

# CONTACT Japan

～ D C 4 開催！～

発行

CONTACT Japan  
 代表 : 大迫 公成  
 〒 578-0925 東大阪市稲葉 1-5-11-523  
 事務局 : CONTACT Japan 事務局  
 〒 477-0034 東海市養父町諸之木 26-3  
 エスポア横須賀 802 竹林方

## 東京にて初の F C S 開催！

開催日時 2002年6月2日 10:00～17:00  
 開催場所 東京都 江戸川区  
 北葛西コミュニティ会館  
 参加者数 約30名

### Day CONTACT 4 in Tokyo 報告

内山直樹

2002年6月2日(日)に、東京での初めてのCONTACTイベントを実施することができた。

CONTACT Japanでは、昨年からDay CONTACTというイベントを開催している。これは、日帰りで参加できるCONTACTイベントを行うものだ。主に初心者を対象に、FCSの普及を目的とするイベントである。各地で数多く開催することで、FCSに関心のある人を増やしていこうというものだ。すでに、去年は名古屋地区で3回開催された。

そこで、今度は東京でDay CONTACTを開催し、東京地区へのFCSの普及を図ろうというのだ。意外だが、今まで東京ではCONTACTのイベントが開催されたことはないのである。

初めてということもあり、いかに東京であっても、どのくらいの参加者が集まるか心配があった。今回のイベントは、広報も露出もあまりやっていないのである。Day CONTACTは数多く開催したいので、できるだけ開催のためのコストを小さくしたいからだ。

ところが、蓋を開けてみると定員を埋める応募があった。しかも、そのうち半分は初心者である。やはり、参加しやすい日帰りイベントが近所で開催されることは、参加の敷居が低いのだろう。目論見どおりである。

当日は晴天に恵まれ( FCSにはあまり関係ないが)、

大迫代表の挨拶や諸注意の後、2チームに分かれてFCSが始まった。FCSの形式や設定は、名古屋でのDay CONTACTで使われた設定を再利用した。これは、設定作成のコストを低減することが最大の目的であるが、同じ設定でさまざまな異なる成果が出ることを見てみたいという意味もある。何度もDay CONTACTに参加している人にとっては物足りないかも知れないが、Day CONTACTは初心者向けの企画ということで、ご了解いただきたい。将来はDay CONTACT用に複数の設定を用意したいものだ。

初心者が多いにもかかわらず、FCS自体はスムーズに進行した。ご存知のように、FCSはいつも時間が足りなくて困るものだが、今回は事前に予定していたスケジュールどおりに進行した。

異星人構築から、プレコンタクト、コンタクトと進





み、今回もたいへん興味深い成果を得ることができた。FCS内容の詳細は、チーム参加者のレポートを見ていただきたい。

FCS終了後は如例。発表会をしてクロージングしていったん解散し、近所の居酒屋に再集合して懇親会となった。

今回の東京での初めてのFCSは成功と云えるだろう。アンケートにも肯定的な声が多く、東京での次のイベント開催を望む意見も多かった。うれしい限りである。

無事に終了して、東京での次を考えていきたい。今年後半はCONTACT Japan 5があるので、それに注力しないといけないが、それが終わった段階で次の企画を検討しよう。

なお、名古屋のDay CONTACTのスタッフと東京のスタッフは別のメンバであったが、無事に開催できた。これでDay CONTACTが、イベントとして移植可能であることが証明された。自分の地元でDay CONTACTを開催したいという人は、今がチャンスである。

## 【Aチーム参加者レポート】

(森田亮)

ついに念願の出会い系イベントでびゅうの日がやってきた。

月曜の朝が締め切りという原稿を朝方までかかって仕上げ、寝不足の重たいまぶたをかかえたぼくは、やる心を抑えつつ西葛西へのはるかな旅に出た。って、片道2時間程度なんだけど、ふだんあまり家から出ない出不精のぼくにとっては立派な旅行なのだ。

DC4がおこなわれた6月2日の日曜日、東京は晴天に恵まれた。Tシャツ一枚でも汗ばむくらいの健康的な陽気で、気分はすっかり真夏のバカンス。出会い系イベントにはうってつけの天気といえよう。何がどーゆーふううってつけなのかよくわからないけど、何となくそんな感じ。

