



赤い

ゲームに

転生なんて

聞いていない

プロローグ①

俺は根っからのバアチャンっ子。

家庭事情もあり、近くに住む婆ちゃんを幼いころから慕っていた。

三人兄弟のうち、俺がとくに懐いて、しょっちゅう家に顔をだしたもので。

自宅では長男として気張っている分、婆ちゃんに甘えたかったのかも。

高校生になっても、その生活ぶりは変わらなかったが、年を重ねて婆ちゃんの体が不自由に。

ある日、足を傷め、それでも毎日通う、墓参りにいこうと。

「あの急な階段はのぼれないって。俺が行ってくるから」と宥めて、しばらくは俺が代わりに。

墓場は婆ちゃんの家から徒歩十分。

山の斜面に多くの墓が並ぶ、古くからある一帯。

山は高くないが、けっこうな傾斜。

とりつけられた階段は古いままで、のぼりにくい上に爺ちゃんが眠る墓はいちばん高いところ。

成長期まっさかりピチピチの男子高生（非運動部）でも上り下りは辛い。

「よく婆ちゃんは毎日毎日、こんな重労働を」と汗だくになって息を切らしつつ、爺ちゃんの墓に到着。

元気な花はそのままだ。

バケツと雑巾が置いてあったので、そばの用水路から水をくみ、墓石を拭き拭き。

墓石とあたりをかるく掃除すると、お饅頭をお供えし、線香をあげてお祈り。

後片づけして「またな、爺ちゃん」と墓から背をむけたら、しずみかけの夕陽に染まる墓場と町並が眼下に広がっていた。

夜空になりかけつつ、夕焼けがにじむ、このときの色合いは独特だ。

黒みがかった朱色は、朝焼けとはまたちがつて、禍々しく目に写るに、まさに逢魔が時といったところ。

昼から夜に移ろう合間、空の色が混沌とする、この時間帯のほうが暗闇に一人たたずむより心細さを覚えるような。さつきまで、墓場にちらほらいた人も、どこへやら。

肩を震わせて、腕をさすり「俺もはやく帰ろう」と階段を三、四段とばして走っていく。のが、いけなかった。

急斜面とあって、階段は小刻みに一段一段、区切られている。足を乗せる面は狭く、爪先がはみでてしまう。

つまり踏み外しやすく、滑り台のようだから踏んばりにくい。そう分かっていたはずが、まんまとスッテンコロリン。

焦っては、なおのこと受身がとれず「おわあ！」とうしろに倒れて、階段の角に頭を打ちつけた。

目を回して倒れたまま、急斜面を猛スピードで滑っていき、踊り場へと。

木々に囲まれた踊り場なら、幹に衝突して止まれるだろう。

と思ったのが、木にたどりつくまえに、わきにある小さいお堂が迫って。

滑降で勢いづいたまま、その石の土台に頭を激突。

真っ二つに頭蓋骨が割れるイメージをしたほど、すさまじい衝撃を受

けたのもつかの間、意識を失くした。

さすがに頭蓋骨は碎けてないだろうが、出血をしていそう。即死でなくても、暗くなりつつある墓場に、これから人は訪れないだろうから、重症で放置されたまま、お陀仏になることだろう。

三途の川にむかう途中なのか。

まだ、わずかに頭が働いたものの、すっかり諦めモードで、墓場で頭を血まみれに倒れる自分を想像して、ため息をつくだけ。

「どうせ、生きかえれないなら、待たせるなよ」と苛だつてきたころ、真っ暗闇に星のような光が。

米粒くらいだったのが、みるみる放射線状に輝きを広げて、そのうち視界を真っ白に。

眩しくて目を瞑ったものを、体の感覚がもどったのに気づき、ゆつくりと瞼をあげた。

プロローグ②

そこは黒みがかった朱色に染まる住宅街。

場所はちがえど、墓場にいたときと同じ時間帯、逢魔が時な雰囲気もそのままに閑寂としている。

変哲ない夕方の住宅街ながら、立っているだけで胸騒ぎがするのは夕焼けのせいだけではない。

「現実」には見覚えがないのだ。

あきらかに俺の近所ではないが、じつは見覚えがないわけではない。

「いや、でも、そんなまさか・・・」と冷や汗をかきつつ、しきりに辺りを見回していたら、にわかには音楽が。

黒から赤のグラデーションになった空に、高らか響きわたるのは「蛍の光」のメロディー。

もちろん、俺の家の近所には流れないもので、でも、決定的だった。

思いだすのは、3DCGの教室を背景に、真正面をむく小学生の女の子。その胸の下に、漫画にあるようなフキダシ。

フキダシには「夕方六時を知らせる『蛍の光』が流れおわるまえに家に帰らないと、見つかってしまう」と。

夢なのか、時空が歪んだのか、なんなのか、どういふ状況に自分が置

かかっているのか、さつぱり。

そのことに頭を悩ませる暇はなく、とにかく「見つかってしまう」の
に対処せねば。

脳内で、住宅街の景色と俯瞰したマップを照らしあわせる。

おおよその自宅の位置の見当をつけ、あとは走りながら探そうと、踏
みだそうとしたとき。

肩を叩かれた。

手のひらの柔らかい感触がしつつも、人肌の温もり皆無の陶器のよう
な冷たさ。

まえに一回、目にした場面とはいえ、いざ、当事者になると、恐怖メ
ーターカンストで頭が真っ白。

と、固まったままではゲームオーバー。

どうにか、指先まで痺れる体を、ぎりぎり骨を軋ませるように、ふり向かせて見あげると。

高校生の平均身長くらいの俺より、頭一つ分、背が高い巨体、赤黒い空をバツクにした逆光のシルエット。

長身でがっしりした体つきながら、腰まである艶やかな黒髪をなびかせて、影がかった顔には化粧が。

と、化粧のし方は、ふざけて男が女装するように大袈裟なもの。舞妓さん並にオシロイまみれ、パンダのように目元を黒くし、太いまつ毛を上下に突きだして。

でも、笑えない。

おちやらけて、というより、大真面目に飾り立てようと、一心不乱に白粉をはたきまくり、筆を走らせたようだから。

なんといったってマスクをしている。
真っ赤な口紅が、大分、はみだして。

大きなテレビ画面越しに向きあったときは、弟がそばにいたし「キャーキャー！」と女子のように悲鳴をあげたが、生身で目の当たりにすると息もできない。
こわさのあまり、体が生きるのを諦めたようで呼吸がままらなければ、心臓も止まりそう。

