

『くすぐり遊戯に、忍び舞う』 《stage26 チョイス・ザ・ティツクリツシュメント》 試し読み

目次（クリックで飛べます）

プロローグ	2
第1ラウンド	5

プロローグ

忍舞が目を開くと、そこは直径3メートル、高さ4メートルの小さなカプセルの中だった。辺り一面真っ白なカプセルの中にある四脚が床と固定された椅子に、忍舞は全裸で拘束されていた。

「まあ、ありがちな拘束ですね」

両腕の手首と肘のあたりに黒いベルトが肘置きを挟んで巻きつけられ。脚部は足首と膝に対して、腕と同じベルトが椅子の脚部を通して装着。とどめとばかりに、腰にもベルトが一本、椅子の腰掛けを通して巻かれている。

目覚めると裸にされていた上に、厳重な拘束が施されていた。

常人であればよくて混乱。多くは錯乱状態で暴れ、叫び出すところだが、忍舞は至って冷静。というより、何一つ違和感を感じていないかのようなだった。

それも当然のことで、忍舞は“プロプレイヤー”なのだ。裏の世界で開催されている興行の。

その名もティクルゲーム。くすぐり嫌いのくすぐったかりの美人に、くすぐりを伴うゲームをプレイさせ、その様子を中継、あるいは録画した映像を販売することで、表と裏の世界を含めて、現在最も稼いでいる興行。

忍舞はティクルゲームの運営と最低月二回の参加義務を伴う年俸契約を結んでいる、くすぐりゲームのプロプレイヤー。

今回で26回目の参加となる忍舞にとって、この状況は慣れたものだった。これから自分が何をされるのか当然理解しているし、設備を見ればおおよそゲームのルールも予想がつく。

忍舞は極度のくすぐったがりでくすぐり嫌いだが、さすがに慣れているので取り乱すようなことはない。

「ひとまず、状態を確認しますか。身体は動かない。足は少し床から浮いている……ということ、くすぐり方が複数あるゲームですね」

足の裏が床と接触している場合、最初から最後まで同じ方法で足の裏をくすぐってくるパターンが多い。

逆に足が床と離れている場合、足が宙に浮いているため責め方のバリエーションが多くなる。

そのことから、今回のゲームは複数のくすぐり方をされるゲームだと推測できる。そこからわかることは、くすぐり方に区切りがある可能性が高い。

時間経過でくすぐり責めがレベルアップして、くすぐり方が変わる。と言ったパターン。

忍舞が前を向くと、カプセルの前面が半透明になっており、外の光景が少し見えた。

外には忍舞が入れられているのと全く同じカプセルが、自分のを含めて計10個、円形に規則正しく整列している。

中に人が入っているかは、カプセルがマジックミラーになっているらしく、不透明であるため確認できないが、10名で行うゲームであることがわかる。

そこに、カプセル前面に備え付けられているモニターと、右側の肘置きのちょうど右手のひらの位置にある円形の押しボタン。

それらを合わせれば、おおよそそのゲームの概形が見えてきた。

「10人が同時にくすぐられ、このボタンを押せばくすぐりが止まる、という仕組みでしょうね。くすぐられ初めてからボタンを押すまでの時間を競うゲーム、なのは間違いのないと思います」

モニターに経過時間が表示されることは明白。くすぐりに屈服する様を観客は好む傾向があるため、ルールもおそらく間違いない。

だからこそ違和感があった。ティクルゲームは興行であるため、美人にだけ参加資格がある。しかし、いくら美人だとしても、同じ女性がただくすぐられているだけでは、観客は飽きてしまう。

だから、ティクルゲームに参加できるのは多くても10回程度が限度。それ以上の回数の参加を許される……ましてや運営と年俸契約を求められるほど需要があるプレイヤーというのは、美貌以外の才能を有している。

身体能力に優れているため、拘束がないゲームで派手なプレイを行う。洞察力に優れ、駆け引きや謎解きで観客を惹きつける。そういった突出した魅力が求められる。

忍舞にはそうした才能はない。運動の経験はあるし、そこそこ鍛えているため、体型は性的魅力を損なわない程度に引き締まっているが、スポーツ選手として通用するレベルには程遠い。

頭は良い方ではあるが、難関大学に合格したり、起業して成功するほどではない。

では、忍舞の突出した才能とは何か。くすぐりに絶対に負けないのだ。ティクルゲームでは、くすぐりの強度で難易度設定を行っている。

このくすぐり責めを与えれば、プレイヤーは行動不能になるといった風に。

忍舞はそうした運営の想定を超え、いかなるくすぐり責めをも振り伏せ、ゴリ押しでくすぐりゲームをクリアしてしまう。

謎を解くことでくすぐり責めの妨害が止まるという仕組みのくすぐりトラップダンジョンを攻略するゲームを、謎を一切解かず正面突破したり。

そうした根性一本で過酷なティクルゲームの世界を生き抜く姿が、観客に受けていた。

つまり、運営が忍舞に期待しているのは、過酷なくすぐり責めを耐え抜き、ゲームをクリアする。あるいは、絶対にくすぐりに負けない忍舞が、ついにくすぐりに負けて敗北し、ペナルティを受ける姿。そのどちらかを期待している。

