Pythonゲーム企画

作品名：メンデルスのゾーン

ジャンル：SF小説RPG

プレイ人数：一人

メインイメージ：作成中

プラットホーム：特に考えておらず、アプリにできたらアプリにしたい、iOS、Androidどっちも。

ターゲット層：映画や小説など、ストーリーを見たり読んだりして楽しむ人たち。物語の内容上、18歳以上向けかもしれない。

マネタイゼーション：特に考えず、無料。

キャッチ、ゲームイメージ：作成中

企画概要：

現在様々な媒体を通して伝えられる物語、それらは、ドラマ、演劇、映画、小説、アニメ、漫画といったメディアを通してということが一般的だ。しかし私はそのなかに、ゲームという選択肢が増える余地があるのではないか、と思いそれを実際に作るというのが今回の企画である。

ゲームにおけるRPGの主人公を操作することでのゲームに対する没入感、物語のなかに入り物語の登場人物になって物語へ介入できるその操作性。このゲームの特徴を利用して、これは面白い、これが好き、こんなにも感動的で魅力的で、いつまでも終わらないでほしいと感じられるようなお話に、あたかもそのなかに入っていけてそのなかで思った通りに動けるような体験がゲームでできてしまったら、凄く楽しくて、ずっとそこに居たくなるだろう。という感じのコンセプトが根底としてある。

作る内容としては、SF小説のRPGだ。例えば、本気で実際に物語のなかに入れてしまうゲームを作ることはあまりにもファンタジー過ぎるし、VRでその没入感の高さで、物語に入っているかのようなゲームを作るのも割りと限界があると思う。だから、やろうとしていることは、そうした夢の世界に迷い込み、現実と夢の区別がつかなくなるという話のSF小説を題材にしたRPGをするという体のゲームを作り、そのゲームの最後に、いままでそのSF小説RPGをプレイするゲームプレイヤー、つまりは、このゲームをプレイしている人、その人に操作対象が切り替わったかのような感じでゲームを終わらせ、あたかもプレイしている自分が現実ではなくて、夢の中にいるんじゃないかみたいな気持ちにさせてしまいたいという、ゲームの製作だ。

また、このゲームの、個人の趣味で作るのではなく、他の人に必要とされてもっと外に売り込んで話したい、といった場合における売り込むことができる根本的部分は、物語の面白さ、という部分である。物語の面白さだけで消費者は惹きつけられる。お話が面白くさえあれば人は買うし、そうでなければ買わない。こんなスターが出ているから見る、有名な人が書いたものだから読む、とかそういう感じを要素として持っているお話は個人的な意見になるが、つまらないと思うので。話の面白さで勝負する。

ゲームの大まかな内容：

物語性を重視したサイエンス・フィクションRPG、FF13のようにRPG的な選択肢はほとんどないゲーム。始めの銀行強盗の夢のシーンは、劇のようなフルボイスのカットとして入れる。一本道を進み、主人公である私を操作して物語を進め、途中でてくる登場人物、橋を登り続ける男、一人チェスをする男、マシュー・メンデルスと戦闘画面で対話しつつ、彼らから情報を得て夢を安定させて物語を完結させる。夢の安定度がRPGでいうHPのような概念に相当し、それがゼロになることでGAME OVERになる。というていのゲームを作り、最後の場面で、このゲームをするゲームプレイヤーに、主人公である私の操作が移ったかのようなENDINGを付ける。また途中、一人チェスをする男とチェスができるオマケがついている。

物語のあらすじ：

目の前にあるだろうディスプレイから見えるこの体は紛れもない自分自身だ。私は銀行強盗だ。大勢の人を殺し、そこで金を奪った。しかしそこでヘッドマウントディスプレイを頭から取って目の前の景色を見る。部屋の窓から朝日が差し込む変わらない日常の朝がある。そのあまりの尋常さに嫌気を感じつつも右手に持つ「夢見るマシン」を横目に見ている。私は現在ココにいる経緯を改めて考え直してみることにした。あれは現実か？それとも夢か？Dream Invader社が齎した「夢見るマシン」によって、夢と現実の境で世界が互いに侵食し交錯し始めた。現実は崩壊する、一方夢は暴走する。—意味を失い始めた世界の中で夢と現実の本質の答えを探す、一人のオトナの口述記録。

プレイイメージ：作成中

ゲームループ：ただただ一本道の物語を進める。

ポイント：

個人的経験と趣味から、ゲームにはオマケがあった方が嬉しかった。寧ろメインのストーリーをそっちのけにして、もっとオマケの方を楽しんでやりこみたかったたちだった。だからオマケの方が面白くて、進めるうちに最終的にはオマケの方がメインになって、実はそのゲームはオマケの方に質と量を増やすように労力が投下されて作られていたゲームだった。みたいなゲームもいいなと思っていたりもするが、そんなオマケに何を作るかという具体的な案がチェスぐらいしか思いつかなかった。でも例えば、オマケの方にもう一つのRPGを作って、実はそっちがメインになっていくRPGとかも面白いと思うが、そういうことをしていると収拾がつかなくなるので、結果としては、オマケは付けられたらチェスをつけるという方向で考えている。