目を開けたまま、失神したようなぎまで、相手がかの台詞を口にするのを止められず。

「わたし、キレイ？」

赤赤とした紅で彩られた、頬の真ん中までつり上がった口角。口紅をべったり塗っているわりに、歯はつるつるの純白。

整った歯並びを見せて上品に笑いかけるも、肉食獣の牙よろしく、艶のある歯をぎらつかせるような。

なんて、マスクの下の光景が、まざまざと思い浮かんで、ぶっちやけ、ちびってしまう。

が、太ももに力をこめて、どうにか漏れるのを食いとめたなら「マスクを外されるまえに、どうすべきか」と記憶を掘りおこしにおこして。たしか学校で聞いた話では。

「キレイ」と応えると、マスクを外し、裂けた口を見せつけて「これでも？」とまた質問。

「キレイ」を通せば「じゃあ、あなたと一生、そばにいるわ」と拉致され、二度とこの世にはもどってこられない。

すこしでも言葉につまったり、否定的な態度、物言いをする、耳まで口を裂けさせて頭をがぶり。骨の欠片ものこさず、丸飲みにされて、やっぱり、この世からおさらば。

嘘をついても、正直に応じててもアウトなんて、どうしたらいいの！
と、文句をつけたくなるどころ、そう、一つだけ打開策が。

ここまで一秒も満たず、考えを巡らせ、すかさずボンのポケットに
手を突っこんだ。

たしかな感触があり、固く丸いものが。

彼女がマスクのヒモに指をかけたところで、ポケットのそれを差しだ
す。

とたんに身を固めて、血走った目を剥く彼女。

「よし、食いついた」と思いつつ、彼女から目を放さず、しんちよう
に袋を開けようと。

焦らすように袋をやぶっている間、自宅のある方向を見定め、取りだ

したのを、その反対方向に遠投。

一呼吸おいて、遠投されたのを急発進で追いかけたのと同時に、背をむけて俺も猛ダツシュ。

学校で聞いたとおり、好物のべっこう飴に食いついているか確認したかったが、顔をかたむけるだけで速度が落ちそうに思えて、走るのに専念。

恐怖に駆られるやら「婆ちゃん、飴ちゃんくれて、ありがとう！」と感謝するやらで、感情はしつちやかめつちやかだった。

追走されている気配はなし。

とはいえ、いつべっこう飴を舐めつくし、百メートル六秒の世界新記録大幅更新の脚力でもって迫ってくるかしれず。

猛犬に追われているように、半ベそでがむしやらに走りながら、流れる景色と合致するマップ、また移動する点を意識。

最短の帰路を外れないよう「すこしでもロスしたら死ぬ」とばかり注意をすること。

甲斐あって、無事に自宅に到着。

婆ちゃんの住む古い木造りの家ではなく、近寄りがたい西洋風の家だった。が、かまわず門をくぐり、鍵をがちやがちや（なぜか婆ちゃんの家で鍵が開錠できた）。

敷居を跨いだなら、すぐさま扉を叩きつけ、つまみとチェーンで施錠。

しばらく扉に頭をもたれて、肩で息をし、鼓動がしずまってから廊下

のほうを見やった。

一晩中、鬼ごっこしたような気分なれど、実際「蛍の光」が流れて、そう経ってないからに六時過ぎだろう。

俺の家には、専業主夫の父に、弟二人がいて、夕飯前のこの時間帯はやかましくしているのが、ここは一つも明かりが灯ってなく、がらんどろ。

「そうか、家政婦さんは六時きっかりに帰るんだったな」と設定を思いだすも、命懸けで帰ってきたのに「ただいま」の一言も聞けないとは寂しすぎる。

まあ、とにかく、切迫した危機は退けた。

あらためて腰を落ちつけ、現状を把握したいところだが、とてつものな

い疲労感、さらに孤独が身に染みては、頭が回らず、膝にも力がはいらない。

とりあえず玄関をあがろうとして、段差を超えられず、そのまま廊下にうつ伏せにばったり。

慌ただしく駆けつける父や弟の気配がまるでせず、耳が遠くなるほど静かなのに「もう、どうでもいいや」と投げやりになって、意識を落とした。

プロローグ③

重い瞼をあげると、暗い室内に薄明かりが差しこんでいた。

うつ伏せに倒れているのは玄関。

白い壁に磨かれた石畳の床、高そうな壺が置かれた、玄関まわりのきらびやかな内装は見覚えがあるも、馴染みはない。

そもそも、現実の家なら、父や弟が玄関で倒れた俺を放っておくはずないし……。

悪夢から目覚めていないのか。

悪夢から目覚めたはずが、また悪夢を見つづけているのか。

ため息を吐いて、なんとなしに腕を見やっただころ。

手首のあたりに「正 T」と刻まれていて。

「蛍の光」と同じように、これまた決定的といえる刺青。

墓場で頭を打ち、植物人間になって終わりのない夢を見ているのだろうか。

自分の身になにが起こったのか、正確には分からないものの、いわゆる異世界に転生した的な具合のよう。

外見はもとのまま男子高生で、ほんらいの主人公、小学生の女の子に変身はしていないが。

それにしたって、ふつう、ファンタジーや中性ヨーロッパ風の世界に派遣されるところ、よりによって……。

天の声のような、つつこんだり噛みつける相手がいなければ、愚痴るのも虚しい。

腹が鳴ったこともあり、再びため息を吐きつつ、よろよると立ちあがり、靴を脱いで廊下にあがった。

台所にいくと、テーブルに網の籠のようなものが逆さに。

見慣れないものだが、設定の時代には、よく使われていた「食卓カバー」。

古めかしくは「蠅帳」と云い、虫が寄せつけず食事を保存する器具だ。

カバーを持ちあげれば、お目見えしたのは、焼き魚に高野豆腐の煮物、みそ汁、空の茶碗。

あまり食欲がそそられないメニューとはいえ、台所を漁る気力はなく、茶碗にご飯をよそう。

早朝とあって、もの静かなのに、テレビでもつけようかとリビングを向けば、やけに重厚感のある黒い箱が。

縦と横は、俺の家にあるのと同じくらいながら、奥行きは十倍以上。

生まれてはじめてブラウン管のテレビを見て、好奇心が湧くより、その威圧感に萎えて電源をいれず。

台所で一人、冷えた食事をもそもそと口に置いて、半分ほどで箸を置

いた。

食べ盛りのお年ごろのはずが。

命懸けの鬼ごっこをしたあととなれば、かなり空腹感はあるも、広い家での一人ぼっちの侘しさたるや、底知れない。

未来人として、どうにも浮いているような孤立感もあつて。

とって、食事をのこすのは厄介。

家政婦が聞こえよがしに舌打ちをし、つぎの食事を極端に質素にするなど、ちまちまといやがらせをするから。

家政婦が五十代のおばさん。

不愛想で無口ながら、家事は完璧。

いや、完璧を目指すあまり、潔癖、神経質気味で、家事一つ一つにこだわりが強いいため、扱いにくいところも。

食事をのこすなど、すこしでも彼女の気に障ることをすると、地味に八つ当たりされるし。

つまり、孤独でいたいけな子供を庇護する気ゼロで、いざというときにも頼れない大人というわけ。

逆に雇い主のほうが顔色をうかがい、気を使わないといけなのお粗末さ。

これから神経をすり減らす日日を送るだろうに、不機嫌な家政婦に、さらにストレスを負わされたくない。

あまり顔を合わせず、関わらないでおこう。

と、食事ののこりを弁当につめ、テーブルにメモを。

「昨日は体調がよくなかったので、食事を半分しか食べられませんでした。」

のこりを昼食にしようと思うので、弁当をつくらなくて大丈夫です。朝食も用意しなくていいです。

まだ本調子じゃないから、ぎりぎりまで寝ています。バナナを持って行って、お腹がすいたら食べるので」

メモを読みかえし、テーブルの真ん中に置いて二階の自室へ。

おそるおそるドアを開けた部屋は、男子高生に適した、こざっぱりし

た内装。

もとの設定のような、小学生の女の子好みのフリフリピンクな内装でなくて、ほっと一息。

ベッドの布団のうえに寝そべって、やっと頭の整理をはじめ。

登校まで、まだまだ時間があつたものを、腕の「正T」の刺青を目にしては、とても安眠できなかつたし。

プロローグ④

認めたくないが、墓場で意識を失くして今に至るまでの流れからして、俺は転生をしたらしい。

まさかのホラーゲームの世界に。

しかも、プレイしはじめてホヤホヤのだ。

俺は典型的なビビり。

ホラー映画を観たり、怪談を聞いたりすると、まんまと夜、眠れなくなり「トイレまで手を引いて」と弟に面倒をかける。

そのくせホラーゲームが大好物。

そのくせそのくせ、プレイ中は浮き浮きするどころか、全身冷や汗まみれに震えあがって、ちびりそうになりながら幼児のように泣き叫ぶという。

愛好家にして矛盾したりアクションをするのに「こわいのいやじゃなのいの？」と不思議がられるが、全身全霊で恐怖を噛みしめつつ面白がっているわけ。

そんなホラー中毒な俺でも、まともにプレイできなかつたのが、このゲーム。

「口裂け女がさまよう町」

舞台となるのは、怪談や都市伝説が全盛だった一九八〇年代。もちろん俺は生まれていない四十年前。

今も日常的にホラーネタが囁かれたり、噂されたりするが、この時代は怪異がより身近に、より生々しくおぞましいものに捉えられていたよう。

たとえば、俺が幼いころ、一人で外を歩くときは「不審者」「知らない大人」を警戒して、びくついていたのが。

このころの子供は「口裂け女」など非現実的な存在に、切実に怯えていた。

俺ら世代と変わらず、子供を誘拐したり暴力をふるったり殺そうとす

