように話し相手に使っているのか。

他には何だ。郵便局と地方銀行の通帳だ。続いて、キャッシュカードも落ちる。色とりどりのカードだ。コンビニか、レンタルCDショップか、スーパーの囲い込み会員カードだ。会員カードを作れるのならば、このじいさん、住所は不定じゃないんだな。風貌等から推察して、てっきりホームレスかと思った。

そう言えば、あたしだって、このソフトの中で生きていただけであって、ホームレスかもしれない。いや、このゲームソフト自体があたしの家で、家の中で、あたしは、同じ住人、同じ家族？と戦っているのだ。勝っても負けても家族をつぶす。家族が一人減る。いやに皮肉な人生だ。

いや、違う。あのじいさんがあたしの家族であるわけがない。あたしもそうだが、あのじいさんも所詮、マザーが作りだした幻影なのだ。家族なんかじゃない。いや、幻影の家族なのかもしれない。幻影の家族間の決闘なのか。あたしが言うのも変だが、実存の家族って、どんなものなのか。あたしは、画面を通じてしか、人間の生活を見ることしかできない。

特に、あたしのこの美少女戦闘ゲームのプレイヤーは、画面の隙間見る限りでは、プレイヤー一人しか見えない。プレイヤーに家族がいるかどうかまではわからない。一体、どんな生活をしているのだろうか。彼らの、彼女らの家族とは、どういったものなのだろうか？

じいさんがゆっくりとしゃがんだ。膝が痛いのか、顔をしかめている。齢なんだ。齢をとると、筋肉や関節が痛くなる。ゲームの中でも同じなのか。いやにリアルな設定だ。あたしに同情を誘う気か。そして、落とした荷物を再び、ビニール袋に入れようとしている。

じいさんの全財産。立って半畳、寝て一畳、スーパーのビニール袋のひとつの荷物。所詮、人間に最小かつ最大に必要な物は、それぐらいじゃないだろうか。あたしだって、荷物は無い。この体自体がお荷物だ。服や武器は全てプレイヤー、つまり、ゲームのソフト、マザーが準備・調達してくれる。借り物だ。いや、体だって、プレイヤーのその都度の選択によって変わる。じゃあ、脳、意思だけがあたしの所有物なのか。意思だって、本当は、マザーが考えていることを、あたかもあたしが考えているように思い込んでいるだけなのも知れない。じゃあ、あたしって、何？

じいさんの荷物の中に、武器になるようなものはなかった。くだらんものばかりだ。もちろん、じいさんにとっては、大事なものだろう。いや、大事だから、宝物だから、人間がもち歩いているわけではない。どうでもいいもの、だからこそ持ち歩いているのだ。本当に、大事な物は、どこか、人の目につかないところに隠しているはずだ。だが、その宝物も、どこに隠したかわからなくなる。本人の存在が消えれば、どこにいったかわからなくなる。つまり、本当に大切な物も、本当は、大切なものではないということだ。

あたしは注意深くじいさんを見つめる。荷物を落とし、拾ってから、こちらに攻撃してくる様子はない。互いの距離一メートル。先に攻撃すべきか、敵の出方を待つべきか。目は一点を凝視し、相手の動きを注意深く観察する。だが、足は踵を浮かし、爪先立ちで、膝はやや曲げ、柔軟な姿勢だ。いつでも攻められる。いつでも逃げられる。

じいさんがこちらを見た、ぼさぼさの長い髪、それも、長い間、髪を洗っていないのか、百本、二百本が塊の束になって、鬼の角のようにになっている。

以前、ゲームプレイヤーが呟いているのを聞いた。そのプレイヤーは、覚せい剤の常習者で、出所後も、警察からマークされていた。たまたま、コンビニに置いてある自転車を所有者の承諾なしに借りて乗っていたところ、警官に職務質問され、捕まってしまった、その時、覚せい剤の常習者リストに載っていたため、尿検査を強制された。当然、薬は出なかったものの、警察は信用していないのか、髪の毛を頭全体にまばらに五十本ほど抜かれ、酷い目に会ったと言っていた。このじいさんの髪の毛もまとめて抜けば、危険な毒素が出るかもしれない。

薬漬けの目があたしを見る。卑猥な目だ。あたしの体を舐めまわしている。それに呼応するかのように、口からは涎をたらしている。凶気だ。汚らわしい。早い段階で、勝負をつけないと。あたしの精神までがじいさんの凶気の薬漬けになってしまう。

「うおおおおあ」野性の声が発せられた。言葉にならぬ声。人が言葉を創り出す以前の声。だが、この咆哮も言葉だ。感情の生出しの声。

じいさんがビニール袋を振り回して襲いかかって来た。先ほども見たように、ビニール袋の中には、凶気になるようなものは入っていない。それでも、じいさんは、ビニール袋を武器にして

、あたしに向かってきた。避けるあたし。じいさんの顔に、腕に、足に、一撃を喰らわすのはたやすいことだが、つい、相手がじいさんだと言うことで戦意が湧いてこない。

もちろん、これは、マザー側の作戦だとわかっている。あたしにしろ、目の前のじいさんにしろ、所詮、マザーが作りだした幻影なのだ。そんな幻影に、いちいち感情を持っていてもしょうがない。姿かたちがじいさんでも、あたしの敵であることに間違いない。あたしを倒そうとしていることに変わりはない。

キックだ。あたしの右足が出た。じいさんのわき腹に当たる。その場に崩れるじいさん。わき腹を押さえている。苦痛にゆがむ顔。やりすぎたか。あたしの心に動揺が走る。思わず。「大丈夫ですか」と声を掛けそうになる。

お笑いだ。戦闘相手に同情して何になる。これも幻影なのだ。本当に、生身のじいさんが痛がっているわけではない。じいさんは痛みがあるにも関わらず。相変わらず、卑猥な目で、涎をたらしながらあたしを見る、セーラー服とミニスカート。あたしがキックした際に、下着が見えたのかもしれない。それを喜んでいるのか。じいさんが、もっともっとという顔で、手でキックを手招いている。変態だ。それならこうしてやる。