会場となる恒星系 もとい北葛西コミュニティ会館に集まった面々はおよそ20人。ぼくも含めてコンタクト初参加というメンバーが少なくなく、初めての体験に少々どきどきしていたぼくもひと安心。みんなヤル気まんまんで、いやがうえにも期待が高まってきた。

朝10時に開会、まずは代表の大迫氏より挨拶があり、FCSとは何ぞやということを簡単な歴史とともに話していただく。ざっとした説明のあと、すぐに実際の作業に入るんだけど、スケジュールが10分刻みで細かく設定されていることにちょっと驚いた。もっとも、このスケジュール設定がDCに絶対必要であることは、昼食時には自らの行動で証明することになる。

さて、詳細なレポートはほかの方にまかせるとして、今回はFCS初参加の感想を述べさせていただこうと思う。今回は10人くらいずつA/Bの2チームに分かれ、ぼくはAチーム。いえい、特攻だ。野田令子さんを議長にしてまずは基本設定から始める。これまでもWebで公開されているCJレポートなんかを読んで雰囲気だけは想像していたんだけど、いざ自分がやるとなるとなかなか緊張する、どきどき。

まず最初は「自分たちはどんな生物なのか」ということを考えるのかと聞いていたら、実はこれが見間違い。最初は「何のために」を決めるんですね。よーするに、土台からひとつずつ積み重ねるのではなく、外枠を固めてからそこに合わせて中身を詰め込んでいく、ということ。半日と時間の限られたDayContactの中で、いかに効率よく設定からコンタクトまでを進めていくかがうまく考えられていて、スタッフの方々の苦勞が忍ばれる。と、こんな殊勝なことを言えるのもイベント終了後に落ち着いてレポートを書いているからであって、進行中はもうノリノリである。

何のために、という目的の案を募ると、調査だ商売

だ植民だ観光だいや宗教かも意外とただのグルメ旅行？なんて具合にいろいろと出てくる。ただ、この段階ではあくまでも地球人のメンタリティの呪縛を抜けていなかったように思える。いくつか出てきたところで多数決を取り、「宗教をバックにした金儲け」というところにひとまず落ち着いた。宇宙進出の目的としてはえらく俗物的な理由のような気もするけど、欲望というのは善し悪しはあるにせよいつだって大きなエネルギーなわけで、まあこういうのも自然な流れなのかもしれない。

大きな転換は、その宗教の教義を考えている最中に起こった。

地球人と同じような貨幣経済をベースにしたのでは、おもしろくも何ともない。そこでぼくたちが考え出したのが、物々交換という原始的な経済がそのままの形で発達した文明。形のある物理的な“モノ”を交換することが神の意志に合うことであり、すなわち教義ということになったのだ。

「いいね、それ。交換命？」

「そうそう。交換が目的で、蓄財は罪悪なの」

「ところで、情報みたいな無形の財産は？」

「もちろん、モノじゃないから交換の対象外」

この瞬間、我々のメンタリティは決まった。“交換命” この絶対的な命題のもと、すべてが構築されることになったのだ。ここからはもう、地球人、なにそれ？ っとな感じである。

不思議なのは、メンバーの中の誰ひとりとして『こーゆー設定にしよう』なんて明確に考えてはいなかったであろうこと。それぞれの中から生まれた断片的なアイデアを組み合わせていったら、誰もが予想もしなかったような結果になったのだ。これがブレ・スト風のこうした議論の醍醐味であって、大勢で思考することの楽しさなんだろうなと実感した瞬間だ。

とまあ、いろんな基本設定を決めていると、あっという間に昼食の時間である11:50に。この時点ですでに、ぼくたちは暴走モードに突入しつつあった。といっても、おふざけに走るとか悪趣味の度が過ぎるとかシンクロ率400%とかいったことではなく、完全に時間を忘れて議論に熱中し始めていたのだ。なるほど、これでは細かいタイムスケジュールを設定して、無理矢理にでもその通りに動かなければならないわけだ。ていうか、放っておいたら3日でも一週間でもずっと基本設定に費やしてしまいそうな勢い。時間はあくまでも半日なのです。反省しましょう、はい。

午後からは詳細設定。宇宙船の規模だの遠征要員の内訳だの社会背景だの生物的特長だのをいろいろと考える。考えるんだけど、Aチーム全員の思考ベースとして“交換命”がすでに刷り込まれているためか、割とすんなりと進んだようにも思える。もちろん、議長の野田さん、書記の中矢さん、そして大迫さんのさりげ