る危険人物と見なして、だ。

四十年も経って、とつくにブームが過ぎさった時代を生きる俺たちには、まるで分からない。

「口裂け女に食べられるかもしれない」と涙目で震えながら近所を歩く恐怖感なんて。

だからこそゲームを通して疑似体験して遭遇する未知の脅威の破壊力よ。

日常にひそむ怪異とあって、とくに住宅街の景色や雰囲気が絶妙にリアルだし。

設定やシステムはホラーゲームのテンプレ的だが、風景描写や物音再

現、音楽制作などにこだわり、日常を演出することに特化。

一方でキャラは、あえて雑な〇〇にしているらしく、ほぼ表情が変わらないのが逆に空恐ろしい。

日常の延長にあるホラーをコンセプトに、制作側がゲームに魂をこめれば、そりゃあ、最最最最恐。

もともとビビりの俺は、オープンニングムービーで投げだした。

夕日がしずみかけの住宅街を、主人公が一人とぼとぼと歩いただけで、口裂け女は未出現だったというに……。

とはいえ、重度のホラー中毒だから、こわいもの見たさな好奇心が疼いてやまず。

(どんなホラーゲームでも無表情でクリアする猛者の) 弟にプレイし

てもらい、その体にしがみつきながら鑑賞。

嗚咽をあげつつ、目をこじ開けて見守ったのはチュートリアル部分まで。

で、現状はチュートリアル部分の半分くらいのところ。

はじめをすつとばして、意地悪にも口裂け女遭遇直前に放りこまれたらしい。

カットされた冒頭部分はというと。

主人公は小学生の女の子。

両親が国内外とびまわり仕事をしているとあって、引っ越しが多く、また新たに、この地域に住むことに。

引越しには慣れっこだし、人懐こい彼女は、すぐに転校先のクラスに溶けこみ、友人から地域一帯に流布しているおどろおどろしい噂を教えてもらう。

夕方に流れる「蛍の光」を聞き届けるまえに家に帰らないと・・・。

住宅街をさ迷う口裂け女に、見つかってしまう。

見つかったら、どうなるかは、昨日の夕方、恐怖体験したとおり。が、「友だちの忠告をバカにするんじゃないかった、てへ！」と反省して済むことではなく。

一度、口裂け女と遭遇すると、特定の獲物として目をつけられる。

その日から「蛍の光」が流れたあとの六時以降、毎日、鬼ごっこをする羽目に。

もちろん、出没时间帯に外出しなければ大丈夫。基本的に家には結界があり、住人は守られるし、口裂け女は侵入できない。

ただし、学校の友人の一人、ホラーオタク曰く「結界がもつのは、七日だけ」。

たとえばターゲットになった子が外出しなくても、しつこく口裂け女は近所を探しまわり、自宅を見つけた。

敷地に踏みいろうと何回も試みるうちに、結界に亀裂がはいつて、七日目に破られるわけ。

唯一のアンチ（安全地帯）でる家を失えば、百メートルを六秒で疾走する怪物から逃れられず。

家のドアを固く閉ざし、ひきこもっていてもタイムリミットがあるに無駄。

とって、外に跳びだし、口裂け女と対決したところで、回避法はあっても撃退法はなく、お手上げ。

結局、口裂け女と遭遇したら、その時点で人生終了。
というわけでも、ないらしい。

口裂け女の噂が立つのは、この地域限定。
だったら、地域から放れれば、遠くに引っ越せば、口裂け女の力は及

ばなくなると云われている。

だからか、この地域には引っ越す人が多い。

子供の間で流行するホラーネタを、大人が真に受けるとは考えにくい
が、主人公のクラスは、半年で半数が転校したとか。

人が居つかない土地は価値が下がるし、家賃も安くなる。

値段の安さに惹かれ「曰くつきなのでは？」と気にしない人が、つき
つきと引っ越してくるに、引っ越していった分の穴埋めを。

そうして頻繁に入れ替わりをしながら、地域の人口は一定数保たれて
いるという。

この現象は、引っ越しの方法が有効なことの証明になるのか、どうや

ら。

一応、地域では、口裂け女関連と思われる事故や事件は起こっていないし。

もしくは口裂け女の噂自体、出鱈目ですくなくとも遭遇したからといって死なないのかも。

いろいろと可能性は考えられ、判断はしにくいのが、口裂け女を間近で目にした主人公にすれば、居てもたつてもいられず、万が一にそなえて引越したいと願うところ。

あいにく、聞く耳をもつ親ではないし、ろくに連絡もとれない家庭事情では、とても無理。

じゃあ、七日間、家で一人、孤独を噛みしめつつ、途方にくれて口裂

け女が踏みこんでくるまで、ひたすら怯えるしかないのか。

いや、ホラーオタクの友人が云うには、試してみる価値がありそうな対処法があると。

口裂け女の正体を暴いて、また都市伝説にまでなった理由や経緯など、すべて明るみにすること。

そう、都市伝説でも象徴的といっているいいメジャーな口裂け女なれど、案外、多くの諸説ある存在で、とらえどころがない。

その謎を探求していくのがゲームの肝なれど、調べつくしたところで成仏するのか、主人公が死を免れるのかは定かでない。

そのうえで俺は序盤のプレイしか見ていなく、そこで得たもの以上の

情報を持っていない。

初見でフレッシュシユ満点にプレイしたい派だから、ネタバレが目につかないよう気をつけていたし。

ネットのレビューを覗き見しとけばよかったと悔いつつ、腕の刺青「正T」を睨みつける。

ご存知のとおり「正」は五画で、数字の代わりに、ものを数えるとき使う漢字。

「正T」は全部で七画、つまりタイムリミットの七日を示している。一日終えるごとに一画消えるわけ。

一応、刺青を擦るも、もちろん消えずにため息。

最恐和製ホラーゲームに転生なんて絶望的状况だが、本格的にゲームがスタートするまえに、心の準備ができるだけ、ましだろう。

三、四日目とかに放られたら、あたふたしたまま即死か、ろくに対抗手段がとれずにタイムリミットを迎えたかもしれないし。

こうなったら、どれだけお漏らしをしようが、恥も糞もなく最後の最後まであがいて、生きのこってやる。

かっこつけて決意したと同時に、昨日、早速ちびったのを思いだして。制服に着替えるついでに、新しいのに足を通し、湿ったパンツを片手に一階に下りていった。

不機嫌な家政婦がくるまえに、パンツを洗って支度をし、さあ、いざ

学校へと尋常に。

一日目・調査パート①

ゲーム「口裂け女がさまよう町」の主人公は小学生の女の子。

いかにもな小学生らしく、赤いランドセルを背負い、黒いスカートの制服を着て、黄色い学生帽をかぶり登校をする。

が、交代した主人公の俺といえ、転生するまえから見た目も中身も変わらない男子高生。

さいわい「体は少女、魂は男子高生！」なんて、ややこしいことにならなかったし、とって、高校生が小学生女子のコスプレをする羽目にもならず。

俺にあわせて設定は変わったようで、部屋にあったのは学ランと学校指定のシヨルダーバック。

身支度を整えて、マップを思いだしながら、ゲームでは小学校があった場所にむかうと、お目見えしたのは高校。

ただし共学だ。

そう、前世の俺が通っていたのは男子校・・・。

そのこともあり、お盛んなお年ごろにして女子に免疫がない。

そもそも家庭にしたって、専業主夫の父に、俺を含め三人兄弟の生活ぶりはむさ苦しく、三日に一回、帰ってくるような母の存在感は、たまに会う親せきレベルだし。

女っ気といえ、婆ちゃんや近所のおばちゃんくらい。

いやべつに、女性不信とか、ゲイとかではないのだ。

身近に親しい女子がいなく、これまで縁がなかったという、たまたま女っ気のない環境に身を置いていたから慣れていないだけ。

まあ、並の男子よりすこし、異性へのがつつきぶりや執着、訳もなくむらむらするような性欲は欠けているのかも。

学校で同性同士、箸がころがっただけで笑いこけるようなので大はしやぎ。

家では、フルチンで弟と鬼ごっこをし、父がお玉をふりあげて追いかける、コントのようなどたばた騒ぎ。

そんな解放的で充足した日常を送るに、女に飢えるなんてことはなく。女子が身近にいたり、その目があつては言動が制限されるから、逆に女っ気がない今のうちに伸び伸びすごそうと思つたのだが。

こうも突然、男だらけ。パラダイスな日常が終わりを告げようとは……。

「いや、こんなことで挫けてどうする！」

女子に腰が引けるからといって、口裂け女攻略をおろそかにするな！」

立ちすくむ己を叱咤して、校門へと踏みこむ。

「口裂け女攻略に邁進せよ！」と強く足踏みしながら、まわりをちらちら見るに、やっぱり肩を縮めてしまうが。

だって、セーラー服だらけだもん。

いやいや、にしたって女子の比率高すぎない？
まさか女子高のワケないよな？

初共学に緊張してか、ビビるだけでなく疑心暗鬼に陥ってしまい、泣きそうになったところ「拓馬、おはよう」と背後から。

「拓馬」は前世と同じ名前（名字はゲームどおり）。
そのことは家ですでに確認済みだが、呼ばれたのは初めて。

「そう、俺は拓馬だ」と迷える子羊のような心境でいかたら、胸にじんときて涙をぬぐい「おう！」と潑刺と応じる。

背後にいたのは、学ランにサングラスをかけた小柄な男子。

彼はミキオで、主人公のクラスメイトにして、究極のホラーオタク。小学生から高校生の俺に主人公が変更になったのに合わせて、すっかり彼も成長したが、トレードマークのサングラスは相かわらず。

