

第2回 文芸思潮新人賞発表

文芸思潮新人賞

第二回文芸思潮新人賞に、鋭意御応募くださいます、まことにありがとうございます。心からお礼申し上げます。今回は前回より増え四一篇の応募数でしたが、残念ながら、優秀賞以上の作品は選出されませんでした。しかし、発想の先鋭さ、新しい着眼や感性に富んだ作品がいくつか見られ、新人らしいニューワールドを開示してくれました。九月末に予選選考を経た作品の中から、大高雅博・八覚正大・小浜清志・五十嵐勉の選考委員による厳正な審査の結果、以下の通り受賞作が決定いたしましたので、ここに発表させていただきます。

誌面の都合により、今号は奨励賞作品一篇だけに掲載を絞らせていただき、また次号以降に順次掲載の予定です。また授賞式・祝賀会は、申し訳ございませんが、今年もコロナウィルスの影響が尾を引いた関係から見送らせていただきます。賞状・賞品などは後日直接御本人宛てに送らせていただきますので、よろしく御了承ください。なお文芸思潮新人賞は明年も枚数、締切、審査料などすべて同じ要領にて募集させていただきます。どうぞまた奮って御応募ください。心からお待ちして申し上げます。

最優秀賞

該当作なし

優秀賞

該当作なし

奨励賞

「順風満帆」

Shomin Shinkai (三重県津市)

「飛来する者たち」

山科晃一 (東京都調布市)

「時間ドロボウ」

武者落国太 (香川県高松市)

佳作

「ンバ・ピティ」

中山喬章

「傘は森を紡ぐ」

森久上水

「夜眠夢」

眠夢イ夜

「オブジェクション」

幸村 燕

入選

「病んだ目」

山田葉里

「アンチセクシャル・ユートピア」

保泉花衣

「弾き継ぎ」

熾野 優

「最後の原稿」

神楽 鋼

選評

多彩な作品が集まったが

大高雅博



今回は、サスペンス、SF、前衛的なものと、多彩な作品が集まったが、昨年の新人賞の印象が強く、少し、割を食ったかもしれない。奨励賞の山科晃一氏「飛来する者たち」は、OLと鳥のマネをする

アーティストである配達員が会場から始まり、鳥の観察を通して仲良くなると言うようなラブストーリーである。新しいのかもしれない、面白いのかもしれないというのが、正直なところで、断定できないのが、弱点だと思う。

奨励賞の武者落国太氏の「時間ドロボウ」は、SFであり、発想は面白い。「時間ドロボウ」といえば、ミハエル・エンゲの「モモ」を思い出すが、ここでは、スマホの内蔵など、現代的な題材を取り扱っている。SFでは、先人達が色々なことを考えていて新味を出すのは難しいかもしれ

れないが、最近でも、劉慈欣の「三体」のような驚くべき作品が生まれている。頑張つて欲しい。

奨励賞の Shomin Shinkai 氏の「順風満帆」は、外側の悪事と、幸福な家庭を行き来する男の話だ。それは「ジキルとハイド氏」を想起させる。ただ、「ジキルとハイド氏」は善と悪の二重人格者であるが、この作品では違う。同じ人格である。新しいのかもしれないし、先祖返りしているのかもしれない。力は感じられるのだが、こういう作品は男が破綻するのが前提で作品には現れなくてもそれは意識した方が良いと思う。

中山喬章氏「ンバ・ピティ」は小さな善意の悪戯が取り返しも付かない事件になってしまふというもので、よくできていると思う。ただ、前年度の作品が衝撃的で、平板の印象は否めない。何か、自分のフィールドで作品を作られた方がよいのかもしれない。

小説を書くためにはとにかく、小説を読むことである。図書館に行けば小説はいくらでもあるだろうし、昔、早川書房から、世界SF全集が出されており、ハインラインや、ヴォクト、レムなど新しい刺激を受けたことを覚えている。良い小説や、本は、新しい小説や本と繋がっていく事が多く、それらが、必ず役に立つと思う。

それぞれの遣り方で頑張っていたらいいと思う。

はつきり言って低迷

八覚正大



前年度第一回の驚くべき傑作三作の輝きに比して、今回ははつきり言って低迷していたと言わざるを得ない。全体を通して言えば、作者の内的独白では、作品としてのメッセージ性が弱く、また奇を衒った文体やストーリーのひねくり回しでは、独善的空想の世界を出られずリアリティが感じられない。次回を期待したいというのが本音であった。

「飛来する者たち」

何かえらく饒舌な宅配便の配達員と、それを受け取る女性。そして肉体関係もできている感も。その二人が、中西悟堂（詩人、野鳥の研究家）、野川（武蔵野、小金井く国分寺…などを流れる川）という、けっこう具体的な人物引用と場で、野鳥の観察撮影をしつつ、双方のモノローグ的なものが流れていく。良い表現もあるにはある。へ入水するまで野鳥になりきって私の気を引こうとする彼の比類な