あとのポイントは、物語の面白さだ。

プロット：

タイトル：メンデルスのゾーン

目の前にあるだろうディスプレイから見えるこの体はまぎれもなく自分自身だ。

「手を挙げろ！そしてカネを出せ！今すぐだ。」

私は、銀行強盗だ。この右手に持つ拳銃を預金窓口の女性職員の目の前に突き付けて、ドラマか映画のどこかのワンシーンで誰もが既に聞き飽きてしまっただろうこのセリフを、しっかり銀行中に響き渡る大きな声で叫び散らした。

「カネを出せ！何度言わせるつもりだ、そしてお前がこのバッグに出したカネを全部詰めるんだ。ありったけ持って来い。一千万だ。一千万は最低持って来い。」

彼女の前の受付カウンターに、左手に持つ黒のボストンバックを思い切りデカイ音が出るように叩きつけた。そして、黒い皮膚の移植手術をしたがために顔に斜めに走る縫い目を持つ、頭半分白い髪をした、モグリの腕は確かな天才外科医が、彼の患者に対して法外な手術代を吹っかけるように、確かではっきりした口調でカネを要求した。

私の手元に持つ拳銃は、本物だ。試しに天井に向かって発砲し、銀行の利用客と銀行員に脅しをかけながらカネがバックに入るのを待った。その間は客と銀行員に下手な真似をされないようにこの場を私が取り仕切る必要がある。だから私は彼らを銃で脅しつつ、受付カウンターの前に彼らを集めて、「静かにしろ！」ともう一発天井に向けて弾を撃つ。その静まり返った聴衆に向けて静かにそして冷静にこう言った。

「そこのお前、服を脱げ。」

とても綺麗な一対の目をして、全くその美しさを損なうことなく寧ろ逆にそれを引き立たせるように、ソバカスをその下にハイライトした20代前半ぐらいに見えるその女性は、怒る表情さえ美しく彼女の歪めた口元から至極もっともな言葉が吐き出された。

「ふざけないで！」

その言葉に対して私は答える。

「ふざけてはない。とても本気だ。本気でなかったらこんなことはしていない。もしお前が脱がないのなら、私は、」

彼女から少し離れたところに、身体中から可憐なオーラをまき散らしながら、確実にどう転んでも将来美人になることを予想させる、可憐さの権化のような完璧な見た目をした文字通りの美少女がいる。全くあざとさを感じさせずに自然に口元に手を当てながら、あどけない表情を見せるその顔に銃口を突きつけた私はこう言葉を続けた。

「この子を撃つ。」

「だから、脱ぐんだ。この子が打たれたくなければな。ハハハ。まるでテレビの悪役のセリフみたいだ。まあ実際俺は今まさに正真正銘、本物の悪なのだろうけれど。」

彼女は顔に憤怒と軽蔑を浮かべ、絶対に許さないことを表明する敵意を目で物凄い迫力と意志で訴えかけつつも、割と大人しく服を脱いだ。

「次はお前だ、そこの色男。今度はお前が脱ぐんだ。」

彼女の近くに腕を組む若い男がいる。正義感と殺気を全身からほとばしらせながら、その若い男はまっすぐ私を見つめ続ける。そこで私はここで彼女に銃を突きつける。

「その女を打つぞ。妙な真似はするな。もしすればその女を撃つ。」

若い男はすぐに、強い意志を感じさせるように低く落ち着いた声で応じ、その声ははっきりと通った。

「やめろ。それはやめろ。わかった。俺も脱ごう。」

「従順で結構。そしたらお前、今度はその女を犯せ。今ココで、今すぐにだ。目の前でその女を犯すんだ、さあ、速くしろ。やらないのなら女は撃つ。」

若い男は普通にためらっていた。

「わかった。やらないんだな。それがお前の答えだな。承知した。」

私は引き金を引いて、鋭い衝撃音の後には、彼女の光るように綺麗な白い肌の上に、綺麗な赤い血が満遍なく伝って、綺麗な赤と白のコントラストを作っている彼女は、綺麗な床に仰向けになった状態で動かなくなっていた。一瞬の出来事だった。

「さあ次は誰の番だ？そしたらハイ、そこのあなた。」

次は、さっきの美少女の近くにいる女性だった。顔を上げたその顔の中の瞳は少し外斜視で、こっちを見つめるその表情はどこを見ているのか少し分からず、不思議な雰囲気のかわいさがそこにあった。

「さあ色男、今度はその女だ。また今度もやらないのか？やらないのならさっきの女と同じ結末を辿ることになるが、どうする？」

「やめて！あたしはまだ死にたくない。あんた、早く、あたしを犯せ！何してんの、早く！」

彼女は自分から服を脱いで彼に犯されに行った。それでことが済んだ後、私は、この世の不条理とまた人々の悪意に晒されて、それを一身に受け続けなければならなかったのであろう程の醜さを、まさにその身に引き受けている若い男女二人を指差して、言った。