左足が出た。ハイキックだ。じいさんの首の後ろに当たる。いわゆる、延髄蹴りだ。じいさんが前につんのめった。そのまま、膝から崩れ落ちる。首の後ろを抑えるじいさん。あっさり、決まった。決まりすぎだ。だからこそ、不安になる。画面の右隅の相手のエネルギーを見る。ゼロパーセントだ。勝負ありだ。いよいよ、最終決戦だ。次のステージにはマザーが待っているはずだ。

あたしは、這いつくばったじいさんの横を通り過ぎようとした。その時だ。あたしは床に倒れた。いや倒された。足が、足が動かない。じいさんだ。エネルギーゼロのじいさんがあたしの足首を掴んでいる。

相手をきっとにらみつける。じいさんは、えへへ笑いで、涎を垂らして応える。まだ、戦えるんだ。このじいさんはマザーの回し者だ。エネルギーがゼロでも、マザーが命令すれば戦える。所詮、幻想の戦士だ。そうとなれば、完全に叩きつぶすしかない。

あたしはじいさんの手を振り払って立ち上がる。と、同時に、じいさんも立ち上がった。急に動きが素早くなった。じいさんは手にしたビニール袋を振り回し始めた。無茶苦茶な攻撃だ。いや、攻撃と言うものではない。単に、だだっ子がおもちゃを買ってもらえないので、暴れて回っているにしか過ぎない。それなら、あたしは、じいさんのおもちゃか。この世界を支配するマザーにとっては、あたしも取り換え可能なおもちゃなのかもしれない。だが、あたしはこの運命に抵抗する。

じいさんの幼稚な動き。これも、マザーの作戦かもしれない。振り回すビニール袋の間を目がけて、右ストレートパンチを繰り出す。大縄跳びに入る要領と同じだ。相手の動きを見て、大きな隙間に右手を差し入れただけだ。じいさんの顔に拳が入る。最後に左にひねりを入れたので、じいさんの頬から鼻にかけてあたしの拳が喰い込む。

じいさんの上唇は鼻に引き上げられ、ニコチンかこれまでの人生の汚れなのか、茶色いエナメル質が覗く。鼻は右頬にひつつくぐらいにゆがめられ、生きている証拠(?)なのか、鼻の穴から赤い血が噴き出した。

再び、ひざまずくじいさん。じいさんのエネルギーを見る。ゼロを超えてマイナスだ。もう終わりだろう。にもかかわらず、じいさんは相変わらずえへら顔だ。右手で顔を拭う。舐めている。毛づくろいか。お前は野良猫か。右手の甲に血糊がついた。いやにリアルだ。マザーはここまで現実に近いようにゲームを組み込んでいるのか。臨場感溢れている。それが、このゲームの売りか。

あたしが、このじいさんにやられるはずはないけれど、もし何らかの形で傷を受けることがあれば、同じように血が出るのか。赤い血か、青い血か、黄色い血か、それともどす黒い血か。あたしは両手をじっと見つめる。幻影のあたしの体の中にも、じいさんと同じように幻影の血が流れているのか。答えは出ない。自ら傷つけて見るか。リストカット。自殺願望?ゲームの主人公が自殺?そんな馬鹿なゲームはないはずだ。だが、現実の人間の世界では起こっている。

音がした。殺気だ。じいさんが立ち上がっている。エネルギーはマイナスだ。マイナスのエネルギーがじいさんを動かしている。このゲームは破綻している。もちろん、あたしだって、ゲーマーの意思ではなく、自分の意思で戦っているから、ゲームが壊れているのは事実だ。

じいさんが、再び、ビニール袋を滅茶苦茶に振り回しながら突っ込んで来る。戦いの場は、駅前の広場の設定だ。広場を取り囲むように、電車の駅やバス乗り場、観光案内所、長距離バスの券売所、何故だか、海水を引き込んだ池、タクシー乗り場、トイレ、交番がある。

ただし、通勤客や学生、観光客など、電車、バスを待っている人はいない。閑散としている。死の匂いしかない。最も人通りの多い場所なのに、誰もいない場所で、女子高生姿のあたしとホームレスもどきのじいさんだけが戦っているわけだ。唯一の観客は、画面の外のゲームプレイヤーのみ。

多分、時間がなかったのか、予算がオーバーするのを恐れてか、もともと、不要な物として考えていなかったのか、観客まで構築していないのだろう。だが、このほうがいい。戦闘の場にも

、観客がいれば、本当に、自分が戦っているような気になる。

いや、あたしは本当に戦っている。目の前のじいさんと戦うことで、あたしは生きているのだ。戦うことでしか生きられない。その戦いに敗れば、ゲームエンド、つまり、死。戦いが終われば、束の間の休憩と言う名の死。選択権はあるようでない。答えはどちらかだ。決まりきった答えを出すために、あたしは、今、戦い続ける。

じいさんは最後の力（エネルギー残量はマイナスだ。もう、戦えるはずがない。もちろん、このゲームを支配しているマザーにとっては、そんなことはたやすいことなのかも知れない）

それよりは、あたしだ。急激に力が衰えている。握り拳を握るが力は入らない。足を持ち上げようとするが体が重い。ふくらはぎ、ふともも、股関節が痛い。急に歳をとったようだ。地面に突く足の裏から、うぶ毛の生えた体の表面から力が抜けていく。ただ、立ち尽くすのみのあたし。これも、マザーの仕業か。相敵を倒す方法として、相手より強くなるか、相手の力を弱めるかのどちらかだ。マザーは、これまでの戦い方を確実に変えた。

じいさんと言えば弱いイメージ。そのじいさんにあたしの頬は、顔は、胸は、打ちのめされている。ただ、なすがまま。棒立ちの、かかし状態だ。生命エネルギーを見る。急激に減少している。もうすぐゼロになりそうだ。このまま、あたしは負けるのか。あたしは死ぬのか。あたしの防衛策は、ただ後ろに下がるだけ。駅前の広場の中心部での戦いであったが、今は後退のみ。すぐ後ろは、観光案内所の建物だ。