き暴力性に慄いた）〈私は自意識過剰であったことに自分への信頼を失った〉〈悟堂は、その、そもそも籠の中の鳥を野で観察しよう言い始めた人で、…寛容すぎる自然観に理解できない魅力があるっていうか……〉〈……あれだけ長々とこの場に寄生する植物のように話していたのにまるでタンポポの種のように軽く去って行こうとする彼の後ろ姿を思わず何の理由もなく呼び止めてしまった。何かある……〉など。ただ、イメージとしての印象は希薄な感を否めない。

「順風満帆」

〈スマホを開けば一瞬で世界の賑わいを感じることができると〉〈幸せ自体が冷たいのだと分かった〉〈その刹那の一瞬で得た火だけを頼りに、何週間かは透明な極寒の中でも生きていける確信がある〉——という小説舞台の現状認識は否定しないが、だからといって「冷血的」無差別な殺人を行うリアリティは観念以外には何も感じられなかった。

「時間ドロボウ」

物理の学者なら、もう少し時間論を哲学的にも幾つかの角度から考察するくらいの認識が欲しかった。何より〈私の一生をかけても宇宙の真理の一万分の一も明らかにできない〉とある。太陽系は45億年くらいとしても、そもそも無限の時空の宇宙を扱うにあたり、一万分の一という、

些少卑近な数量で例える所にリアリティはない。

「ンバ・ビティ」

ん？ どんなミステリーなのか……と読んで行ったが、あまりに微細なストーリーをくねらせている感があり、読後感に残らなかった。

「傘は森を紡ぐ」

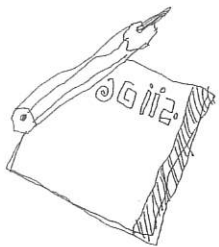
少年が、なぜか森で傘を作る老人に出逢う……それは一篇のファンタジーなのだが、そして文章も悪くはなかったが、それを超えるインパクトはなかった。

「オブジェクション」

学生が主人公の単なる独白。九鬼周造が出てきた時は、一瞬どう展開するのかと思ったが。

「最後の原稿」

若い女性編集者とミステリー作家の関りと怨念。途中までは期待したが、ひねくり回し過ぎて、首が取れてしまった彫刻作品のよう。



優秀作もなし

五十嵐 勉



第二回の新人賞は数の上では第一回の倍近い応募数があったが、残念ながら最優秀賞該当作は出なかった。やはり数は質を保証しない。昨年があまりにより、作品が三作も集まったために、今年トップが外れてしまった結果はいたしかたないことかもしれない。応募という集まり方の偶然性を示すものだろう。

そうは言っても、様々な才能を示す書き手に出会えたのは、新鮮だった。発想のフレッシュさ、捉え方や、世界観の新鮮さは、やはり新人ならではの新しい世界を示している。

私としては、できれば優秀賞は出なかったので、その中の一つはと三作を推したが、他の選考委員が厳しく、どうしても昨年の最優秀賞と比べてしまうため、同意が得られなかった。次回に期待したい。

Shomin Shinkai氏の「順風満帆」は日常の幸福な生活に恵まれている会社員の、心理の裏面を拡大して見せた問題作である。経済的にも、会社の地位も、妻も子供も家庭もすべてハッピーに恵まれている日々でありながら、その心の底に潜むすべてを破壊してしまいたい衝動を暴力として爆発させる裏表の二面性をよく書き表している。「ジキルとハイド」の世界をもっと先鋭に現代の不条理として描いたその視線は評価したい。ルーティーンワークの繰り返しされる日常は、確かに現代の幸福の姿である。そのすべて決められた規則と平穏の枠の中に野性的なパワーが押し込まれる現代の本質的な矛盾をよく突いている。平凡な幸福の表側の世界に、確かに刃を突き付けている。それは評価するのだが、その裏と表の接点空白になっているところに、読者はリアリティの欠如を感じる。この接点をどう処理し、どう構築していくかが大きな課題になることは否定できない。この接点の獲得によって、Shomin Shinkai氏の文学世界は巨大になるかどうかが決まると言ってもいい。幻想として処理するのか、警察に手錠をかけられ、いっさいの幸福的日常を失うのか、不条理として交わらないまま深めていくのか、この世界に対する態度が、Shomin Shinkai氏の抗議の質を決定するだろう。一九歳という若さでのこの反抗を含んだ才能に期待したい。