「よし、まずその醜い女を次は犯してくれ、色男。またやらないなら撃つぜ。」

彼はそこで深く考えて、こう言葉を紡いだ。

「嫌だ、それはできない、なぜなら彼女は醜いからだ。」

なぜか、そこで彼は断固として拒否した。そしてその女性は信じられないといった表情で彼を見ていた。引き金は引かれた。死体がもう一つ増えた。

「ようし、そうならそこの醜い男、お前その色男を犯してくれ。できないのならその色男は撃つ。」

醜い男は躊躇した、そして俯いてしまった。

「やめろ！俺はまだ死にたくない。お前、早く、俺を犯せ！何してるんだ、早く！」

彼は自分から犯されに行った。が、醜い男はまた断固として拒否し、そして銃声が鳴った。男の死体が増えた。

「因果応報だ。さて、最後になんだが、醜い男。お前さっき犯されたそこの目がどこ向いてるのかわからない女を、犯してくれないか？できなければその女を撃つ。」

「嫌よ、あたしそんな男に犯されるくらいだったら、死んだほうがましだわ。」

彼女はどこかで聞いたようなそのセリフをわめいて、彼の一切合切を拒否し、そうだったのであるが私はその醜い男の方を拳銃で打った。

「フィナーレだ。ココにいる全ての男たち、その女を犯せ。犯さない奴は全員撃つ。」

適当に目の前にいる男たちを撃ち抜き、発破をかけつつも彼女がただマワされるのを眺めていた。彼女は恐怖という感情を全身から発して、助けて！という声にならない声とSOSを、助けがくるはずもない銀行の中に投げかけていた。ハハハ。ココから見える景色は最高だ。と、いったそこで目の前で最初に見た美少女が立ち尽くして、寄る辺を無くした様子で口を開く。

「お母さんが怖がってる。知らない人たちに囲まれて、助けてって言ってる。ねぇ、助けて。お願い。助けてよ。」

私は、引き金を引いた。

さて私はカネが大量に詰まった黒のボストンバックを左手に持ち、意気揚々と外に出ようと、入ってきた出入り口の自動ドアの前に立った。

しかしそこでヘッドマウントディスプレイを頭から取って目の前の景色を見る。部屋の窓から朝日が差し込む変わらない日常の朝がある。そのあまりの尋常さに嫌気を感じつつも右手に持つ「夢見るマシン」を横目に見ている。私は現在ココにいる経緯を改めて考え直してみることにした。ココから始まる自問自答は、「私」という必要不可欠な客観性を持った三人称で述べられる。私は「私」という私を叙述することでしか、私の存在を言明する手段がないのだ。私を成立させる連続性は今、失われつつある。その原因だけは知っている。この右手に持つ「夢見るマシン」がブルドーザーばりの刷新力で、世界を一旦ペラペラに踏み潰してそこから創り変えたのだ。

確かに反論の余地なく科学の目覚ましい躍進は人類の夢を叶えている。歴史がそうなのだ。空を自由に飛びたいという願いは、ライト兄弟による飛行機の発明が成し遂げた。空をつき抜けて宇宙に行きたいという思いは宇宙船まで造り、人類の英知を結集したアポロ計画によってアポロ11号は月まで行った。船長ニール・アームストロングは月面に左足を踏み下ろした、その感想というとこういうものだった。

「これは一人の人間にとっては小さな一歩だが、人類にとっては偉大な飛躍である。」

その通りだ。科学技術は飛躍する。それは人の移動距離を地上から宇宙空間に至るまで飛躍させただけでなく、今現在となっては現実を夢まで飛躍させたのだ。人は文字通り夢を、現実のものとした。

西暦2063年国際科学連合学会は「夢見るマシン」の開発着手に向けた、全世界の総力を挙げた研究プロジェクト(Dream Invader)の発足を宣言した。そのDream Invaderプロジェクトの中心人物となったマシュー・メンデルスは大胆な声明を発表した。

「このプロジェクトの成功は、つまりそのまま人類全ての夢の実現を意味する。これは人類の歴史上、空前絶後の、そして人類が創る最後の発明となるだろう。」

この声明の二年後に開発は本格的に始まり、その二年後にそれは完成してしまった。そのままプロジェクトチームは多額の出資金を受けて、マシュー・メンデルスをCEOとしてDream Invader社を設立した。「夢見るマシン」はその会社から世界中に向けて売り出され、爆発的な大ヒットとなった。

事実、「夢見るマシン」は世界を変えて、人々の生活は劇変した。結果として、彼の言った言葉通りに人々の夢は叶えられ、更には科学の進歩、新たな発明もそこで途絶え、というより、人類、ひいては世界が、終わりを迎えようとしていた。

突然だが「夢見るマシン」とは何か？これについて私が説明しようとすると、避け難く不十分なものになってしまう。なぜなら、この進み切った科学マシンを細部まで十分説明するにはもう作った本人でしかできない。それはつまり、Dream Invaderのプロジェクトチームと中心人物のマシュー・メンデルスだ。そうであるから私は表面的な概要、これを使うとどうなるかということをココで述べる。