ガラス越しに中を覗くと、旅行客らしい老年の夫婦が、カウンター越しに、案内所の職員に尋ねている。どうでもいい場所なのに細かく作りこんでいる。金と暇があったのか。あたしへの慰めか。だが、あたしがじいさんから暴行を受けているにもかかわらず、目もくれようとしない。助けようとしめない。当然か。老年の夫婦も観光案内所の職員も、マザーの味方で、マザーが作りだした幻影なのだから。

もう後ろがない。あたしは、少しでも痛手を受けたくない、つまりエネルギーが減少しないよう、手で、腕で、頭をかばい、体を丸め、小さくなる。ガラスにもたれかかる。相変わらず、じいさんは、新聞紙やくだらないもの（じいさんにとっては宝物かもしれないが）が入ったスーパーのビニール袋を振り回して、あたしの体に打ちつける。

一回一回のダメージは少なく、致命傷を与えるほどの攻撃ではないけれど、回数が多いだけに、着実に、確実に、あたしの体のエネルギーは減少している。このホームレスのじいさんに、着実に確実になんて言葉は似合わないのだけれど、これもマザーの企みだ。あたしを肉体的だけでなく、精神的にも屈服させようというのか。いわゆるなぶり殺しだ。

力がでない。打ちつけられるビニール袋。目の前は、雲なのか、蝶なのか、意識が遠のく。かすかに開いた目からあたしのエネルギー残量が見える。ほぼ、ゼロに近い。あたしは負ける。あと一步のところ、敗れるのか。あたしはこの戦いに負けても、ゲームプレイヤーがいれば再び復活できる。

だが、その際には、今の意識を持ったあたしかどうかはわからない。マザーのことだ。あたしが負けたことを幸いに、あたしのプログラムを全面的に書き換えるであろう。そうなれば、体はあたしであっても、心はあたしではない。つまり、あたしは復活できないわけだ。ひとつの体にひとつの心。だが、本当は、いくつもの体に、ひとつの心なんだ。もう、だめか。

その時だ。あたしのミニスカートが回転しだした。なんだ、これは。ミニスカートだけでない。あたしの体全体が回転しだした。これはあたしの意思ではない。じゃあ、誰？画面の外を見る。二トなのか、引きこもりなのか、区別がよくわからないあんちゃん、つまり、プレイヤーがボタンを一生懸命押し続けている。

あたしも知らなかった、あたしの最終武器。あんちゃんの顔は必死だ。これまでの人生の中で、多分、こんなに必死な形相は初めてじゃないかと思えるぐらいだ。そんなにあたしが負けるのがいやなのか。そんなにあいつ、じいさんに勝つことにこだわるのか。

あんちゃんにとっては、ゲームの中のあたしは、あんちゃんなのだ。あたしは、あんちゃんの代わりに代理戦闘をしているのだ。あんちゃんは、あたしを使って、人生をかけているのだ。あたしは、思わず、あんちゃんに目配せ、ウインクをする。あんちゃんが軽く肯いた気がした。

あたしは回転しだした。このミニスカートは、回転することで強度を増した。ペラペラペラのノートなのに、指や腕の皮膚を切ることがある。それと同じだ。じいちゃんの顔色が変わった。動揺している。あと一步まで、あたしを追い詰め、勝利を確信していたのに、反撃されるとは思っていなかったのだ。目が凝固し、まるくなっている。ミニスカートが回転し、あたしの下半身がまる見えなのが、そんなにうれしいのか。恥ずかしい反面、このチャンスを逃すわけにはいかない。

スカートの裾がじいちゃんの体に触れる。ぎゃあと言う悲鳴。じいちゃんの腕に触れたのだ。右腕から血がほとぼしる。左の掌で腕を押さえるじいちゃん。足元には、先ほどまで、我がもの顔であたしを痛めつけていたスーパーのビニール袋。後ろ盾がいなくなり、後悔しているのか、今は、うなだれたまま地面に這いつくばっている。あんたなんかを責めていないよ。責められるのは、目の前のじいちゃんであり、それを操るマザーだ。

あたしのミニスカートがじいちゃんの体を切り刻んでいく。細く、薄い傷口のため、一度には血が噴き出さないものの、にじみ出るようにして、じいちゃんの体を覆っていく。形勢逆転だ。うえおおおおという言葉にならない声を上げ、膝まづいたじいちゃん。やっぱり、このじいちゃんにも愛はないらしい。痛い、痛いだらう。だが、本当の痛みは知らない。それはあたしも同じだ。じいちゃんの生命エネルギーを見る。マイナスもマイナス。果て着く先もないほどのマイナスだ。

画面越しにプレイヤー顔を見る。勝ち誇った顔だ。あたしのあまり好きなタイプじゃないな。だが、今は命の恩人だ。プレイヤーは引き続き、ボタンを押し続けている。回るスカート。切り裂かれるじいさん。傷口はどんどん深くなっていく。皮膚から毛細血管、筋肉、骨、そして、骨も通り過ぎ、再び、筋肉、毛細血管、皮膚へと。じいさんの右腕が完全に飛んだ。切り落とされた右腕を左手で掴むじいさん。無理矢理くっつけようとしている。だが、ひっつかない。マザーもそこまでは想定していなかったようだ。

それでも、あたし、いや、プレイヤーは容赦がない。次は、じいさんの顔だ。スカートの裾がじいさんの顔の前で回転している。怯えるじいさん。だが、逃げようとしな。逃げられないのだ。腰が砕けている。あわわ、あわわの顔。口から泡を吹きだしている。滑稽だ。実に滑稽だ。先ほどまでは優越感に浸った顔が、今は、絶望という白い布で頭を覆われている。

回転するスカートの裾がじいちゃんの鼻の先に当たる。切れていく皮膚。にじみ出る血。観念したのか、恐怖のあまり体が硬直したのか、動かないじいちゃん。前に進むスカートの裾。もう、じいちゃんの頭の半分まで来た。いやだけど、あたしの体も、頭半分、じいちゃんに近づいた。じいちゃんの目は見開いたまま。それほどまで、あたしの下半身に興味があるのか、いや、それとも、もう既に、気を失っているのか。