サングラスをかけているのは、光に弱い弱視だから。本人曰く、ほとんど視力がなく、盲目に等しいと。

それでいて、専門の施設でなく、ふつーの公立学校で、ふつーの学生生活を送っている。ふつーに体育の授業も受け、運動神経抜群に女子をきゃーきゃー湧かせてもいて。

盲目なのになぜ？と首をひねるところ。

視覚でとらえられずとも、オーラのようなものが脳裏に浮かぶらしく、おおよそ把握できているとのこと。

霊能力者のように怪しいというか、現実ばなれしすぎな学生なれど、この世界の元はゲームだから。

ジャンルがホラーだし、学ランサングラスがいても違和感ない世界観がつくりあげられ、今も反映させているからノー問題。

どんな奇抜なキャラだろうと、共学の女子の多さに眩暈がする現状では、親しい男子として接してくれるのは大変、ありがたい。

なんて拝むだけでなく、ゲームの重要人物、たぶんフラグを立てる役目のキャラだから、大切に扱わないと。

ホラーオタクの知識が、きっと今後の行方を左右するはず。

朝礼まで、あまり時間がない。

挨拶が済んだら、すぐに本題へと。

「なあ、口裂け女についてなんだけど・・・。

盛んに噂がされているわりに、口裂け女の仕業か？って疑いたくなるような事故や事件は起こっていないって、昨日（ゲームプレイ中に）云っていただろ。

それって本当？

というか、そもそも口裂け女と遭遇したら死ぬってのは確実なのか？」

弟に代わりにプレイしてもらったのはチュートリアル部分まで。
本格的な命懸けの鬼ごっこ部分は未プレイ

つまり噂の真偽がどれほどのものなのか、まだ、この目で確かめていないのだ。

ホラーゲームで命を脅かされるのは鉄則なれど、万が一もある。

噂は噂でしかなく、確証を得られないかもしれないが、あらためて詳しく聞いておくのに越したことはないだろう。

ゲームのシステムの、今、気になることをとっかかりに行動するのがフラグにつながるだろうし。

それにしても、昨日、さんざん口裂け女講義をしてもらったのに、ま

た、しつこく聞きだそうとすれば、面倒臭がったり、怪訝がられたりするところ。

なんのその、生粋のホラーオタクは頬を上気させ、堰を切ったように語りだした。

「まあ、噂で口裂け女は人知れず、相手を攫ったり、体を丸ごと食べるというしね。

現場に一滴の血ものこさないで、被害者はこの世からいなくなるってことでしょ。

そしたら事件や事故として、大々的に公表されなくて、失踪者扱いはされる。

家族や警察が積極的に情報をださない限り、世の中に知られなくて、それで、ボクらの耳に入らないだけかも。

あ、ただ、歴史的にこの土地は、昔から人の謎の失踪が多かったらしいよ。

古くは江戸時代から、新しくは十年前くらいかな？

十年前のは女子高生。

飼い犬が散歩中に逃げだしたのを、日が落ちたあとも探していたんだって。

目撃者がいうには、ほら、あそこの山に入っていったらしい。

夜遅くなくても帰ってこなかったから、親や近所の人が搜索しだして、警察も手伝ったけど、見つからないまま。

今でも、家族は情報に懸賞金つけて探している。

それくらい子供思いの家庭だったら、彼女が家出するとは考えられない。
生真面目で初心な女の子というから、男とかけおちなんてもってのほか。

そんなふうの原因にまったく見当がつかない人の失踪が、そのころは多かつたんだって。

年齢層には偏りがあって、高校生から二十代前半あたり。
小中学生の子供はいなくて。

よく都市伝説や怪談の噂をする子供に被害はなかった。

だから、この時期の失踪は、口裂け女の仕業でないような気もするけど。

とにかく、昔から『夜に一人で出歩くと、神隠しにあう』ってこの土地では恐れられていたみたいだよ。

時代の流れで、神隠しがアップデートされて、脅威の対象が神さまから口裂け女にバトンタッチされたのかもね」

「神隠し」が起源かもしれないのか。

口裂け女の正体を明かすのには、重要な手がかりだ。

「よっしゃ！」と手ごたえを覚え、質問を畳みかけようとしたものの、予鈴が。

落胆を露わにしたせいか、苦笑してミキオは肩を叩き、アドバイスを。

「もし、神隠し云々について詳しく知りたいなら、日本史のエンドー先生に聞いたらいよいよ。」

先生は学校で働きながら、地域の歴史や伝承を研究しているから」

やはりミキオは、ゲームに欠かせない誘導係なのだろう。

自主的に行動しているように錯覚をさせながら、プレイヤーを筋書きに組みこむための。

そう客観的に考えると、ミキオの親切さをありのままに感謝できなくなるが、とにかく。

日中の調査パートで、朝一番に目的が定められたのだから、よしとしよう。

一日目・調査パート②

一日目の調査パートの目標、というか、フラグを立てる道筋が見えた。

盲目ホラーオタクのミキオから聞きだした情報。

口裂け女の噂が流れるまえから、もともと歴史的に人が失踪しやすい土地柄であり、近ごろでは十年前くらいに目立つ失踪事件が起こったという。

学校にいる間にすべきは、そのことについて詳しく突きつめて調べること。

「それにしても時間がないな」と教室に入ったら本鈴が鳴ったので席

について、ため息。

嘆きたくなったのは、これからのことを憂慮してだけではない。なにせ、俺とミキオ以外、女子が教室を埋めつくしていたから。

校門を通ったあと、ほぼ女子しか目につかなかったが、この具合だと、俺とミキオ以外、学校中、異性で占められているのでは？

前世ではチュートリアル部分しか、プレイを見てなく、そのときは、まだ違和感を持たなかったが……。

制作側の意図があつての設定なのか、主人公が男に交代したことの影響なのか、なんなのやら。

とりあえず、女子に不慣れな俺にとっては勘弁してほしいところ。

「ホラーでハーレムでも、うれしくないっつーの」と頭を抱えている暇はないというに。

ゲームはおおまかに、日中、学校にいるときの調査パート、夜に外を出歩く探索パート、二つに分かれている。

学校では、目ぼしい噂を探したり、聞きこみで重要情報を得たり、関連の本や資料を読んだり。

それらから因縁のある場所を絞りだし、夜には、口裂け女を避けつつ、その目的地にむかい、実態を調べる。

小学生女子にして、いや、男子高生の俺でも、探偵の真似事をするのは荷が重く、難しそう。

とって調査しきれず、目的地を決められないまま、探索パートに移ることはないと思う。

ホラーのメイン部分は後半なのだから、前半でゲームオーバーにさせるなんて鬼畜なことはいしまい。
と制作側を信じたい。

なので、調査に時間はかからないだろうが、それ以外に探索パートにむけて、二つの準備をしないと。

一つ目は、口裂け女の回避法の開拓。

昨日の夕方、べっこう飴を投げて、口裂け女が追いかけて舐めている間に逃げた。

これは昨日の日中、学校でクラスメイトから聞いた（前世でゲームプレイ中に知った）回避法の一つだ。

そう、方法はいくつもある。

しかも、このゲームにおいては「これは利くけど、これは利かない」と当たり外れはなく、すべて有効。

学校で情報を入力するだけ、回避法のバリエーションが増えるもの、ただし。

使えるのは一回だけ。

使い捨てとなれば、できるだけ多く予備をそろえておきたいところ。そりゃあ、フラグを立てる作業をする以外は、回避法入手に全時間を

費やしたいとはいえ、同じくらい探索パートで欠かせないものがあつて。

二つ目は学校で善行をして、チロルチョコをもらうこと。

困っている生徒をはじめ、先生や用務員など、学校にいる人に手を貸すと、お礼としてくれるのがチロルチョコ。

たかが、お菓子と侮るなかれ。

これが夜の探索パートの必須の回復アイテムとなる。

回復アイテム？

口裂け女と遭遇したら（回避法がうまく機能しなかったり、予備がつかきた場合）ほぼ死が確定で、回復する機会なんてないので？

その疑問については確かにそう。

ただ、べつの事情で、回復することが求められる。

なんたって探索するには足を使うし、場合によって、走ったり跳んだり登ったり這いつくばったりするから。

ゲームでは人の肉体面について現実的な設定がしてあり、ハードな運動をしたり、探索に時間をかけるだけ、気力体力が削られる。

息が乱れ、視界がぼやけ、足の運びがふらふら。

そうやって、へばっているときに、口裂け女に遭遇しようものなら、ほぼゲームオーバー。

疲れて膝を折ったところを狙われては、あまりに、やりきれない。せめて最後の最後まであがきたいと思うから、回復アイテム、チロルチョコは必要不可欠。

回復の度合いは低いものの、食べたたん生き生きとなり、瞬発的に動くことができる。

うっかり口裂け女に接近したり、思いがけないピンチに陥ったとき、とにかく、いち早く遠のくため用のアイテムだ。

ほかのタイプの回復アイテムもあるが、おいおい紹介していこう。

こうして説明をすると、日中の調査パートが、いかに忙しく、いかに重大なものなのか、分かってもらえると思う。

小学生の女子より、男子高生の俺は体格がよく、筋力もあるとはいえ、相手は百メートル走世界新記録を大幅更新できる脅威的脚力の持ち主。体育成績が並くらいで、彼女と鬼ごっこをするのに余裕をこけられるわけなく余分すぎるほどの備えをしなければ。