逆に言えば、ティクルゲームの歴史上、忍舞ほどくすぐりに耐えるプレイヤーは存在しなかったということ。

そんな忍舞に、くすぐりに耐える時間を競わせるゲームをプレイさせたらどうなるかなど、目に見えている。

忍舞が案の定、誰よりも長く、くすぐり責めに耐え、いつまでもリタイアボタンを押すことなく、あっさり1位になる。

「いくらなんでも、その展開はまずいですよね……」

忍舞自身、自分で言うのもなんだがと思いつつ、くすぐりに誰よりも長く耐える確信があった。

正直、今回のゲームが予想通りであれば、ゲームが成立していない。そんなことは、運営が最もよく理解しているはず。

ということは、ルールに一捻りある。くすぐりに絶対に負けない忍舞を追い詰める、特別な何か。

「悪い予感がしてきました」

ルール説明を聞いてすらいないが、忍舞は少し不安だった。苦戦の足音。それが耳元でコツコツと鳴っているような気がした。

そんな気分を知ってか知らずが、カプセル上部にあるスピーカーからノイズ音が流れる。

ゲームマスターによるルール説明が始まる合図だった。

※※※

『今回行うゲームは、“チョイス・ザ・ティックリッシュモメント”。ルールは単純です。ラウンド開始と同時にくすぐり責めが始まります。限界だと感じたタイミングで右手のボタンを押していただくとリタイアとなり、くすぐり責めが停止します』

ゲームマスターの女性は、これまでに何度か聞いたことのある声だった。抑揚のない落ち着いた声色をしており、それが物語に登場する拷問官のようで、忍舞はあまり良い印象を抱けなかった。

まあ、こんな最低なゲームの運営に好印象を抱く方が難しいのだが。

そうした心情はともかく、ここまでのルール説明は忍舞の予想通り。

『参加者全員がリタイアボタンを押した時点で、結果を集計し、くすぐり責めに耐えた時間をモニターに表示します。ゲームクリアとなるのは、第2位となったプレイヤーとなります』

やっぱり。忍舞はそう思った。素直に1位になればクリアというルールでは忍舞があまりにも有利すぎる。もっと言えば、経験者に有利すぎる。

ティクルゲームは初参加者と経験者が同時に同じゲームをプレイさせられる。それでは初参加者が理不尽を感じ、二回目以降の参加を躊躇う要因となりかねない。

全裸で縛られてくすぐられることになるゲームの参加者を集めるのは容易ではないため、ゲームは初心者であっても勝てるように調整されている。

くすぐりに耐えた時間を競うゲームであれば、豊富なくすぐられ経験がある経験者が圧倒的に有利。

しかし、2位を取るとなれば話が変わってくる。なぜなら、耐えすぎると1位になってしまうから。

誰よりもくすぐりに耐える自信があるプレイヤーが限界まで粘ったら、1位になってしまう。だから、自分の限界より早くリタイアボタンを押すことになる。

そうした心理が全員に働くのだから、このゲームは自分の限界までくすぐりに耐える単純なゲームではなくなる。

姿の見えないプレイヤーたちの心理を読み、的確なタイミングで降りる。そうした駆け引きの要素が生まれる。駆け引きが通用するのであれば、くすぐりに耐える術を身につけていない初心者であっても、2位に滑り込める可能性が出てくる。

『流れを整理します。ラウンド開始と同時にくすぐり責めが開始。リタイアボタンを押すまでの時間を計測し、第2位となったプレイヤーがゲームクリア。この流れを計7回行います。最終第7ラウンドまでクリアできなかった三名のプレイヤーが敗北となり、12時間のペナルティを受けていただきます』

チャンスは7回。プレイヤーは全10名であるため、クリア率はちょうど7割。そこまで狭い関門ではない。

かといって、のんびりしていただけるほど広い間口でもない。確実に三人はクリアし損なうルールである以上、熟練者である忍舞であっても油断はできない。

『ルールは以上ですが、細い説明が二点あります。一つ目は、ラウンド開始と同時に即リタイアされては、見せ物として成立しないため、ラウンド開始から5分が経過するまではリタイアを受け付けておりません。5分経過するまではボタンを何度押しても反応することはありませんし、リタイアを予約するといったこともございません。ラウンド開始から5分経過後、初めてボタンを押したタイミングが、リタイアしたタイムとして記録されます。二点目は、5分経過するごとにくすぐり責めが強化されます。そうすることでプレイヤーにリタイアを促し、決着がいつまでもつか