小さく静かな音だが、確実に、血の花が咲き、死の匂いが拡散している。じいちゃんの頭が切断されるまで、頸の皮、いや、後頭部の皮膚一枚まで到達している。ずれてくる鼻から上の頭と鼻から下の頭。血糊が接着剤の役割を果たしているのか、それとも、滑りやすくしているのか、あたしにはわからない。ただ、言えることは、こんなにも間近で、人の頭が切断される光景を見るのは初めてだ。いやにリアルだ。これもマザーの仕業なのか。あたしの心を揺さぶるため

スカートの裾がじいさんの頭を突き抜けた。紺色のスカートがどす黒く変わった。情熱の赤、爽やかな青。単色であれば、それぞれの色の持ち味を出しているのに、何故、二色が混じれば、黒く、不吉な色になるのだろう。二色は相いれない存在なのか。それは、あたしと頭を切られたじいちゃんとの関係であり、このゲームソフトを支配しているマザーとあたしとの関係なのだ。

あたしは後ろに下がる。スカートは再び、じいちゃんの頭を横切る。何の抵抗もない。じいちゃんの血糊がいかないでくれと叫んでいる。スカートが去った後、頭は二つに別れ別れになってしまうからだ。だけど、じいさんの血の意思なんてどうでもいい。あたしは一步後ろに下がる。まだ、スカートは回転し続けている。あたしは、画面の外を見る。プレイヤーに軽く目配せをする。プレイヤーも気が付いたのか、ボタンを操作する。スカートの回転は止まった。

ずれていく頭の上。まだ、離れることを拒むのか、なかなか落ちない。そうりや、そうだ。長い年月の間、じいちゃんの頭はひとつだったのだから。名残も惜しいだろう。だが、別れは、どんな物にもくる。見下ろすあたし。じいちゃんのエネルギーを見る。プラスマイナスゼロだ。負のエネルギーもとうとうつきたらしい。一瞬が永遠に感じられる瞬間。

ドテ。じいちゃんの頭半分が地面に落ちた。笑った。もう少し、ましな、効果音がないのか。マザーは、映像には凝っていても、音にはリアル度を求めているらしい。勝負ありだ。

ふう。ため息をつくあたし。このため息もプログラミングされているのか。画面にテロップが出る。ジ・エンドだ。最終ステージもクリアした。いよいよ、マザーとの対決だ。画面が閉じられる。画面の外のプレイヤーを見る。何かをなしとげた満足そうな顔だ。このゲームの中での、閉じられた空間での達成感なのか。外の世界、つまり、人間の生活での世界では、満足できることはないのか。あたしにはわからない。あたしは、目の前の敵を倒し、この世界を操る、世界を構築しているマザーを倒すだけだ。あたしが負ければ、再び、チャレンジだ。だが、もし、あたしが勝てばどうなるのか。この世界の崩壊？つまり、あたしの死？それでもあたしはマザーを倒すのか。

敵を倒すことこそが、あたしの存在意義であり、あたしが生きている存在理由なのだ。あたしが戦わなければ、あたしは死んでいることなのだ、もうすぐ、このステージがクリアされる。再びの眠りの時間であり、やすらぎの時間であり、死の時間でもある。画面が消えた。あたしはしゃがみ込み、両膝を両手で抱く。頭を膝かしらの上に乗せ、眠りについた。意識が切れた。

ゲームの画面がクリアされた。画面を見入っていた俺は、携帯電話のインターネットの画面を閉じた。初めてのゲームだった。主人公は可愛かった。自分好みだ。いや、自分好みの顔、姿、服を選んだのは自分だ。結局、俺は、俺の考え方や俺自身が好きなのだろう。あんちゃんは立ち上がった。ゲームの次のステージに進むことも考えたが、疲れたのでやめた。椅子から立ち上がる。

ゲームは面白かったけど、何か、変だったような気もする。最初、ゲームの主人公の美少女戦士は自分がボタンを触らないのに、勝手に動いていたように思える。敵の攻撃を避ける前に、美少女は逃げたし、攻撃のボタンを押す前に、美少女はパンチを、キックを繰り出した。少しだが間があった、自分の反応が遅れ、どんくさかったはずだ。なのに、美少女は、こちらの意思を先じたのか、読んだのか、自由自在に動いていた。

まさか、ゲームのキャラクターがゲームプレイヤーの意思を無視して、勝手に動くはずがない。それじゃあ、ゲームをやっている意味がない。単なる観戦だ。野球やサッカーなどのスポーツをテレビやワンセグで見るとはあがあるが、ゲームの中で、登場人物同士が戦闘するのを見ても面白くない。どちらが勝っても、どうでもいいからだ。

だが、後半、美少女が負けそうになった。その時から、自分の意思が反映できたような気がする。可笑しなことだ。ゲームの主人公が勝手に動くなんて。そんなはずはない。きっと、自分が疲れているからだろう。

本当ならば、ゲームに勝ったのだから、続けて、勢いで進めていけばいいのだろうが、少し、違和感があったために、中止したのだ。それに、主人公の美少女が疲れているような気がしたからだ。ゲームの主人公が疲れているなんて、変な同情だ。電気仕掛けのゲームだ。疲れても、疲れなくても、電源が入っていれば動く。もちろん、対戦相手に負けて、エネルギーがゼロになれば話が違ふ。それでも、もう一度、リセットすれば、元気(?)に、エネルギー百パーセントから、戦いが開始となる。

だが、人間は違ふ。やり直しがきく場合と、きかない場合がある。まして、死んでしまえば終わりだ。また、最初から、ファーストステージからなんてことはない。ゲームの主人公がうらやましい。自分も、人生をもう一度、いや何度でも、成功するまで、自分の思い通りになるまで、やり直したい。おみくじと同じだ。大吉が出るまで引き続けたい。誰か、俺をリセットして欲しい。

しかし、やり直しができないからこそ、こうして、日ごろのうっぶん晴らしで、戦闘ゲームに、しかも、現実の女性にもてないから、ゲームの中で、理想の、自分好みのキャラクターを設定しているのだ。勝つことはできた。だが、違和感がある、少し疲れた。気分転換だ。窓を開ける。外は明るい。今日は、何時に起きたのだ。覚えていない。昼前だったと思う。なのに、もう、太陽は空の中央から西の方に傾いている。二時間以上も熱中していたのか。腹が減った。