か考えていないんだから。そりゃあ、お互いの文明を理解し合おうなんて、とうてい無理な話というもの。地球人同士によるシミュレーションでもこれだけのメンタリティの差を持たせられるのだから、FCSは実におもしろい。

もちろん、コンタクトの成否にかかわらず、DC4というイベント自体は大成功だったと思う。これもひとえにスタッフの方々によるご尽力のおかげなわけで、ここに改めて感謝の意を表明します。

この後の懇親会も含め、出逢い系イベントの素晴らしさにすっかり虜になってしまったほくであって、秋の『本格お泊まり出逢い系イベント』にも絶対に参加しよう！と決心。その節はまたよろしく願いいたします。



## 【Bチームのレポート】

(佐久間正一)

まずはじめに、いつものとおり最低限の舞台設定説明がありました。それによると、我々はとある星系に向かって航行中なのだそうです。

その星系に関する諸データが示され、それから討論に入りました。

◀ 彗線 ▶

### 1. 我々は？

まずいつものとおり、我々はどういう存在なのかを決めることに。最初のうちは、以下のように純粋に存在形態の案を出し合っていたのですが、

- 人類
- 機械
- 鉱物生命
- ガス状生命

討論中に目的と存在形態の話がごっちゃになってきました、

- ・宇宙船に乗って移動中の存在：ずっと移動している宇宙人で、コロニーごと移動する存在（キャラバン宇宙人？）
- ・蟻や蜂のような集団生物が、巣わけ目的で移動中
- ・目的の星系になにかを発見したので科学探査目的で航行中
- ・恒星系探査目的で作られた機械生命で、創造主のことを知らない

などなどの意見が出、結局これらから選択することになりました。

多数決の結果

・恒星系探査目的で作られた機械生命体が圧倒的多数で可決。創造主のことを知らないという設定がウケたようです。

ほとんど卑怯な気がしますけど、機械生命体にする



と生物学的な考察を行う必要が無いというに、創造主も不明ということになると社会的な考察すらほとんど行う必要が無く、とても設定が楽になるというメリットがあります。ある意味機械だとなんでもアリ、ですからね。考察することがあまりに無さ過ぎたせいか、我々自身にも名前が無いことに、この企画が終わるまで(終わっても)誰も気づかないままでした(^;)。したがって、我々は(というか私は)おそらく CONTACT ジャパン史上初の名無しETIです。

ただ、知性の有無については、決めておく必要があるだろうということで、

- ・知性はある。ただし、限界がある。チューリングテストには合格する。

というところに落ち着きました。知性はない、とかに決まっていたら、この後の CONTACT がどういうことになっていたか、考えるだに恐ろしいです。でも、困るのは相手側なのでそれはそれで面白かったりするかも。

### 2. 航行について

まず航行手段について、宇宙船の有無(機械なので、自分がそのまま移動することだって可能でしょう)から決めました。

その結果、宇宙船は有る、ということになったのですが、この後の議論の移り変わりをを見ると、結局宇宙船自体が意識を持っているのとなんら変わらないような気がしますね。

ここで決定した宇宙船のパラメータは、

- ・宇宙船の大きさ：直径10 kmの球形と決まりました。推進方法は
- ・光セール(太陽ヨット)
- ・核パルス
- ・イオン・プラズマ
- ・レーザー

の候補から、多数決で核パルスに決定。ただし、推進剤の量など計算できず(^;)。

技術参考資料の表は、1Gの等加速度のものだけしかなかったので、核パルス推進で1Gなんて出せるのか？

という疑問もありましたが判断できず、結局推進剤が少ないため減速は1Gでできるが、推進剤満杯時の加速性能は不明ということで逃げました(^;)。

ペイロードは次のとおり決定しました。

- ・小型宇宙船 1000機ほど
- ・中継基地
- ・プローブ(のちに子機と呼称することになりました)
- ・資源収集船

この時点では小型宇宙船とプローブ(子機)が別に設定されていたんですが、そのうち実質的に両者は同じ

もの(プローブが宇宙船機能を持つ?)として扱われるようになってしまいましたね。

### 3. 探査に関して

次に探査の直接の対象を決めました。つまり何の知識を得るための探査か、ということです。

これに関しては、あらゆる知識を収集するのだけれど、特に以下のものを重点とする、ということになりました。

- ・生物に関するもの
- ・恒星系
- ・地質
- ・環境

これでもまだ漠然としてますが、これ以上は詰められませんでした。そう、我々の目前には星系が近づいていたのです(プレコンタクトまで時間が無いことの比喩(^;))。

### 4. プレコンタクト準備

プレコンタクト前に星系接近手順を決定する必要があります。そうしないと、相手から我々がどう見えるかとか、相手が通信を送る場合にどこへ向けてどう送るかが決められませんから。これについては、以下の手順を踏むということで決着しました。