いという事態を防止しています。ルールの説明は以上となります。それでは、皆様のご健闘をお祈りしております』

ゲームマスターによるルール説明が終わり、いよいよゲームが始まる。

真っ暗だったモニターが点灯し、画面には第1ラウンドという表示と、タイマーが表示される。

「さくっと最初に抜けて、さっさと家に帰りましょうか」

忍舞には自信があった。なぜなら、くすぐりにいつまでも耐えられる自信があるから。すなわち、好きなタイミングで自由自在にリタイアできる。

タイムを自在にコントロールできるのだから、2位になるなんて余裕だと、忍舞は考えていた。

ついさっきまで、苦戦するかもしれないという予感を抱えていたことを見落としながら。

第1ラウンド

ゲーム開始と同時に、忍舞が座る機械椅子の各所から、6本のマジックハンドが現れ、彼女の裸体を思い思いにくすぐり始めた。

「くふうう……今回もっ……くはっっ、くううっふふっっ……これですか……芸が、ないですねっ……」

全裸で縛られたまま、両脇の下、脇腹、足の裏を機械の指先にくすぐられる。その苦痛は、26回目の参加となる忍舞であっても耐え難い刺激。

それでも忍舞は、強がり口をしながら、笑いを押し留める。今回のゲームにおいて、笑いを耐える意味などないが、あっさり笑わされたくないという、人として。そして、ティクルゲームのプロとしてのプライドがあった。

それだけでなく、笑いを耐えることが直接クリアに繋がるゲームも多々あるため、くすぐったさに耐える練習を実践で積むという、未来のゲームで勝つための成長機会の一つとしても、忍舞は笑いを堰き止め続ける。、

「こんなことを……何時間続けても、リタイアなんてしませんよっっ……くうう……」

この程度の、ティクルゲームとしては最低レベルのくすぐりだとしても、数時間も続ければ他の9人がリタイアするだろう。

仮にこのくすぐりが続くとしても、忍舞は1時間もすれば、二番目にくすぐりを耐えたプレイヤーとなるために、リタイアせざるを得ない。

そうしたゲームでの立ち回りを抜きにした場合、この程度の責めであれば、忍舞は何時間でも。いや、何ヶ月でもこの椅子に座ってられる自信があった。

「最初の5分は……ムダな時間なんですよ……飛ばしてっっ、いただけませんかねっっ……」

身体に点在する弱点から送り込まれてくる笑いたい衝動に、時折言葉を詰まらせながらも、忍舞はくすぐりに耐え続ける。

くすぐりゲームの場数をそれなりに踏んでいるため、くすぐられ慣れている忍舞には、まだまだ余裕があった。

その余力で思考をする。リタイアが可能になる5分経過後、いつ、どのタイミングでリタイアすべきかについて。

“最後までリタイアしなかった者がクリア”というルールなら、やることは単純。ただひたすらに耐えればいい。

だが、そのルールでは“耐え続けること”があまりにも最適解であるため、忍舞のような“決して心折れぬプレイヤー”が2名以上同席した場合、千日手になる。、

そうした無限にゲームが続く可能性を潰しつつ、ゲームとしての駆け引きを生むための仕掛けが、“二番目にリタイアしたプレイヤーがクリア”というルール。

“一番耐えた”ではなく“二番目に耐えた”と一つ順位を下げるだけで、事態は相当に複雑化する。

仮に、ありとあらゆるくすぐり責めに屈することのない不敵のプレイヤーがいたとしても、ただ耐えているだけでは一生勝てない。

勝つためには、三番目にリタイアしたプレイヤーの出現をいち早く察知し、勇気を出してリタイアしなければならない。

一方で、二番目に耐えれば勝利というルールにより、経験不足によりくすぐり耐性が低い初参加や初心者にも勝利の余地がある。

それはある意味、“二番を目指す”という事象特有の性質、ないし、ある種のパラドックス。すなわち、全員が二位を目指すというルールにおいては、本来一位になるポテンシャルを持つ者があえて二位相当の成績を出すということ。

それを察知した本来二位が相応しいプレイヤーは、自分の実力よりも低い成績……例えば、三位相当の成績を出すことで、二位になろうとする。

さらにそれを察知したプレイヤーは、全員が実力を出し切れれば四位相当の成績が巡り巡って二位になることを洞察する。

さらにさらに、この思考を理解したプレイヤーは、五位相当の成績が二位になる……と、無限に成績が下降していくことになる。

実際のところ、そんな不毛かつ理想的な成績の下げ合いが起こることはまずない。というのも、ゲームに参加しているプレイヤーの背景が不明であるため確定ではないが、初参加者や初心者は、いま忍舞が受けているティクルゲーム基準ではじゃれ合い程度の。しかし、一般視点では拷問レベルのくすぐり責めに苦しみ喘ぎ、目の前のくすぐったさから逃れたい一心で、リタイアが可能となる5分を待たずして、リタイアボタンを押すことになるからだ。

つまり、ラウンドがある程度進み、一定以上のくすぐり耐性を持つプレイヤーたちが離脱するまでは、くすぐりに耐えられる者同士での読み合いになる。

自分はまだギリギリ耐えられるくすぐったさだから、他のプレイヤーはまだ降りていない。あるいは、ギリギリ耐えられるくすぐったさだからこそ、ここで降りればちょうど二位になれる。そういった駆け引きを制さない限り、勝ち目はない。