とりあえず一限目が終わってから、日本史のエンドー先生を探しだし「地域の歴史について、聞きたいことがあるんですか」とお願い。

「じゃあ、放課後に」と約束をとりつけ、それまでに授業以外は、無我夢中で回避法の開拓、チロルチョコ獲得を。

命がかかっているとなれば、女子に話しかけるのも、女性教師の手伝いをするのにも、もじもじしている暇なく。

途中から、共学にして女だらけの異常さが気にならなくなり、ひたすらクエストをこなすように突きすすみ、あつという間に放課後に。

一日目とあつて、気負いすぎたか。

回避法の開拓は上出来、チロルチョコを大量ゲットしたとはいえ、けっこう疲れてしまい。

「いや、これからが本番だろ」とチロルチョコを一つ、口に放つて、気を取りなおしてから、エンドー先生が待つ歴史の準備室へとむかっ

歴史の準備室は、日本史のエンドー先生のねぐらと化していた。教師をしつつ、地域の歴史、伝承の研究に勤しんでいるというから。

授業で使う資料は隅っこにおいやられ、中央にはでかでかとした作業机。

あたりは研究用の本や資材で埋めつくされている。

ドアをノックをし「どうぞ」と応じたのに「失礼します」と入室。

「ちからってて、ごめんね」と作業机をすこし片して、パイプ椅子を置き「どうぞ」と。

腰を落ちつけると「ちよっと待ってて」と本の山のむこうに消え、すこしもせず香ばしい匂いが。もどつてきたエンドー先生が持つのはお盆。

湯気だつカップ二つと、角砂糖が入った瓶、フレッシュが盛られた小皿。

それらをお盆から作業机に移して「ちようど一服したいところだったから」と笑いかけたのに「あ、ありがとうございます」と熱いカップを手にとる。

ほんらいのゲームの主人公、小学生の女の子より俺は年上だが、コーヒーは飲みなれていない。

ちらりとエンドー先生を見やると、ブラックでごつくん。

甘いもの好きなイメージが女性にはあるものの、そうとも限らないのか。

「うーん・・・」と黒い水面を睨んで、でも、かっこつけている場合ではないかと、角砂糖二つ、フレッシュユニ二つを投入。

やや頬を熱くし、うつむいてスプーンでかき混ぜたものを「地域の歴史を知りたいって云っていたけど」とエンドー先生は気にしていないように本題へと。

「口裂け女関連のことかな？」

スプーンを止めつつ「いや、遠まわしに探っている暇ないだろ」と腹

をくくって「そうです」と真つ向から見つめかえす。

いくら異性に不慣れだろうと、致死率の高いホラーゲームの世界にいては、やだやだと駄々をこねていられない。

のは百も承知とあり、放課後まで踏んばってきたものの、狭い部屋で二人きりとなれば、やはり委縮してしまう。

おかげで室内に入ってから、まともに目を合わせられなかったとはいえ、案外、あらためて向きあつても平気だった。

失礼かもしれないが、エンドー先生は女らしくなかったから。

カットしたり、セットする暇が惜しいとばかり、ぼさぼさの髪を一つに結んでいたし。

化粧つけなし、パンツスーツで洒落つけもなし、性格も教師らしくなく、ざつくばらん。

学者肌の人のようながら、気難しげでなくて、気さぐで温厚。すこし婆ちゃんに似ているような。

この人なら、多少、ぶっちゃけても大袈裟にとらえて騒ぎたてたり、無神経に詮索はしてこないだろう。

と見こんで「口裂け女について気になることがあって」と切りだす。

「この土地は昔から神隠しがあつて、十年くらいまえにも謎の失踪事件が起こった。

その流れから、口裂け女が誕生したのではないか。

そうミキオが教えてくれたんです。

で、もつと詳しく知りたいならエンドー先生に聞いてみたらいいって」

「どうして、そんなこと聞きたいの？」と聞きかえさず「なるほど、ミキオくんからね」とくつくつ。

単刀直入に「たしかに口裂け女のモデルかもしれないっていう、ある説があるよ」とベストアンサーを。

「江戸時代に、この土地に住む女が、夜、山を越えて、海沿いの町に行っていたらしい。」

思い人の男に会いにね。

ただ、夜の山歩き、女一人でなんて、今でも危ないでしょ。

昔から神隠しがあったという土地だけに、まだ迷信深かった当時の人

は、もつと怯えていただろうし。

で、女たちは対策のために狂人のふりをした。

これでもかかって白粉をはいた真っ白な顔に、真っ赤な口紅や頬紅を塗りたくって。

おまけに白装束を着て、落ち武者みたいに髪を乱して、頭に蠟燭を立ててときたもんだ。

丑の刻まいり、わら人形に五寸釘を打ちつける女のスタイルと似てるけど、さらに人参を啜えて、鎌を持っていたとか。

このすがたを見たら、人さらいや強盗は襲ってこないだろうし。妖怪や霊の類も、負けず劣らずおぞましい格好をしているのに、震え

あがつて退散するだろうって考えたんでしょ。

ましてや、ふつーの人が夜の山道で遭遇すれば、失神するレベルだったんじゃないかな。

夜に危険を覚悟に、人目を忍んで男に会いに行く一途さから、むしろ怨霊のような鬼気迫る凄みがでてさ。

いじらしい乙女心だというのに可哀想に。

目撃した人が、あまりに強烈なインパクトを受けたせいか『夜にあの山を歩くと、醜女の怨霊に追われる』なんて怪談になつてしまった。海にでる迂回路ができて、女たちが山を越えなくなつたあとも、しつこく。

彼女たち暴漢や怨霊から身を守るための対策をしただけなのに、自らが怨霊扱いされるなんて皮肉なもんだね。

今は口裂け女が台頭しているけど、十年前くらいは、山道の醜女の徘徊のほうが、子供たちビビらせていたよ」

語りに引きこまれつつ「十年前くらい」と呟き、エンドー先生が一息ついたところで「あの・・・」と質問。

「山道の醜女の怪談では、もし会ったとして、なにかされるんですか？口裂け女の場合は、食べられたり、攫われたりしますけど」

「うん、そこなんだよ。

じつは口裂け女ほどはつきりと人に危害を加えるとは云われていない。

元になった恋する乙女たちは防犯のためにやっていたことだし、相手がとんずらすれば目的達成だしね。

ただ、一つだけ、山道の醜女と関連づけられそうな実例がある」

「実例？」と眉をしかめれば、エンドー先生は笑みを深めて、窓のほうを見やった。

窓の向こうの景色、そのなかで目立つ山を指さして。

たしか、あの山は……。

「昔、恋焦がれる女たちが、真っ暗闇のなか超えていたのが、あの山。

そして、十年前、失踪した女子高生が最後に目撃されたのも、あの山に入るまえだった」

時代を越えて昔の伝承と、今も未解決な失踪事件がつながった。

現実的には偶然の一致と一蹴されそうなことだが、ゲーム的には完全にフラグ。

「だから？」と笑えず、生唾を飲みこむ。

「十年前に、似たような謎の失踪がつづいたのは知っているかな？

目撃証言などの情報が乏しくて、どこで、どうやって消えたのかは、まるで分かっていない。

ただ、うち一人の女子高生が山で失踪した可能性が高いとあって、ほ

かの人もそうなんじゃないかって云われている。

つまり、山道の醜女の仕業じゃないかって」

口裂け女のモデルとなった説がある、山道の醜女。

その出没場所の山で、多くの人が失踪したかもしれない、目撃証言から女子高生の件は実例っぽい。

となれば、夜の探索ルートのも目的地は、山道の醜女の縄張り、エンドー先生が指さす山に決まり。

かといって、一筋縄でいかなさそう。

一目だから、口裂けの女の正体について「犯人はお前だ！山道の醜女！」と指を差して万事解決！なんてことはないと思う。

十年前の女子高生の失踪に、山道の醜女がどう関わっているのか、解き明かすことで、どういう形では分からないが、一步前進するのだから。

エンドー先生のおかげで、目的地とミツシヨンが明確化したとはいえ、気が重たかった。

ただでさえ、日が落ちてから口裂け女と命がけの鬼ごっこをしないといけないのに。

死線をくぐりぬけて向かう暗い山道にも、得体のしれない、怨霊めいた女性が待ち受けているのだから。

つい肩を落とし、ため息をつく。「まあ、けつきよく、人の心がけ次

第だよ」とぼつり。

窓越しに山を眺めながら物思いにふけっていたから、エンドー先生の独り言はろくに耳に入らず。

ただ、あとから思い起こしたとき、意味深に思えたもので。

一日目・探索パート①

日本史のエンドー先生から、口裂け女のモデルとされる「山道の醜女」についてと、出没場所を聞きだし、学校をでたのは四時くらい。

「蛍の光」が流れる六時を待たず、空が明るいうちに現場に行ったほうがいいんじゃないかね？

と思うかもしれないが、ゲームでは家のまわり、ある程度の距離ぐりで見えない壁があり、不可能だった。

現実的なこの世界でもちがう形ながら、ゲーム的な縛りの仕組みがあるよう。

まあ、どうせ山登りする暇はなかったが。

あと二時間、されど二時間、学校外ですべきことはやまずみ。

回復アイテムの收拾は、学校でチロルチョコを大量ゲットしたから、いいとして。

まずは、いける範囲を歩きまわり、地図を頭に叩きこみ、隅々まで道や地形を覚えないと。

一日目、しかもゲームのチュートリアル部分しかプレイを見てないから、俺にとつてここは、ほぼ見知らぬ土地。

右も左も分からないまま、口裂け女と命がけの鬼ごっこはできまい。

もちろん、例の山の場所も地図で確かめ、家からの距離をはかって、徒歩何分でいけるか計算を。

前世というか、四十年後の未来なら、ネットのマップが瞬時に数値を表示してくれたが・・・。

まあ、高校生とあって、計算のしかたを知っていただけまし。

で、計算したところ、家から山まで徒歩二十分くらい。

とって、住宅街をうろつく口裂け女を避けながら、すすむとなれば、倍の時間か、一時間以上かかるだろう。

また住宅街から山道までは、見通しのいい開けた場所なので、近所で鬼ごっこするのとべつの対策がいるし。

などなど考えて、なんやかんや、あつという間に一時間半経過。

あとの三十分は、眠れずともベッドに横たわって休息をとり、窓越しに「蛍の光」が聞こえたところで瞼をあげた。

メロディーが流れおわって、家政婦が扉を閉めたのを聞き届けてから起きあがり、シヨルダーバックを肩にかけて玄関へ。

ゲームの主人公は女の子とあつて、夜の探索。パートではポーチを。男子高生には不釣りあい、というか、実用的でないとあつて、代わりに部屋には大きめのシヨルダーバックが置いてあつた。

