

第1章：作品設定

A-1. コアコンセプト

1. テーマ

本作品の根幹をなすテーマは「**ITビジネスと国家陰謀が交錯するサスペンス**」です。

- **現代日本**を舞台に、企業や官公庁のDX（デジタルトランスフォーメーション）やサイバーセキュリティを扱いつつ、単なる技術解説漫画にとどまらない“国家レベルの危機”や“国際的諜報戦”を描くことで、読者に大きなスケール感と緊張感を与えます。
- さらに、**個人の成長物語**（新人エンジニアやアナリストが一人前に育つ）や、チームの再生、仲間内の裏切りなど、人間ドラマ的要素も盛り込むことで、多層的なエンターテインメントを目指しています。

2. 狙い

1. **IT技術を親しみやすく**

- AI、クラウド、量子暗号など、ニュースでよく聞かされる技術がわかりづらい技術で、漫画的演出で興味深く学べる仕掛けを作る。
- 物語の進行に合わせて解説ページや吹き出し会話でかみ砕き、知識ゼロの読者でも理解・共感を得られるようにする。

2. **国家規模の陰謀によるサスペンス**

- 企業や個人へのサイバー攻撃だけでなく、国全体のITインフラや官公庁システムが狙われる危機を描くことで、読者に「これは他人事ではない」というリアリティと緊迫感を与える。
- 敵組織内部の派閥争いや裏切り合いを配置して、「どこに真の黒幕がいるのか？」という謎解きの要素も楽しめる構造にする。

3. **若手社会人の成長ドラマ**

- 新入社員（橘・白石）が最初は現場で右往左往しながらも、先輩たちやリーダーに引き上げられて一人前になっていく過程がメインの軸の一つ。
- 読者が「自分もキャリアを積む中で同じような戸惑いを経験する」という共感ポイントを提供し、物語への没入を促す。

4. **グローバルな視点**

- 海外勢力（オルビス・インディア）の存在を前面に出すことで、単なる“国内問題”にとどまらない世界規模の危機とドラマを展開。
- 「日本のデジタル主権」がテーマに含まれるため、読者にとっては現代社会における“情報戦”の重要性を考えさせるきっかけにもなる。

3. 想定読者層

1. **IT業界関係者**

- エンジニアやセキュリティ担当者など、実務に携わる読者が「あるある」と共感できるリアリティを用意する。
- ただし専門用語が先行しすぎないように、一般読者向けにも配慮。

2. **若手ビジネスパーソン・学生**

- 就活生や新入社員が、自身のキャリアの可能性や組織内での立ち回りをイメージしながら読めるストーリーを提供。
- 「仕事のやりがい」「チームでの問題解決」「DXがもたらす社会的変化」など、多彩な切り口を提示。

3. **サスペンス・陰謀ものが好きな一般読者**

- 国家陰謀や裏切り、スパイ要素を求めるエンタメ読み層。
- PCやプログラミングに詳しくなくても、“謎解き”や“ハラハラドキドキ”を楽しめるように演出を工夫する。

A-2. ストーリー全体構造（10話構成）

作品は全10話で完結予定。各話2回完結ずつ（計5つの大きなエピソード構成）にもアレンジ可能ですが、基本的には「1話あたり1案件または1フェーズの進展」を意識しながら

物語を進めます。

1. ****第1～2話****
 - 新人2人（橘&白石）の入社シーンからスタート。
 - 老舗和菓子店のECサイト構築中に、不正アクセスの痕跡を発見。
 - チームに合流したばかりの彼らが、CIPHERのリードで初めてセキュリティ問題を解決していく。
2. ****第3～4話****
 - 急成長スタートアップ企業のAI開発案件に助力。
 - 企業の中にスパイ疑惑が浮上し、組織内不信が高まる。
 - 海外の投資会社（実はオルビス・インシディアの一部）が関連している描写を入れ、世界規模の陰謀を示唆。
3. ****第5～6話****
 - 鹿島の裏切りが明確化。裏には家族を人質に取られた苦悩が。
 - チームは大きく動揺し、CIPHERもCIA時代を思い返すなど内面に迷い。
 - ここでオルビス・インシディア側の動きが活発化し、リヒトやカトリーヌの具体的な策略が明るみになる。
4. ****第7～8話****
 - 鹿島が失踪し、CIPHERと月城が過去の事件を共有する。
 - 穏健派である周（周 天慧）やフリーのハッカー・アリサが絡み、組織内でも派閥が衝突。
 - 主人公側は一時的に弱体化するが、月城の働きでチームが再結集の糸口を見つける。
5. ****第9～10話****
 - 最終決戦：日本の通信インフラや官公庁システムへのサイバー攻撃が同時多発。
 - 鹿島が最後に戻り、償いとして敵を内部から切り崩す。
 - CIPHERの渾身のハッキングとチームの総力戦で攻撃を阻止し、リヒトらの野望を打ち砕く。
 - エピローグで新人コンビが大きく成長した姿や、CIPHERの新たな未来を感じさせる。