まず、外装というと、VRのヘッドマウントディスプレイとほぼ同じだ。頭に被ればすぐにあなたはそこで思い描いた夢の中にいる。不思議だ。そこではつけている感覚は消え、鏡を見ても映ることはない。それ以上に自分の見た目さえも思いのままだ。つまり、「夢見るマシン」を被ろうとしたそこで頭に思ってさえいればどんなことでも、思い描いた世界に入っていけるのである。帰りたいときは被っている感覚はないが、ヘッドマウントディスプレイを取ろうとすればそのままもといた場所に立っている。簡単で手軽な現実と夢の来訪と帰還である。この手軽な夢の実現に、誰もが完璧な虜になった。夢の中では何もかもが自由であるのだ。人の持つどのような欲望も解き放たれて、たとえそれが多くの人の命を奪い、傷つけるものであったとしても。それは自分の妄想だ。

だがそこで、不都合が起きた。問題は、ここからだ。人々は夢を見続けた。だんだんと「夢見るマシン」を外さないまま、そのまま何日も起きないまま結果として何も食べずに餓死する、という人たちが出てきたのである。世界中のベッドの上で美し過ぎる安らかな寝顔を湛えた死体たちが発見され、連日、界隈はパトカーが鳴り響き、１１０番のベルが鳴り響く。ニュースはその日夢から覚めなくなった人の数を数え挙げる。警察庁は一年間の「夢見るマシン」による餓死事故の発生件数を、毎年発表するようになった。Dream Invader社はこの事態は重く受け止めざるを得ないので、世界中で莫大な資金を使った回収作業と原因究明に追われ、「夢見るマシン」の製造と販売は当然の如く中止されてしまった。Dream Invader社は、その失墜した栄誉を取り戻すため、それに続く製品を売り出しなどはせず、そしていつの間にか姿を消してしまった。というのは、社員が全員会社からいなくなってしまったのである。知らないものはいなかったアメリカ、ニューヨークにある１００階建ての本社ビルは、空虚と静寂がこだまする虚ろな廃墟になっていた。

ところが「夢見るマシン」だけは世界の市場から姿を消しはしなかった。回収を免れたマシンたちは裏で出回り続け、その構造の複雑さが故に複製ができないことも相俟ってとんでもないプレミアムが加わった値が付いていた。そうしたわけで、結局のところその残された「夢見るマシン」を使って、夢から帰ってこなくなった人々は依然として存在し続けた。もしあなたが治安の悪い町の適当な路地に入れば、夢現つの表情で生きているのか死んでいるのかがわからないように横たわる人が（実のところ、実際に死んでいるのではあるが）、確実に数人は見つけられる。もちろん、「夢見るマシン」自体は跡形もなく消えて。が、しかし、なぜ彼らは現実に帰ってこないのか？その頭につけているはずのマシンをただ外せば済むだけであるというのに。どうしてそこまで夢に浸り続けるのであろうか？この疑問に答えの出ないまま、私は今日もいまだに持ち続ける「夢見るマシン」を頭に被る。

「君は帰る方法を知っているか？」

私は、その時「夢見るマシン」で見ていた夢で、渡っていた鉄筋コンクリートの橋が急に傾きだしたので、それを必死になって登っている最中だった。その声が聞こえたところには、また同じように橋を登っている男がいた。

彼は、私に近付き、こう言った。

「だから、君は帰る方法を知っているのかと聞いているんだ。それとも知らないのか。やはり知らないんだな。よかったそうか君は幸運だ、僕に会えてね。」

彼はそこまで独り言のように捲し立て、一息置いてそこから語り出した。

「君は、「夢見るマシン」でこの夢に来たんだろ、でもね、ただでもね、「夢見るマシン」を外しただけじゃ現実に帰れないんだ。ところで君はもちろん、マシュー・メンデルスを知っているよな。マシンを作成したDream Invaderのプロジェクトを中心となって動かした人物だ。実を言うと、僕はDream Invaderプロジェクトの研究チームにいたんだ。ココだけの話。そしてそこで僕は、重大な秘密を、知ってしまったんだ。」彼は休むことなく続ける。

「僕の専門は楕円曲線を用いた情報の暗号化なんだけれど、プロジェクトでマシンに実装したプログラムの暗号化を担当したんだ。その仕事の中で、そのプログラムの簡潔で、かつかなり重大な欠点を僕は気づいたんだ。ちょっと詳しく言うと、マシンは脳の電気信号を検知して、それに反応して電気信号を直接脳に働きかけ、脳から生じる様々な感覚を操作して使用者に現実的な追体験を行わせているんだ。それは量子力学におけるシュレディンガー方程式を使って演算されているのだけれど、ここで今思えば、どこをどう探しても、使用者が自発的に機械を止める方法が実装されていないんだ。つまり言うと、使用者がもし頭でマシンを取りたいと思えばその思いをマシンが検知して、その使用者にマシンを取ったという追体験を行わせてしまうんだ。だから一方通行なんだよ。夢見るマシンを一度でも被ればあなたはもうあなたの夢からは帰れない。一度夢に入ったら最後、あなたはあなたの夢の牢獄に閉じ込められ、そこの住人にあなたはなるんだ。」