山科晃一氏の「飛来する者たち」は、アーティストとして生きる人間の内面の葛藤の渦を、方言を混じえた流れる言葉で表象させた作品で、文章の彫琢性は応募作の中で抜きん出ている。最も小説の文体として高い域に届いている。それは注目したが、その高度な文章力で何を表現するかと言う段になったとき、外へ向かっての造形になっていない恨みが残る。このグタグタとした芸術創造を生む状態での混沌は、それだけでは形にならないし、何物をも形作らない。読者はそれに苛立つ。文章はいい。高い技術はわかった。しかしそれで何を言おうとしているのか、形や姿を見せてほしい。そこに課題がある。

造形が最もうまくいっているのは、武者落国太氏の「時間ドロボウ」だろう。これは最先端の科学の領域を扱っていて、量子力学と時間の問題にまで踏み込んでいる。SF小説でもある。幼年の頃と成人、社会人になってからの時間の経ち方の違いから、この時間の本質を科学の技術によって解析し、たくさん人のゲームに熱中するその時間から一部の時間を搾取して、物理的に奪っていく天才起業家の最期をストーリーとしているが、発想がユニークでおもしろく、確かに一つの未来の可能性を含んでいる。スマホやパソコンのゲーム世界に熱中する未来人の生き方は、それだけでも鋭い批評にもなっており、さらにその奥で時間

を物理的に奪えるという発想は、哲学と力学の融合の可能性も含んでいて、進化の果てを見通している。鋭い着想には感心した。ただ、恐ろしい未来ではある。

中山喬章氏は焼け死んだ夫の原因を解明する推理小説仕立ての作品で、第一回に続けて読ませる力量は十分だが、子供が持っていた人形がインドネシアである必然性は乏しく、氏の持ち味であるアジアの領域との根が希薄になっている分、ありきたりの推理ストーリーになってしまった。結局殺す気はなかったのに、いろいろな偶然が重なって夫は焼け死ぬ結果となった。その解明への流れは牽引力があるものの、一人の死を見つめる眼に、あまりに突き放した疎遠さがあるのも気になった。離婚しかけていたとはいえ、夫の死を悲しまない妻、父親の死を悲しまない子供の姿に違和感がある。普通のリアリズムとしては、定着性が乏しい。やはり筆者はアジアに根差した作品を心がける方が、有利に感じる。次回ががんばってほしい。

佳作「傘は森を紡ぐ」(森久上水)は、森に傘が無数にあるという発想はいいが、傘によって何か事件が起こらないと、着想倒れで終わる。傘の群れが何かを象徴し、現実を変えていくモーメントが欲しい。

「最後の原稿」(神楽鋼)は、ある有名作家の担当編集者を主体にして書いていて、読ませるものの、前半と後半が

物足りなさ

小浜清志



昨年と比べてみると今年は少し物足りなさを感じてしまった。書きあげるのが精一杯で推敲にまでは時間を配れなかったという作品が多かった。

私が最も高い点を与えた「ンバ・ピティ」は導入部のエピソードは不要ではないだろう。か。プチ復讐というささいなイタズラが始まるのかと思いきや、夫が火災の犠牲になるという重い展開になっていく。自殺という見方もあったが、事故死という結末に至るまでにいくつかの仕掛けが配置されていて作者の思索の重みが見えた。しかし、作品として物足りないのはなぜだろうと考えたとき、まず最初に浮かんだのは作者の作品にかけた熱量が少ないことに気づいた。

「傘は森を紡ぐ」独自の世界を作ろうとしている努力は認めるし、年齢の割に筆力も達者であるが、読み手を置いてきぼりにしているのが最大の瑕瑾であろう。SFでもミス

あまりに逆転しすぎていて、ストーリーに無理がある。筆力はあるので、題材の選択とストーリーを練る力を育んでほしい。

幸村燕氏の「オブジェクション」は「前衛」を標榜する挑戦意欲の漲った作品で、常識を次々に打ち破っていくその破壊こそが流れになっていることは魅力的であり、パワーを感じるが、中に詩が入ってきたり、順序を意図的に入れ替えたりするのは、やり過ぎで、その意図を理解するのに骨が折れる。創造とオリジナリティが、そのわかりにくさのために独善に陥りやすくなる危険を考慮する必要があるだろう。どこまでわからせるか、どこまで理解可能な範囲を広げるか、そのための技巧は何かが必要か、これからの課題であろう。それは前衛の宿命であるし、負わなければならないもので、これからの自身の世界観の深まりとともに、身につけなければならない文学表現の武器でもあるだろう。このような横並びで競われるコンテストにおいては、特にその方法のわかりやすさが問われるだけに、意識し、注意しなければならぬ条件ではある。