「とりあえずっ、ふふっ……くすぐりの強さがどの程度上がるかを確認っ……してからですね……」

目の前のタイマーで4分50秒が経過したことを確認した忍舞は、リタイアするタイミングの考察を保留することにした。

結局のところ、とても受けていられないくすぐり責めが始まってしまえば、目の前にあるリタイアボタンを反射的に押してしまうことは、くすぐりの辛さを身をもって知っている忍舞が一番よくわかっている。

激しすぎるくすぐったさの前では、駆け引きや思考などたやすく塗り潰される。いまここでリタイアしても二位になれない。それがわかっていたとしても押してしまう。

くすぐり嫌い、かつ、極度のくすぐったがりの少女と女性を集めたティクルゲームにおいて、それは必然なのだから。

※※※

ゲーム開始から5分が経過し、タイマーにリタイア可能の文字が表示される。

「誰が、リタイアするもんですか……」

忍舞は脇の下の窪みを抉るような。脇腹をマッサージするような。そして、土踏まずの皮膚を研磨するような。合計30本の機械の指先が与えてくる激しくすぐったさに声を振るわせながらも、気力は全く衰えていない。

他の9人の内の何人かを占める初心者の中には、ティクルゲームの参加前に説明されて想像していたくすぐったさを大きく上回る擦感に、ゲーム開始と同時にリタイアボタンを押してしまい、その勢いのままリタイアした者もいることだろう。

だが、一定のくすぐられ経験を持つ中級者以上のプレイヤーは当然、この程度のくすぐり責めに根を上げたりはしない。

忍舞は、自らくすぐられ続けることを選ぶ屈辱を感じつつ、椅子から4本のマジックハンドが新たに追加されるのを視認した。

それはルール説明で告知されていた、プレイヤーにリタイアを促す処置……というのは、ゲームという体裁を保つための建前。かわいい女の子をくすぐって笑わせたいという、邪な欲望を叶えるためだけに、ティクルゲームは存在している。

そのことを誰よりも知りながら、忍舞は勝つためにくすぐりを受け入れる。

「ふざいいっっ……催促がっ、少し足りないんじゃないですかっ……」

忍舞の、大理石のように滑らかな左右の太ももを、マジックハンドが一本ずつ手のひらで撫で、指先を爪が僅かに沈むほどに突き立て、くすぐる。

それと同時に、裸にしないと存在がわからない忍舞の両胸の側面を、日本のマジックハンドが揉むようにくすぐり始めた。

太ももと胸部という、敏感かつセンシティブな部位に対するくすぐり責めが加わったことに、忍舞は耐え難い不快感とくすぐったさを感じるが、挑発的な言葉で言い返せるほどの余白があった。

それは、くすぐったさ感じていないわけでも、くすぐりの強さが緩いわけでもない。肌が敏感でない者でも、裸で縛られたまま、これだけくすぐられたら、笑うどころでは済まない。

それが、極度のくすぐったがりである忍舞ともなれば、感じている擦感筆舌に尽くし難い。

それでも笑いを耐える。耐えてしまう。

苦しみに耐えること。それだけが、これまでの人生で何一つ上手くいくことのなかった忍舞がようやく見つけた、ただ一つの、誰よりも優れた能力だから。

耐えること以外に縋る才能がないから、忍舞は極限のくすぐったさの渦中であろうとも、決して笑わない。笑いたい衝動を気力のみでねじ伏せ続ける。

「こんなことを続けてもっ……時間っ、の無駄ですよ……退、屈、なんですよ……」

我慢強い並の感度の人間でも、反射的にリタイアボタンを押してしまうだろうくすぐり責めを受けていながら、忍舞はリタイアという発想はおろか、その概念が最初からないかのような振る舞いだった。

笑って楽になりたい。本音を言えば、くすぐられたくない。それでも、負けたくない気持ちの方がずっとずっと強い。

そうしている間にも時間は過ぎ去っていき、リタイアが可能になってから5分が経過した。

くすぐり開始から累計で10分が経過したことで、椅子からさらに4本のマジックハンドが追加された。

「なる、ほど……5分に一回のレベルアップに上限はないっっ……！？　ぷははっっううう……」

忍舞の心には、笑いたい衝動が絶え間なく浸水し続け、それを根性という蓋で押さえつけていた。表面張力と比喻しても良かった。

その忍耐が4本のマジックハンドの手により刹那、破綻に至り、笑いが溢れ、背筋が背もたれから跳ね上がった。

2本のマジックハンドが、健康的に鍛え上げられた忍舞の腹部を責め立てる。1本のマジックハンドが、おへそを指先でほじくり回したかと思えば、もう1本が鳩尾の辺りを優しく突つき回し、くすぐったさを与える。

忍舞の背面を責めるマジックハンドは、背筋をなぞり、お尻を撫でるようにくすぐる。

脇腹を執拗にくすぐられている状態で、腹部への追撃はとても耐えられたものではなく。背後へのくすぐりは、不意打ちに近いものがあり、実際に感じるくすぐったさよりも、くすぐったい。

