

SYN-THESIS
SEEKING
COLLABORATION, CONCEPT ART
ADVENTURER'S GUIDEBOOK

[illegible]

2

退屈。

いまから10年前、世界は変わろうとしていた。

WWW (World Wide Web) だ。NTTから日本初の時間限定定額通信サービス「テレホーダイ」がはじまり、先進的な人々は毎晩寝る間を惜しんでPCという名のゲートウェイから電子の海へ旅に出た。何がリアルで何が本心か、誰もわからなくなった。世界の金融市場はこの流れについていけず、果てしなく低迷していく。未来はここにあるのに——電子の海へにいる旅人たちは、みなそう思っていた。

そんな折、私は会社をクビになり、路頭に迷う日々を過ごしていた。夕日とともに目が覚め、朝日に眠る。闇の世界が、私にとってのリアルだった。そうだ、みんな間違っている。見えないこの世界こそが未来のリアルなのだ——退屈な毎日から抜け出した新しい人類の生き方。

『シンセシス (syn-the-sys) 構想』は、まさにその瞬間生まれた。

それは、ユビキタスだとか、現在世間で革命ともてはやされているインターネット上の仮想空間「Second Life」などという、そんなちっぽけなことを言うつもりはない。これまでの人類の生き方——肉体に命が宿りセックスをして子孫に継承する——に、もう心底飽きたのだ。現に、先進国は恐ろしい勢いで出生率が減り続け、こと日本は今後人口が減るだろうという事態にまで陥っている。もう、疲れたんじゃないのか。そろそろ新しい世界が見たくならないだろうか。それが、本当の新しい希望なのではないかと、私は思い続けている。その答えのひとつが『シンセシス構想』だ。

『シンセシス構想』では、2つの肯定と1つの否定がある。それらは、まさに私の中にある“古い”タイプの人間が本来もちうる、俗にモラルと呼ばれる通念だ。前者は、肉体を捨てても命はなくなることと、精神世界での生き方。後者は、肉体を捨てるということは人殺しではないか、という疑問。この2つのはざまで、この10年間『シンセシス構想』は多くのドラマを生んだ。そして、それがようやく世間の目に触れる日が訪れた。それが、2007年11月17日の今日だ。この世界を描く4人の創生主、そこにあるさまざまな違う人生を歩んできたセンスが偶然共鳴して生み出す作品と空間を楽しんでいただければと思う。

10年経過したいま「では、あなたはどうか」という問いに対して、私はあえてこの構想を否定したい。私は、この構想を、世界の革命を試みるとか現在の世界に対する憎悪から生み出したのではないからだ。私はただ、退屈なだけなのだ。この世の中に、そしてこの毎日に。

生きることに、何の意味がある。

遅かれ早かれ、人間はいずれ死んでしまうんだ
幸せを求め続けることに、いったい何の意味がある
苦しみを乗り越える先に、どんな希望がある
自分という存在に、いったいどんな価値がある
過去の記憶から開放されることで、何が生まれる
そして、生きることに、何の意味がある

——はじめて、生きたいと思ったんだよ。

生きることに、意味はない。

人間は、いずれ朽ち果てる有限の体を借りた
ただそれだけのことだ
歪んだ記憶も、思い描いた未来も、希望も、絶望も
すべては妄想でしかない
さあ、体を捨てて自由になれ

——もう、体がなくても生きることができる世界へ

1

1

[illegible]

1

A single vertical line.

3

1

FIRST GENERATION.

2

D
 J
 R
 O
 Z
 3
 W
 Z

4

SYNTHESIS OF A HYDROLYZABLE POLYURETHANE

人類という生命体の退屈な進化に終止符を打ちたい(*01)——ひとりの天才科学者シン（syn callfield）によって発案され全人類規模で構築された新しい人類の世界シンセシス（syn-the-sys）。ラスティア暦2999年、この星は人類を襲う新しい生命体U2（Universal Unknowns）(*02)に支配され、空気は薄くなり、崩壊寸前の大地で人類が生き残る道はただひとつ、シンセシスの中で生きることだった。それは、己の肉体を捨て意識という精神世界で永遠に生き続けることができるシステムへ身を投じること。かつての常識ではどちらでも死を意味するのだが、同じ死の選択なら生きるという可能性を残す方を大半の人類が選択した(*03)。そして、この星から人類という存在は消えてなくなった。

シンセシスは、人類が時代焼却炉（Generation Gateway）の中へ身を投じる際に個々の脳を瞬時に解析し、意識をプログラムへ転移させ、記憶は有機デバイスによる気の遠くなるような規模のデータベースへコピーし、動的感情アルゴリズム（Dynamic Emotion Engine）を用いて無人運用される(*04)。動力源は、人類の血流（Blood）だった。

シンセシスの中では、この星で人類(*05)の歴史がはじまったラスティア神の創世記0年から時間のカウントを開始する。カウントは実際に人類が生きるスピードに正確で、生きるも死ぬも擬似的に体験できるようになっている。そして、ちょうど現在と同じラスティア暦2999+(*06)年8月6日を迎えるとき、人類は意識転送炉（Fifth-Part Transfer）を経由し、再び新しい生命体の肉体を手に入れてリアルの世界へ戻る予定になっていた(*07)。

だが、その日を目前に控えた2999+年1月15日、シンセシスの中は多くの予測できない事態に陥った。その最も大きなインパクトは、シンセシスの中に人類を襲いながら増殖する異形（ANOM）(*08)が生まれたこ

とである(*09)。その勢いは、たった1週間で1億人の人口が減少するという異常な事態となった。このままでは、帰還予定の日までにすべての人類が姿を消すことになる。そしてそれは予定通り行われた。そのため、シンセシスの最終緊急プログラム（God Reset）が自動的に作動し、シンセシスは再びラスティア暦0年へ戻されてしまった。永遠に終わりのないループの世界となったのである(*10)。

（注釈）

- *01……どの時代も命という制限と男女のSEXという概念に縛られていることに対する懸念
- *02……星の環境が変化して人類に変わる新しい知的生命体が現れた
- *03……U2に殺されるか自分で未知の希望へ身を投じるかの選択しか思いつかない極限状態
- *04……多くの宗教で語られている宇宙の原理を模倣したもの
- *05……シンセシスのシステムではジェネレーター（generator）と呼ぶ
- *06……現実と区別するため便宜上+をつけた
- *07……肉体は一度粉碎されたがデータベースを元に個々の肉体を新しい環境に最適化可能
- *08……実際は人類のなれ果てた姿。進化工程で融合に失敗した意識
- *09……現実の2999年で体験した事態が新しい世界を構築しても起きてしまうという皮肉
- *10……結局人類は人類という生命体の螺旋から抜け出すことができないという比喩表現

1.1 Basics (基礎知識)

シンセシスのシステム全体は、有機体によるハードウェアデバイス(*11)で非常に無駄のないリアルタイムな処理を可能としている(*12)。これを、動的感情アルゴリズムに基づいたプログラムで無人運用(*13)している。

*11……最も継続的に外環境の影響を受けない。電気は危なくて使えない

*12……人間は死ぬと一度宇宙の記憶の流れへ戻り再び何かの生命体へ宿するという考え方

*13……さて本当に無人運用だろうか。シンセシスのものが生きているとも捉えられる

1.2 Consciousness and Memories (意識と記憶)

シンセシスでは、人間を意識と記憶という2つの要素から構築している。記憶は過去の事柄、意識は記憶を捉える気持ちとしている。気持ちがあるから人間は幸福にも不幸にもなれるし、その感じ方や受け止め方で行動に変容を及ぼすという心理モデルに基づいている。

1.3 ID (Idea Definition)

ID (基礎記憶) とは、物心つくまでに培った、あるいは過去のDNAから受け継いだ、その人だけの器のことであり、人格構成の礎となるものである。シンセシスでは、IDで個人を認識し、管理している。しかし、IDだけでは成長が止まってしまう。より高度で複雑な人格を形成するために、DIPを構成していく。

1.4 IP (Idea Packet)

意識を構成する最小単位。原子のようなものであり、それ自体が単一の性質を持っているが組み合わせることでより複雑な意識を構成できる。

IPは基礎記憶や他のIPと融合・反発する性質を個々に備えており、それ自体には意味がない。

1.5 DIP (Devided Idea Packet)

IPが組み合わせたり、安定型を築いた状態。IPが原子に対して、DIPは分子のようなもの。ID上にDIPが構成されると、ひとりの人間としてのかたちや精神状態が高度に安定する(*14)。また、他のIPとの融合を図ることができ、DIPが次第に大きくなると人間は人生経験による感性や表現が豊かになり、充実した個性を保つことができる(*15)。

*14……IDは植木鉢でDIPはその上に生える草木のように捉えるとわかりやすい

*15……唯一この状態を崩壊させることができるのは異形

1.6 SDIP (Suspicious Devided Idea Packet)

IPが組み合わせあって、あたかもDIPを築いたかのような状態にある不安定型DIP (擬似DIP)。ID上にSDIPが構成されると、ひとりの人間としてのかたちや精神状態が不安定になる。フェールセーフ機能として、SDIPは積極的にもう一度IPとの再融合を試みるため、自然にDIPへと変化することができる(*16)。

*16……ただし人間の意志で積極性を制限した場合その限りではない。異形の発生源に。意志はデータにない。ツヴァイアにのみシンの意志がコピーされた(*17)

*17……つまりシンは自らの手で自らの個人的妄想のためにシンセシスを崩壊させる(*18)

*18……当然このことはツヴァイアに会うまで気がつかない

1.7 ANOM（異形）

SDIPの積極性が制限された場合、自らの中にあるIPだけで積極的な融合を繰り返すようになり、本来は不安定な要素であるにもかかわらず安定型へと発展する。すると今度は、現在の器に対して居心地が悪くなるため、IDとの結合を解除してしまう(*19)。こうして独立したSDIPは、姿のない意識のかたまりとしてIDをもたない擬似的な人格を構成する。この状態を、異形と呼ぶ。

異形は、つまるところ人類の進化から外れたまったく別の進化を歩む人類である(*20)。自らがシンセシスのプログラム管理外で行動できるため、非常に強力な繁殖が可能。他のIPからの問い合わせを受けても、自らの意志で取り込むか取り込まないかの決定ができる。それだけでなく、DIPに対しても結合の隙間へ入り込んで個々のIPを奪ったりすることが可能。それ故、異形はDIPを不安定にして人間を崩壊させ、新たなSDIP工程を経て次々と異形を誕生させることができる(*21)。