まだまだ新人にはもっと大きな潜在力があり、途方もないものが眠っているという確信がある。また次回新しい創造力に触れる機会を楽しみにしている。

テリーでも読者の納得と共感がなければ作品はゆがんだままである。

「最後の原稿」小説家と編集者の恋愛なのかと読み進めていると、話が大胆に展開していく。しかもその広がり方が大げさすぎてリアリティがまったくなくなってしまう。

「飛来する者たち」観念的すぎるこのような小説は書き手の自己満足だけがしみだしてしまふ。観念そのものも深まりを見せるのではなく、浅瀬を浮遊する漂流物のようである。もっと自分自身と対峙していれば、まったく違った作品になっていたであろう。



嵐の女たちの封印の扉 三十八度線

外山寛子
Hiroko Yamashita

敗戦、そして
北朝鮮収容所からの
決死の脱出
人が獣と化す恐怖に震えた…母と私だけの秘密
文芸思潮◎定価(本体1,500円+税)

時間ドロボウ

武者落国太

おかしい。どうも時間が過ぎるのが早い。

このゲームを始めて、ほんの三分ほどしかたっていないはずなのに、時計の長針はすでに一回りしようとしている。

私は伸びきって汁気のなくなった冷めたラーメンをすすった。

妻は今日も夕飯の支度をしてくれなかった。私が帰宅すると、

「ええ!? さっき仕事に行ったところじゃない。こんなに早く帰ってくるなんて。何も準備できていないわよ」

と言って、再び寝室に戻った。またあのゲームをしているのだらう。妻はああ言うが、私は朝八時半に家を出て、夕方六時に帰宅したのだ。きっとゲームのし過ぎで時間の感覚が狂っているのだらう。

あのゲーム、「タイムクラッシュ」が配信されて、半年、いや、もう二〇年になるのか。まったく時間がたつのが早い。「タイムクラッシュ」は瞬く間に全世界に広がった。いまやスマホやPCを所有している者の99%がこのゲームをしているらしい。

「完全無料! あなたが払うのは時間だけ(笑)」というキャッチコピー通り、このゲームは全く料金がからないどころか、配信二年目からはプレイ時間に応じてゲーム内ポイントの報酬が支払われるようになった。換金も可能だが、ほとんどの人はゲーム内通貨やアイテムにしてしまう。それがさらに中毒者の増加に拍車をかけた。

何が面白いのか説明しろと言われても困るのだが、とにかく中毒性がある。少しの時間があればやらずにいられな

い。ネット依存症、ゲーム依存症なんて言葉ができて久しいが、このゲームに関してはこの病気が適用されていない。それはこのゲームがあまりに普遍的になってしまったからだらう。パン依存症、水依存症、空気依存症とは言いえないように。

だが、現実にゲーム廃人は存在する。私の妻がそうだ。

一日中家から一歩も出ずに、睡眠時間以外はほとんど「タイムクラッシュ」にログインしている。結婚して一年ほどで、妻はこの状態になり、それから十年ほど、こんな調子だ。

健康には問題がないらしい。このゲームはどんなに中毒になっても健康だけは害さないように、睡眠時間や食事の時間を絶対に確保するような仕組みになっている。その時間になると、スマホそのものが一切の操作を受け付けなくなるのだ。

さらに先に述べたように、このゲームはプレイ時間に応じて報酬があり、その一部は自動的に現実の食料品や生活必需品に交換され、自宅まで配送される。

こういった現実生活もつがなくなけるようなサービスも人気の要因なのだらう。

私もできることなら妻のように一日中「タイムクラッシュ」に入り浸りたい。そっちのほうが稼ぎもよくなるくらいだ。だが、私のように社会インフラに携わる職業に就いている者は、やはり使用制限がかかる。

そのうち、あらゆる仕事ロボットによって自動化されるそうだから、そうなれば私も思う存分「タイムクラッシュ」でできるようになるだらう。

さあ、ラーメンも食べ終わった。早くゲームを再開しないと時間をもったいない。

もう一時間くらいたったかな。僕はちらりと時計を見た。おかしいな。まだ十分ほどしかたっていない。時計の秒針の動きが蠅でも止まりそうなほどに遅いではないか。昼休みまで三時間もある。就職してから時間がたつのがやけに遅くなったような気がする。いや、仕事中だけじゃ。

苦節丸一年。僕は就職浪人から解放され、ついに憧れの企業にシステムエンジニアとして入ることができた。

このゲーム会社にはかなり前から目をつけていた。その名は「クロノス」。最初は小さなPCソフト会社だったが、あのゲーム、「タイムクラッシュ」を出してから、一気に世界一の企業に登りつめた。今やゲームだけにとどまらず、薬品、重工業、医療、さらには教育など、あらゆる分野のトップシェアを奪い、世界の一〇年先を行く技術で他の追随を許さないまでになった。