ある程度熟達したティクルゲームプレイヤーであっても、ここまで笑ってしまえば、もう立て直すことはできない。だが、忍舞はそこから笑いを押し込めた。

無論、軽口を叩こうと口を開けば、煽りよりも先に笑いが出してしまうほどの危うい均衡状態。それでも、忍舞は耐えた。耐え難きくすぐったさを。

「ふううつつ……つうあああああつつ……」

忍舞は嬌声にも似た呻き声を上げながら、さすがに考え始めた。“いつリタイアするか”について。

極論、永遠にこのボタンを押したくなかった。忍舞は7回目のティクルゲームで敗北を喫してから、くすぐりに屈さないことを信念にティクルゲームを続けてきた。

だから、くすぐり対する敗北宣言であるリタイアなど、彼女の信念からすると押せたものではない。

しかし、適切なタイミングでリタイアしなければ、2位になることはできない。

忍舞の心中は複雑だった。誰よりもくすぐりに耐えられると誇示したいという、くだらないという自覚があるプライドがある。

一方で、表の世界で何一つ成功できなかった忍舞は、ティクルゲームの世界では爪痕を残したいと切に願っていた。だから、ティクルゲームのプロとして、史上最高年俸を目指している。ならば、第1ラウンドでサクッと勝利して、プレイヤーとしての実力を示したいという思いもある。

どうせ第7ラウンドまであるのだから、第1ラウンドはありえないほどの長時間……いっそ、丸一日くらい耐えてやろうか。そんな気持ちが、心の7割以上を占めてさえいる。

しかし、そうした明らかにゲームの勝敗とは無関係な行為は、観客と運営に嫌われる。初参加や初心者ならともかく、運営と年俸契約をしているくすぐりゲームのプロたる忍舞には、真剣にゲームに挑む姿勢が求められる。

真剣にプレイした結果が、勝つためのベストプレイでなかったことは構わない。辛いくすぐり責めの中で、最善と信じた結果が、さらなるくすぐり責めの呼び水となる展開は、忍舞には理解し難いことだが、見る者にとっては最高らしい。

しかし、端からベストプレイを目指さない姿勢は最悪だ。くすぐられる、くすぐられないに関わらず、プロ失格。

そもそも、運営と観客は、忍舞がくすぐりに“負けない”ことなど知っている。負けるにしても、忍舞が行ったリタイアが、“くすぐりに耐えられないリタイア”か“2位になるタイミングと読んでのリタイア”か。それくらい判別してくる。

「邪は……よくないですからねっ……ふふっ……」

忍舞は勝つために最善を尽くすと決断する。自分はプロプレイヤー。女性を裸で縛って、激しくくすぐるという、史上最悪のゲームにおけるプロゲーマーなのだ。

一般には忌避される職業。とても親や知り合いには言えない仕事。それでも、だからこそ、誇りがある。

それ故に、リタイアはまだしない。自分が笑わずに耐えられる程度のくすぐり責めに、9人全員がリタイアしているとは、とても思えなかったから。

※※※

第1ラウンド開始から15分が経過。忍舞をくすぐる14本のマジックハンドによるくすぐり責めが、さらなる次元に突入する。

「っっ、ぎは、何がっっ……」

更なるくすぐったさを覚悟した忍舞は、身を固くして一層激しさを増すだろう擦感に備える。

経験者故に、くすぐり用オイルなどの、後に影響する強化は、ゲームの性質上まだ行われないと確信している。ならば、これまで通りマジックハンドの追加か。それとも、他の手段か。

その答えを、忍舞はその柔らかな肌で直接知ることになった。

「っっくううう……………こっっっ、むりいいい…………っっっぶっははははあぁあぁあぁあっっ！！！！！！ くすぐっだいいいい！！！！！！」

此度のレベルアップは、これまでのマジックハンド4本分の強化とは、まるで違った。明らかに次のステージへ、くすぐったさが移行した。

でなければ、忍舞がこうもあっさりと笑わされ、“くすぐったい”と声に出して認めるわけがない。

「そこっおおおおっはははっっ！！！！！！ そこだけはっっっはははっっ！！！！！！ きついきついいいっっ！！！！！！」

15分を境に生じた変化はシンプルかつ凶悪。忍舞の裸体に群がる14本のマジックハンドの全体に、マッサージ器具のようなつぶつぶが生じた。

言ってしまうばただそれだけだが、くすぐられる側からすると“それだけ”では断じてなかった。

つぶつぶという変化に伴い、マジックハンドのくすぐり方が変化し、身体に点在するくすぐったいツボを刺激するように、指圧を加えるようになった。

その結果、これまでは満遍なく薄く広く拡がるようなくすぐったさだったものが、深く一点を穿つようなくすぐったさへ転じた。

それが狭い範囲ならいくらか耐えられただろうが、マジックハンド14本、70本の指先と14の手のひらによる狭く深いくすぐったさが、全身に広がっている。耐えられるわけがなかった。