*19……結合を解除されたIDは突然死を迎えるため次の誕生プログラムを待つ

*20……これが本当にシンセシスの目指すべき姿であったのではないだろうか

*21……人間にとっては姿の見えない精神操作が可能な未確認生命体として映る

1.8 Dynamic Emotion Engine（動的感情アルゴリズム）

シンセシスのすべてのプログラムの基礎理論。肉体を捨てた精神世界で生きるモデルに基づいており、この世界ではこのような人類の進化を新しい人類の螺旋としている。人間の心理モデルを意識と記憶という2つのマクロから捕らえ、これらのデータベースと動作させるプログラムのみという極めてシンプルな構成が特徴(*22)。

なお、ここには大きな落とし穴がある(*23)。このようなマクロで心理を捕らえるなら、人間にはもうひとつ、意志という名の動力源がある。シンセシスにおいて、このような動力は意識にある外部要求というかたちで操作できるとされているが、残念ながら人間の心は宇宙のように深く永遠に未知な世界で、ひとりにひとつずつの世界がある。操作できるほど単純なものではない。異形の存在はすなわちこのアルゴリズムの矛盾から発生しているといえる(*24)。

*22……人間は死ぬと一度宇宙の記憶の流れへ戻り再び何かの生命体へ宿るという考え方

*23……シンがこのことに気がつくのはツヴァイアに殺されかける瞬間である。遅すぎた

*24……決してバグではない。設計が間違っているのだ

1.9 Generation Gateway（時代焼却炉）

時代焼却炉は、シンセシスの有機体デバイスとプログラムによって肉体の生物学的要素をカテゴリ別に分類抽出し、外環境に対して適応可能な新しい肉体を再構築するためのもの。ただし、この工程は大変高度な作業で、ラストティア暦2999年の技術ではこの工程に暦と同じ2999年の時間が要するとされている。シンは、この時間をも計算に入れて、2999年に全人類のシンセシスへの移行を完了させた。

1.10 Fifth-Part Transfer（意識転送炉）

時代焼却炉から構成された新たな肉体へと意識を転送し、現実の世界へともどる脱出口。いまだ一度も使われたことがない。

syn (シン・コールフィールド)

シンは幼いころから、突出した天才ぶりを発揮していた。それ故に、他人からだけでなく両親からも彼の考え方や生き方の選択に対し、理解を得られることはまずなかった。常に一匹狼を演じ、誰からも愛されることがなかった。少しでも自分に振り向いて欲しいという想いは、実績を積むことで達成されると思っていた。だが、それらも非常に前衛的なため、誰も尊敬の眼差しさえ当てることができなかった。次第に、愛することも愛されることも忘れ、自分自身の理想のために人生の多くの時間を割くようになった。彼が良かれと思って起こしたすべての行動が、すべて裏目に出る。

そんな彼に転機が訪れたのは、この星の環境異変が予定以上に急速な変化を続け、U2の発生がはじまったところである。彼は、人類の存続について研究をしていた非営利団体に所属していた。そこで発明したシンセシス構想がネットを通じたバーチャルな世界でアンダーグラウンドな研究者たちの賛同を得て全世界規模での開発が進み、やがて実現化する。

シンセシス構想の表向きな題目は、この星の新しい環境へ適応するための人類救出作戦であったが、彼にとってはそんなことはどうでもよかった。自分さえも認めることができない低脳さ、SEXという快感で新しい生命を生むという野蛮さ、これらの退屈な人類という存在の新しい進化を、宇宙の新しい原理を作ったのだ。それは、どんなときでも決して自分を認めることのなかった人類への深い憎悪、自分を愛することのなかった異性への深い憎悪、本当は愛されたかったのに——などという切ないまでに個人的なひとりの人としてある感情がその原動力だった。視点をシンだけにすれば、シンセシスは彼のプロデュースした完璧な理想の箱庭 (Eden) である。

zweia (ツヴァイア・コールフィールド)

ツヴァイアは、シンセシスの中で生きるシンのコピープログラム。完全にシンをコピーしたわけではなく、シンの意志をコピーした。その他については、本当にシンはこうありたかったという理想の姿で作られている。シンは、ツヴァイアの中で生きることで、もう一度自分の満たされる人生を送りたい、そう考えたためだ。

ツヴァイアは意志をもった存在で、本来のシンセシスの動的感情プログラムで動く存在ではない。自分自身で自分の人生というシナリオを構築することができる、唯一の自由な存在だ。それ故に、周囲からは異端の存在として映る。本人自身も、自分の心の感じ方と意志の力がちぐはぐな状態にあることを常に悩む存在。その違和感は悩みを通り超え、次第に自らの生きる存在を否定し、違う生き方を望むようになる。シンセシスという世界を壊したいと望むようになり、そのように行動しはじめる。これは、シンもまったく想定外の出来事であるが、残念ながらプログラムの制御下ではないジェネレーターであるため、操作不可能に陥る。彼は生きることとは何か、愛することとは何か、を自らの心で感じ取り、人類という生き物を不完全が故に愛してお互いを補完しあったり、そうでないものから守ろうとする。これは、システム上、IPをSDIPが操作することを意味する。そして、これが異形発生のはじまりになる。

Player (冒険者)

プレイヤーは、この世界がどんなメディアの形であれ、人生を旅する主人公。その旅の途中で偶然この世界と出会い、迷い込んでしまった。プレイヤーはさまざまな結末を想う。そして、シンもツヴァイアも、それぞれひとりの人間の中にある人格を形成した要素として捉えている。この世界を書き換えられる唯一の存在。

■作者紹介

sieg-el（竜崎シゲル）：生田 茂

1975年広島生まれ。中学2年生から吉祥寺で育ち、現在は川崎市在住。私立市川高校卒業後、寺山修司が過ごしたと聞きつけた賄付き下宿で浪人時代を過ごしている間、初めてPCと出会いDTM作曲と物書きに目覚める。その後、東京電機大学・武蔵野美術大学に進学するもデザイナーの仕事を手に入れて中退、フリー記者など職種を転々とする傍ら、日本各地や海外へ放浪して現在に至る。今年は、楽曲の配信をはじめてから10周年にあたり、かつてから温めていた構想を基盤にして、愉快的仲間たちとともに人生の再出発を図っている。

少年時代からデザインの方面で数多く受賞しており、現在もデザイナーで仕事をしているが絵を描くことには興味がない。6歳の時にピアノを始めるが4年で断念、ファミコンとワープロに出会ってゲーム作家を目指す。PCと出会ってからは作曲への想いが捨てられず、ゲーム音楽や着メロ制作仕事の傍らDTM作曲をはじめてオリジナル楽曲の音楽配信をはじめる。音楽方面でさまざまな活動をするが、リアルに発表するのは今回が初。コンテンツ制作に携わった代表作品例には「One Piece グランドバトル！」がある。

■作者より

どうも、竜崎です。ライトくんはキラかもしれない、ではなくキラです。しかし、私は完全に負けました。ライトくんがもし人間を超えた能力をもっていなかったら、一生涯の友人になったのではないかといまでも信じています。

■お問合せ

・Webページ

<http://gen-era-tor.com>

・メール

sieg-el@gen-era-tor.com

時間軸を越え、感じる世界が変わるとき。

S
Y
N
C
H
R
O
N
I
Z
E
D
T
H
E
S
E
T
H
I
N
G
S
A
R
E
H
A
P
P
E
N
I
N
G
A
T
T
H
E
S
A
M
E
T
I
M
E
I
N
D
I
F
F
E
R
E
N
T
P
L
A
C
E
S
A
N
D
I
N
D
I
F
F
E
R
E
N
T
O
R
D
E
R
S
A
N
D
I
N
D
I
F
F
E
R
E
N
T
M
O
D
E
S
O
F
T
H
E
S
E
T
H
I
N
G
S
A
R
E
H
A
P
P
E
N
I
N
G
A
T
T
H
E
S
A
M
E
T
I
M
E
I
N
D
I
F
F
E
R
E
N
T
P
L
A
C
E
S
A
N
D
I
N
D
I
F
F
E
R
E
N
T
O
R
D
E
R
S
A
N
D
I
N
D
I
F
F
E
R
E
N
T
M
O
D
E
S



[heaven]

制作：2005年

制作期間：8ヶ月

サイズ：785mm×545mm

材料：鉛筆、100均で買ったB2用紙

オートマトン（自動筆記）で初めて描いた作品です。

もとより幼少の頃から、機械の基盤のような、複雑に入り組んだ紋様が大好きで、その紋様だけで絵が構成できないか、ということを考えていました。どうせ時間もあるし、とことんやってみようと考えて作ったのがこの作品です。

期間中ずっと作品に携わっていた訳ではなく、時間があつたときや描きたい時に描く、というスタンスで特に制作期間も設けず描きました。最初はただのしみみたいなものだったのですが、描き続けるにつれ、「この部分は横顔に見える」等の発見をするにつれて、意識して形を描くというプロセスを踏みつつ、一方で形を壊す、という作業を繰り返していました。

画面下部の円が、他の箇所比べて書き込みが少ないので、未完といえば未完です（^^；。



[dust]（未完）

制作：2006年

制作期間：10ヶ月

サイズ：545mm×785mm

材料：ボールペン、100均で買ったB2用紙

前述「heaven」がある程度出来た後、「オートマトンによる複雑な紋様で絵を構成する」という方法論から、次は「個々がそれ自体で意味のあるパーツを、複雑怪奇に組み合わせることで別の作品として成立させられないか」という発想に移り、制作したのが本作品です。

悪い言い方をすれば、他作品の模写の組み合わせになるので、作品として成立しているのかどうか怪しいところではありますが（^^；、自分はこの方法論はありだと思ってます（著作権的にどうのという話は別にして（^^；）。いい言い方をすれば、この方法論でいけば模写しまくれば作品になってしまうので、ネタに困らなくていい、というのがあります（^^；。

タイトルは安直ですが、他作品からのごちゃ混ぜで、なんとなくゴミのように見えるところからきてます。

「ゴミ」というのも考えようによっては哲学的な側面を持っていて、本来は便利な「モノ」だったにも関わらず、その用途が済んだことで、必要性がなくなり、「ゴミ」になる。例えば、パンの包装パッケージだったら、パンを食べる前にはなくてはならないものだけど、食べた後はいらないものになる。

自分は本作品で、要らないものを組み合わせて、絵として再生させる、という意味も持たせていたのかもしれません。

リアルワールドでも、ゴミを組み合わせで、経済的利益に繋がる、ということが出来たら……と、脱線しました（^^；



ガード下のアート

みなとみらい線の開通に際して04年1月に撤去された、一部が引取りと定着していた東急東横線新木場一地区の駅のうち、新木場一地区の駅の下

約1.5にわたる壁画が描かれている。河本隆雄撮影、壁画はかつて東横線の「名所」だった。3月4日に完成予定。

[横浜美人]

