

「かけがえなき命のゲーム 紹介文」

岡和田晃

今回紹介する『エクリプス・フェイズ』のシェアードワールド小説は、浦浜圭一郎による新作「かけがえなき命のゲーム」だ。

これまで「SF Prologue Wave」上で「エクリプス・フェイズ」小説を読まれてきた方は、ひよつとすると、本作の先鋭的なスタイルに驚くかもしれない。

舞台となるのは、現代日本の風俗に『ニンジャスレイヤー』風の戯画化されたオリエントリズムが嵌め込まれた異世界。断章という形式で描かれる各々の章では、映画のように視点が変化する。視点人物「ヒデサト」と「D」が巻き込まれた、奇妙な「ゲーム」の行く末は？ フランク・ミラーのグラフィック・ノベル『RONIN』にクエンティン・タランティーノ監督の『キル・ビル』を入れ混ぜたような、ゲームと連動したシェアードワールドSFに新たな境地を拓く力作だ。

浦浜圭一郎といえば、第1回小松左京賞佳作を受賞してデビューしたSF作家として知られている。その受賞作『DOMESDAYードームズデー』（ハルキ・ノベルス）

は、ゾンビ映画の古典のリメイク『ドーン・オブ・ザ・デッド』（ザック・スナイダー監督）、名作グラフィック・ノベルを見事に実写化した海外ドラマ『ウォーキング・デッド』『ジエイン・オースティンを見事にマッシュアップした小説『高慢と偏見とゾンビ』等、近年大流行の兆しを見せている「新世代のゾンビ表象」を、2000年の段階で、いち早く先取りした傑作だった。

その『DOMESDAYドームズデー』では、閉鎖的な「ドーム」に閉じ込められた人々が、閉塞状況に希望を失い自殺し、「天使」なる謎の球体によって、死んだ姿のままゾンビとして蘇らせられる衝撃的な光景が描かれた。実は、同作の流れで、3年後に発表されたこの「かけがえなき命のゲーム」は読むこともできるのだ。つまり、魂をデータとしてコピーし、セーブ&アップロードが可能な『エクリップス・フェイズ』世界において、「死」とはいったい何であるのかという重厚なテーマが、独自の美学に基づいた迫真の戦闘描写を通じて模索されるのである。イラストレイター・小珠泰之介の手になる、美麗にして怪異なクリーチャーのイラストも見どころであろう。

ぜひ、本作を、日本SF作家クラブ50記念出版『SF JACK』（角川書店）<http://www.amazon.co.jp/SF-JACK-%E6%96%B0%E4%BA%95-%E7%B4%A0%E5%AD%90/dp/404110398>

③に収録された沖方丁「神星伝」、あるいは「SF Prologue Wave」の『エクリプス・フエイズ』小説であれば、片理誠の「決闘狂」(<http://prologuwave.com/archives/2812>)と、一緒に読んでみたい。

浦浜圭一郎は、自身の手になる映画シナリオ「ROOM OF DREAMS」が、2007年釜山国際映画祭シネクリック・アジア賞受賞し、同作が2008年ロッテルダム国際映画祭シネマートに公式選出されるなど、小説以外の活躍でも知られている。また、近年はLANTIS社によって、『DOMESDAY—ドームズデイ—』、および新作長編『DEATHTECH』は英語版が電子書籍として発表されている。活動舞台を世界へ広げる浦浜圭一郎の今後の活躍から、ますます目が離せない。