そう、実際、準備をすると、とてもポーチにおさまらない（容量以上のアイテムを持てるのはゲーム特有のこと）。

走る邪魔にならないよう、あまり重くしたくないとはいえ、最低限の

ものをつめただけでパンパン。

懐中電灯（家には大きいのしかなかった）と予備の電池。

がま口の財布（念のため）。

（鉛筆と赤ペンで書きこみまくった）地図と（追加に書きこむための）筆記用具。

プラスチックの水筒（水分補給したくても、前世ほど自販機がないし、そもそも小遣いが足りなくなる）。

替えのパンツ（お漏らしして濡らしたまま、命がけの鬼ごっこをしたくない）。

回復アイテムのチロルチョコと、空腹用のおにぎり。

口裂け女回避対策アイテム。

最後のが、とくに荷物を重くしたが、どれだけ回避を迫られるか、見当がつかないから。

回避法が使い捨てとなれば、いくらか予備がなくては。

だいたい、初めて探索にむかうとあって（未プレイでもあるし）口裂け女の遭遇率など、その具合がさっぱりだし。

「時間があれば、走る練習をしたり、体力づくりできたんだけどなあ」と肩にかかる重みに眉をしかめつつ、ふん、と鼻息を噴いて、玄関の

扉を開けた。

すぐに施錠して、まえに向きなおれば、赤黒い空。

赤い空が、徐徐に黒みがかっていく、昼と夜の狭間であり、時間や空間が揺らぐような不安定な印象がある逢魔が時。

夕焼けを見あげているだけで、胸がざわつくというのに。

これから夜に移行するなかで、町を覆っていく闇に自分が飲みこまれるような想像がされてやまない。

生まれたての小鹿よろしく、膝を震わせながらも「いやまだ、ちびるわけにいかない！」と一歩。

結界の境だろう門を通りぬけ、さあ、逢魔が時の住宅街へ。

道に踏みだしたなら、悠長にびびっていられなく、すかさず近くの電柱に身を潜めた。

ゲーム的には家をでて、とたんに遭遇したり、発見されることはないと思う。

が、ゲームが実体化したりリアルな世界で、フィクションのお約束が通じるのか分からない。

「ああ、もう、家に帰らないな・・・。」と早早、根をあげそうになりながら、電柱にしがみついて、あたりに視線をやることしばし。

背後を窺ったとき、十メートル先の角から、なにか覗いたようなハッキリと見定める間もなく、電柱の反対側に隠れる。

おそるおそる電柱から片目を覗かせれば、角の壁から、向こうの角の壁へと歩いていく人が。

腰まで伸ばした黒い長髪、一回り大きいマスク、はみだした口紅。足をほぼ覆う、丈の長い白いワンピースをまとい、裸足でゆっくりと歩行。

聞こえる足音は、人でないせい、重みのある響きがしない。猫の忍び足のようなれど、代わりに耳につく、ぺちやちぺちやりと水音。

こちらに気づくことなく、通りすぎて壁の向こうに消えたものの、十分肝を冷やされて身動きできず。

昨日の夕方は至近距離で相對したとはいえ、こう遠目で怪異をじつくり眺めるのも、これはこれで心臓にわるい。

「夕方に怨霊のような女が住宅街をうろうろしているらしい」と噂で聞くのと、この目におさめて実感を持つのでは、やはり恐怖の重圧感がちがう。

「あんなのがうろつくのに、ほいほい探索できるわけないだろ！」と文句をつけたいところ。

いくら泣いて喚こうが、誰も慰めても、尻を叩いてもくれやしない。

目に溢れた涙をぬぐって、どうにか気を持ちなおし「口裂け女があつちに歩いていったなら、ちようどいい」と逆方向に走りだす。

パンツはぎりぎりセーフだし、精神的にも、まだまだ平気だし、と自分を鼓舞しながら、今はとにかく、山道到達の攻略に専念するしかなかった。

一日目・探索パート②

住宅街では誰一人とも会わず、人や自転車、車をはじめ、鳥や猫など自律した動的なものを見かけなかった。

案外、夕方の住宅街で、ふと一人ぼっちになることはあるが、近所総出で夜逃げしたように人の気配がしないのは、異常というか、ゲームならではというか。

まあ、ふつうに人が出歩いていたら、まごうことなき不審者な俺は即通報されるだろうし。

気配はせずとも、人の生活音や、車、電車の走行音、鳥や虫の鳴き声

などは、ごくごくかすかに聞こえる。

無音にちかい静寂のなか、もの寂しげな夕方の住宅街を歩くのはゲームと同じ。

口裂け女と遭遇すると、玉が縮こまるような、おどろおどろしい音楽が流れるとはいえ、昨日の夕方は耳にせず。

夜にむけての探索パートは、ゲームどおりのゴーストタウンのような雰囲気。

これまたゲームのように歩いたり隠れている最中、前ぶれなく、家から笑い声や怒鳴り声が響いてきて、驚かせにかかってくる。

もう五回目くらいのサプライズ「わあああん！わあああん！」とい

う赤ん坊のけたたましい泣きっぷりに跳びすさりながら、とっさに口を手でおさえて。

「あー！なんて意地悪なの！」と誰にともなく涙目で抗議して。

悩まされたのは音関係だけではない。

迷路のような住宅街の構造にも、だ。

蜘蛛の巣のように細い道が入り組んでいること、基本、道の両脇に高い壁がそびえていることは、隠れやすく逃げやすい点ではない。

が、デメリットもある。

口裂け女が俺を見つけないのと同じく、俺も彼女を発見しにくい。

とくに曲がり角は、壁に阻まれて向こうの状況がまるでつかめないのが痛い

壁が低ければ、頭の高さや影が見えたりするのに。

ことごとく曲がり角に高い壁がそびえるとなれば、鉢合わせの危険大。

だからといって、道を曲がらないわけにいかず、一か八か跳びだすわけにも。

角の先から、首を伸ばすしかないが、ゲームでさえ勇気がいるところ、現実ではもっと踏んぎりがつかない。

覗いとたん、ばったりもありえる。

息を飲み、震えながら覗けば、視界が涙でぼやけて揺れるは、ゲームほど広い範囲を見れないは。

もたついていっているうちに、発見確立が高まるから、長くその場にとどま

っ
て
い
ら
れ
な
い
は。

まあ、足音の代わりに水音が聞こえて、接近を知らせてくれるに、まだ、なんとか。
とはいえ、だ。

水音がしないなら、しないで、口裂け女がひっそり佇んでいる可能性があり、どれだけ道の角を突破しても「もはや、お茶の子さいさいだぜ！」とはならず、毎度毎度、覗くたび、心臓が破裂しそうにばくばく。

すばやく顔を突きだし、ひっこめ、背後チェックも忘れず、それを繰り返かえしの作業。

ただ、百パーの安全確保はできないとあつて、ある程度できりをつけ、

思いきつて踏みだす。

意外に、このやり方が功を奏して、入念にクリアリングしながら、すすんだところ、口裂け女と遭遇せず、なんなら視界にも入らなくて。家をでて、すぐに目撃したきり、あとはさっぱり。