制作：2007年2～3月

制作期間：1ヶ月

サイズ：4000mm×5000mm

材料：水性ペンキ、アクリル絵の具、油性スプレー、
旧東急東横線の壁

NP0法人による企画「2007年 桜木町 ON THE WALL」
に参加した時の作品です。

サイズが4×5mということで、今まで描いたものの中
では最大のものとなりました。

ネタは、「壁にあったらびっくりするもの」という
視点で考えて、自分の好きな和テイストを出すことも
考慮に含めた結果、舞妓に決まりました。

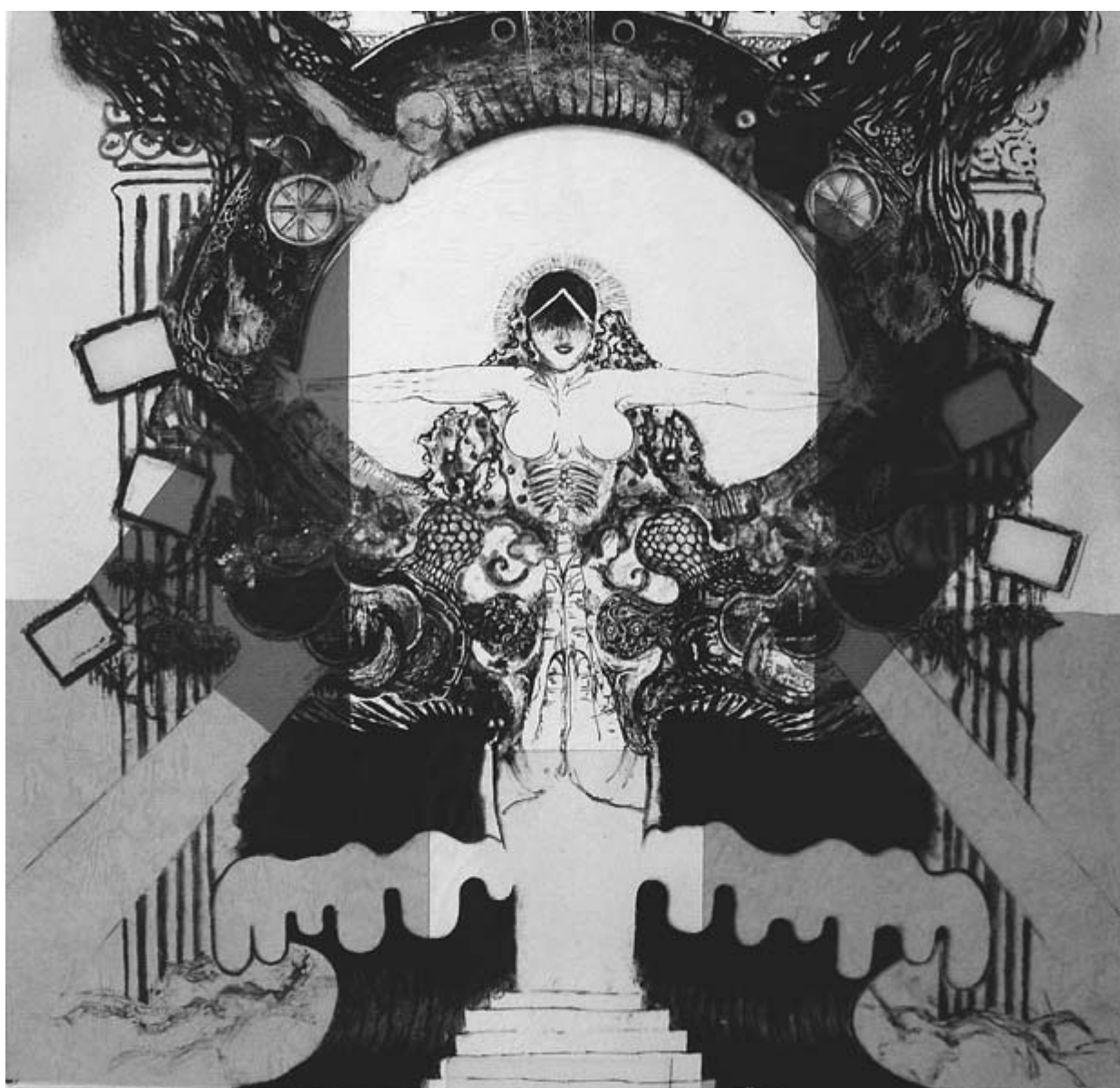
サイズが大きいのので顔の各パーツの位置に苦戦した
ことを憶えています。本作品では主に着物の部分にス
プレーを使用しましたが、スプレーの持つ特性の素晴
らしさに気付くことができました。画材としてのスプレー
は使ってて非常に楽しいですので、絵を描く人は是非
一度試してみることをお勧めしますm（____）m。

また、友人であるダッシュさん、7147さん、山口さ
んの協力を得、何とか完成にこぎ着けられました。
ありがとうございました。

本作品は、2007年2月27日付の朝日新聞朝刊一面に
掲載されました。

現存していますので、お近くにお立ち寄りの際は
是非ご覧になっていただければと思います。





【目覚め】

制作：2007年7～8月

制作期間：2ヶ月

サイズ：520mm×520mm

材料：アクリル絵の具、油性スプレー、アクリル板、色紙

2007年川崎平和美術展出展作品。展覧会の内容に反して禍々しさ満点の作品です（^ ^；）。

本作品は、アクリルの上に絵の具を載せ、それを反転させて作品として仕上げています。

材質にアクリルを使用することで、パネルや紙に描くよりも、彩度の高い色調になっています。

本作品でも、細かい紋様で構成することにより、絵の美しさを引き出すような方法論を取っています。

後ろからライトで照らす等、光との組み合わせによる作品のアプローチも考えており、アクリル板は今後とも注目すべき、興味深い画材です。

■作者紹介

ksk (Keisuke Hoshino) : 星野 圭亮

1980年川崎生まれ。現在は横浜市在住。法政二高在籍時はボート部に籍を置き、関東大会2V、全国三大大会 (IH、国体、全国選抜) 出場の成果を残す。同時期に友人から聞かされたThe Sex Pistolsによってロックに目覚め、以降ロッカーを目指す。法政大学時、バンド「Bremen」にてVo, Bを担当。就職後は自発的意思により絵を描きはじめ、川崎、横浜周辺の絵画展に作品を発表している。2007年桜木町ガード下にて壁画制作、描いた壁画が朝日新聞一面掲載。就職先で竜崎と知り合い、竜崎の構想に共鳴して、今回共同作品として発表するに至った。

小学校時代6年間画塾に通いつつも、その後は社会のルールに乗るため、中学3年間は受験対策に費やし、幸いにもエスカレーター式の私立学校に合格。その後青春を謳歌するため絵方面の活動はしばらく途切れるが、成人後、自然発生的に活動再開した。

描画手法は様々だが、割合としてはアナログ／デジタルが半々程度。画材は、アナログはアクリル水彩、墨、鉛筆、ボールペンを使用。デジタルはPhotoShop CSを使用。オートマトン（自動描画）を採用しており、何も考えず直感で筆を走らせた後、絵に対して徐々に意味づけをしていけるのが特徴。発表の場としては、実際の展覧会の他、Webサイトで作品を展開している。

また自ら、デザインしたTシャツを販売するサイトを「MANIAC CHEF」名義で運営している。

■作者より

どうも、kskです。このような大きなイベントに参加できてとても光栄です。デザフェスは学祭の再現みたいで気分がうきうきです。いっそのこと学ラン着用で行こうかと考えてます。変な格好で徘徊してると思われるので、距離を置きつつ気軽に話しかけてやってください。あと常に空腹ですので、餌を下さい。

■お問合せ

・Webページ

<http://www.myspace.com/maniacchef>

→絵画作品を発表しています。

<http://clubt.jp/shop/S0000000345.html>

<http://www.ttrinity.jp/D-003737.html>

→Tシャツを販売しています。

・メール

bizarre@mica.dti.ne.jp

苦情愛情純情旅情など、みなさまの熱き魂の言葉をお待ちしております。

[illegible]

■削りだされた物語の欠片 “もうひとつのSYN-THE-SYS”

この物語は、『シンセシス構想』をゲーム作品として世に出そうと悪戦苦闘した日々の名残です。

独自の設定があったり、ゲーム小説のようなヒロイックなテイストで編まれていたりなどと、違いはありますが、これもまたひとつの『シンセシス』でありました。

ここではその物語の一部として、テーマ、プロット、設定をご紹介します。

■テーマ “現実を生きること”

虚構の理想や、他人に歩かされる運命ではなく、自分のありのままの現実を生きること。

どれほど苦しくても、どれほど辛かったとしても、そこには生きている意味が、必ずあるのだから。

■テーマのモチーフ “旅立ち”

古い物を捨てなければ、新しい物は手に入らない。
今住む街を離れなければ、新しい街に移り住むことはできない。

とてもシンプルなコトだ。

ボクらの手はふたつしかなく、掴むことができるものはこんなにも限られている。

——それが、時折たまらなく恐ろしくなる。

自分が守れるものの少なさ。いま自分が手にしているものへの疑問。そして、やがて訪れる喪失を思う。

喪失して後悔できるならまだ良い。だが、見過ごしてしまったものたちはどうだ？

例えば、一顧だにされることなく打ち捨てられた可能性。

存在すら忘れられたその哀しさはどこへ行けば良いのか。

例えば、あり得たかもしれない未来。ifでしかなくとも、喪われて痛みを感じるのはおかしいだろうか。

自分の掌からこぼれ落ちてていくものたち。

あるいは、どうあっても自分の掌には、のらないもの。

ボクらはみな、そんな掴めないものを掴もうとする、無いものねだりたちだ。

どこか欠けたココロを、必死に埋めようとする。

……いや、ちがう。ホントに必死なのだろうか？

必死になれば——全力を出し切っていたら——もっと満足のはずだ。

必死になっても叶わなかったら、もっと悔しい筈だ。
そうして悔しんでから、ココロの底から諦められる筈だ。
だから思う。

ボクは、まだ全てを懸けることができない。

喪うことがこんなにも恐くて、恐怖に震えて立ちすくんで。

それを乗り越えて、挑むことが旅立ちなんだろうと思う。

結果は訊かない。この物語も同じだ。

未来は、まだわからないから未来で、
旅立つ先も、何があるのかわからないからこそ旅立ちなんだ。

喪おう。そして手に入れよう。

別れはとても哀しいけれど、いつか出会える未来を信じられるなら——。

■二人の主人公

この物語の核となる人物がシンとツヴァイアです。

仮想世界を創り出した天才、シン。そしてシンによってつくられた、複製体でありながら、自立した意思を持つツヴァイア。

この二人の主張のぶつかり合いが、シンセシスという仮想世界を揺るがしていきます。

二人はともに共通の部分を持ちながら、等しいとはいえない存在——まるで鏡映しの存在です。“鏡に映った自分”は、本質的な意味あいでは自分そのものであるとはいえませんが、まぎれもない自分自身の一面です。