「きゅうにっっ、はげしぐなりすぎいいいいっっはははっっ！！！！！！ とめてとめでえええっっへへっっ！！！！！！」

止めてと頼まなくても、このゲームでは自分の意志一つで、ひとまずくすぐったさから解放してもらえる。

そんな基本ルールを、忍舞ほどのプレイヤーから吹き飛ばしてしまうほどの暴風的くすぐったさ。

これまで忍舞は、初めの2,3ラウンドはくすぐったさで初心者を選りかけ、くすぐりに慣れている中級者以上同士で、2位になるための心理戦をさせる魂胆なのだと考えていた。

だが、違った。まるで違った。このゲームは嘘偽りなく、くすぐったさに耐えかねて“リタイア”を押す“ゲーム”。

初心者も上級者も無関係に、“リタイアを反射的に押してしまうほどのくすぐったさ”を与えてくるゲームだった。

「ぐぎいいっっひひっっはははっっ！！！！！！ おっ、おさせでえええ！！！！！！
おさせてくださあああああはははっっ！！！！！！」

忍舞はくすぐったさのあまり絶叫し続ける。この悍ましいくすぐったさから解放されたいあまり、右肘掛けに備え付けられているリタイアボタンに、手のひらが乗ってさえいた。

それでも、忍舞自身にすら理解できない斥力が、右手とボタンの間に生じていた。

忍舞の理性は一瞬で跳ね上がったくすぐったさで半壊状態に陥っていたが、本能の部分がまだ押してはならないと肉体を押さえつけていた。

忍舞を除いた9人のプレイヤーたちの実力はおろか、容姿すら不明。しかし、プロが忍舞一人だとは思えない。同程度の熟練度のプレイヤーが、最低でも3、4人はいるだろう。

忍舞の経験上、ほとんどのゲームにおいて、半数が初心者を占め、3割程度を中級者が。残りを上級者やプロが担うというのがありがちな分布だった。

忍舞の文字通りかつ比喩的な肌感覚で、先ほどまでのくすぐったさは、中級者以上が根を上げるほどのものではない。

あのくすぐりは、初心者を足切りするための責めだった。対して、15分を過ぎてからのくすぐりは、くすぐりゲームのプロたる忍舞が苦痛を訴えるレベル。

最低でも5人は存在すると思われる中級者以上のプレイヤーとの我慢比べは、いま始まったばかり。

現在時刻は15分24秒。ここでリタイアしたら、その順位は4位か5位。反射的にリタイアしているプレイヤーが続出していれば、3位はいけるかもしれないが、2位以上は絶対に無理。

このくすぐったさを浴びながらの24秒は、理性で解放を先延ばしにできなくはない時間だと、忍舞の敏感な肌感覚が訴えている。

だから、まだくすぐりを停止させることはできない。

「くるしいいいっっひひいいっっ！！！！！！ つらひいいいいっはははははっっ！！！！！！ でもまけないいいいいっっ！！！！！！」

忍舞はいまにもボタンを押しそうになる右手を静止し続ける。くすぐったさに笑い苦しむだけでも相当な負担。すでに余力など消え去っているが、気力の残滓でリタイアにかかった手を押し留めた。

そして考える。他のプレイヤーはこのくすぐりに、いつ根を上げるだろうかと。

タイマーの表示は15分48秒。4,5人はいると推定される忍舞と戦えるプレイヤーたちのうち、1,2人はリタイアした頃合いだろうか。

そうだとすると、2,3人はまだ戦っている。自らの限界を感じつつ、くすぐりからの真の解放を手にするために、仮初の解放には手を染めず、懸命に耐えているはず。

その予想は少し楽観的かもしれない。もう少し悲観的な予測を軸に考察すると、もう少し耐えれば、3位と4位の席が埋まる。その瞬間を見計らい、2位に滑り込み、第1ラウンドでゲームを抜ける。

「かつかつかつうううふふふっはははっっ！！！！！！ ぜったいいいい、いまかつうんですううははっははっ！！！！！！」

裸で縛られ、くすぐりに爆笑させられている美少女の姿はあまりにも無様だが、ゲームに鮮やかに勝ちさえすれば、チャラになる。忍舞はそう信じていた。

もう少し。もう少し。あと少しくすぐりたいのを我慢すれば、今回のくすぐりゲームもやり過ごせる。

そこで疑問が生じる。“もう少し“って具体的にどれくらい？

いまが16分11秒。ここから1分か。それとも2分。あるいは、次のレベルアップがやってくる4分後のことか。

そもそも、いまこのくすぐったさと戦っているプレイヤーは自分の他に何人いる？

実は、残っているのは忍舞だけで、他は早々にリタイアして。自分は無意味に笑っているだけではないか？

公開情報がほとんど存在しないこのゲームにおいて確かなことは、二つだけ。経過時間と、肌で直に感じるくすぐったさ。

極度のくすぐったがりの忍舞は、このくすぐったさが他者にとってどれほどの苦痛に相当するのかを正確に推測することは難しい。

それでも考える。考えた末、自分以外に一人か二人はまだ戦っていると推理した。

根拠は文字通り肌感覚。確かにこのくすぐったさは耐え難いものであり、いますぐリタイアボタンを反射的に押したくなる。

だが、押したくなるだけで押さずに耐えている。極度のくすぐったがり屋の忍舞が押さずに耐えているのだから、他にも耐える者がいると考える方が自然。

他に耐えているとして、一人の可能性の方が高いと忍舞は思っている。しかし、2位になるには一定過酷なくすぐりに耐える必要があるルールであるため、普段よりも強い忍耐力を発揮し、食らいついているプレイヤーが追加で一人いて、いま奮闘しているのが忍舞を含めた三人だと決めつける。