（腕時計を見たら）二十分経過。

さほど走ることなく、このペースで山までの道のり、半分くらいに至れたのは順調。

はずが、冷や汗びっしより、呼吸がままならず目をくらくら。
パニックで発作を起こしたようなさまで、やや意識を朦朧とさせていた。

ホラー、しかもステレス系のゲームでは、まったく追跡者の気配がないのも、どえりやー怖いのだ。

家の近くで、よこぎる口裂け女を目撃したときは、そりゃあ、漏らしそうになったが、おかげで背中が押されたようにも思う。

なにせ、踏みだすのは未知数すぎる世界。

ずっと電柱にしがみついているのは、いつまでも世界は濃い霧におおわれたように謎のまま。

都市伝説の洗礼を受けてでも、知識や情報を得ることで、視界が開けて前進ができる。

それに相手が手強い追跡者だからこそ、対決を通して修行をつんでお

きたい。

経験値が低いとゲーム的に「詰む」かもしれず、それはそれで不安になるわけ。

なにより位置を把握したり、歩いていく方向が知れば、適切なルートを決めるなどの対策ができ、遭遇率を低くできる。

ゲームなら、追跡者は規則性のある移動をするもの（フェイントをかける場合もあるが・・・）現実では、そうもいかないだろうから、より難易度は高い。

そもそも、まだ、よく観察していなく、規則性あるなしの確認どころか、移動のし方の癖や特徴もつかめていないし。

まあ、まだ一日目だから・・・。

とにかく、一日目でゲームオーバーになりたくないの、あまり労力や体力をかけず、距離を稼げたことをよしとしたいところ。

もうすこしで住宅街が途切れて、その先には二車線の道が通る、開けた平地が。

一日目・探索パート③

住宅街から山道に入るまで、徒歩五分くらいは辺鄙なところだ。

通りの両脇は田んぼや畑が広がって、家などの建物はぼつぼつと。圧倒的に追跡者に有利で、俺は格好の獲物。

この危険区域に踏みだすまえに、口裂け女の現在位置や、自分との距離感をつかんでおきたいところ。できれば、彼女が住宅街から抜けだすまえに、一気に通りぬけたい。

住宅街の出口まで、あとすこし。

あたりに気配がなく、足音代わりの水音がしない今のうちに跳びだすべきか。

もうすこし待つか、あえて探しにいき、彼女の現状を確かめてからタイミングを計るべきか。

空はグラデーションがなくなり、黒一色に染まりつつある。

ふと、そんな空を見あげ「迷っていられないな」と奥歯を噛みしめてぎりぎり。

まだ夕日の明かりがあつて、足元が見えるうちに危険区域を越えなければ。

ただでさえ見通しのいいところで、暗くなつてからの懐中電灯使用は

厳禁だ。

誘蛾灯のようなもので、彼女をおびき寄せることになる。

懐中電灯を使うほうがリスクがあると分かりきっているなら、刻一刻と暗くなっているなか、迷っている暇はない。

腹をくくって、張りついていた壁から走りだそうとした、そのとき。

向かいの壁の角から、ちょうど口裂け女もでてきたのが、視界の端に。

距離にして十歩くらい？

その近さなら聞こえそうな水音は、直前まで耳にせず。

待ち伏せをしていたというのか。

そう考えると、尚のことぞつとし、ちびるのも忘れて金縛りに。

雷のように、不意打ちで恐怖を叩きこまれては、その衝撃で魂がふつとんだように、すっかり放心してしまい。

勢いよく走りだそうとした格好のまま固まるのに、悠悠と近づいてきて、ぴちやりぴちやりと。

水音がやんで、人影が俺の視界を暗くする。

止めていた息を、いい加減吐き、どつと汗を噴きながら「一応確認せねば」と震える頭を、頭蓋骨を軋ませるように傾けて。

もちろん、俺を嘲るように見おろすのは、威圧感たつぷりの口裂け女。遭遇二回目とはいえ、まんまとパンツを湿らせたほど見慣れやしない。

子供が落書きしたような顔の化粧。

一方で、ワンピースはシンプルなデザインで純白。

全体的に化粧のようにえげつなかつたら、単純に怯えるだけなのに。刺繍をあしらったエレガントなワンピースが目眩しいからこそ、底知れずまがまがしい。

「わたし、きれい？」と聞かれるどころか、マスクも外していなかったが、耐えきれずに口を開いた。

「ポマード！ポマード！ポマード！」

とたんに、こんどは口裂け女のほうが金縛りになったように硬直。

「よし！」と内心ガッツポーズしつつ、すかさずショルダーバックに手を突っこみ、とりだしたのは丸い缶。

そう、今、叫んだばかりの髪を固めるためのポマード。

蓋を開けただけで「あああああああ！」と後ずさり金切り声を。長い髪を乱し、身悶える口裂け女も、そりゃあ狂気全開でおそろしかつたが、悠長に漏らしている場合ではない。

缶の中身、ゼリー状のそれをすこし指ですくい、道路に投げつけたら「ああああああ！」とまた一歩後退。

その効き目をしかと目にしてから、背をむけて走りだし、等間隔に少

しずつ缶の中身を道路に落としていった。

ヘンゼルとグレーテルみたいだなと、頭の隅で思いつつ。

ちらりと窺えば、口裂け女は足踏みしている。

住宅街をでる手前で、缶の中をすべてぶちまけ、あとはもう振りかえらず走ることに専念。

ヘンゼルとグレーテルのように点点と印をのこしては、口裂け女を導くことになる。

とはいえ、さっきの拒否反応からして、お分かりのとおり、ポマードは回避アイテムの一つ。

クラスメイトから聞いたところ。

「整形手術を受けたとき、医者がかぶったり頭にポマードをつけていたから、それがトラウマを呼び起すらしい」と。

口裂け女の由来についての一説「整形手術が失敗した」に基づいたアイテムという。

俺はゲームをやるまえから、たまたまポマードを知っていたが、前世のころ、いや未来の若い世代は、ほとんど聞いて首をかしげると思う。

ポマードは昭和初期に使われだした男用整髪料。

オールバックやリーゼントを固めるのに重宝されたものの、もつと気軽に使いやすい、ほかの整髪料がでてきたのと、ドライヤーの普及によって、早くも一九六〇年には衰退。

それから二十年後、今のこの時代でも、もう過去の遺物だ。

時代遅れの商品ながら、西洋風の家を買うだけあつて欧米かぶれの（この世界の）父親は、洗面台の棚に大量にストックを。その一つを拝借してきたわけ。

ちなみに、衰退して六十年も経った時代に、俺が認識していたのは、弟が絶賛使用中だったから。

流行りもの好きのうえ、反抗期に差しかかったお年ごろ。

早速、ドラマで見たヤンキーと同じ髪型をし、顎をしゃくりながら曰く「ブームが再来している」と。

ワックスよりポマードのほうが艶のある光沢がでて、ポリュームや柔

軟さをのこしつつ固められるとか。

リーゼントを決めて、とくと語ったそばから「俺も使ったことないわ！」と霧吹きをもつ父に追いかけられるのを見て呆れたものの、まさかホラーの世界でその知識が役に立とうとは。

弟から聞いて現物を見せてもらわなければ、ポマードを探すのに時間がかかったろうし。

時間削減できた分、ポマードを使つての作戦が練ることができたし。

ポマード関連の回避法は、おおまかに二つ。

呪文のように唱えるのと、ポマード本体を突きつけるのと。

使い捨て回避法として、ポマードのくくりで一回とするのか、それぞ

れ一回ずつ使えるのかは分からず。

だったら、唱えてから差しだす、この順番で試してみようと、はじめから考えていた。

一回ずつが有効だったとして、長い時間、足止めできるから。

そう、口裂け女に見つかり、身動きしなかったのも、その回避法を用いての作戦を思いついてのこと。

十歩ほどしか離れていない状況で、ロケットスタートして逃げても追いつかれる可能性大。

と、判断しつつ「どの回避法がいい？」と頭を巡らせ、いっそポマーとの合わせ技を試そうと。

その有効度によっては、足止めの間、山道まで走りぬけられるかもと
考えて。

住宅街で振りきつてもよかったが、暗くなりきるまえに畑と田んぼだ
らけの平地を通過しないと攻略成功率がぐんと低くなるし。

口裂け女の現状を知らないで跳びだすより、遭遇直後に平地に踏みだ
すほうが、多少、不安が軽減するし。

まあ、どれだけ、足止めできるかは不確かなのだけど。

「背後を意識しながらも、足を鈍らせるな」と自分を激しつつ、息が
切れて脇腹が痛くなってきたところで、チロルチョコを口にぽいっと。
甘さを噛みしめたなら活力が湧き、ゴールの山めがけて暗くなりかけ
の平地を一目散。