自分であって、自分でない存在。

それは本物でもあり、偽者でもあり、同時に真贋の定義の及ばない場所にあります。たとえば、“他の人が思う私の人物像”は、まさに“他人と言う鏡に写し出された、自分自身の鏡像”そのものではないでしょうか。

もっともシンとツヴァイアは、“自分で自分を映し出す”稀有な存在で、それゆえの自己決定の余地があるわけです。

さて、全てを決めるのは自分自身。

では良き生と良き死が訪れますよう——。

■ツヴァイア [zweia]



シンセシス中流階層の異形狩り[ハンター]。

非軍属だったが、とある事件で、異形の単独撃破という功績のため特別徴兵される。

政治的意図から、異形の出現率がもっとも低い上流階層へ転属され、飼育殺しの日々を送る。

アークと呼ばれる結晶体を操作できる唯一の人物。

人と関わりあうのを嫌い、単独で行動する事を好む。

■シン [syn]



ツヴァイアへの干渉者。

アークという謎の結晶体をツヴァイアに与えるなど、不可解な言動を残しては、姿をくらませる。

風貌はツヴァイアに酷似しているが、常に冷たい笑みを湛えている。

ユニティ、エディアとも関連はあるが詳細は不明。

■ジーン [gene]



自由軍（警戒査察官と軍人の中間）の新兵。
上流階層の警邏中、多数の異形を確認、交戦する。その混乱の中、ツヴァイアの操るアークを目の当たりにした時、彼の物語は急速に進み出す。
元異形狩り[ハンター]の経歴を持つ、不真面目職業軍人。能力は高いが、性格の問題からか実績は皆無。お道化ているが、妙に如才のない人間。

■グリーブス [grieves]



中流階層の異形狩り[ハンター]。
ツヴァイアと同時期に下された特別徴兵辞令を拒否。偽名を使って中流階層に留まり、異形を狩り続けている。ツヴァイアたちに興味を持って行動を共にする。異形狩り[ハンター]としての経歴は古参の域で、既に顔役になっている。異形の殲滅に固執する。

■ルーシー [loopsea]



教会の伝承を元に、選出された現代の救世者。
最高法院の中枢がある上流階層にて、異形存在に萎縮する民衆を鼓舞・慰安する。
いままで安全とされていた上流階層にまで多数の異形が現れるに至って、危険のない後方にいる自分に疑問を感じ、矢面に立つ決意をする。
上流階層という恵まれた狭い世界の中で育ってきた。その分、性格は純粹。信条は“汝の敵を愛せよ”。

■ガラハド老 [old-galahad]



老博士。
かつての中核開発者[コアナンバー]の一人。
温和な性格で、コアナンバーを実質的にまとめあげていたが、シンの暴走にあって仮想世界に潜伏中。ジーンの遺伝上の父親でもあるが、年齢は孫と祖父ほど離れている。
ツヴァイア一行への助言役。

■エディア [eidea]



シンの補佐人。
中核開発者[コアナンバー]の一員。
管理者権限を用いて、ツヴァイアたちを牽制、監視する。
一方で、ツヴァイアを利する行動も多く、敵か味方が判断がつかない。
学者肌な手弱女で、本人は荒事を苦手としている。

■ユニティ [unity]



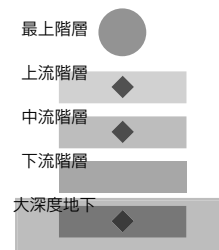
最高法院の関係者。ルーシーの世話役。
教会の内情について、異常に精通している。
怪我人の治癒など、奇跡と呼ばれる異能を有しているが、それらはすべてルーシーの行ったものとして、喧伝している。
功績を私のものにしない一方で、教会の利益にならない事は、切り捨てる冷徹さもあわせもつ。

【用語集】

■シンセシス [SYNTHESIS]

- (1) 仮想世界の都市名。
上流、中流、下流の三階層からなる積層都市。仮想世界内の一般人がいう場合は、もっぱらこれを指す。
- (2) 仮想世界そのもの。またはそれを運営する現実のハードウェアとしてのアークを指す。
- (3) プロジェクト名の略称。正式にはProject SYNTHESIS。
惑星環境回復までの一時移住計画と説明されていた。
現在はシンの暴走により、仮想世界内の人々は、記憶操作され現実世界の存在を意識できなくなっているため、人類の牢獄と化している。

【積層都市シンセシス概念図】



■救世 [Program : Messiah]

仮想世界のもつ内部機能。
複雑に折り重なりすぎた未来演算を破棄するため、仮想世界内の時間軸を初期状態に巻き戻す機能。一種のResetで、定期的に行われるmemory開放。これにより仮想世界の時間幅は常に一定の時間軸上にあり、一定周期の歴史を繰り返している。
仮想世界の住民からみれば、これらは生ける伝説であり、死者すら復活する奇跡である。この一連の奇跡の主宰者が救世者であり、その補弼機関が教会である。

■アーク [ARK]

物語の鍵を握る結晶体。

理法を越えて、現実と仮想世界双方に存在する鉱物体。

人々の強い想念に応じて、現実にも効果を及ぼす特性を持ち、この解析のために断行された実験が、大崩壊を引き起こした。現存するものは、その際に碎かれ機能停止した断片と、三機のみ。この三機 [Trinity processing unit] により、仮想世界の構築と運用がなされている。それぞれ父と子と聖霊の位階に相当し、上、中、下層を支えている。

そして断片は、紆余曲折を経てツヴァイアの手に渡る。

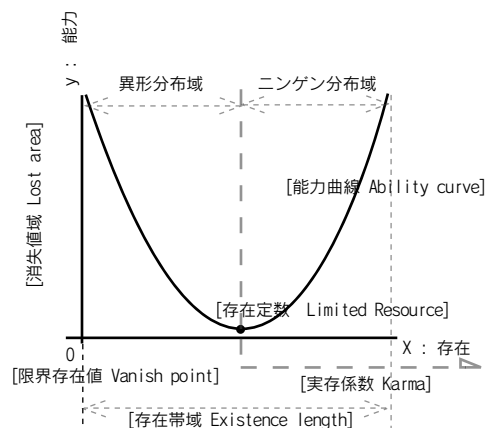
■異形 [Khimaira]

仮想世界に突如出現し始めたモンスター。

その実体は、自ら異形の姿に変異したヒトそのもの。

彼らは負の感情爆発で楚楚アークに願い、ヒトであるコトを捨ててまで、禁忌（システム・タブー）である人殺しを実行するモノたちである。

過去にとらわれ、変わる事を捨てた——既に生きながら死んでいる存在。



■原型 [Archetype]

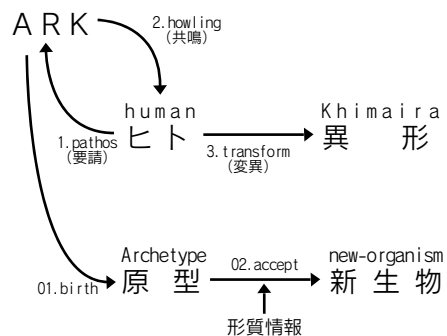
アークより偶発的に生じる不定形の生物。意思を持たない存在。

■新生物 [New-organism]

原型に、ヒトの形質情報を与えることでヒトと同様の姿形に分化した生命体。シンの目指す、新たな生命。

アークとの親和性が高いため、アークとの有機インターフェースとして機能するアーク使い [architect] でもある。

[仮想世界種族相関図]



■デバイス [device]

(1) 対異形兵器。異形狩りの持つ武器。仮想世界内で唯一人を殺すことの可能な人工物。

(2) シンの創り出したコミュニケーションデバイス。感情を増幅し集束させて伝達する機能をもつ。元々はヒトの強い願いに応えるアークの特性を利用して、アークを制御するために産み出された器物だった。しかし仮想世界というところの世界では、攻撃性からデバイスを操ると兵器になる事が発見され、軍事転用された。

■教会

救世者の出自とされる宗教団体。

政治にも深く根を張り、諸宗を抑えて都市内でもっとも権威ある団体。階層別に分けられた社会で平等を説き、無償の慈愛を語りながら利権を司る。シンセシスという歪んだ社会の象徴でもある。

■最高法院サンヒドリン[Sanhedrin]

教会より選ばれた大祭司[archiereus]以下の数名が組織する閉ざされた議会。都市の最高評議会として君臨してきた歴史を持つ、積層都市事実上の最高機関。

■議会

上・下院から成る二院制の議会だが、実質は最高法院の補弼機関。癒着して利権をむさぼるか、閑職として碌を食むかの選択肢しか残されていない。

■行政府

官僚主義の行政機構。教会関係者で多数を占められている。

■都市自衛軍（十字軍）

有名無実の軍隊として、最高法院の直下で警戒査察を担ってきた組織。

異形の出現に伴い、対異形組織としての体裁を急速に整えようとしているが、未だ不十分。

特別措置法規程により、作戦時にかぎり対異形兵器——デヴァイスの携行が許されている。

■対異形殲滅機構（ギルド）

異形狩りの実施許諾者（ライセンサー）。

最高法院からの要請により募られた異形殲滅機構。

過去に骨抜きにした十字軍が機動隊としてしか使えな

かったため、民間から遊撃要員を募ったのがその走り。ライセンス制で、登録された異形狩りは、任意迎撃（権利的迎撃）と、要請迎撃（義務的迎撃）を行い、その出来合いに応じて、報酬が支払われる。ギルドの仕事内容は、異形狩りの育成、試験、登録、情報提供、迎撃要請、作戦指揮、賞罰など多岐にわたる。

■異形狩り（ハンター）

異形狩りの実施権者（ライセンサー）。

ギルドから貸与される対異形兵器——デヴァイスをもつ者の総称。非殺条項を免除されたデヴァイスは、仮想世界で相手を意図的に殺害できる唯一の手段である。これを皮肉って、当資格はマードラーライセンスとも呼ばれている。俸給は、異形の殲滅に応じて報酬が発生する完全出来高払いである。優秀な異形狩りは多くの賞金を得て、支給される装備品も上等である一方、不得手な者は自らの命を落とすこともままある。

