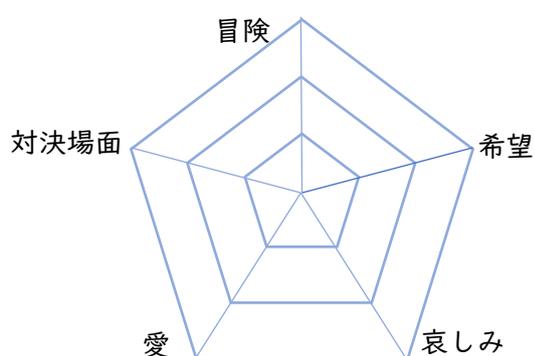


「エンダークロック」プロット

語りたい要素

AI	人工生命	ハッカー倫理	ゲーム
P2P ネットワーク・暗号化		ハードウェア・ソフトウェアクロニクル	

面白さの5大要素



冒険	クロニクル	対決場面	AI 人工生命 V.S.ハッカー
愛	最良のシステム構築	哀しみ	AI の陰で割りを食う人々
希望	ノード同士の団結		

起	Web3.0 のネットワーク「クロック」で暮らす高校1年生ソウスケ。「クロック」の作成者である父タカシの元、ハードウェアとソフトウェアを学ぶ夏休みを過ごしていた。
承	コンピュータ・ウィルスの突然変異「クリーパー2.0」が、仮想通貨システムに乗っ取りがニュースになる。ソウスケが「クリーパー2.0」を調べているうちに、搭載されている AI の実態が明らかになる。
転	やがてタカシが生み出した仮想資産「クロック」のシステムにも AI が侵入し、支配権を握り、ソウスケ親子とエンダークロック対決が行われる。
結	ネットワークでつながった者同士の連携により、AI の目論見を阻止する。

主な登場人物

ソウスケ	主人公。ハッカー倫理を志向する高校1年生。コンピュータ部に入部し、ハードウェアいじりに目覚める。父が作成したマイニングトレーニングゲーム「エンダークロック」でマシンの性能を高めることに夢中になる。
タカシ	ソウスケの父。独学でソフトウェア、ハードウェアを学び、培った知識でウェブ3.0 ネットワーク「クロック」アプリケーションを開発する。「クロック」ネットワークは暗号資産「クロック」を使用し、フィルターバブルの影響を受けないネット社会の構築を目指している実験世界となっていた。
ウルサモ	「クロック」ネットワークの住人。理想と現実のギャップに苦しむ。理想を追い求め過ぎて、自身が共生社会の恩恵を受けていることに一時、見失ってしまう。

あらすじ

高校に進学したソウスケはコンピュータ部に入部をしたことから急速にハードウェア、ソフトウェアに夢中になる。そんなソウスケを応援し、タカシはかつて家で組み立てたホーミコミュニケーションロボの前身「ロビ」の修理をソウスケに依頼する。さらに、ソウスケにハードウェアの性能の目利きを学ばせるため、タカシ自身が開発したマイニングトレーニングゲームを試させる。そんなある日、コンピュータ・ウイルス「クリーパー2.0」がネットワークの中で拡散し、人々に脅威となり始める。ソウスケ親子は「クリーパー2.0」を「クロック」ネットワークの脅威と位置づけ、分析を始める。分析の結果、「クリーパー2.0」は人工生命と人工知能の機能を兼ね備えていることが分かる。また、人工知能の機能はデータをあらかじめ加工する人々の労働で成り立つ構図が見えてくる。さらに、労働に従事しているメンバーが「クロック」の住人にも多数いることが分かる。「クリーパー2.0」はやがて、タカシが生み出した仮想資産「クロック」にも侵入が確認される。ソウスケ親子は「クロック」のシステム内で「クリーパー2.0」と全対決することを選ぶ。「クロック」ネットワーク内の「51%」のマシンの合意を競い合う。

物語の構成とハードウェア・ソフトウェアクロニクルとの関連

構成	視点	概要	クロニクル	
起	タカシ	ソウスケが「ロビ」の組み立てを始める。	マイクロプロセッサ、ホームコミュニケーションロボット	5
		自作パソコンをカスタマイズさせて性能を高める。	グラフィックボード、五大要素	5
	ソウスケ	父タカシが開発した「エンダークロック」で性能を試す	ブロックチェーン、暗号資産	5
		P2P ネットワーク「クロック」は対等な関係のコンピュータで構成させるネットワーク。	ネットワーク	5
承	ウルサモ	新規事業と Linux マイニングマシン	AI、オープンソースコード	2
	ウルサモ	エンゲルバートの目指した未来	マウス、ビデオ会議、CUIとGUI	1
		「クリーパー 2.0」が出現し、仮想通貨の乗っ取りを行う。	人工生命	1
		ナカモトサトシ失踪の謎	ウェアラブル、デジキャッシュ、国家からの弾圧	2
		突然変異によるウイルスのふるまい	一転、岐路	2
	ウルサモ	使用済み半導体の再利用	アフリカ新興国の底力	2
		突然変異ウイルスをネットワーク放出	クラウドコンピューティング	2
		「クリーパー 2.0」を「クロック」ネットワークの脅威と位置付け、情報収集を始める。AI 搭載機能を備えていることが分かる。	AI	3
	ソウスケ	AI の陰で労働を強いられる人々の存在が判明する。さらに「クロック」ネットワークの多数がゴースト・ワークスに従事していると分かる。	ゴースト・ワークス	2
	転	ソウスケ タカシ	「クロック」のシステムでの「エンダークロック」対決ソウスケ対クリーパー 2.0	プルーフオブワーク、P2P のノードの連帯
「エンダークロック 2.0」の制御プログラムの発見。ワクチンプログラムの開発。			人工知能	20
人と AI との共生			ホームコミュニケーションロボ	10
ソウスケ		社会インフラの復旧と web3.0 普及	Web3.0、オープンソースウェア	10
結	タカシ			

目標文字数と引用文目安の割合

構成	概要	引用文の目安／目標文字数	クロニクル
起	ソウスケが「ロビ」の組み立てを始める。	635/2000、32%	マイクロプロセッサ、ホームコミュニケーションロボット
	自作パソコンをカスタマイズさせて性能を高める。	329/2000、16%	グラフィックボード、五大要素
	父タカシが開発した「エンダークロック」で性能を試す	1543/2000、77%	ブロックチェーン、暗号資産
	P2P ネットワーク「クロック」は対等な関係のコンピュータで構成させるネットワーク。	1374/2000、68%	ネットワーク
承	エンゲルバートの目指した未来	488/2000、24%	マウス、ビデオ会議
	ハッカー倫理	2599/1600、162%	ハッカー
	「クリーパー 2. 0」が出現し、仮想通貨の乗っ取りを行う。	632/400、158%	人工生命
	「クリーパー 2. 0」を「クロック」ネットワークの脅威と位置付け、情報収集を始める。AI 搭載機能を備えていることが分かる。	2220/2000、111%	AI
転	AI の陰で労働を強いられる人々の存在が判明する。さらに「クロック」ネットワークの多数がゴースト・ワークスに従事していると分かる。	2220/2000、111% 2095/8000、26%	ゴースト・ワークス
	「クロック」のシステムでの「エンダークロック」対決ソウスケ対クリーパー 2. 0		ブルーフオブワーク、P2P のノードの連帯
	「エンダークロック 2. 0」の制御プログラムの発見。ワクチンプログラムの開発。	0/8000	人工知能
	人と AI との共生	223/4000、5%	ホームコミュニケーションロボ
結	社会インフラの復旧と web3.0 普及	0/4000	Web3.0、オープンソースウェア