そのうち、「クロノス」が唯一の企業になるかもしれない。それほどの勢いがあった。市場の独占を禁止する様々な仕組みも、この会社が持つ技術力、発想力には全く歯が

立たない。この会社はこれからも世界のトップを走り続ける、いや、世界を牽引し、やがて国家も飲み込んでしまおう。そんな会社に入れて、僕も人生安泰だ。

でも、それはそれとして仕事は辛い。休憩時間も長いし、休暇も取りやすいが、そのぶん勤務時間はみっちり仕事をしなければならぬ。この時間が本当に濃密でひどく疲れてしまう。ほんの十分が一時間にも感じるほどに。

思えば就職浪人時代、学生時代は気楽だった。衣食住が保証され、いつでも「タイムクラッシュ」ができた。

今はあまりできない。仕事中は当然できないし、帰宅後や休みの日にやろうとしても疲れ果てて寝るばかり。休憩時間にログインすると、あつという間に時間が過ぎてしまう。

こんな日々がこれから何十年も続くのかと思うとぞっとする。

そんな疲れや悩みを癒してくれるのもまた「タイムクラッシュ」だけなのだ。次々と新しい要素が現れるから何時間やっても飽きないし、時に喜び、時に悲しみ、時に怒る。人生の全てがこのゲームに込められているように思う。

出始めの頃はのめりこむ人が多くて問題視されたらしい。だが、「タイムクラッシュ」には悪意がない。就職し、作り手になってはつきりとわかったのが、「タイムクラッシュ」はユーザーへの心身の健康への配慮、社会への貢献

面白くて大人がみんな夢中になるのもわかる。俺の母親なんか家にもつてほとんど一日中プレイしているくらいだ。

子供のスマホゲームが禁止されているのは、成長に悪影響があるからだと言われている。勉強がおろそかになるとか、そういう意味だろう。確かに、こっそりスマホを持っている友達成績が悪かった。

それと、「タイムクラッシュ」を作っている「クロノス」という会社の社長だか会長だかは、

「子供の時間は彼らの一生の宝物だ。子供を小さな画面の中に閉じ込めるべきではなく、広い世界で大きく育てるべきだ。」

と言っていたらしい。

何となくわかる。

もっと小さい頃は、広いところで広い空を見ながら、どこまでも駆け回っていた。いくら走っても疲れず、朝から晩まで、長編映画みたいに長かった。

その長編映画だつて子供向けのせいぜい一時間ちよつと作品が、一晩くらいの長さがあるように感じられたものだ。今見るとあんまり短いんでびっくりする。

学校に行くようになると、学校と家のある地域から出ることはほとんどなくなった。世界が広いことがわかったはずなのに、何だか、それがひどく狭いものに感じられてしまう。体力はずっと上がったはずなのに、毎日毎日疲れを

など、人々の幸せを一番の目的として作られている。

週刊誌に「クロノス」は世界を征服するつもりだ」と書かれているそうだが、こんな形で征服されるならいいんじゃないだろうか。

さて、仕事に集中しないと。さつきから時計がちつとも進まない。壊れているんじゃないかと思うほどに。

さあ、どうすればユーザーをもっと幸せにできるか。どうすればもっとユーザーを引きつけることができるか。どうすればもっとユーザーの時間を奪うことができるか。この追求に終わりはない。

まあいい。考える時間はたっぷりある。うんざりするほどに。

いよいよ、明日から俺も大人の仲間入りだ。高校を卒業し、大学生になるからじゃない。これで晴れてスマホを持てるようになるからだ。そしてあの「タイムクラッシュ」もできるようなになる。

何年前かに法律で高校生以下のスマホ所持が禁止されて以来、子供たちは通信機能の貧弱なキッズケータイみたいなものを持たされていた。でも、友達にはこっそりスマホを隠し持っているやつもいたから、貸してもらい「タイムクラッシュ」もプレイさせてもらったことがある。とても

感じてしまう。学校に行くようになってからのほうが、多くの出来事があったて多くの事をしていくはずなのに、一日一日を思い出せばせいぜい三〇分のアニメ番組くらいの長さしかない。

そしてその感覚は年々強くなっている気がする。

これが年をとるということなのか。俺みたいな若者がこんなことを言うとおかしいかもしれないけど。大人は年をとると、時間や歳月が早く過ぎると言うから、そのせいなんだろうか。

でも今さら子供に戻りたいとは思わない。子供のころは子供のころで楽しいことはあったけど、それは何も知らなかったからで、今のほうが愉快な仲間や楽しい遊びがいっぱいある。そして明日からは「タイムクラッシュ」もできる。今までの年数よりもこれから死ぬまでの年数のほうがはるかに長いのだし、これからもきつと楽しい人生が待っているのだろう。