ハイリスクであるため、上流階層になり手は少ない一方、一攫千金を狙う者が後を絶たない。自然、アウトローがあつまり、独立愚連隊的気風が強まった。

■傭兵（専属ハンター）

一流の異形狩りに与えられる称号。

実力を見込まれた異形狩りが、要人警護の専属契約を結び、義務的迎撃を免除される慣習から。

背景には、異形に対しての抑止力となりえない自衛軍と、遊撃にしか使えない異形狩りの問題がある。

■Prologue

——その日、世界は崩壊した。

大崩壊。軍部の実験に端を発する、未曾有の人災である。死者は世界人口の9割超——約80億人——にのぼり、1つの大陸の消失、5つの大陸の変形、地軸を大いに傾け、惑星の生態系を完膚なきまでに破壊した。

人の傲慢から世界を死なせてしまいながら、人々はそれでも生き残った。過人口化対策としての移住が試験的に行われていた衛星コロニー及び、衛星軌道上の補給拠点にいた人々は、大崩壊の最初の難から逃れ得たのである。だが、自給自足を叶えるよう設計されていたコロニーは、未だ試験導入中であり、一部の物資——とくに食料——の生産は、その消費を上回っていた。

大気のない衛星を緑化するまでの技術を持ち得なかった彼らは、自分たちが命と資源を奪い尽くした母なる惑星へ身を寄せる他はなかった。この際、惑星上の総人口は300万人——一都市と同程度——で、激減した人口は、その後の混乱を経てさらに減少の途を辿る。人々の数に比べて、残された資源はあまりに乏しかった。

モノの価値が、命の価値の上をゆく時代が到来した。

一人の若者がいた。若者は天才だった。

彼はヒトという生物に懐疑的だった。

「ヒトが生きようとする心は、理解できる。しかし、たった一種の生物の驕りが、この星を滅びた事実は拭えない。——ヒトは、生きるべきなのだろうか？」

ヒトという種の限界を感じていた彼は、過ちを繰り返さないための新しい道を模索した結果、一つの回答を導いた。

『Project SYNTHESIS』——人類の抑制と新たな種による発展を骨子とする計画である。

だが大崩壊を生き残った人々は、そんな彼を省みない。

人々の関心は、自分に分け与えられる食物の量ばかり。慢性的な欠乏と飢餓は人心を荒廃させるだけでなく、資源・物資の争奪戦による死者を一層ふやし、そうして強者に偏った物資は、弱き人々の内に餓死者を増やしていった。

今や、惨状こそが日常だった。

贖罪に程遠く、必死に今日を生きる人々を、彼はただ生きるだけのモノと軽蔑した。彼は、悩み、考え抜き、ついにはその二つ——人々の苦しみと自分の煩悶——を同時に解消する術を思いつく。

基礎理論まで確立されていた恒星間輸送のコールドスリープ技術を応用。身体は代謝を極限まで低下させながら、精神は現実世界に酷似した仮想世界を活動させる、というものである。

代謝を極限まで押さえることで物資の消費を抑制、さらに仮想世界での時間を加圧し、この時間をイノベーションをおこすための技術促進期間にあて、その成果を現実世界にフィードバックすることで、テラフォーミングを加速させるというものである。

——この建前は図に当たった。

仮想世界を構築できるだけの技術力は既に人間になかった。だが彼は、それをできる可能性をもつ存在を知っていた。

内部解析もままならないブラックボックスにして、大災害の要因たる遺物——アークを。

彼は苦心の末、三機のアークによる分散処理と、相互補完による暴走抑制機能を備えたシステム『SYNTHESIS』を形にする。仮想世界という一つの舞台上、個々の我を保ちながら、人々を統合する難業に、彼は成功したのである。

仮想世界は餓えも貧困もなく、強弱による差別を受けず、システム上の非殺条項により暴力も及ばなかった。

これにいち早く飛びついたのは、もはや、餓死を待つしか術のないもたざる人々だった。かくして低所得市民層がこのプロジェクトの安全性を示唆する人柱となるを見てから高所得層の人々も続々と仮想世界へと身を投じていった。ついには、ごく一部の行政と研究機関のみが現実に残され、殆どの人々は“からだ”を捨てて“こころ”だけで生きることになった。

ここにいたって、『Project SYNTHESIS』は人々の夢から、彼の望む世界へと歪んでゆく。仮想世界を管理していた彼は、まず人類制禦から始めた。

管理権限を巧みに使い、仮想人格に干渉。仮想世界での殺人を個人の精神レベルで禁じ、そこが仮想世界であるという記憶を忘却させ、ついには、仮想世界から現実世界への復帰を禁じた。現実世界と仮想世界を完全に分断したのである。

これに対して、現実世界では管理者への弾劾を開始しようとしたが、彼は数百万の仮想人格を人質に、『SYNTHESIS』そのものを盾にとり、現実世界からの圧力を排除した。さらに、自分の計画を頓挫させるおそれのあるものを仮想世界に放逐し封印した。仮想世界の見えざる支配者として君臨し、ついに彼は新生物創造の研究を開始した。

だが、時を経る内、彼が君臨している世界は唐突に終わりを継げようとしていた。

数百万の意思が入り乱れ、なかばカオスと化した『SYNTHESIS』内に予測不能な事態が発生したのである。

すなわち『SYNTHESIS』そのものの劣化。

当初は、『Program: Messiah』という、キャッシュ解放機能により、『SYNTHESIS』内の歴史を初期化す

る事で、事なきを得ていた。

が、314周期に至ってそれは、顕在化した。

鬱積した人の情念と、数値化できないストレスをトリガーに、仮想人格が我を失い、異形という怪物に化けて仮想世界内を破壊し始めた。

『SYNTHESIS』の存続すら危ぶまれる事態に直面して、彼は、自分が苦心して築き上げた王国が、砂上の楼閣であることを悟る。

切迫する事態に焦燥を覚えながらも、異形の出現に対して頹廃していくばかりの都市。襲い来る異形に対し、し、なす術をもたない仮想世界の人々の目には諦観が色濃く浮び始めた。

彼はここにきて、はじめて自分が何をなすべきか、分からないことに気づいた。

「自分はその卓越性を生かして、また人々に一石を投じるべきなのか、そもそも自分がヒトを導こうとするコト自体がヒトの傲慢なのではないか。ヒトは生きるに値するのか、緩慢に滅びるべきなのか。

ヒトはどこへゆくべきなのか、ゆくのがよいのか、否、ゆくこと自体が赦されるのだろうか——」

彼は、解を導けなかった。

だから、彼は、自分ではない自分を作り出した。

ヒトに代わる次世代の生物をベースに自分のパーソナルデータを入力。ツヴァイアという、特異な存在を急造ながら作り出すことに成功し、これを一市民として、仮想世界に送り出した。

犀の目がどうでるのか。

それは誰にもまだわからない。

■ツヴァイアの心理状況（初期）

仮想世界否定：他者への依存と恐怖。赤ん坊の段階。

泣くことだけが自己表現である赤ん坊と同じように、ツヴァイアは沈黙で自己を表現する。それは現実には逆らわない生き方。一見クールに見えるそれは諦観を決め込む事で、闘う前に逃げているだけでしかない。だが優れた処世術でもある。

自分を殺して生きるならば――。

だが、生きるためと言いながら、自分を殺さなければならぬのは何故？ その矛盾にツヴァイアは気づいていない。

ツヴァイアは、異形という怪物から、理不尽な死に晒されたときはじめて気づく。迫り来る凶器に身体を丸め、必死に飛びのいて、無様に転がって。足掻いて、足掻いて、足掻いて。

死にたくない、と。

――じゃあ、生きるってなに？

■ツヴァイアの視る世界

ツヴァイアが瓦礫に隠れ息を殺して化け物をやりすごそうとしていると、化け物の向こうに子供が迷い込んでくるのが見えた。

今なら、まだ、間に合う。ここから逃げろと叫ぼうか、飛び出してヤツの気を引くか、

――それともこのまま隠れていようか？

一瞬の迷い。だが、気づいた時には遅かった。

子供は目の前で殺された。

齧られた。粗雑に食い散らかされて、興味が失せたら投げ捨てられた。

興味が失せたのは、痙攣が治まって少ししたとき。反応が無くなったとき。

玩具だったのだ。食いたいわけでもなかったのだ。

理不尽だった。赦せなかった。

だから叫んだ。

がむしゃらにナイフを振り回した。目の前のソレを赦せなかった。視界が赤くそまった。この感情は怒りなのか、悲しみなのか。

ちがう。衝動だ。

――生きたい。

泣き叫びながら、殺しながら、祈った。

それが、俺――いや、僕の産声。

死にたくなければ、あそこでガタガタ震えていれば良かったのだ。意味も価値もない戦いにむざむざ飛び込んでいくより、ずっと生き延びる確率は高いはずだ。

きっと誰にも責められない。周囲の人間はあらかた死んでいて、咎めだてるのは自身の良心だけ。

それでもツヴァイアは飛び出した。瓦礫の奥の安全だっただろう世界から、危険と死に溢れたこの世界へ。

灼熱した頭とコマ送りの視界でやっと分かった。

――俺は死にたくないんじゃない。生きたいんだ。

はじめて、ツヴァイアは自分自身の手で、生を勝ち取ろうとしていた。

■ツヴァイアのモノローグ（中期）

生きることの模索：外世界への働きかけとしての仲間。

仲間が出来た。いや、それを仲間と呼ぶのは間違っているのかもしれない。ただ一つ共通してるのは、異形を殺したい、その気持ちだけ。

それ以外は、違うし——やっぱり、違いすぎる。

僕は生きるため、彼は守るため、彼女は復讐するため、彼女は平和のため。

趣味しか共通点の無い友達に話し掛けるなら、趣味の話をする。だったら、僕らのする話は、いかに効率的に異形を殺すか、についてだけのハズだ。——それだけのハズだった。だけど誰も、すすんでそんな事に触れたがらない。そんな妙に居心地の良い空間に戸惑いを覚える自分がいる。

——忘れてはならない。

僕は異形を殺すために生きているのではない。

——思い出さなければならない。

死にたくないから生きている、ではないのだから。

——辿り着かなくてはならない。

生きるために生きている、今の僕から、遠く、遠くへ。

さあ、僕は何のために生きるのだろう。

■ツヴァイアのモノローグ（後期）

幻想の崩壊：つきつけられた現実という限界状況

今、僕は、闘えない。

あんなに、憎しみを抱いた異形すら被害者で、哀れむべき対象に過ぎなかった。

ヒトと、異形は相容れない存在だから殺すんだとい

うお為ごかしはもう効かない。

世界すらニセモノだった。

皆、気づかないで暮らしているだけ。

偽者のところに、偽者のからだ。

そして何より、自分は、ツクリモノだった。

コピーと異形のアイのコ——デキソコナイの自分。

全てが全て、虚構——。

もう、僕は、闘えない。

■ツヴァイアのモノローグ（最終）

ホンモノとかニセモノとか、そんな区別に拘っていた。常識とか、他人の決めた価値観とか、下らないものに捕らわれていた。

今やっと、気づいた。自分の目の前にある世界——目を開けばいつだって見える、それだけが真実なのだという事に。

誰もが生きている。何もかもが生きている。

愚直に。涙が出るほど真っ直ぐに。

今までの決意は、ここを頑なにする事だと思っていたけれど、本当の決意は、やわらかいものなのだと知った。柔らかく、でもそれだからこそ決して折れない。それは、ここが自然に求めていくもの。頑なに凝り固まった心ではできない、本当の決意。