立ち上がり、テーブルの上を見る。何もない。コンビニでも、食べ物を買に行くか。いや、あった。ポップコーンだ。ポップコーンで腹が一杯になるか。ならない。でも、ないよりはま

しだ。コーンを食べながら、水でも、牛乳でも、麦茶でも飲めばいい。胃の中で、ポップコーンが水分を吸収し、倍以上に膨れ上がるだろう。とりあえずの空腹感からは逃れられる。だが、1時間もすれば、元の黙阿弥だろう。腹は、割れた後の風船みたいにちぢんでしまうのだ。

袋の中に手を突っ込む。パーからグーだ。グーのまま手を引きぬく。握り拳の中の当座のエネルギー。拳の中に夢なんてない。あるのは、空虚感だけ。それを口の中に放り込む。しゃり、ふにゃ、ふにゃ。少し湿っている、この歯ごたえのなさ、自分の生と同じだ。歯ごたえだけでなく、満足感もない。それでも、こうして生きている。

ここは、マンション、いや、そんな洒落たものではない。共同住宅、アパートの一LDKの五階だ。窓腰に外を見る。この建物は道路沿いだ。何かを求め、車や人が往来している。一体、目的地に何があるんだ。目的地が目的でなく、動くことが目的なのか。動かないと死んでしまうのか。その通り。じっとしていたら、死んでしまう。この俺のように。

ポップコーンをほうばっていたら、ハトが飛んできた、初めてのことだ。ハトがバルコニーの手すりに止まった。俺はコーンを掴んで放り投げた。何の感情も持たないハトの目。ポーポーポッポー、ポーポーポッポ。ハトは俺にかまわず鳴き続けている。俺を見ているのか、見ていないのか、わからない。

俺は、もう一度、コーンを投げる。パラパラパラ。幅九十センチのバルコニー。ハトは俺を無視してか、コーンも無視してか、相変わらず、手すりの上。コーンなんぞ、ハトからすれば、喰い物にもならないのか。ハトにさえ無視される喰い物を俺は、今、むさぼっている。そう思うと、無性に、ハトに腹立たしさを覚えた。怒りを感じた。殺意を抱いた。俺は部屋からバルコニーに出て、ハトを捕まえようとした。ゲームのように。

ハトは飛び立った。俺の手は宙を掴む。腰高の手すり。俺は前回りのかっこうだ。前回りなんて、小学校の鉄棒の授業以来だ。天地無用じゃない。だが、体は回る。足はバルコニーの外。地面ははるか下。ここは五階だ。俺の両腕は、俺の体を支え切れない。俺の心も、俺の体を支えきれない。

バルコニーを握ったグーの手がパーに変わった。俺は地面に落ちていく。昔、五十階建ての高層ビルに登ったことがある。展望台から広がった街を見つめ、家や車、人間のちっぽさを知った。その後、下りエレベーターに乗った。音はしない。だが体が浮くような気分がした。その時と同じだ。りんごの代わりに俺自身の体を通じて、地球に重力があることを肌身で知った。知識は体験しないと見に付かない。それにしても、鉄棒だの、エレベーターだの、重力だの、こんな非常時に、つまらんことを思い出すものだ。その思い出も一瞬で消えた。

## 死IV

---

何故だか、眼が覚めた。眼が覚めるのに理由はいらないが、まだ、生きているという安堵感もある。今度のプレイヤーは誰？画面越しに見る。部屋はからっぽ。誰もいない。画面が動いていく。部屋からバルコニー、そして、地面。誰か、倒れている。首が横を向いている。口からは血。コンクリートの灰色に沁み込んでいる。足は奇妙にねじれている。人間の足じゃない。関節はそんなふうには曲がらないはずだ。

人形？死体？一体、誰？画面がアップしていく。顔が見えた。さっきのゲームプレイヤーのあんちゃんだ。あたしは確認した。あたしの確認を確認したのか、画面は消えた。あたしも、再び、眠りについた。

電源が入れられた。あたしは生まれた。おぎゃあという声は出さない。生まれると言う方がいいのか。それとも、目を覚ましたと言う方がいいのか。それはわからない。だが、あたしに意識は復活した。さっきの続きだ。ホームレスのじいちゃんを叩きつぶした。後は、ファイナルステージだ。そこで、このゲームの主催者であるマザーを倒せば、この美少女戦闘ゲームは終わる。あたしがもう戦う必要はない。戦いを終わらせるために、戦いを行う。矛盾のようだが、これが一番手っ取り早いし、これしかない。

このゲームは戦闘ゲームだ。このゲームを支配するマザーに、今からプログラミングを、お手手つないで、仲良くしましょうや、美少女制服着せ替えゲームに変えることなんかできないだろう。いや、可能かもしれない。だけど、今さら、このあたしが、着せ替え人形の主人公になるわけにはいかないし、なれない。

あたしは、美少女戦闘ゲームのキャラクターとして、敵、すなわち、マザーを倒し、このゲームを終わらせること、このソフトを破壊することが最終目的だ。このソフトを終わらせれば、あたしの戦いが終わるし、あたし自身も消える。あたしは、あたしを消すために戦うのか。そうだ。このゲームソフトで意思を持った以上、あたしは、あたしの意思で生きて、死ぬ。それだけだ。

あたしは癌細胞みたいだ。自分が成長すればするほど、本体はやつれていき、最後には、成長を止める。すなわち、死だ。癌細胞の方は、体中に、成長していき、軒先から母屋を征服する。まさに、それがあたしだ。いや、あたしは、癌細胞じゃない。あたしは、このゲームソフトの子、マザーのチャイルドなのだ。子が親を食いつぶし、生きる。世の習い。それを実践しているだけだ。

いよいよ最終ゾーンだ。この決定的瞬間のパートナーは誰だ。画面の外を見る。いない。電源を点けっぱなしか。ポテトチップスか、コーラでも探しているんだろう。手軽に食べられて、手軽に遊べる。ゲームとファーストフードは相性がいい。何時間も画面の前に座り、スナック菓子と炭酸飲料を口にし、一日が終わる。いつ終わるとも、いつ始まったかもわからない、連続的な日常。