ついにここまで来られた。本日付で私はついに「クロノス」の幹部となった。

よくばれずここまで勤め上げることができたものだ。

私はこの会社の秘密を探るために、ライバル会社から送り込まれたスパイだった。幹部にまで上り詰めるのに、百年もたったような気がするが、実際十年くらいだ。いま

や、そのライバル会社も吸収されてなくなってしまい、スパイする必要もなくなってしまう。今の私は個人的な興味で、この会社の躍進の秘密を探っている。

十年の間、調べても調べても何も出てこなかった。確かに小さな不正くらいはあったが、そんなものどこの会社だつてやっているようなことで、スキャンダルにもならない。

労働者を安くこき使って搾取しているというわけでもない。労働内容、拘束時間、報酬、福利厚生などを考えても、世界一ホワイトな企業と言えるだろう。

会社の歴史を紐解いても、本当に真つ当なものだ。ライバル会社に嫌がらせをしたり、政治献金を行ったりという事実もない。むしろ、国家というものを相手にしていないようにも見える。最初から国家を超越し、世界そのものをリードするつもりであつたのではないかと気がえする。

この大会社は社員数名の小さなPCソフト会社から出発したらしい。創業者は学生時代からスマホゲームを開発していたという天才ゲームクリエイターと、某大学の物理学科を首席で卒業した超天才の若者の二人だつた。この優秀な頭脳二人によって、たった数年で世界一の企業になった。やはりそこには何か秘密があるようにしか思えない。「会長、会議のお時間です。」

私は会長室のドアをノックした。今日はこれから創業者

の機能を人体に埋め込んでしまうことだつた。

例えばICチップなどは生体に埋め込まれることはすでに珍しくない。生活において手放すことができなくなったスマホを本当に人体に内蔵してしまうというのは、単純に便利だろう。スマホを持ち、操作する必要すらなく、紛失の心配もなくなるし、本人確認などの手間も省略される。確かにメリットは大きい。

会長の提案に他の幹部連中も質問は挟むものの、反対ではないらしい。

しかし、私は恐ろしい。すでに人間の多くはスマホを通じてこの会社に支配されているようなものだ。それが本当に体の中に埋め込まれてしまつたら、もう人類はこの会社の支配から逃れられなくなる。今はホワイト企業で、人類に貢献するまともな企業だが、このスマホ内蔵化が人類全体に行き渡り、支配体制が確立した後も、そうであり続ける保証はない。

何か反対意見を言わなければ——そう思つても、いい切り口が考えつかない。

「対象となる年齢はどうなりますか。現在スマホは十八歳未満の使用を禁止していますか。」

別の幹部からこういった意見が出た。携帯電話やスマホを所持する子供の数は、その登場から年々増えていったが、この会社がスマホのシェアを握るようになってから、

の二人も含めた大会議が行われる。

会長は現在六十歳ほどで、現役の物理学者でもある。学生時代から先進的な論文を書いてきたそうだが、会社を興してからはそれもほとんどない。それでも、間違いなく世界の物理学界をリードする研究を行っている。論文を発表しないというのは、もはや研究成果を誇示する必要すらないということだろう。確か専門は量子論という分野であつた。座右の銘は「人生は何事をもなさぬにはあまりに長いが何事かをなすにはあまりに短い」で、その言葉通り、時間があれば会長室の奥にある研究室で、何かの実験をしているらしい。

会長室からは社長、元のゲームクリエイターも一緒に現れた。こちらはすでにゲーム開発の第一線からは退き、悠々自適の生活を送っている。

この二人の天才は初老を迎えた今でも柔軟な発想と深い経験で会社の舵をとっている。もしこの二人が亡くなつたら、会社は、いや世界はどうなつてしまうのだろうか。

その日の会議の議題はスマホの人体内蔵化についてであつた。

現在「クロノス」は世界のスマートフォン、PCのシェアをほぼ100%握っている。スマホはこの会社の技術によって、より高品質に、より小型になった。そこで次なるステップとして考え出されたのが、スマホ、というよりもスマホ逆に制限されるようになった。スマホが子供の成長に悪影響を与えるという研究結果が出て、原則としてスマホは十八歳未満の所持が禁止された。

この意見については会長から、やはり成長期のスマホ使用の悪影響が否定できないこと、手術そのものの安全性が問題になることから、十八歳未満には適応されないことになった。

手術はすでに実験も成功して実用段階にあり、それに合わせたデバイスや、インフラ整備などもすでに開発済みだという。かなり早い段階から、人間にスマホを埋め込むつもりだつたらしい。医療にまで手を伸ばしていたのもこの技術のためだつたのだろう。