たとえ、人からニセモノと言われようとも、笑って返せるように。僕にとってはホンモノで——大切なモノなんだ、と。

そう。僕は、ただ、僕でありたい。

■シナリオ概要

滅亡した惑星に取り残された都市シンセシス。限られた人々が、安寧に暮らせるよう築き上げた檻[シェルター]である。

惑星規模の壊滅を免れた人々は、しかし、奇怪な生物——異形[イケイ]——の襲撃にさらされていた。

人々は、異形を狩ることを生業とする異形狩り[ハンター]を組織し、これに対抗した。

[起]

ツヴァイアという異形狩りの青年は、自分の生に価値を見出せないまま、無気力に生きていた。もとは異形の激戦区である下流階層の出であった彼は、辞令ひとつで異形の出現のすくない上流階層に配置され、飼育殺しの日々に苛立ちを募らせていた。

単独で行動するツヴァイアは、ジーンという自衛軍の男に異形狩りとしてチームを組まないかと持ちかけられて断るが、なしくずしに行動をともにするようになる。ジーンは情報屋から仕入れてきたキナ臭い情報から、近日中に上流階層で大規模な何かがおけると予想していた。

ジーンの予想を上回り、唐突にも上流階層へ無数の異形が出現する。激戦の中、ツヴァイアは、シンを名乗る自分と瓜二つの男から、アークという不可解な結晶体の欠片を渡される。ツヴァイアの手の中、アークは、上層の奥に眠る巨大なアークと共振し、上層の異形をすべて消し去った。

ツヴァイアたちは、事の真相を探るべくジーン、ルーシーという仲間と中層へ向かう。が、ルーシーの属する最高法院がルーシーを暗殺するために階層間のゲートシャフトを爆破。混乱の中、ツヴァイアとルーシーは、ジーンとはぐれる。

[承]

中層に辿りついたツヴァイアとルーシーは、傭兵グリーブスという強力な異形狩りと出会う。異形への復讐に燃えるグリーブスに共感したツヴァイアは、彼女の異形殲滅に協力しながら、はぐれたジーンの消息を探す。

最高法院の代理人を名乗るエディアがあらわれ、ゲートシャフトでの出来事は、最高法院の誤解であったと伝えて、ツヴァイアらの使命手配を解除されたと伝える。いぶかしがるツヴァイアに、引き換えに、いくつかの異形撃退依頼と、その際のデータ提出を求めエディアは姿を消した。

指名手配の解除とともに、はぐれていたジーンは、ひょっこり姿を現した。馴染みの老科学者ガラハドのもとに身を寄せていたというジーンは、いくつかの情報を得ていた。

曰く、ツヴァイアのもつアークの断片を数十倍した巨大さの結晶体が、シンセシス各階層に存在し、階層を支える重要な働きをしていること。その巨大なアークが異形の大量発生メカニズムに関わっていること。そして、次は中流階層に異形が大量発生すると予測した。

ジーンは、再度ツヴァイアのアークと中層の巨大なアークを共振させ、中層の異形の封印を提案する。

ツヴァイアは、ジーンの情報に疑念をもちつつも、異形が大量発生に備える。そして予想通りに異形は中流階層にあふれた。

ツヴァイアは中流階層のアークと共振し、中流階層の異形をすべて封じこめた。

一躍英雄視されるツヴァイアたちだったが、異形に占拠された下層の解放を最高法院に命じられ、異形の生息地として封印されていた下流階層に向かう。

[転]

ツヴァイアたちは、下流階層の異形を消し去るため、下流階層のアークを探索したが発見できなかった。下流階層に滞在するうち、彼らは、人間が異形になる瞬間を目撃する。異形は歪んだ人間の姿だった。

今まで、殺してきた敵生体が人間だった事に衝撃を受けたツヴァイアは、アークを暴走させ、下流階層底部に大穴を穿つ。大深度地下に落ちたツヴァイアは、待ち構えていたシンと邂逅する。

シンは、告げる。このシンセシスが仮想的に再構成された世界——ツクリモノ——であり、現実の世界とは異なること。仮想世界を支えると同時にヒトを異形に変える元凶であるのがアークであること。そして、ツヴァイアがアークをもとにつくられた、シンの模造品に過ぎないこと。

偽の記憶を植えつけられただけで、貴様は最初から生きていない、とシンは言う。この仮想世界を救うという価値をやる、だから力を貸せと迫るシンに、ツヴァイアはアークを突きつけるが、逆にアークを操る力をシンに奪われ、敗退する。

その時、シンセシスをリセットするProgram：Messiahが発動し、すべては初期化されたに見えた。が、本来ヒトのかたちに戻り復活する筈の人々は、異形のまま再生した。

大発生した異形を抑える為、ツヴァイアは単身、巨大なアークとの共振をこころみ、大深度地下のアークに飛び込んで姿を消す。残されたジーンたちはなすすべなく中流階層へと撤退する。

シンセシス全体が軋み、歪み、終わろうとしていた。

[結]

下流階層から脱出したジーンたちは、生き残った人間人を避難させる。アークの周囲からわきあがった異形たちは、しかし何かを待つように数日の沈黙を守った。

一方ジーンたちは、膠着状態の間に、防衛線の強化に奔走し、ツヴァイアの帰還を祈っていた。

無常にも、ツヴァイアの戻らないまま、時間は流れ異形は動き出した。善戦むなしく、人類の敗北を目前に控えたその時、ツヴァイアは帰ってきた。

アークを持たないままに、アークの力を駆使して、群がる異形を退け、ついには各階層の異形をすべて再封印する。

下流階層のアーク中核に一度融合したツヴァイアは、そこで自分自身の答えを見つけ出していた。

それはシンセシスというひとつの世界のかたちを否定し、しかし、相反するように、仮想世界に生きる自らの命のかたちを肯定しようとする、そんな力にあふれたものだった。

仮想世界から現実への帰還。そのために上流階層のさらに上空、シンの手で隠されていた研究所[ラボ]にツヴァイアたちは攻め上る。しかし、シンの奇襲を受け、ツヴァイアはひとり、ジーンたちと分断される。ツヴァイアとシンの最後のせめぎあいが始まった。

ツヴァイアという存在は仮想世界でしか生きられないと説き伏せようとするシンに、翻ることなくツヴァイアは決意を貫く。ツヴァイアにとって、仮想世界で過ごした時間は、決してニセモノではなかったのだから。

熾烈な戦いを経て、勝敗は決した。

大いなる声に従い、願う者の前に、現実世界へと繋がる扉が開かれていった。

そして人々は、過酷な現実に戻ってゆく。

未来に向かうために。

■作者紹介

sou (Souichirou Yamashita) : 山下 惣一郎

1980年東京生まれ、東京育ち。賞罰なし。高校時代、コンピューター部に在籍していたことを契機に、素人によるゲーム制作という趣旨で草の根活動を始める。活動には、絵描きとして参加していたものの活動自体は頓挫。日本大学経済学部卒業後、プログラマーとして独立系のシステム屋に就職。三年少々勤めた後、退職。現在に至る。物書きに興味を抱き、挑戦中。

子供のころから家業を継ぐものと決めつけていたところ、呆気なく店そのものがなくなる事態に陥り、呆然としている内に、ゲーム制作の草の根活動に巻き込まれ、以降細々と制作活動が続ける。

ゲームへの興味が出発点であったため、当初はゲーム絵描きを目指していたものの、プログラマーという言葉を抱く仕事を経て、物書きを志す。

いわゆるライトノベルのような、人物中心の青臭い物語を書きたくてたまらないらしい。投稿作品制作中につき代表作なし、発表は今回が初。

■作者より

souといいます。いまいちコトの大きさを理解せず、流されるままにやっています。むしろ流してくださいお願いします、と思いつつ隅っこにいる筈です。わくわくする前に（心音が）ばくばくなるタイプなので、注意深く話しかけてやって下さい。

■お問合せ

・Webページ

<http://www7.ocn.ne.jp/~creation/>

→今回の出展にちなんだテキストを用意しています。

・メール

sou.meister@gmail.com

忌憚なく思うところを頂けると幸いです。

再生

THE 30TH ANNUAL GENESEE STATE COLLEGE OF ARTS & LETTERS SYMPOSIUM

今回は、ゲストに作曲家のtomo-nakaguchiさんをお迎えして、この冒険者ガイドブックだけでなくCDでコラボレーション作品を実現することができました。ここに、tomo-nakaguchiさんからのメッセージと、各楽曲のご紹介をさせていただきたいと思います。

tomo-nakaguchiさんは、現在テレビ番組やDVD、舞台といった、さまざまな芸術作品に楽曲を提供して活躍中。主に、「skyward photo film」「ssall」「knulp」といった先鋭のクリエイティブチームに所属して数多くのCDを発表されています。今回は、偶然シンセシス構想と出逢い、この世界のイメージを膨らませるために貴重な楽曲をいくつか提供していただきました。改めて、編集部より感謝申し上げます。

作曲環境は、MacBook Pro上で走るApple Logicを中心に、物理音源はKORG MS2000とAKAI S3000XL、EMU Proteus1000、ソフト音源はSteinberg HALionを中心にされています。モニターは、ヘッドホンにSONY MDR-CD900STとスピーカーで。入力には、MIDIキーボードやギターが使われています。

編集部宛に、ご本人からの“音楽ポリシー”が届いておりますので、ご紹介させていただきます。

僕の音楽は『空間演出』をテーマにして楽曲を制作しています。

大学在学中から「skyward photo film」のメンバーに加わり、写真と音楽による個展活動をはじめました。かつてはバンド活動をしていて、既に作曲歴は10年以上になります。前述のようなメンバーとして活躍しはじめた頃からでしょうか、何か幻想的で不思議な世界が広がる空間を演出してみたいと思うようになり、今回CDに収録したような音楽性を展開していくようになりました。現在、僕のMySpace (<http://www.myspace.com/tomonakaguchi>)にて未発表曲がありますので、ぜひ聴いてみてください。