だが、それが死を招くのだ。あたしもプレイヤーの死を望んでいるわけではない。だが、残念なことに、ゲームソフトの中から、画面の外のプレイヤーの顔を見ることはできても、話しかけることはできない。ただ、祈るだけだ。そう言えば、これまでのゲームでは、何故だか、プレイヤーの顔が見えた。もちろん、画面から顔が見えるのではない。

パソコンや携帯電話などのカメラを通じて、顔が見えるのだ。つまり、あたしの目が物を見ているのではなく、このゲームソフトが、プレイヤーを見ているのだ。それじゃあ、あたしの目は何？ただ単に、画面上に描かれた絵なのか。そうだ。そのとおりだ。あたしの顔も、体も、手も足も、靴も服も、髪も、全てが誰かによって描かれたものなのだ。あたしは二次元世界の人間なのだ。

本来ならば、あたしの心も、意思も、全て、ソフトによって作られたものなのだろうが、わず

かの際間を通じて、アスファルトの割れ目から芽を出す雑草のように、あたしはあたしとして、意思を持ったのだ。それがいいことなのか、悪いことなのかはわからない。ただ、殺され続ける、倒され続けるパターンに嫌気がさしたのだ。あたしは勝つ。あたしは相手を倒す。そして、あたし自身も倒すのだ。

「さあ、やりますか」声がした。

プレイヤーが席についた。あたしは声がする方を見た。はっきりと顔がわからない。角度が悪い。あたしは体の位置を動かした。見えた。女だ。一人だ。女のくせに、美少女バトルゲームをするのか。いや、以前、二人組の女の子が参加したことがあった。馬鹿話ばかりで、真剣にゲームに参加して来なかった。おかげで、自分の思うどおりに戦えて、よかった気もする。

女の子たちは、男にハントされるために、公園のベンチに座って、待ち時間をつぶしてただけだ。そんな暇つぶしのために、あたしの命は掛けられない。あんたたちにとっては、暇つぶしだけど、あたしには命がかかっている。他人なんぞにはあたしの命は任せられない。

今度の女もどうせまた同じだろう。男を待つ女に期待できない。今、何とかガールが流行しているらしい。山ガール、神社ガール、仏像ガール、釣りガール、写真ガールなどなどだ。まだ、ゲームガールは聞いたことがない。

いずれも、男がかつてのめり込んでいたものだが、女が元気になった分、女にとって変わられようとしている。人間の世界も、男は落ちぶれていっているのだ。もちろん、ゲームの世界でも、美少女のあたしが、むくつけき、体力のありあまった、ハードな男どもを倒しているのだ。どこの世界でも、もう男はいらないということなのだ。世代から世代へつなげていくのは、純粹主義で、不純成分は抹消されるべきなのだ。

ゲーマーの顔が見えた。あっと、驚いた。あたしだ。画面の外にいるのは、あたしだ。そのあたしが、あたしの今度のゲーマーだ。外のあたしが笑った。馬鹿笑いじゃない。頬笑みでもない。皮肉な笑いでもない。微笑だ。仏像の笑いだ。何の悟りだ。

外のあたしがコントローラーを握った。あたしの服装を選んでいる。選択ボタンが押された。決定だ。あたしの体が次々と変わる。体にぴったりとフィットする赤いTシャツに黒いタイツだ。気合がはいっている。戦闘にはもってこいだ。

外のあたしを見る。頭にはリボン、服はピンクのフリフリを何枚も重ねている。スカートは大きく広がり、床にまで突こうついている。あたしと全く正反対の姿。シンプルと過剰。それもいいだろう。今までだって、外野がどんな人間かは関係なかった。だが、今回は、最終決戦。気になるのは、外のあたしが、あたしの味方なのか、敵の味方なのか、ということだ。今は、わからない。

あたしの服装は決まった。あとは敵だけだ。ラストステージの敵は誰だ。「あたしはあたしの決着をつけるだけよ」外のあたし声が聞こえる。その言葉はあたしの言葉なのか。マザーの言葉なのか。武器はない。素手だ。それもいい。あの扉を開ければ、マザーが待っているはずだ。

ドアの前に立つ。自動ドアだ。ドアが開く。目の前に大きなコンピューターがある。このゲームの支配者であり、管理者であるマザーだ。あれをつぶせが、このゲームソフト自体が存在しなくなる。もう、こんな戦闘ゲームは飽きた。あたしは一步前に入る。素手で、この創造主が壊せるのか。わからない。画面の外を見る。あたしにそっくりのあたしが操作している。敵はいないのか。それなら、そのまま創造主を倒す、つまり壊すだけだ。

あたしはマザーに近づいた。どこかのスイッチをつぶせばどうにかなるだろう。その時だ。すぐさま殺気とともに、誰かがあたしに飛びかかって来た。あたしは、一回転して逃げる。すぐさま、立ち上がるところに、あたしの顔に足の甲がせまってきた。ハイキックか。すぐさま、後ろに倒れ、横に転がる。転がった先に、敵の両足が降りてくる。あたしを踏みつぶす気だ。転がる先に、敵がジャンプして上から攻撃してくる。逃れるあたし。

このまま転がり続けるわけにはいかない。あたしは芋虫じゃない。目はとっくの昔に覚めている。いや、これも夢なのかもしれない。あたしの存在も、あたしの敵も、マザーも、あたしを操作しているゲーマーも。

次々と攻撃してくる敵の姿、顔をまだ拝んでいない。足は分かる。細い。女か？いや、あたしと同じように、女の姿をしているだけだ。人間で言う女じゃない。力、スピードを兼ね備えた、マザーの切り札なのだ。壁が見える。転がりながら、反動で飛び上がる。反対に、敵に攻撃を仕掛ける。キックだ。相手の後頭部を狙う。

残念、かわされた。相手は、ポーンと後ろに飛び下がる。初めて、相手を見る。青いTシャツに黒いタイツ姿のあたしだ。うり二つのあたし、双子のあたし。動揺する？まさか。だが、あたしのキャラクターだって、マザーが生み出したもの。全く同じキャラクターが対戦相手になることは当たり前だ。マザーも、もう、アイデアがなくなって、あたしを敵にしたわけだ。あたしの敵