口裂け女がポマーードの障害を乗り越えて追いつくのが先なのか。

俺がチロルチョコを食いつないで全力疾走で突っきるのが先なのか。

さあ、果たして。

一日目・探索パート④

畑や田んぼに囲まれた通りは外灯がすくなければ（たぶんゲーム仕様で）一台も車が走っておらず、歩道があつても夜は足元が危うい。

おまけに、今日は空にうすく雲がかかり、走っている間は月が隠れていた。

閑寂とした暗い平地に一人でいるだけでも心細い。ついつい懐中電灯の明かりを求めたくなるところ。

どうにか歯嚙みして、懐中電灯をとりださないまま、チロルチョコパ

ワ―で押しきっていった。

本格的な夜になるまえ、ぎりぎり山道の入り口に到着。道脇にある小さな神社、その本殿の縁の下にもぐりこんで。

地図上、山をめぐる舗装された道は一本。

出入り口は二つしかなく、神社のまえのこの道と海側の道がつながっている。

口裂け女が追いかけてきたとして、必ず山側の入り口を抜けるはず。

一瞬、懐中電灯をつけて腕時計を確認。

十五分、見張ると決めて、その間におにぎり腹ごしらえと水分補給。

一息つくくと、チロルチョコパワーによるアドレナリン大放出がおさま
り、あらためて闇深い神社にいることに縮み上がる。

フラグがない限り、口裂け女以外のなにかに襲われることはないだろ
うが、体が冷えて震えるばかりで、居ても立ってもいられない。

跳びだしたいのを堪えて、きちんと十五分待ち、あたりを見回してか
ら山道に。

たぶん、山道の醜女は、口裂け女のモデルになった説がありつつ、正
体は同一でない。

別別の霊的、妖怪的なものなら、それぞれ縄張りがあるはず（怪談や
伝承、都市伝説では共演することが、あまりない）。

山道の醜女のテリトリーに、口裂け女が踏みこんでくることはない。と思いたい。

ずかずかとテリトリー無視でうろつかれては探索地域を荒しにこられては、ろくに調査ができないし。

念のためさつき神社で見張ったものの、念には念を押しして、ガードレールを乗り超えて、道からすこし距離を置いて歩いた。

懐中電灯で足元を照らし、斜面を滑らないよう慎重に。

たまに道にさつと明かりを走らせ、手がかりがないか目を走らせながら。

かなり登ったところで、なにも起こらず、変化がなかったものを、十

分すぎるほど精神的に追いつめられて。

妖怪や霊的なものを目撃したり、遭遇していないにも関わらず、指先は冷たく息は浅くなり、膝は震えっぱなし。

外灯なしの闇夜で、鬱蒼とした木木のトンネルを歩くのには、根源的な不安が搔きたてられる。

幼いころ、迷子になって、広い建物内をあてもなく、さ迷っていたよ
うな。

そのうえ、いまだ手がかりの欠片もつかめず「夜が明けるまで、探索パートを完遂できるのか」と焦燥に駆られるし。

変に緊張を強いられて、目が回りだしたころ。

暗い道の一部分に、スポットライトのような光が注いでいるのを見かけた。

木の枝葉のおおいがなく、開けたそこに、雲から顔をだした月の光が差しこんだらしい。

淡い光とはいえ、広範囲が明るくなつたのに、ほっとする。のもつかの間、一寸先の闇から足がぬつと。

とたんに懐中電灯を消してしやがみこみ、息を殺した。

できるだけガードレールに身を隠しつつ、すこし間を空けて、覗き見。

月光のスポットライトを浴びるのは、口裂け女ではない。

が、負けず劣らずおぞましいさまの、丑の刻まいりスタイルの女、そう、山道の醜女のおでまし。

頭にくくりつけた、二つの蠟燭が象徴的だ。

長い髪が体の前面に垂れて、顔はよく見えず。

叫び笑い手足を振りまわしたり、恨み節を呟き歩きまわったりするでなく、呆けたように突っ立ち、意外と活発的でない。

まあ、夜の山道にひっそりと佇まれるのも、いかにもな雰囲気と凄みがあつて、近よりがたいのだが。

山道の醜女は、もともとと思い人会いたさに、山越えをするため狂人のふりをした恋する乙女。

エンドー先生が語った限り、逢引しにいつていただけ。
怨霊になるに至る、事件や事故があつたわけでもなく。

でも、もし、人知れず、山越え途中で非業の死を遂げた女がいたら？

後世の人が、怨霊あつかひしたのに怒って怨霊になつた可能性もある
のでは？

長く山道を登ってきて、やっと見つけた、おあつらえむきな手がかり
なら、口裂け女のような避けるべき対象でないと思う。
いや、思いたい。

それにしても、道のど真ん中で待ちうける怨霊めいた彼女に、自ら歩

みよるのは、ためらわれる。

いろいろと推測するも、わるい想像がされるばかり。

近くで向きあつたとたん、ぐわつと口端を裂けて笑いかけるとか。

目先のことに捉われても埒がないと、元のゲーム性を考えることに。

世の中には、なんのヒントも前置きもなく、プレイヤーを罠にかけて殺すゲームもある。

そのことを「初見殺し」といい、初見殺しばかりするのは「死にゲー」と呼ばれて。

この「口裂け女がさまよう町」は、はじめのほうしかプレイを見ていないので「死にゲー」かは判断つかず。

ただ、口裂け女との初遭遇では逃げやすかったし、初見殺しをかましてこなかった。

もし「死にゲー」だったら、日中の調査パートのつくりこみを、もつと雑にするだろうし。

調査パートで、けっこうな時間や労力をかけたのだ。

そうやって調べてつかんだ前情報を台なしにするような、山道の醜女が予想斜め上の暴挙にでたら、やっていられない。

神に祈る代わりに「信じているぞ！ゲーム制作側！」と胸のうちで怒鳴りつけつつ、深呼吸。

やおら立ちあがってガードレールを跨ぎ、月光のスポットライトのも

とへと。

ガードレールを跨いで、おそるおそる道路に足をおろしても、山道の醜女は身動きせず、一声もあげず。

丑の刻まいりスタイルで人參をくわえたまま、石像のように突っ立ちながら、頭にくくりつけた蠟燭の炎や、長い髪、ロングスカートを揺らめかして。

右手に握るのは、きらめく鎌。

髪の間から、覗かせる暗い目を、ひたと俺に据えているような。

これでは、鬼と睨めっこしながらの「だるまさんが転んだ」だ。

ほんらいの遊びとちがって、なにがきっかけで、どう展開するか未知数すぎて怖いつたらない。

といって、今更、引くこともできず、息を飲み、じりじりと歩をすめる。

月光の淡いスポットライトの間近にきたとき。

踏みいろうとしたら、顔を背けて足音を立てず、彼女はスポットライト外の暗がりには踏みだした。

そのままガードレースをすりぬけ、斜面を下りていったのか、林の闇に消失。

絶叫してのたうち回ったり、釜を振りあげ襲ってこなかったのに胸を撫でおろしつつ、彼女が消えたほうを覗きこみ、ちびりそうに。

懐中電灯で照らすも、底なし沼のように斜面の下のほうは黒黒。

あきらかに「ついてこい」と華奢な白い背中は語っていたが、畏なのでは？と足がすくむ。

いやいやと頭をふって、どうにか震える太ももを上げて、ガードレールの向こうへ。

おそらく、ここをスルーして山道を歩きつづけても、ほかに手がかりはない。

夜明けまで時間もないし、なにもできないまま朝日を迎えてはゲームオーバーになるかも。

「今が勝負どころだ」と腹をくくって、あたりに懐中電灯をむけ、目についた木に巻きつく蔦。

そこらの地面に長く丈夫そうな蔦が落ちていたので、ガードレールにくくって縛り、それを伝って斜面を下りていった。

懐中電灯を持てずに、ほぼ視界ゼロの暗闇をひたすら降下。

蔦の長さは足りるのか？と心配しだしたところ、下のほうに見えだした、ほのかな青白い光。

思ったとおり蔦の長さは足りなかったものを、青白い光に照らされた地面を目視。

俺の身長ほどの高さだったに、跳びおり、勢いあまつて尻もち。

ズボンに水が染みるような、柔らかく湿った地面。

顔をあげると、十歩ほど先に、青白く発光するただっ広い泉が。

俺を待っていたのか、背をむけ水辺に立つ彼女が、ゆっくりと泉に入っていく。

「俺も入水するの？」とためらうも、舌打ちし、腰を上げて追走。

走る速度を落とさず、思いきって泉に足を突っこんだが、滴が跳ねなければ、水音も立たず、濡れもしない。

大規模な窪みがありつつ、そこに張る青白い水面は幻のよう。

「どういうこと?」「地図には、これだけ、おおきい泉はなかったけど」と歩きながら考えつづけ、ふと思いだす。

地図帳には、その土地の特徴や歴史などの豆知識的ネタが書かれていた。

この山については「湧水が染みややすい地質で、山のそこたら中、不定期に泉が出現しては消えている」と。

この窪みも、そういった泉のひとつで、今は枯れているのだろう。

じゃあ、わざわざ、水を満たした幻を見せる理由とは?

と首をひねったところで、彼女が立ちどまった。

水辺からそう遠くないものの、水面から俺の脳天がでるかでないかの、

たぶん、いちばん深い場所。

彼女の足元には枝が絡まった毛玉のような塊。
枝には棘がびっしり。

そして、枝に引っかけた黒い布がいくつも。
水草や苔のようでない、場ちがいな人工物だ。

布に注目していたら「ジジ」と火がけぶる音が耳につき、まえに向き
なおる。

ちようど振りかえった（髪で顔を隠さない）彼女と視線がかち合つて。

狂人風メイクをほどこした凄みのある顔面を、あらためて目の当たり

にして、ちびる間もなく、視界が豹変した。

山道にもどって、懐中電灯を照らしながら歩いている。

「ゴントー、ゴンタ、どこ行ったのー」と俺でない高い声を響かせながら。

視線を下ろすと、セーラー服。

手に持つのは、首輪のついたリード。

「もしかして・・・」と閃きかけたとき、背後から、やかましいエンジン音と走行音。

振りかえるのを待たずして、そばに急停車して、黒のバンの扉がスライド。

二人の男が車内から跳びだして、俺の体をつかみ、引っぱりこんだ。

車内に引きずりこまれたとたん、急に急発進。

走行する騒音に負けじと、男たちが叫びあっているのは、どうも日本語ではない。

訳が分からないまま、でも、命の危機を覚えて、あらん限りの力で暴れてもがいて絶叫。

三人ほどの男が押さえつけようとするも、蹴りつける足が外にはみだし、扉が閉められず。

背後のごたつきに気をとられてか、運転者がガードレールに車を擦りつけたらしい。

その揺れに男たちはふらついて、手を離してしまい。

スピードをつけて走る、扉が開けっぱなしの車から、俺は外に放りだされた。

ガードレールを跳び越えて、急斜面を目を回しながら、体がもげそうに転がっていき。

そのまま泉にけたたましく水しぶきをあげて突っこんだところで、我に返った。

フラッシュバックのような映像を見せられるまえと変わらず、静かに佇んでいる山道の醜女。

牛の刻参りスタイルで青白い光に照らされるさまは、そりゃあホラー

な絶景だったが、思わず口元に手を当てて「た、大変だったんだな・・・」と俺は涙ぐんだもので。

まつ毛を跳ねた彼女が瞼を閉じ、やおら目を開けると、すうっと顔から化粧が拭われていった。

お目見えしたのは、あどけなく、素朴な顔つきの女子。
俺と年がちかく、きつとセーラー服が似あう。

見覚えがあって「あ」と声をあげたら、目を潤ませつつほほ笑んで、青白い光に溶けるようにして、さようなら。

あっけなく消えたものの、彼女が立っていた地面に、なにかが落ちていて。

歩みよって、しゃがんで見ると古めかしい本。

そして、その上に泥まみれの生徒手帳が置かれていた。