なお、編集部では今回の特別限定枚数コラボレーションCDに収録する楽曲を、誠に勝手ながら選ばせていただき、ご本人より快諾を得られたことをとても光栄に思います。何より、このシンセシス構想という名の『空間』を演出するためにご尽力を賜りました。

さて、ここから先は、編集部が彼の数多くの楽曲の中からピックアップした4曲を、シンセシス構想のイメージによる語り口調でご紹介させていただきたいと思います。

アルバム「Rhythm Sound Track」より

「bug-bug」

ノイズを超えて目覚める、仮想人格。

自己の欠落を理解できないままのTry&Error。

試行錯誤と失敗、そして失敗。

繰り返されるそのすべては、Fatal Errorへと続く路。

アルバム「On a little planet」より

「Page2425」

遙か銀河の先で、誰も知らない小さな星に。

命という名の輝きがあった。

その光は命の鼓動よりも速く、しかし想いはいつどこに、誰に届くのだろう。

僕は待ち続けている。だから、歌い続ける。そう、きっと誰かが、僕に気づいてくれるときが来ると信じて。

アルバム「the fantasy in a day」より

「winter driving」

どこまでも深い、深い、光の届かない海の底。

“スノーマリン”の海底。

一見穏やかに見える流れからは想像もつかない程に生まれては消える、いくつものうねり。

人のこころ、という複雑怪奇な海底潮流が。

アルバム「sleeping in light」より

「sunlight filtering down through the trees」

僕は、抜けるような明るい光が降り注ぐ春の原生林に迷い込んでしまったようだ。

そこには、まどろむように微笑みながら横たわる、いつの時代に終わりを迎えたのかわからない人の体があった。でも、それはいままで遭遇したことのない、美しい姿に見えるのは何故？

綺麗すぎる孤独に、僕は何か自分の未来を見ているような気がする。

シンセシス構想の原作者で今回CD作品を手掛けられたgen-era-tor.comのsiege-el（竜崎シゲル）さんは、現在IT技術でデザインする「情報デザイナー」というジャンルのデザイナー。

作曲環境は、自作PC（Athlon 64 3500+）上で走るCakewalk SONAR 5を中心に、物理音源はALESIS QSR（Quadra Synthesizer Rack）、ソフト音源はKORG M1とサウンドフォントを使用。モニターは、ヘッドホンにAKG K-240、アンプは自作で真空管EL34と12AXのシングル回路構成、スピーカーも自作でユニットにALTEC Lansing 404。現在、ミキサーやエフェクトなどは、すべてソフトで処理。……なんか自作の文字が多い人ですね。

本日は、ご自宅の作曲現場にお邪魔して突撃インタビューします。

（編集部（以下、編））今日は、よろしくお願いいたします。

（竜崎（以下、竜））「DEATH NOTE」で有名になった、竜崎です（笑）。ワタリ、よろしくお願いします。

（編）私がワタリですか？……（ドン引き）……今年は、作曲をはじめて10周年だそうです。

（竜）いや、正確には、自分の楽曲をインターネット上で公開して10周年になります。MS-DOSの時代から、FM+SSG音で作曲していましたから。

（編）〇〇周年とお聞きすると、やはり節目の年という感じがします。

（竜）そうですね。私にとって節目、という気がします。本当は、もう作曲をやめて次のことがやりたいな、みたいな。

（編）ええっ?!作曲をやめちゃうんですか？

（竜）楽曲を公開して10年間、いろいろなことがありました。リスナーからのさまざまな反応、企業からの

問合せ、その他ゲーム業界や携帯電話業界でも音楽で少しお仕事させていただいたこともあります。こと、オリジナル曲ではお仕事をお断りしていました。長年、デザイナーというクリエイティブな職業をしているとわかるのですが、クリエイティブな仕事はアートではありません。あくまで、クライアントやスポンサーありき、なのです。音楽だけは、自由にやりたいな、と。ですが、ここまで続けて、特に世間に対して結果が残せなかった、自分の限界のようなものを感じています。

（編）だから、次のことをはじめてみたいと。

（竜）そうですね。本当は、物書きになりたかったとか（笑）。いろんなことを試してみたいんですね。私の中にあるテーマは、メディア形式が変わっても同じなのですが。この10年間、作曲についていろいろな試行錯誤がある中で、楽曲を作らなければならないという自分に縛られていたんです。ですから、今回の発表は、私にひとつのデシジョンを下すためのものなんです。この先、私が楽曲を作り続けることに意味があるだろうかという。ぜひ、お聴きになられたみなさまからの率直なご意見やお問合せをいただきたいです。

（編）作曲では、どんな試行錯誤があるのですか？

（竜）それはもういろいろありますが、ひとことというなら『どんな情景をリスナーへ伝えたいのか』ということを考えます。情景というのは、気持ちであったり、記憶であったりします。そこから生まれる風景を音楽で描けたらいいなと思っています。そのために、どんな音を用いるのか。どんな構成にするのか。私の楽曲の作り方は、数小節のフレーズを思いついたらそれにコードや空間・環境音を載せていくという典型的なアンビエント手法ですが、あえて『構成的アンビエント（indi-Visual）』と呼んでいます。

（編）（机の上に置かれた手書きの作曲メモを眺める）これ、まるでブロックを横に並べたような形をしてい

ますが。これが『構成的アンビエント』のやり方ですか？

（竜）はい。私が楽曲を作る前に、必ず作成している“譜面”です。譜面、といっても、いまご覧になっておられるように、楽曲全体をブロックに分けて、それらをつなぎ合わせたり、入れ替えたりしながら構成を考えるためにあります。ポピュラー音楽でいうところの、AメロBメロとか、そういうのに似ていますね。しかし、この手法のいいところは、いつでも差し替えがきくのです。

（編）ポピュラー音楽なら、Bメロだけ別の曲のBメロへ差し替えるなんてことは難しいですよね。いや、絶対おかしいと思います。

（竜）はい。ところが『構成的アンビエント』では、これらのブロックが、ひとつずつ独立している世界を描いています。ブロック内で、ひとつの情景が完結しているんです。そのようにブロックを作成していくと、他の曲のブロックを組込むことが簡単にできるようになります。

（編）にわかには信じられません。

（竜）今回、配布しているCDには「SYN-THE-SYS」「EDEN」「GENERATION」という曲がありますが、これらすべてが同じ手法で作られています。特に「GENERATION」は30秒の曲ですが、この曲、前も後も作れそうな気がしません？

（編）確かに「GENERATION」には、前奏やこの続きがありそうな気がします。

（竜）そうなんです。「GENERATION」は、このシンセシス構想の中にある「時代焼却炉（Generation Gateway）」を意識して作ったものですが、本来この曲には前も後ろもあります。しかしながら、完成度が低かったのでA2ブロックだけを取り出しました。また、このA2ブロックができるまでには、さらに細かいブロックに分かれていました。結合や分離も可能です。これが、アンビエントとポピュラー音楽の利点、かつパズルのように

曲が作成できることを意味しています。

（編）他の2つもそうだと言われましたが、クラシックのようにも演奏のようにも聞こえます。もちろん、よく聞けば「ああ、入力による楽曲だな」と思いますが。

（竜）楽器は弾けません。マウスと数値で作曲をしています。であるからこそ、現実の演奏、特にジャズやクラシックが大好きで、よく生演奏を聴きに行きます。とても憧れています。しかし、自分にはできない。それでも作曲ができる方法、それがDTMというコンピューターで入力する音楽だったのです。それを知ったときは、もう、毎日が夢を見るように熱中していたような気がします。この10年間超、このような作曲を続けてみてわかったことは、決して演奏を真似てはいけないということ。あくまで、コンピューター音楽は入力音楽であるべきだと思うのです。つまり、実際の演奏にはできない、コンピューター音楽だけの表現があるはずだと。

（編）MySpaceに書かれている「非現実的現実感」という。

（竜）そもそも、入力音楽と演奏の音楽とは生まれも育ちも違います。どんなに優れた演奏家が入力音楽を作成しても、どこかきこちないのです。当然、その逆もあります。ですから、お互いの優れたところを認め合い、お互いにしかない表現を突き進めていくべきだと私は思っているんです。

（編）でも「EDEN」は歌っているように聴こえました。メロディを弾いている人が歌っているようなスイングが感じられます。

（竜）それが狙いです。でも、現実の演奏や音じゃないな、という。譜面のデータの的には、すべて数値できちり描えられています。リアルタイム入力はしていませんから。これを見てください（シーケンサーのテンポデータ画面を見せる）。

（編）まるで心拍数を測っている波形かナイアガラ滝のように見えます。

（竜）私だったらこの曲をどんな風に演奏するか、どんな情景を伝えたいか、その想いで1小節ずつ丁寧に、何度も何度も繰り返しながら“鉛筆”で手描きのテンポを作ります。一度も、一定になるテンポはありません。譜面データはあくまできりのいい数値ですが、テンポはリスナーとの呼吸と考えています。リアルな演奏をシミュレートするのではなく、私とリスナーと、一緒に描く世界をシミュレートしているのです。……さて。それでは、1曲作りましょうか。「SYN-THE-SYS」

（編）……はい？

（竜）まだ作ってないんです。

（編）……。

（竜）ここに、“譜面”があります。もちろん、これまで「SYN-THE-SYS」を作るために、いろんな譜面を作りましたが、これならできます。

（編）（……入稿3日前なんですが）あの、ブロックの塊みたいな手書きの紙ですね。

（竜）はい。それでは、はじめましょう。1時間でラフができます。今回の私的なシンセシスのイメージテーマ曲を描いてみました。使う曲は、10年前の曲です。それから、今回は新しいやり方、はじめてのリアルタイム入力にも挑戦します。

（編）10年前の曲、というのは意味があるのですか？

（竜）私の中で、ターニングポイントになった曲がいくつかあります。「360°」（1998年作）「水の記憶」（2000年作）「EDEN」（2001年作）です。そのうち、特に思い出深い「360°」のDブロックを使います。天から何か光るものが舞い降りるイメージに使えます。10年前のこのテイストが、私の原点なんです。しかし、

「360°」の楽曲そのものは、いま聴くと破たんして使えません。「水の記憶」も分解可能ですが、今回オリジナルで作る盛り上がり用の主張の強い構成ブロックとせめぎ合うので使えません。「EDEN」も分解