彼はここで言葉を区切り、私をまっすぐに見つめた。

「軽蔑するのかい？そんな危険なマシンを世に送り出したことに。今となっては言い訳がましいことになるんだけれどね、テストした段階では被っているものを取るみたいな日常的な動作に対する意識には、マシンは反応を見せなかったんだよ。全くと言っていいほどに。人が心から強く願う思いだけが、閾値を超えてマシンは反応を見せたんだ。このテストが成功した時は文字通り夢のようだったんだよ。チームのみんなで喜んで確実にこのマシンは画期的な発明になって、この世界的な一大プロジェクトに相応しい成果になるはずだとチームの全員が思った。しかしただ、ただただたった一人を除いてね！」

彼はそう言葉を続けた途中、そこで顔を歪めた。

「マシュー・メンデルスだ。彼は、マシンを設計した。彼の専門分野は、量子力学の脳科学に対する応用だった。彼は、確率論的な量子の揺らぎが、曖昧で扱いきれない人の意識と同じように、どのような不確定な振る舞いをみせるか、熟知していたはずだ。そこを敢えてこのまま製作に漕ぎ着けたのは、彼の心からの夢であり、野望なんだよ。彼はどうしても夢を見続けたかったんだ。」

彼はここで一旦言葉を区切り、意味ありげな目を私に向けた。

「彼のそう思う理由は、こうだ。彼は誰もが見ないふりをする日常の不都合、イキル恐怖、イキル痛み、虐げられる悲しみ、受け入れられない悲しみ、そして、人の持つ底知れぬ悪意。それらがどうしても許せなくて、耐えられなかったんだ。現実から人が消えない限り、悪は消えない。絶対に抗うことのできない悪にもし人が直面した時に、その人をその悪から救い出すことはできない。もし救い出そうとするのなら、その人と一緒に悪に抗い続け、悪が消えない限りはその人をいつまでも救い続けなけくてはならないんだ。そんな責任は誰も負うことはできない。誰もが本質的に偽善者だ。理想的な道徳や倫理は、実体を持たない建前のキレイゴトだ。実体を持っているのは悪で、善はその悪がまるでないかのように取り繕うことしかできないんだ。悪を完璧に抹消することはできない。悪という存在が、時々善よりも美しく見えるのは、それは建前のルールと形骸化した社会システムに雁字搦めになった正義を、その虚構を踏み潰して、真実の実体である悪のみを目の前に露わにしてくれるからだ。この現実に跋扈し、はびこり続ける悪は過去から今まで何度でも繰り返されて、そしてまたこれから先もずっと続いていくのだ。それが現実の真実で、永遠に変わらない真理なんだ。彼はその救いようのない現実に対して終止符を打ちたかったんだ。今まで科学がまるで魔法のように生きてくうえでの面倒と困難を排除し、便利にしてきたように。彼の憎む気が狂いそうな現実の悪から、彼は、彼自身を救い出したかったんだ。」

そう言う彼の目にはなぜかとても訴えかけるものがあった。

「ここからまた長い話になるんだけど、是非聞いてくれたりするかい？まあ、どうせ夢の中なんだから時間がどうということでもないのだろうし。夢に時間の概念はないから。そしてあなたにとってもココにいる以上、大事な話になると思うし。オマケにこの橋を登ることぐらいしか、この夢ではやることがないしね。」

私はその男といつまでも橋を登り続けながら、このままこの男の話に耳を傾け続けることにした。

「彼の思いを知ったのは「夢見るマシン」が発売されてから、後のことだった。マシンが世に出回り始めて、しばらくして夢から覚めなくなった消費者が出始めた頃から、社内には不穏な空気が漂い始めた。その時になって彼がある日、いきなり彼のデスクの上に立って、こう叫んだんだ。

『これから私が向かうのは、メンデルスのゾーンだ。何ものにも邪魔されない、未来、現在、過去全てそこにある。反対に、老いも醜さも、病気も、後悔もそこにはない。醜い現実から解放されてそこに辿り着く方法はただ一つ、このビルの屋上から、空を飛ぶように飛び立つんだ。』

彼はそのままデスクから駆け出し、オフィスがあった９３階から８階分階段を屋上まで駆け上がり、そこで追いかけたスタッフたちが追いついた時には、彼がちょうど屋上の手すりを超えて蟻のように小さく見える街を抱擁するように、何も掴みすがれ得ない空間に飛び出したところだった。」

「彼、メンデルスが飛び降りたときに、不思議な事態があって、不思議どころの話じゃないんだけれど、彼の姿がなかったんだ。どこにも。つまりビルの一階のところで、潰れたトマトのようにぐちゃぐちゃになった後の彼もいなければ、もちろん、空を自由に飛んでいる彼もいなかった。消えてしまったんだ。その後で彼のデスクの引き出しから、夢見るマシンに関する膨大な数の手記を見つけて、そこで彼のマシン開発に対するつまびらかな思いが社員全員に明らかになった。ここまでがDream Invader社の内部事情で、こっから先は君も知るように、「夢見るマシン」を回収して、CEOもいなくなったから社員たちは各々、仕事を見つけては出て行って、会社のどのビルも人っ子一人いないがらんどうになってしまった。「夢見るマシン」に代わる製品を造る準備すらなかったんだ。ここでようやく本題に入るけれど、それはもし帰りたいのなら大切なことなんだけれど、夢から現実に本当に帰る方法についてだ。実はそれは、メンデルスと同じようにDream Invader社の屋上からただ飛び降りることなんだ。実際、本当に。」