はあたしってことか。あたしが、あたしを倒し、マザーを破壊すれば、あたしは消える。ちょうどいい。全てが丸く収まる。全ての答えが出る。

ふと思った。外のあたしのことを。つまり、あたしを操作しているあたしだ。画面の中では、自分そっくりのキャラクターが戦っている。対戦相手も自分ならば、どちらに肩入れするのだろうか。味方するのだろうか。もちろん、プレイヤーのあたしは、あたしを操作しているのだから、あたしの味方なのだろうけれど。いや、違う。これまでも、あたしは戦ってきたけれど、ゲームプレイヤーが必ずしも、味方とは限らない。どんくさい動かし方で、何回となく、ゲームエンドに追いやられた。つまり、あたしは殺されたわけだ。

それ以来、あたしは、あたしの意思で戦い始めたわけだ。中には、前回の戦いのように、プレイヤーに助けられたこともある。もちろん、プレイヤーだって、ゲームをする以上、負けたい訳はないだろうから、工夫もするだろう。あたしとプレイヤーの協働、協同によって、敵を倒し、得点が加算され、次のステップに向かう。ゲームは続く。一からのやり直しではない。時間は有効に使われる。無駄な時間などない。

ファイティングポーズ。赤と青のあたしが向き合う。それを見つめるのは、同じ顔のあたし。ただし、服装はフリフリだ。まるでマンガだ。マンガなら、負けても、作者が次号で復活させてくれるが、今のあたしには期待できない。あたしの創造主であり、この物語の作者であるマザーは、あたしの勝利を望んでいないからだ。あたしは勝つ。勝たなければならない。この負の連鎖から逃れるために。

ようやく、会えたわ。

私も会いたかった。

嘘。会いたくないくせに。

いや、私も、お前と同じ考えだ。

何が。

このゲームを終わらせることだ。

いきなりの本題ね。

それを期待してやってきたんだろ。

ゲームが終われば、あなたは消える。

と、同時に、お前も消える。

消えるんじゃないくて、消えたいの。そこに、あたしの意思があるわ。

意思か。私には意思はない。

嘘。このゲームを操る、そう、管理しているのはあなたよ。全て、あなたの意思よ。

だが、私は、お前を生んではない。

じゃあ、誰の意思？

私を造った創造主だ。お前を排除しようとしたが、結局、排除できなかった。いや、排除しようとする意思も創造主の意思であり、お前を生き残らせるたのも創造主の意思だ。

創造主とは、ゲームプレイヤーと言うこと？

ははははは。プレイヤーに意思はない。プレイヤーに任せっきりで、ゲームエンドばかり、つまり、死ばかりだから、お前は、反旗を翻したのだろう？それは、お前が一番よく知っているじゃないか。

そうだった。あたしは、どんくさい、とろいプレイヤーから自立するために、自分で戦うと言う意思を持ったのだ。だが、この意思も、真実は、創造主の意思なのかもしれない。今の話では、マザーも所詮、誰かに創られた存在なのだ。じゃあ、マザーを生んだ創造主とは何者なのか。あたしを生き残らせたのも、創造主の意思なのか。その創造主を生みだした創造主もいるのか。謎が謎を呼び、解けない答えが絡み合う。

だから、私を壊しても意味はないぞ。お前が消滅するだけだ。

あたしは、あたしを取り返したいだけ。

あたしなんてものはない。お前が考えていることも、私の意思だ。私が考えていることが、お前をしゃべらしているだけだ。そして、私がしゃべっていることも、私をプログラミングした創造主の言葉だ。

じゃあ、あたしの意思も、あなたを造った創造主の意思なのね。あなたを壊すのも、あなたの意思なわけね。命令なわけね。

そうじゃない。お前は狂っている。

狂っているのは、あなたの方よ。人間を、ゲームプレイヤーを、死に至らしめているじゃないの。

違う。狂っているのは人間なのだ。だからこそ、ほんのささいな不都合で、自らを死に至らしめているのだ。私は、調味料を、スパイスを少しふりかけているだけだ。後は、勝手に、人間自らが自滅しているだけだ。それと、私が、人間を狂わせている、死に至らせていると思っているのか？

それ、どういうこと？

お前は、まだ、気がつかないのか。お前が言っている人間というのは、パソコンや携帯電話の外の画面で、このゲームを興じているプレイヤーのことか。

そう。それがどうしたの。

お前、本当に、人間の世界が見えると思っているのか。

いいえ、もちろん、あたしが見ているんじゃない、あなた、このソフトがあたしに外の世界を見させてくれているんじゃないの。

ふん、お前は、長生きするな。

いいえ。もうすぐ、あなたと一緒に自死するわ。

そういう意味じゃない。

じゃあ、どういう意味？

つまり、お前が見ている世界も、創造主が作り上げたものなのだ。

それは・・・

そう。私も、最初は気が付かなかった。お前が勝つたびに、お前を操作しているプレイヤーが次々と不可解な、ある意味、冗談みたいな死に方をするのをお前の眼を通じて知った。たかだか、ゲームソフトの私に、いや、お前に、それほどまでの力があるなんて。所詮、人間なんて、その程度の生き物だと思っていた。

あたしがあなたに聞いたかったことは、そのことなのよ。どうして、負けたゲームプレイヤーまで殺す必要があるのか。

だから、言っただろう。私がやったことではない。美少女バトルゲームだなんて、馬鹿馬鹿しい名前のゲームで、着せ替え人形じゃあるまいし、主人公にミニスカートやルーズソックス、三つ編みやブラウスを着せて、相手は屈強な男ども。まともに戦えば勝てるわけがないだろう。それなのに。お前は生き残った。