- (1)一度星系外縁(50AU程度)で停止する
- (2)中継基地を置く
- (3)プローブ(子機)を各惑星に向けて発射する
- (4)燃料をガス惑星もしくは氷から補給する
- (5)金属資源を固体惑星および小惑星から補給する

これらの手順を消化した後、星系探査が無事終われば、次の星系へと旅立っていくことになります。

つぎに、星系接近中にもし有意信号を受けたらどうするか、という点について検討しました。ここで、我々は中継基地を造るまでは慎重(臆病)に、それ以降は大胆にというおおまかな行動原理が決定され、それにしたがって以下のとおりの対応を行うということになりました。

- ・中継基地を造るまでは応答しない
- ・中継基地を作った後応答する
- ・もし素数の信号が来たら、とりあえずあいての素数の後の素数を送り返す(この設定は無駄になる(^;))
- ・信号ではなくて物体が接近してきたら、調査用のプローブ(子機)を発射する

さてここで、いささか泥縄的ではありますが、こちらのAIにどの程度の能力があるのかが問題になりました(知性があることまでしか決めてなかった)。これに

関しては、コンタクトを前提にするということで、相手の言語を解析する能力は持っていることにする、ということになりました。

次に、相手知性体とのコンタクト手順について、以下のとおり決めました。

- (1)まずコンタクト
- (2)次にコミュニケーション
- (3)恒星系の探査許可を得る
- (4)許可が得られれば探査に入る
- (5)許可が得られなくても探査に入る(相手の意向は無視する)
- (5)のあたりがいささかというか、かなり自分勝手ですね。任務最優先の機械っぽいといいましょうか。

さらに、惑星探査に使用するプローブ(子機)の性能について以下のように決めました。

- ・惑星着陸可
- ・惑星からの離脱不可
- ・惑星内での移動は可

そのプローブ(子機)を使用した惑星探査シーケンスは、以下のとおりとなりました。ただし、これは、惑星探査開始前に相手からのコンタクトが無い場合のシーケンスです。

- (1)まず惑星の周回軌道に乗る
- (2)電磁波による観測を行う
- (3)知性体がいる可能性があればコンタクトを試みる
- (4)知性体がいる可能性がなければそのまま着陸

< fvfGFf YfYf9 0>

こちらが100AUの位置にいるときに、いきなり辞書とか姿かたちの絵とかが送られて来ました。具体的には、

- ・辞書
- ・姿かたち
- ・母星から来た
- ・基地を造った
- ・交換しよう

そ、素数は?(笑) それからほかはともかく、「交換しよう」ってなに? なんにせよずいぶんとせっかちな知性体のようです。

相談の結果、とりあえず、最低限の応答を返すことになりました。AIがそういう判断を下したということです(以下同様)。

返信内容は、  
・50AUで停止する  
という味も素っ気も無いもの。ま、こっちは機械だし。中継基地を造るまでは慎重に、という行動原理からあんまり情報を与えるわけにはいかないので

しょーがないでしょう。

そうすると、ほとんど即座に次の通信が来ました。  
内容はというと、

- ・母船のカーゴベイに来て
- ・来るのがいやなら行ってもよい
- ・交換はすばらしいので交換しよう
- ・贈り物つきプローブを送る

な、なんかずいぶん積極的というか一方的で自分勝手な異星人です(まあ自分勝手という点では我々も相手のことは言えませんが)。やたらと交換しがってるのが疑惑を呼びます。キャッチセールス星人とかだったらやですな。