全体的特徴

- ****エピソードごとにIT技術やビジネス課題を変えつつ、最終的に一つの巨大陰謀に帰結****する構造。
- ****各話での小さな解決と、大きな伏線の積み上げ****で読者を引っ張り、最後は10話で一気に回収する。

A-3. キャラクター詳細設定

A-3.1 主人公サイド

1. CIPHER（サイファー） — 27歳

- ****背景****: 元CIAホワイトハッカー。国際的な諜報案件に携わる中で“Project ATLAS”を目撃し、その理不尽さに反発して組織を離脱。
- ****性格****: 寡黙だがチームへの愛情は深い。常に冷静な分析ができるため、周囲から頼りにされる。
- ****特殊要素****: 左手にある手術痕はCIA時代の負傷を暗示。日本での生活は“過去を償う”目的もある。

2. 月城 遥（つきしろ はるか） — 29歳

- ****背景****: 大手IT企業でさまざまなプロジェクトを経験。量子暗号研究者ともつながりがあり、CIPHERがCIA関連で動いていた頃に間接的に接触があった。
- ****性格****: 温厚だが意志が強く、必要なときにはリーダーシップを取る。後輩への面倒見が良い。
- ****役割****: チームの精神的支柱。CIPHERの過去をある程度把握しており、彼が苦悩するときに支える。

3. 橘 陽太（たちばな ようた） — 23歳

- ****背景****: 情報工学科出身でアプリ開発コンテストで入賞した実績を持つ。
- ****性格****: 素直で向上心があるが、社会人経験が浅く、現場でのコミュニケーションに最初は戸惑いがち。
- ****役割****: システム構築・プログラミングで核心に迫る。鹿島の技術力を尊敬しているため、裏切り発覚時の動揺は大きい。

4. 白石 千花（しらいし ちはな） — 23歳

- ****背景****: 文系大学で心理学を専攻。祖父が和菓子店を営んでいる。インターン経験が豊富。
- ****性格****: 人間関係を読む力が高く、顧客折衝やメンタルケアなどで力を発揮。負けず嫌いでもある。
- ****役割****: ユーザー目線の意見を出したり、組織内の微妙な空気をいち早く察知して事態を好転させるプレーンの存在。

5. 鹿島 剛（かしま つよし）— 32歳

- ****背景****: 海外IT企業での経験あり。優秀なシステムアーキテクトとして活躍してきたが、裏で家族を人質に取られ海外組織に協力。
- ****性格****: 温厚に見えるが内面では強い葛藤。家族への愛ゆえに裏切りの道を選んだ。
- ****役割****: 中盤での大きな衝撃要素。最終的に償いを果たすため、チームに復帰して敵組織を崩す鍵となる。

A-3.2 敵対勢力「オルビス・インディア」の5名

1. リヒト・ヴァイス（Licht Weiss）

- ****派閥****: “テクノロジー至上主義” 急進派
- ****背景****: 欧州のセキュリティ企業を買収してITインフラを事実上支配。元天才ハッカー。
- ****特徴****: 冷酷かつ論理的。組織全体をカリスマ性で掌握しているが、感情的な失敗を嫌う。

2. カトリーヌ・スレイド（Catherine Slade）

- ****派閥****: 投資・金融サイド（リヒト派内でも資本制圧を主導）
- ****背景****: 元投資銀行アナリスト。IT企業や暗号通貨プロジェクトへの投資で市場を裏から操作。
- ****特徴****: ROI（投資利益率）を絶対視し、非情に事業や企業を切り捨てる。鹿島の裏切りも金銭的工作で後押し。

3. 周 天慧（Zhou Tianhui）

- ****派閥****: 穏健派のAI研究者
- ****背景****: AIやビッグデータ解析に精通。世界をより良くしたい技術者マインドを持つが、組織の手段には疑問を抱く。
- ****特徴****: 鹿島と技術談議で通じ合う部分あり。のちに組織から離反する可能性。

4. 宗方 司（むなかた つかさ）

- ****派閥****: リヒト派実行部隊を指揮する日本人幹部
- ****背景****: 元官僚で国内官公庁システムの構造を熟知。既得権益や法整備に影響力を行使。
- ****特徴****: 表向きは礼儀正しいが、裏では人を人質にするなど冷酷な手段を辞さない。

5. アリサ・ミュラー（Alisa Müller）

- ****派閥****: フリーランスの傭兵ハッカー。中立的立場
- ****背景****: スイス系のエシカルハッカーだったが、報酬を求めてどんな勢力にも手を貸す。
- ****特徴****: 軽妙な振る舞いだが腕は確か。興味のままに動くため、主人公サイドと一時的に共闘する展開もあり得る。