根拠などない、全身の肌で感じるくすぐったさと、これまでのくすぐられ経験からの推理。だが、自分の読みに全身全霊をベットできない者が、勝負の世界で頂点に立てる道理はなどない。

「こっ、ここでおわらせるうううっ、はははっっああああああ！！！！！！」

ここで自分の読みを疑ってリタイアし、3位になったら、それこそくすぐられ損。無意味にくすぐられた上に、次のラウンドにも参加させられ、また今回と同じくらいくすぐられることになる。

ここでもうちょっとだけ我慢して、2位になる。それが最善。その一心でくすぐりに耐え続け、ついに20分の大台を超える。

その意味を知らない忍舞ではなく、20分になることをある意味では恐れ、ある意味では期待していた。

大嫌いなくすぐりが強くなることは怖い。それと同時に、くすぐりが強くなれば、反射的にリタイアして、3位になるプレイヤーが出てくるかもしれない。忍舞はそれを期待していた。

だが、その期待を物にするためには、忍舞自身が強化されたくすぐり責めに、リタイアボタンを反射的に屈さないことが絶対条件。

既に14本のつぶつぶがマジックハンドにくすぐり尽くされている中、忍舞は右腕に意識を集中させ、主導権をくすぐったさに譲るまいとする。

そしてついに、忍舞が座らされている椅子の各所から6本のつぶつぶマジックハンドが追加された。

「ぶぎゃああああっはははっっああああ！！！！！！？？？ むりむりむ

りいいいっっっ！！！！！！ わらいじんじゃうううっっ！！！！！！」

忍舞の笑い声は、くすぐり責め同様、一段階進化した。より獣じみた、艶やかなものへと。

追加された6本のうち、2本のマジックハンドは忍舞の首回りを責めた。表面のつぶつぶを鎖骨の窪みや喉に沈めるように動きで、柔らかな皮膚の下に沈んだくすぐったい神経を掘り当て、ツルハシで突くように刺激する。

2本のマジックハンドは、忍舞の左右のふくらはぎから脛の辺りを、皮膚表面を撫でるように動く。その中途半端にも思えるくすぐり方が、つぶつぶによる刺激を敏感に感じさせ、忍舞は椅子の脚部と結び付けられた両脚を必死に振り回そうと躍起になっている。しかし拘束が厳重であるため、小刻みに振るわすことしかできない。

残りの2本は、既に左右1本ずつのマジックハンドにくすぐられている脇の下に加勢した。左右1本ずつが2本ずつになっただけと言えばそれまで。だが、忍舞最大の弱点でもある脇の下へのくすぐったさが純粋に倍になったのだから、無様にかわいく笑わされているが、笑い事ではなかった。

「やめてとめてやめでえええっつへへっっ！！！！！！ くっ、ぐるじいいっつははっ！！！！！！ ひいいいいっつふううっははははっ！！！！！！」

忍舞は自分の忍耐に限界を感じていた。しかし、反射的にリタイアボタンを押すことだけはしなかった。自分が押さなかったということは、“生き残っていると推測している他の二人”も同様に、リタイアしていないはず。

なら、忍舞だって押すわけにはいかない。忍舞は激しくくすぐり責めを受けている間に、リタイアを押すタイミングを決めていた。それは、自分がリタイアボタンを浅く押した直後。

忍舞は自分の精神力がこの中で一番だという自信がある。だから、くすぐりゲームの猛者たちが反射的にリタイアしてしまうくすぐったさを浴びたとしても、ボタンが反応する直前で我に帰れる自信があった。

だから、自分がリタイアボタンに手をかけてしまった一瞬後が2位に滑り込めるタイミングだと確信している。

忍舞を含めて三人が同時にくすぐったさに屈服し、リタイアする。しかし、三人が全く同時にボタンを押すなんてことはありえない。そのわずかな時間差に、忍舞は忍び込む。それこそ、彼女が描いた必勝法。

「ぐずぐっだいいいてえええっ！！！！！！ どうせだれもりたいあしないんだからああああああっ！！！！！！ さっさとつよくしてえええっええええっっははははっ！！！！！！」

これまでのマジックハンドの追加は4本ずつだったが、今回は同時に6本。それも通常のマジックハンドではなく、より激しくくすぐったさを与えてくるつぶつぶマジックハンド。