こっちはまだ中継基地を造ってないので、最初の応答を繰り返して送信する。我ながら無愛想だが、そういう設定なのでしょうがない。

最初の通信から二十日がたちました。50AUの位置でいったん停止して中継基地を造ったので、こちらから送信を行いました。内容は、

- ・星系探査します
- ・第5惑星に向かいます
- ・子機が贈り物を取りに行きます
- ・カーゴベイに子機が行きます

さらに、メッセージどおりに贈り物受け取り用の子機を発射して、第5惑星へと移動を開始します。ちなみに、あちらさんがプローブと言ってきたので、混乱を避けるためにこちらは子機という用語を使用することになりました(それまでは、こちらもプローブと言っていた)。

こちらの送信とほぼ同時に、相手からの通信が入りました。

- ・プローブが近づきます、受け取ってください

それで、プローブを観察してみると、なにやら電光掲示板がついていて、

『交換・平和・すばらしい』

新手の宗教団体でしょうか？ それにしても宇宙船に電光掲示板とは、なにやら『ブレードランナー』の世界を想像させますが。

引き続き、こちらの通信への返信が入りました。

- ・探査はオッケー
- ・第5惑星へ行くのもオッケー
- ・子機が贈り物を受け取るのもオッケー
- ・カーゴベイへ向かうことは、待ってます
- ・なにがほしいですか？
- ・なにをくれますか？

ずいぶん懐の広い異星人です。

こちらからも返信。

- ・情報が欲しい
- ・なにがほしいですか？

贈り物といっても、そういうことを想定して造られてないので向こうの意向を聞いてみないとね(あとでコンタクトの結果、形のあるものならなんでも良かったことが判明(^\_^;)。

さらに、返信後に以下の行動を行いました。

- ・子機がプローブをつかまえる
- ・母船が第5惑星に到着
- ・子機を第2惑星へ発射
- ・探査用の子機を全惑星に向け発射

あちらからの贈り物は、あちらさんの個体の実物大のフィギュアでした。相当なナルシストなのか、それともオタク星人なんでしょうか？

さて、時間の都合上プレコンタクトはここまでで終わりました。最後の通信の応答が返ってきてませんがやむを得ないでしょう。こちらからの贈り物は、いざとなったら子機そのものをあげるということで切り抜けることになりました。

◀ fRf YfNf g 0 ▶

(ここからは、実況中継でお送りします)

入場、コンタクト開始

贈り物と同じサイズで同じ形のもの 前3体後ろ10体

いきなり相手が挨拶(胸をピカピカ) 歓迎の意味  
首をずっと振りっぱなし

こちらのサイズ、直径が15mくらいの球(子機がそのまま来た)

同じ光の信号で挨拶を返す

(以下、ワはワーツ、子は子機を示す)

いきなり質問

子「あなた方はどこからやって来ましたか」

ワ「アウイル？」(音声聞き取れない)

子「それはどこにありますか」

ワ「ここまで7年かかりました」

ワ「光の速さで、えーっと・・・」

子「なぜここに来ましたか」

ワ「我々は交換を求めて来ました」

子「いつ頃ここにやって来ましたか」

ワ「地球時間で半年+コンタクト期間。つまり約8ヶ月」

子「なぜそれほど交換にこだわるんですか」

ワ「我々の神から与えられた使命だからです」

子「なぜスバラシいのですか」

ワ「神の意思が交換せよとおっしゃっているから」

子「神とはなんですか」

ワ「返答に困って相談をはじめます」

ワの外野「答えるばかりじゃなくて、こっちからも要求するのよ」  
子「ところでさっきいただいたフィギュアの成分はなんですか」  
ワ「我々の惑星の土から作りました」  
子「ということは鉱物資源ですね」  
ワの外野「交換しましょうって言え」  
ワ「贈り物は気に入っていただけましたか。私たちは交換を望んでいます」  
子「今の情報を聞いて大変うれしく思いました。ところであなた方は他の恒星系の情報を持っていますか」  
ワ「特に持っていません」  
子「それでは母星についてもう少しお伺いしたいのですが」  
ワ「その前に、私たちの方になにかいただけるものはありませんか」  
子「そうですね。それではこのハードウェア(子機全体)をお渡しいたしましょう」  
ワ「おおおお」感動の騒ぎでピカピカ  
ワ「こちらからもなにか受け取っていただかなければなりません」  
子「それでは、分析用にそちらの個体を一体ほどいただかせませんか」  
ワ(内部で大騒ぎ)  
子「もし、そちらが有性生殖するのであれば、その性の数分のサンプルがいただきたい」  
(性の数が不明(未決)の模様)  
ワ「あなた方がスバラシイ贈り物をくださったので、私どもも一体おわたしたしましょう」  
子「この子機を渡す前に、その個体を調べさせていただいても良いですか」  
ワ「問題ありません」  
子「ところでそちらの母星についてお聞きしたいのですが」  
ワの外野「他に交換するものはないの？」  
子「まず惑星はいくつありますか」  
ワ(沈黙)決めてなかったらしい  
子「ガスジャイアントはありますか」  
ワ(沈黙)決めてなかったらしい  
やむをえず、詳しく聞いたことにする  
子「あなた方の科学技術についてお聞きしたい」  
ワ(相手にばかり主導権があるので、内緒の話をはじめる)  
ワ「なぜあなた方は、物の交換よりも情報を知りたがるんですか」  
子「そういうふうにならされているからです」  
ワ「あなたに指示を出している人はいないのですか」