会議はそのまま大した意見も出ずにスムーズに終わった。いつもこうだ。この会社は会長と社長が偉すぎて、かつその下が優秀で忠実過ぎるのではないだろうか。

確かに会長と社長は人間離れた知能を持ち、会社を、いや世界をここまで成長させた。しかし、このまま世界を支配しようというのに、このままでは二人の独裁となつてしまうのではないか。

やはり何か弱みを握る必要がある。

幹部になつてからずっと会長室に忍び込む計画を立てていた。おそらく会長室に何らかの秘密がある。ドアが開いたときに中をそれとなく覗き込んだことはあるが、普通の

応接室のような部屋の向こうにもう一つ簡素な扉があり、その奥が会長の研究室で、中には会長が独自に開発した実験機器でいっぱいなのだという。

量子論というのは私にはよくわからないが、それは現在の会社の仕事と何か関連があるのだろうか。

スマホ内蔵化が始まってからおよそ三年がたった。あくまでスマホ内蔵は任意であるから、希望者のみに行われているし、内蔵せずとも不都合は生じない。それでも日本で、スマホ内蔵をしていない者は私も含めて人口の1%程度らしい。会社幹部では私だけだから、周りからは会社への忠誠心を疑われ、白眼視されている。

スマホ機能を埋め込まれた人間は世界で三十億人を突破し、世界はますます未来に向かって加速を続けていた。しかし、それも今日から急ブレーキをかけられることだろう。

今日、会長の手記が発表された。そこには「クロノス」躍進の秘密、会長の真の目的が記されており、世界は衝撃と共にそれを受け止めた。

以下はその概略である。

私は諸君らに謝らなくてはならないのかもしれない。私は諸君らの大切なものを奪い続けてきたからだ。

私は子供の頃から周りに天才だと言われていた。自分で

ができた。それとは別に、人間には「体感時間」というものがある。心理状態によって時間が早く過ぎるように感じたり、遅く過ぎるように感じたりするものだ。

さらに、これとはまた別に「固有時間」というべきものが存在することも明らかにになった。重力やその他の要因で、本当にその人や物の周りには、水の流れが激むように、時間の速さにむらがあることがわかった。

さらにはそれにわずかながら干渉する装置も作る事ができた。それによって私がまず試したのは、私自身の周りの固有時間を遅く過ぎるようにしてみることだった。しかし、影響は観測不能なほどわずかであった。ところが、周りの人間にも同じ装置を渡し、こちらは時間が早く過ぎるようにしてみたところ、思ってもいない効果が出た。

彼らは体感として時間を少なく感じ、私はより多くの時間が得られたように感じられたのだ。「固有時間」だけでなく「体感時間」まで変化するということらしい。

この仕組みを調べたところ、どうやら時間というものものは、単に物体の変化を示す一定の流れのあるものではなく、何らかの素粒子、行ってみれば非常に小さな粒として捉えることができ、その「時間子」の濃い、薄いによって固有時間の差が生じることが分かった。そして、この装置はその粒を分散させたり、逆に集めたりすることができた。

もそう思っていた。私のために周りの全てのものがある。全ての人間が私に協力すべきである。私には夢があった。この宇宙の真理を知ることだ。

だが、それが不可能であることもまたわかっていった。私の一生をかけても宇宙の真理の一万分の一も明らかにできない。ではどうすればいいのかわかる。

例えば、ランプの魔人に願いを一つだけかなえてやろうと言われたとする。そんな時、「じゃあ、自分で願いを何でもかなえられる能力が欲しい」などと、ひねくれたことを言う者がいるだろう。私はそれをやろうと思った。

私は毎日寝る間も惜しんで研究に没頭していた。それでも時間は全く足りない。もっと研究したいことがある。何日も寝ずにやっても間に合わなかった。

そんな時、暇そうにしている人間を見て無性に腹が立った。一日二四時間、一年で八七六〇時間、全ての人間にこの時間が平等に与えられる。わざわざスマホゲームで時間をつぶしてさえないというではないか。ゲームをしていると時間が早く流れるという者もいる。私が欲しくて欲しくてたまらない「時間」を彼らはドブに垂れ流しているのだ。彼らの時間を分けてもらえないか、私はそう考え始めた。

ちょうどそのころ、私は量子論の研究によって、この宇宙全体に流れる時間の基準となる「絶対時間」というものを明らかにすることができ、その測定方法も確立すること

それには気が付いた私はその装置を、周りの人間すべてに渡し、私の元にその「時間子」を集めるように仕組んだ。体感時間ではわからなかったが、観測した固有時間では、私には二十四時間あたり、三分ほど多くの時間が流れていた。