「メンデルスが残したマシンに関する手記から詳細は知ったのだけれど、彼の専門的な量子物理学的見地からすると、ちょうどあのビルから飛び降りるという行為が、実際の現実での「夢見るマシン」をとるという行為を起こさせる、脳における意識を表すシュレディンガー方程式で表現された波動関数の収縮を引き起こすらしいんだ。」

「一方君は既に何回か、「夢見るマシン」を実際にはずしたかのような夢を見て、その夢の中でまたマシンを被っているよね？よって君は何層か分か深い層にある夢、まあ、夢の夢の夢の夢の夢の夢の夢の夢の夢のそのまた夢ぐらいの場所にいるのかな。でも夢の深さは関係がないから。だからこの「夢見るマシン」で、Dream Invader本社ビルを思い浮かべて。そしてそこの屋上から飛び降りるんだ！」彼は「夢見るマシン」を私に渡した。

「気になっているかもしれないけれど、どうして僕が君の夢にいるのか疑問に思っているのではないかな？それはね、もし下手な誤作動が起きた時の緊急装置としてこのプログラムはマシンに実装されていたんだ。」

ココからの私はもう神経の反射弓みたいなものと形容するに相応しい。詳細が増し続ける彼の情報に対して、何を言われようとただただ相槌を打ち続ける。私は、もう既に３２回ぐらいは、「うん」、「へー」、「そうなんだ」、という無機質さを凝縮したようなこの三要素のみで構成される返答を繰り出している人工知能と化していた。それに全く気にも留めず彼は喋り続けていた。

「説明すると情報エントロピーの概念の応用なんだ。まず、計算機科学の根本的な原理は、二進数である1と0に、YesとNoを対応させて情報を表現する。このことは君も知っているかもしれない。この１か０の一組の基本単位をビットと呼び、例えば３ビットなら通りの表現しうる情報の選択肢がある。Sをビット数とし、表現されうる状態の数をWとすると、、つまり、となって、これは表現されうる状態の数Wが大きいほど、それだけその中から情報を一つに定めるまでの選択の幅が広くて、その分だけ情報が曖昧であることを表しているんだ。このビット数Sが情報エントロピーを表していて、つまり、情報エントロピーSが大きいということは、表現されうる情報の数Wが大きいということであり、情報の曖昧さが大きいことを示している。そして、Sが0である時が、W＝１であり、選択できる情報が一つに確定したことを表すんだ。」

「だからあまりにも夢の情報エントロピーが増大すると、使用者が想像しうる夢の幅が広くなりすぎて、マシンが人の思いを検知する計算回路がオーバーフローを引き起こすんだ。それを防ぐために人の思いの情報エントロピーが増大しすぎたことをマシンが検知した時に、情報を注入して、夢の情報エントロピーを下げるという作用がマシンから君の脳に働きかけられるんだ。その作用が、僕であり、君は今様々なことを知った。この緊急装置が今まであまりうまく機能してなくて僕に会わずに、夢の中を彷徨い続ける人たちが知っての通り大勢いたんだけれど。君の場合は幸運にもうまく機能したみたいだね。毎回その作用が僕という位相を持って現れる訳ではなくて、それには色々な形があるのだけれど、とにかく君は僕に会って、これで君は本当の現実に帰れる。なぜなら、こうして手段を知って情報を得てしまったから。ココには時間の概念はないけれど、もしずっと留まってしまうことを選んでしまうなら君の現実の本体の寿命が危うくなるからね。帰らないという選択はオススメできないな。一旦でもいいから現実に帰るんだ！それじゃ、これで僕の役目は終わりだ。」

彼は喋り疲れたように口を閉じかけ、そこで思いついたように疑問を口にした。

「それで最後にちょっと僕の疑問なんだけれど、どうして現実にいるはずのメンデルスが夢から出るための方法であるビルから飛び降りるという行為をしたんだろう？彼は現実と夢を取り違えてしまったのか？そしてもっと不思議なのは、彼自身の姿そのものが消えてしまったことだ。ひょっとするともしかしたら、その現実さえも夢だったのかもしれないということなのかな？」

彼はその疑問を私に残したままいつの間にか私の隣から消えていた。そして私は、早速、手元に残った「夢見るマシン」を頭に被って思い描いたDream Invader社の本社ビルを訪れ、その人のいないがらんどうな静けさに包まれた空間で、全く音もなくただ上下するエレベーターに乗って屋上まで辿り着き、そこで私は沈黙を破るように思い切り駆け出して、手すりをハードルのごとく飛び越えて、そこには踏みしめるはずの地面はもうなくて、単純な重力に従い重力加速度によって下降する私にかかる力は増大し続け、息が本当に止まるような爽快すぎる風を、そこで感じた。

現実で見る夢は、飽和した。こうして私は現実に帰ってきて、そして目の前に現れた現実はこの一言で表されてしまう類のものだった。人々は夢を見尽くしてしまったのである。「夢見るマシン」によって人々の見られる夢が飽和し、その夢の飽和点に達した時点で夢のようなものに対する興味は消え失せ、彼らは各々がやりたくないこと、または絶対にしそうもないことを一人で熱中するようになっていた。