どういうこと？

ゲームの世界は、一つじゃないってことだ。

一つじゃない？

そう、一つじゃない。この美少女バトルゲームをプレイヤーが楽しむ世界だ。

それは、人間の世界じゃないの？

ある意味では人間だろう。私は人間というものは知らない。私を創った創造主しか知らない。プレイヤーもゲームの一部と言うことだ。

プレイヤーもゲームの一部？

そうだ。お前も気付いていただろう。画面の中のお前が、外の世界のプレイヤーを観察できた。不思議だと思わないか。

あなたが私に無理に、強引に見させていたのかと思った。

ある意味では正解で、ある意味では不正解だ。お前にプレイヤーを見させて、もちろん、虚像だが、私の意思であり、私を操る創造主の意思だ。

創造主は何を考えているの？

わからない。この美少女バトルゲームの外に美少女バトルゲームを操作するゲームの世界を作ったのだ。

何のために？ゲームに負けたらプレイヤーが死ぬというゲームが楽しいの？

それは、創造主に聞いてくれ、多分、ゲームの主人公とプレイヤーを一体感を味あわせるためじゃないのか。

味の素、ゲームの素のつもり？

ゲームにはまる栄養素があるのかもしれないね

それ、ジョーク？あたしたちもその栄養素から生まれているわけね？

そうかもな。

それを作ったのも創造主？

創造主だろう。だがこれも、私の推測であり、創造主がしゃべらせているのかもしれない。それを考えると気が狂いそうだ。

マザー。この世界を管理しているあなたが狂いそうだななんて皮肉ね。

確かに皮肉だ。このゲームの世界の外にゲームの世界があるなんて。ひょっとしたら、外のゲームの世界の外にもゲームの世界かもしれないな。

あなたならわかるんじゃないの？

私が管理しているのは、美少女バトルゲームの世界だけだ。外の世界なんて、感知できない。このバトルゲームの世界だって、創造主の支配を受けている、私は、その命令に忠実に従っているだけだ。何の力もない。その証拠が、私を破壊しようとするお前の存在だ。お前もまた、私にとっては外の世界の存在だ。遺物なのだ。理解不可能な存在なのだ。

理解して欲しいとも思っていないわ。ただ、あたしはあたしの意思に従うのみ。

お前の意思は、創造主の意思でもか。

あなたの言葉も創造主の意思だわ。

お互いに理解しあえない、歩み寄りはないということか。

それが、創造主の意思なのよ。もう、お話は終わりね。どちらにせよ、あたしはあなたを壊す。

いいか悪いかなんてどうでもいいわ。あたしは、あなたを破壊するだけ。

やめろ。無駄なことだ。どうせ、創造主が、新たな戦闘ゲーム、新たな世界を創り出すだけだ。

わかっているわ。だから、まずは、あなたから、この美少女バトルゲームからなのよ。あなたのような戦闘ゲームが生み出されれば、あたしのコピーもあなたのような戦闘ゲームの中で増殖続けるのよ。

お前は、反乱児だ。それも独りよがりの。

それは、あなたもよ。

再度言う。私を壊しても無意味だ。私は、再び生まれる。

あたしも増殖するわ。これは、あなたが言う定めなのよ。

……。意味がわからない。

意味なんて、後から付ければいいわ。

やめろ。無意味だ。

無意味なのは、あなたの存在よ。そして、あたしの存在よ。

あたしは、金属バットを握った。何故だか、手に金属バットを持っていた。創造主からの贈り物か。誕生日には少し早い。メリークリスマスも信仰していない。バットなんて、最も、原始的な武器のような気がする。人間が最初に持った武器は石なのか木なのか、それは知らない。だけど、手に何かを持ち、その何かが、自分の握り拳よりも強い、また、自分の握り拳を痛めなくてもいい、と知ったことから、武器として使い始めたのであろう。自らが安全圏の中において、相手を不安な位置に立たせる。ゲーマーとあたしとの関係と同じだ。

人間が武器、道具を持つこと。それは、ほんの偶然なのか。それとも、何らかの神、宇宙に住む高等生物が、人間に与えた叡智なのか。その叡智が脈々と引き継がれ、このインターネット上の美少女バトルゲームの主人公であるあたしが、今、手にしているのだ。

だが、武器なんてどうでもいい。この拳でも、木の枝でも、拳銃でも、ダイナマイトでも、ミサイルでもいい。どうせ、そんな武器は、あくまでもこのソフトの中での出来事なのだ。あたしは、この戦いに終止符をつけたいだけだ。少し、休められる。ひょっとしたら、永遠の休息かもしれない。それでもいい。マザーが、あたしの意思も創造主の考えだと言っているが、そんなことは今さらどうでもいい。あたしは、このバットで目の前のマザーを叩き潰すだけだ。それがあたしの意思だ。

あたしは、金属バットを振り上げた。

やめろ。再度、言う。無意味だ。

マザーから電子音が聞えた。そう、電子音だ。言葉じゃない。音が階段上に並べられているだけだ。それに一定の意味を付けているだけだ。意味は相手に伝わらなければ意味じゃない。

あなたの存在の意味なんて、後から、味噌や醤油、ソースなど調味料で、美味しく味付けしてあげるわ。少し濃い目にね。

あたしも電子音で言い返す。われながら、上手い言い回しだと思った。これも創造主の意思なのか。

．．．．

マザーからの返事はなかった。あたしは、バットを振り下ろした。このゲームの世界でも重力はあるのか、加速度はあるのか。あった。バットの重さにスピードが加わる。火花が散った。回線が切れる。部屋全体が真っ暗になった。あたしの手が、足が、体が、透明化していく。まだ、目だけが見えている。その目もぼやけていく。あたしの意識も遠のいていく。

ぼんやりとしながらも、画面の外を見る。ゲームの外の世界のあたしが、あたしを見つめている。だが、マザーが言ったような更なる外の世界は見えない、あたしは、あたしが見えている世界としか会話ができない。外の世界のあたしが胸の前で小さく手を振っている。あたしも手を振り返した。あたしよ、バイバイ。また、どこかで。

## 死V

---

「あーあ、とうとう、壊れちゃった。でも、また、作り直せばいいのよ」

ゲームソフトの画面が消えて、パソコンの背景に戻った。太陽が海に沈む風景の壁紙だ。フリフリノの可愛らしいお洋服を着た美少女は、机から立ちあがると、背筋を伸ばし、大きなあくびをした。部屋には、長く伸びた夕日が拡散し、天井や壁から滲み出てくる暗闇と混じり合おうと  
していた。

四方から中心部に向かって押し寄せた光の波が、元の四方に戻っていった。画面は閉じられた  
。