あまりにも激しい、非人道的リタイア催促。

忍舞はただ耐え続ける。耐えることでしか勝てないから。

※※※

第1ラウンド開始から28分16秒が経過。忍舞は阿鼻叫喚のくすぐり地獄で、まだ耐え続けていた。

「ふぎいいっつはははっ！！！！！！ だああっつはははっ！！！！！！」

25分が経過した段階で追加された6本のマジックハンドは、脇腹、太もも、足の裏に食らいつき、くすぐったさを倍にした。

その結果、忍舞は意味のある言葉を発することができなくなっていた。そんな有様でも、リタイアせずに耐えていた。

というも、2位を目指す以上、誤って3位や1位になることはあり得る。忍舞の想定では、自分を入れて3人で耐久レースを行い、30分を超えた時点でのくすぐり責めに屈服すると読んで押した。

忍舞は強化された瞬間のくすぐったさを耐えたため、次の強化が行われる5分は最低でも耐えられたのだが、他の2人が耐えられないと考え、ボタンを押した。

しかし、2人とも少しは耐えたと読み、ちょっと先延ばしにしたのが不味かった。だが、これは誤差。苦痛に耐えた以上、報われなかったという事実に堪えるものがないと言えは嘘になるが、それくらいは覚悟の上。だったのだから……

「……な、んですか、これは……」

2位に表示されたタイムを見て、忍舞は青ざめた。2位:16分05秒。3位:15分49秒。4位:15分35秒。5位:15分2秒。6位:10分14秒。7位:10分03秒。8位:5分11秒。9位:5分3秒。10:5分00秒。

蓋を開けてみれば、忍舞の読みは大外れ……いや、論外だった。2位が16分でリタイアしたところを、忍舞は30分も耐えてしまった。くすぐりの強化段階で言えば3つ分も多く耐えるという、このゲームの歴史上稀に見る、前人未到の圧倒的第1位。

これが1位を目指すルールであれば圧勝すぎる圧勝。最高のプレイ。だが、このゲームの勝利条件は2位になること。このルールにおいて2位とダブルスコアというのは、大ボケもいいところ。

前方に設置された的にボールを当てるゲームで、真後ろにボールを投げるよりも遥かに愚かしい暴投。

「また……やらかしたんですか……私は……」

ティクルゲームどころか、人生の中で何度繰り返したかわからない、忍舞の常軌を逸したミラクルミスティク。

いまの忍舞の気分を例えるなら、友達が店の中から出てくるのをいつまでもいつまでも待っていたら、既に全員帰宅していた時の気分を、オープンで丸焦げになるまで熱して丸呑みにした感じ。

あんなにくすぐったかった。くすぐったがりの自分が、あんなにくすぐったいのを頑張って頑張って30分も耐えたのに……無意味どころか勝利を銀河の果てまで遠ざけていた。

僅差で1位を取ってしまったのなら、忍舞は即座に立ち直れた。1秒とかからない。だが、ダブルスコアはさすがに無理。

このやらかし方は単なる一時の過ちではなく、忍舞の人生そのもの。自分の視野で考えた結果、致命的に何かを見落とし、家族や友人関係、受験にスポーツ。果てはテレビゲームまで。忍舞の全ての努力を無為にしてきた悪癖の発露。

自分の人生を、多大な苦痛を耐え忍んだ直後に突きつけられて、冷静でいるのは誰にとっても難しい。我慢強い忍舞だからこそ、余計に効果的でさえあった。

忍舞が呆然としていると、向かいのカプセルが開き、2位になったと思われる女性が解放されている場面だった。

彼女は15分前にくすぐられ終えているため、疲労の跡は見えない。しかし、その表情には困惑と深い安堵が見て取れた。

それも当然のことで、彼女は自分がボタンを押してから15分、二人以上のプレイヤーが我慢比べをしているのだと思い込んでいた。なにせ、15分もゲームが続いたのだから、二人以上のプレイヤーが鎬を削りあっているものとはばかり思っていた。

それがまさか、たった一人のプレイヤーが勝手にくすぐりマシーンに踊り食いされているだなんて、思いもしなかった。

負けを確信した15分を過ごして、勝者と言われたら、拍子の一つや二つ抜ける。

その姿が、忍舞の心を逆撫でた。自分はあるのに、くすぐったさにもがき苦しんで、まだまだくすぐられないといけないのに。

あの女は、ちょっと気まずそうにしながら、会場の中央の床が開くことで出現した階段を降りて、己の身体をくすぐりに賭けた狂気の舞台から退出していく。

忍舞は心底、理不尽だと思うが、それが今回のルール。くすぐり地獄に耐えて1位になった者よりも、意図的か、ただ限界を迎えたかとは無関係に、2位になった者が勝者。

一人で勝手に敵を肥大化させ、無意味に頑張り圧勝した忍舞が、第1ラウンド最大の敗者。

忍舞はその事実を誰よりも理解しているからこそ、苛立ちが隠せない。

次だ。次こそは、必ず2位になってみせる。

『それではこれより、第2ラウンドを開始します』

忍舞が自分にそう言い聞かせている間に、第2ラウンドが始まろうとしていた。