私は興味本位で街を歩き回り、そこで廃れた商店街が一緒になった大きな複合商業施設を見つけた。そこでは思い思いの夢に見飽きて、どうにもならない倦怠と停滞、そして怠惰を抱えた人々が渦巻きひしめいていた。そこで私は一人でチェスをする男に出会った。彼は言った。

「おい、「夢見るマシン」を外しただけじゃ現実には帰れない。それがまだ夢の中の出来事かもしれないだろ。夢の中から現実に本当に帰るのなら、その夢の中で現実を思い描いて「夢見るマシン」を被らなければならない。そうすればもとの現実に帰れるだろ！」

は？この男は何を言っているんだ？ココが現実ではないのか？それとも私はまだ夢から覚めていないのか？だとしたら一体いつからなんだ？彼は更に続けた。

「お前はもう気づいているのだろう？とっくの昔に、本当の現実のことなんか忘れてしまったことに。ココには現実を忘れて現実に帰れなくなった輩がワンサカいる。奴らは見たい夢さえももうなくなって特にやることもない究極の暇を持て余す、夢の牢獄に閉じこめられたんだ。俺もその一人でそしてまた凄く暇だから、こうして一人チェスをしているんだ。君も帰れないのなら俺のチェスの相手をしてくれると嬉しいところだが、もし本当に現実に帰りたいのなら、このクスリを注射器で頭に打たないとダメだ。」

彼のチェスの相手をしながら、そこで彼は色鮮やかな袋を取り出し(それにはDream Invader社のロゴが入っていた)、注射器と一緒に私に差し出した。

私は、「説明書」を探している。彼に言われた通りもらったクスリを注射器を使って頭に打った。気がついたらこの現実にいた。もうこれを現実と呼べるかも怪しいが。とりあえずこの世界でも「夢見るマシン」が必需品のように流布していた。「夢見るマシン」が当たり前になった世界で、もっと言えばどの人もどの場所でも四六時中マシンをつけている。もうこうした世界では「夢見るマシン」の「説明書」が世界を把握するための、唯一の手段であるように私には思えてしまった。訳がわからない世界への答えを求めていた。夢の真実が知りたかった。答えが欲しかったのだ。

「いったいどれが本当なんだ！教えてくれ！誰か！一体何を信じればいいんだ？頼む。真実を教えてくれ！誰でもいい。Help!誰かが必要だ。Help!誰でもって訳でもないけれど。Help!ココから助け出してくれ！Help!」

これを道のド真ん中で叫んでも、誰も気にするものはいなかった。みんなが皆マシンを頭につけて、それぞれの完璧に美しく丹念に創り上げられた夢に耽溺していた。ココの世界ではあらゆる人々がとても綺麗な夢を見ている。誰もがそれぞれの夢を、自分の生きたい本当の現実だと心から思い、その中でそうではないことに気づいている人はどれくらいいるのだろうか？いやそもそもそれがそうでないとを疑う理由こそ、今はもうないのかもしれない。現実が本当の現実である基準は何だ？それに目印みたいなものは全くない。あるとすればそれを現実だと思う自分の記憶だけである。だかしかし、もう今となってはその記憶が確かなことであるかが怪しく、夢の中の記憶ではないと言い切る確証がどうしても見つけられない。自分が生きていた、本当の現実。それがもし生きることが嫌になるくらいどうにもならないものであったら、私はもっとずっと生きやすい夢を選ぶのだろうか？既に夢と現実の区別がつかないのだから、最も楽しくて、幸せに満ちている世界を選ぶことが当たり前で合理的な選択に思える。本当であるかどうかということは、こうした世界において意味をなくしてしまったのだ。人々は幸福、歓喜、美貌、快楽を追い求め、そしていずれはそれにさえも飽きて、停滞した倦怠と静寂に収束してそこに滞留し、もう身動きが取れない虚無の中に一人残されてしまうのではないか？現実は崩壊した。とり残された世界、そして人々は置き去りにされた空虚の中でどうなるのか、そして何を思うのであろうか？思い出したように私は「夢見るマシン」の詳細について書かれているであろうメンデルスの手記が、ゴッソリ収められている彼のDream Invader社のデスクを想像し、右手に持つ「夢見るマシン」を頭に被った。

私は、思い出した。私がマシュー・メンデルスだったということを。デジャヴだ。この「夢見るマシン」の手記の筆跡、見たことがある私の字だった。この内容自体も確かに言われてみれば私が考え出したことだった。私はついに完成させたんだ。完全に夢に同化し、夢と一体になれる究極のマシンを。現に私は今まさに夢が夢だともわからずに完璧に夢に溶け込んでいる。成功だ。私の夢は実現された。ハハハ。そしてココこそまさに、メンデルスのゾーンだ。何ものにも邪魔されない、未来、現在、過去全てココにある。反対に、老いも醜さも、病気も、後悔もココにはない。今このビルから見える景色は格別だ。人が消えたこのビルの静寂の中で、静まり返った街を見下ろしながら、私はどんなに嫌だとしても生きざるを得なかった、そして憎しみを募らせていたいつもの日常から、解放されたことを全身で感じていた。マシンをつけているだろう人々もまた、各々の苦痛から解放されていることだろう。現実からは人が消えて、悪は根本的に消滅したのだ。ハハハ。凄く楽しい。