して使おうとしましたが、まだ譜面が未完成ですし、楽曲的に破たんしていないので、そのまま収録しました。

じゃ、どんどん作りましょう。

<この間、MIDIキーボードで1音2音のノートをリアルタイムで録音すること10分間>

（竜）これで、Aブロックは終わりです。

（編）……。

（竜）次は、Bブロックを「360°」から取ってきて……あれ、やっぱりいま聴くと音が汚いですね。直しましょう（シーケンサーの譜面画面を開く）。この音ですね（マウスで音符を移動）。これにCブロック、今回のオリジナル情景を入れます。ここは、ムービーでいうところのタイトル画面ですね。ドーンと。あ、ここのバックギンギン 音が足りないので少しいやらしい音を加えましょう（譜面画面でボンボンと音符を置いていく）。ここまでで、イントロは終わりです。さて、A～Cブロックを通して聴いてみましょう。どうですか？

（編）つながりました。なるほど。

（竜）（シーケンサーの画面を見ながら）ここまででちょうど2分です。この後、主題が入ります。うーん、あの曲のブロックを……。どうですか？

（編）いい感じになってきました。でも、この後が難しそうですね。

（竜）そうですね……。もう一度Cブロックの情景を繰り返すには、長すぎる曲になりそうですね。これは、やめましょう。それでは、「KOBE（仮称）」という私の音楽アドバイザーでもありグリー歌手でもあるyoriさんとの共同作品にあるフレーズを入れてみましょうか。拍子も違いますけど。で、またCブロックを入れると。

（編）ははあ、ずいぶんドラマチックになりましたね。

（竜）これで、3分50秒ですから、最後の余韻を入れて4分数秒超でちょうどいい具合の曲になりましたね。はい、ラフはこれで完成です。

（編）ほんとにできちゃいましたね……。

（竜）まだまだこれから音を加工したり重ねたりするのですが、最近私はシンプルな作り方にこだわるようになりました。持ち味の重厚さはそのままに、よりクリアな情景を伝えたいからです。以前のように、32トラック使う、なんてことはしません。今回は、使っても3トラックです。思い切りのよさにもつながるんです。これは、リアルタイム入力のよさも含めて、今回合同で収録している月（ライト）くん（※編注：tomonakaguchiさん）に教えてもらいました。彼は、リアルタイム入力のアンビエントとして、すごい完成度だと思います。CD屋へ行って、100枚買っても、彼のようないい曲は見つかりませんよ。ぜひ、彼の曲にある情景にも浸っていただき、合同作品の面白さを味わっていただければと思います。

（編）……彼がKIRAなんですか？

（竜）はい。でも、正義は必ず勝ちます。

（編）……。

（竜）ほんとに、勝ち負けではないのです。私にしかないもの、彼にしかないもの、そしてひとりひとりが同じようにセンスという名の素晴らしい世界をもっています。それに、優劣はありません。それぞれの世界が偶然出会い、お互いが共鳴し合って、新しい世界が生まれる瞬間がここに 있습니다。一度それを体験して継続しないと、私の人生に張り合いがないのです。月くんには、これからも良き友人でいてくれることを願っています。

（編）なるほど。ほんとに、LとKIRAみたいですわね。

今日は、どうもありがとうございました。



真実。

おそらくという推測でしかないが——というよりも私の中にある不安からこのメッセージを書かなければならないだろうという強迫概念にも似た圧力に、いまおののいている。それは、これまで、そしてこれからも永遠に語られることのないであろう、私の中にあるこの『シンセシス』の真実である。決して誤解を起こさないようにしたいとか、そういうことにはそもそも興味はない。だが、問題なのは、私が過ごしたこの2000年の孤独の中で、ぜひ主人公に知っていておいてもらいたいと願う真実がある。

事実と真実は異なる。高度に情報化された現代において、あらゆるメディアがあらゆる人の視点で事象を語る。意見はその人の考え方であり、その人の人生でもあるから、それを否定したり肯定することには意味がない。そこで語られる事象、例えば11月17日の4時に自宅でAさんが死んだ、という事実については、誰もが共通の事実として認識する。だが——それを額面通りにたいていは受け止めて記憶しない。上記の事実について、私たちは「それは残念なことだ」とか「もう世も末だな」とかさまたま印象を加えて記憶する。その記憶から、私たちは明日の行動を起こす要因と、事実に対する新たな視点をつくる。ここで、事実の歪みが発生する。つまり、事実は真実ではない。

真実は、私やあなたのことではない。当事者——上記の例ならAさんにとっての死は何を意味していたのか。何故死ななければならなかったのか。自殺？他殺？そして、どうして11月17日の4時なのか。死人の場合は口なしで確かに永遠にわからないことかもしれないが、少しでもAさんの真実に近づくことができるなら——私たちは事実の裏に隠された真実を共有することができるだろう。

『シンセシス』とは、まさに偽造された事実のかたまりである。それは、現実が存在し得ないし、物語故

の空想にある世界の事実。物語内にいた多くの者たち、そして世界観に共鳴し、この本を手にとってくれた冒険者たちや、世界をさまざまなかたちで表現した創世主たち、その誰もがここにある偽装の事実演技にさせられた主人公といえる。そこで、多くの印象を記憶し、感性を豊かにするライブラリを追加できたのではないかと思う。それについて、私は個人的に、人間だけがもち得る最も美しいものではないかと思うときがある。そうであってほしい、と願っているだけかもしれないが。だが——勘のいい主人公ならば、ここまで読み進めた時点で、何かが腑に落ちないと気づいているだろう——『シンセシス』の真実とは何だったのか。

それは——物語の中でシンと呼ばれていた——私自身だ。

何故ならば、私がこの『シンセシス』の創作者なのだから。

私は少なからず、私自身がこの星に生きる誰からも尊敬される存在であるよう、私自身に疑念が降りかからないよう、入念に演じてきたつもりだ。と、同時に、私自身の終わり——自然死ではなく“彼”に狙われて命を失うことになるであろう——という最後のシナリオも予測できていた。それは、もう間もなくはじまるだろう。そのために、いま、ここに遺書と題した文書を残すことにする。願わくば、“彼”の手に渡ることを祈りつつ……。

私がツヴァイアという私自身のコピー人間を生んだ事実は、私を世界の救世主として祀り上げる最も都合のよい方法だった。心理方面に精通している主人公ならなるほど、と思いついた節があるかもしれないが、アルバート・エリスの「論理療法」を応用したものだ。この考え方は、俗に非合理的概念 (irrational belief) を合理的なもの (rational belief) へと変えるものだと言われているが、それは表向きでしかない。

アルバートにとっての真実、本当に語られていなかったことは“自分の中にあるさまざまな自分という存在を選択させる”ことにある。私の中にあるいくつもの私のひとりがツヴァイアで、最も私が理想としていた私の存在だ。彼は、私の闇をすべて光に変えようとする強い信念と正義感によって突き動かされる、人間というものが誰もがどこかに憧れをもつ要素を兼ね備えており、彼を私の隠れ蓑に使うのには最も都合がよかった。もうひとつは「交流分析」のエリック・バーンが提唱した「ゲーム分析」と「脚本分析」を用い、私の理想の姿、世界にとっての尊敬を浴びるように入念な選択をした。それらの結果から、私はツヴァイアという彼を『シンセシス』の中へ投じた。主人公の誰もが彼に賛同し、その賛同は私のものになるようにした。本当は、私はツヴァイアのような人間でありたかったのだ。それが、どこにも語られることのなかった『シンセシス』の真実の入り口だ。

だが、彼も私も、私という命のもとにある同じ人間である。いずれ、彼はその違和感に気がつく。その時、彼は私を葬り、本当の自分を取り戻そうとするだろうと容易に予想できた。それまでに残された時間で、私にできること——すべきことは何かと考えた。それは、私がこれまで人間として最も忘れていたもの、愛すること、何もかも忘れて愛してやまないこと、を手に入れるべきだと思った。せめて最後は人間としての人生を全うしたかった、その想いからかもしれないし、またこれまで自分の生き方に懸命で、愛することを忘れていたからかもしれない。『シンセシス』は私の理想の世界、次世代の人類が生きるディシプリンを築き、淫らな行為を禁じたにもかかわらず。私は、これまでの人生、心底、寂しかったのだ。ただ「好き」と言ってもらいたいし、愛してやまない女性を強く抱き締めただけだったのだ。そして、彼女がそんな私に

何気なく言ったひとことが、これまでの私のすべてを塗り変えた。「あなたは、これまでの人生で、あなたのことを愛したい人を気づいていなかっただけなのよ——」

その瞬間、過去の思い出が、それはまるで走馬灯のように、目の前をゆるやかに、ときに激しい光を浴びながら駆け巡った。何もかもが、私の思い通りになっていると思っていた。すべての悲しみも憎しみも、『シンセシス』でさえも、私のいいように作り上げられた小さな公園にある砂上の楼閣だった。ああ、なんということだろう。そんなもの、そんなもの……それが真実だということのか。にわかに信じ難かった。私が真実ではなかったのか。では、私とはいったい……何なのだ？

*

前段まで筆を進めて、この行を書きはじめるまでにどれだけの時間が経っただろう。そもそも、私自身、このような展開になるとは予想できなかった。私は『シンセシス』の創作者であることは間違いないし、その想いにある真実は私ではあるはずだ。だが、そうならなかった。もはやこの遺書は、私の想いとは違う方向へ進んでいる。私が書いているのさえわからなくなった。これが神のいたずらか？ いや、それは民族の妄想だ。もしかしたら——私は、シンでもなくツヴァイアでもないのかもしれない。もしそうであるならば——選択を誤った。もはや取り返しのつかない、大きな誤算だ。この推測に基づき、私はすぐに端末に向かい、このシナリオを修正するのにどれくらいの時間とコストがかかるか瞬時に計算しようとした。そして、私はその表示結果に愕然とした。

「Certification Denied」

また、しばらく空白の時間が流れたと思う。私という人格が、別の人格に変わったようだ。この端末は、万が一何が起こっても大丈夫のように、本人の人格にしか動作させることができないよう高度な精神認証をしているためだ。終わった……すべてが終わった……。これで、よかったのかもしれない。だが、ツヴァイア、おまえもそれでよかったのか。

（ここで、シンの記録が途絶えている）

現実。

SYN-THE-SYS

ADVENTURER'S GUIDE BOOK

シンセシス アドベンチャーズガイドブック

2007年11月17日 初版第1刷発行

■著者

生田 茂／星野 圭亮／山下 惣一郎／tomo-nakaguchi

■発行所

ジェネレーターズゴア (gen-era-tors_CORE)

〒214-0021

神奈川県川崎市多摩区宿河原2-36-1-302

■お問い合わせ先

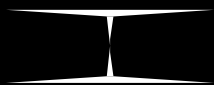
info@gen-era-tor.com

■印刷・製本

緑陽社

Copyright (C) team gen-era-tors_CORE, 2007

All rights reserved. Printed in Japan.



" one to one. "
one sadness generates one music
one impression generates one picture
one memory generates one story
one dream generates one field
one piece to one heart generates one never-ending world.