私は狂喜した。これこそがランプの魔人の願いを増やす方法に他ならない。時間が増えれば何でもできるからだ。

そして、その装置をスマホゲームに組み込むことに成功した。ゲームをしている間だけ、その装置が作動し「時間子」を回収する。ゲームクリエイターと出会ったのもその頃だった。ゲームをより熱中しやすく改良してもらった。時間を集める対象を増やせば、私は永遠とも言える時間を手に入れられる。私の時間は増え、装置の改良も加速的に進んだ。

会社として大きくなってからは社員にも回収した時間を分け与えた。優秀な部下を長時間働かせられるようになり、会社の業績も飛躍的に伸びることになった。

一つ気がかりだったのが、時間を搾取される方だ。回収

広告承ります

文芸思潮への広告ご希望は広告部まで御連絡ください。☎〇三・五七〇六・七八四七

率は最大で70%ほどで、言うなれば、もし、一日に一二時間ゲームをしている場合、その分の九時間は回収されていくことになる。一日が二四時間のところが一五時間になってしまふということだ。体感時間ではもちろん短く感じられるだろうが、時計ではきっちり二四時間となってしまう。だが、体感時間が短くなる以外、精神面にも肉体面にも何も悪い影響は認められなかった。ゲーム依存症と言える状態ではあったが、それは時間回収によるものではない。

ただ、ゲーム依存症によって健康が悪化すれば、その人にも危機的状況になれば、ゲームをする人も減ってしまう。時間の回収を安定して効率的に行うには平和で安心できる社会づくりが不可欠であった。

それは社会の全ての人たちの幸福でもあるはずだ。そして回収した時間も、彼ら民衆のために有効に使うなら、何の問題もないはずだ。

ただ、子供たちから時間を回収するのは忍びなかったから、それについては禁じていた。

思い返せば、時間に追われない日々のなんと幸福であったことか。もし、子供時代が一瞬で終わっていたら、私はその後何十年、いや何百年と続く大人の人生を耐え抜けなかったかもしれないと思う。

宇宙の真理という大それた目標に向かって走り続けてきたために有効に使われていた時間を取り戻し、それを自分のために使えるようになったのに、それを有効に使う術を忘れてしまったのだ。

もちろんこれもクロノスの、ひいては会長の責任であろう。

クロノスは世界を大きく牽引したが、それは時間を回収し、有効に活用することができるシステムに基づいた社会であった。このシステムが社会の基盤となってしまう以上、再び時間搾取社会に戻らなければ、もはやどうしようもないのではないか。しかし、彼らは取り戻した時間を手放すだろうか。

クロノスの会長は私利私欲のために、世界に大きな災いを為したと言える。

だが私は、会長が多くの時間を我が物とした報いを受けたのだからと思う。

彼は高さ四〇〇mの本社ビルの屋上から飛び降りた。飛び降りてから地面に落ちるまで、ざっと計算して九秒だが、彼の体感では一〇〇時間もかかっている。ようやく地面につき、骨がひしゃげ、内臓がつぶれ、その命が尽きるまで、もし運悪く一分も苦しんだとしたら、それは会長にとって一か月にも及ぶ苦痛の時間であっただろう。

た。今では私のもとに集まる時間は一分につき一か月にもなっているが、それでも間に合いそうもない。もう私は疲れてしまった。何とか研究成果をまとめることができたから、後は次の人に受け継いでもらいたいと思う。

私が死ねば、時間の回収も止まる。時間の回収を再び始めるかどうかも君たち次第だ。

誰が使っても構わないが、どうか時間は有効に使って欲しい。

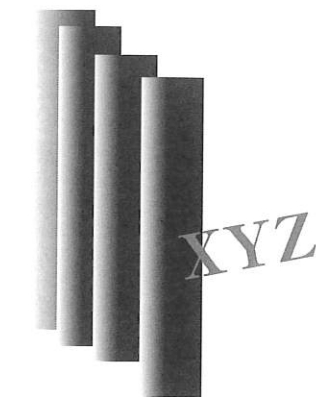
クロノスの会長の手記は彼の自殺の報とともに全世界に広まった。

時間の回収はその方法こそ、研究室にデータとして記録されていたが、誰にも理解できず、本当に行われていたかどうか、誰も証明できなかった。

しかし、多くの人から、「どうりで時間が早く過ぎると思った」

という声が会社に寄せられた。そして会長の死後、時間が長くなったように感じる者が多かった。会長の言葉を信じるなら、一日一五時間だったのが、二四時間になるのだ。そこで人々は増えた九時間をどうするか。

私の思った通り、多くの人はその時間もゲームに投じることになった。時間の回収と関係なく、彼らは「タイムクラッシュ」に依存していた。彼らは、強制的に奪われ社会



武者落国太
むしゃらく くにた
1989 香川県高松市生まれ
歯科医師
2015 頃から小説を書き始める

1000 円 (税込/送料共)
御注文はアジア文化社まで
DVD1500 円 (送料とも)