だがちょうどそこで今、目の端に懐かしいものが見えた。しかしそれが何であったのかがよく思い出せない。思い出したいが思い出せない。なんとなくそれが見えた場所に近づくとそこには鈴のついた鍵があって、その鈴を振れば心地よく柔らかな響きが聞こえる。この鈴の音。これはどこかで聞き覚えのある音だ。確かそれはコドモの頃の時のことだった。ものすごく偶然に目の前に落とされた、自転車か何かの鍵についていたと思われる鈴の音色にちがいない。あまりにも目の前で落とすから私はこの鍵を拾って、落とし主に渡さなければならない。そうだった。落としたことを知るよしもないまま離れていくその人に、どうしても会いに行ってその肩を叩き、この鍵を渡さなければならなかったのだ。そしてその偶然はココでは起きない。ココには渡せなかったという後悔さえないから。

しかしそこでヘッドマウントディスプレイを頭から取って目の前の景色を見る。部屋の鉄格子のついた窓から朝日が差し込む変わらない日常の朝がある。そのあまりの尋常さに嫌気を感じつつも右手に持つ「夢見るマシン」を横目に見ている。私は現在ココにいる経緯を改めて考え直してみることにした。私は今、牢屋にいる。「ふざけないで！」と彼女は私に言ったが、その通りだ。私はふざけていた。どうしてもココに帰ってきてしまう気がする。ココが夢から覚めた終着点で、ココが私にとっての本当の現実であるということなのだろうか？だとしたら私は、銀行強盗だ。銀行でコドモを含めて人を１５人ほど殺し、多くの男たちに一人の女をかわるがわる強姦させ（その女は精神を病んで自殺した）、一千万ほどの金を奪い逃走した。あえなく私は警察に逮捕された。裁判所に送られた私は精神が錯乱してしまっているという理由で情状酌量の配慮が鑑みられた判決を受け、無期懲役の判決が下された。そして私はこの牢獄に閉じ込められた。「夢見るマシン」があることがせめてもの救いだ。この世界における「夢見るマシン」は精神病に対する効果的な治療機械としてあらゆる精神病患者に配布されていた。だから私もこうして右手に持っているのだ。そこで私はマシンをベッドの上に置いて、牢屋にあった便器の上についている鏡で自分の顔を見た。これが本当の自分の顔だ。醜い。実に醜い。いかにも頭のイカれた大量殺人鬼然とした容貌をしている。

だがちょうどそこで今、便器の端に懐かしいものが見えた。そこには鈴のついた鍵があって、振れば柔らかな鈴の音が聞こえる。この鈴の音。どこかで聞き覚えのある音だ。確かそれはコドモの頃の時だった。偶然に目の前に落とされた、何かの鍵らしい鍵についていた鈴の音だった気がする。そうであった。コドモの頃は良かった。オトナになるとどうして人は他人に色々なものを押し付けては利益を得ようとするのか？それは商品を売るだったり買うだったり、犯す犯されるという関係だったり、殺し殺される関係だったり。人々の思いがぶつかり合う理不尽な流れに任されて、人は現実を生き続ける。コドモの頃はそんなものはなかったんだ。一体オトナたちは何を思って生きているんだろう？こんなにも苦しいのに。一体どんな思考システムで感情をコントロールしているんだろう。それをわかっていてどうしてコドモたちを産んで、そんでもってただイキロといってどこにも答えなどない現実に放り出すのか？そこに救いはない。そこにあるのは生きなければならないという生の牢獄だ。生きたいから人は生きているのでない、人は生かされている。そうせざるを得なくて人はする、ただどうにもならない、どうにもならないんだ。コドモの頃はオトナたちは皆、答えを知っているものだと思っていた。どうしても知りたいと思って、どうして？何で？と聞けば、必ず答えが返ってくるはずだと。しかし誰も知りはしない。現に、私は何も知らない。そして気づいた。私ももうそのオトナになってしまったのだ。私は泣いた。どうしようもならない自分の醜さに、皆という皆が蔑み、疎い、嫌い、憎しみを募らせる。どうしても鍵を拾ったコドモの頃を夢に見たいと思った。ベットの上にある「夢見るマシン」に必死に手をかけようとして、そこでちょうど便器の上の鏡が目に入った。その鏡に映っていた私はもう夢を見ることはできなかった。なぜなら、私は、私自身がただの醜いオトナだと気づいてしまったからだ。持っていた鍵が手元から転げ落ちる。そこからは昔と同じ鈴の音が聞こえた。

そこで私はゲーム画面の前で右手を使ってキーボードで、私を、操作してENDINGを見ますか？という問いに対してNoと答える。「あー、面白い話だった。このままココも本当の現実じゃない、夢の中であればよかったのに。」と心の中で呟いた。

しかしそこでゲーム画面から目を離し目の前の景色を見る。部屋の窓から朝日が差し込む変わらない日常の朝がある。そのあまりの尋常さに嫌気を感じつつも画面に映る「メンデルスのゾーン」を横目に見ている。私は現在ココにいる経緯を改めて考え直してみることにした。