子「指示を出している知性体はいます」  
ワ「私たちはその人と交換をしたいと思います」  
子「私はそれ(指示を出している知性体)がどういうものであるかを知りません」  
ワ「アナタを作った知性体は、アナタの中にいるのですか」  
子「この恒星系には居ません」  
ワ「あなた方は贈り物ではないのですか」  
子「この子機は贈り物ですが、私は贈り物ではありません」  
ワ「私たちはアナタを作った知性体に贈り物をしたいと思います。どこに行けばあえますか」  
子「私もわかりません。ただし、一つ前の恒星系まで情報を伝達しております。その恒星系はさらに一つ前の恒星系に情報を伝達しております。たどっていけば出会えるかもしれません」  
ワ「あなたたちは、ここまで来る間に交換は一度もしなかったのですか」  
子「はい、一度もしませんでした」  
ワ「あなたたちが来る間、交換を望む知性体は居なかったのですか」  
子「居なかったと思います」  
ワ「あなた方はどういうふうに住んでおり、どれくらいの頻度で繁殖し(聞き取り不可能)」  
ワ「あと、もうひとつあなた方の目的は何ですか」  
子「観測です」  
子「我々は知っていることは答えられます」  
ワ「あなた方が我々に提供して盛られる物質は何ですか」  
子「子機にはランドローバーおよび、飛行機械が乗っており、それぞれに観測機が乗っております。ある程度独立に判断し行動する機能を備えております」  
(場内騒然)  
ワ「他に欲しい物はありませんか」  
子「鉱物資源が欲しいのです」  
ワ「鉱物資源なら、ここで掘った物がいっぱいあります」  
子「鉱物資源を採掘してもよいですか」  
ワ「採掘はだめです、交換ならオーケーです」  
子「ならば、交換するためにはこちらはなにを渡せばよいですか」  
ワ「もの、ものならなんでも」  
子「では、私の設計図を差し上げます」  
ワ「要らない」(場内騒然)  
(どうも、ワーツは情報に対する価値が極めて低いようである。いちおう贈り物のやり取りは終了したので、これからどうするかということについて話し合

いを行うことになる)

子「これから我々は、この星系の探査を続け、それが終了次第の星系へ行きたいと思っています。もし、あなた方の恒星系の詳しい情報をいただけるのであれば、そちらへ行くことはないでしょう。もちろん招待していただけるというのであれば、そちらへ行って詳しい調査をしたいと思います」  
ワ「交換する物があれば歓迎します。子機しかないのですか」

子「工作機械がありますので、原料を提供していただければ色々な電子機器を製造して差し上げることは可能です」

ワ「おお、それは素晴らしい」

ここまでで、いちおうの交渉は終了した。

無事平和裏に交渉を終え、去っていく母船(アレ?木星にいるんじゃないか?)に対して、『交換は素晴らしいんだ』というワーツの明滅メッセージがいつまでも止むことなく送られているのであった。

## 【Bチーム参加者レポート】

(向井淳)

以前は名古屋まではるばる出向いた、Day Contactが東京で開催されることになった。嬉しいかぎりである。これは、そのDay Contact 4 in Tokyoの、参加レポートである。

ちなみにDay Contact 4の設定は、これまでのDay Contactと同様で、それぞれ母星から5光年はなれたところにある恒星系で遭遇した異星人同士のコンタクトである。僕が所属したのは、あとから恒星系に到着した組であるBチームだった。

### 設定段階

さて、我々の知的生命体の設定を決めなければならない。まず素案から組むことにして、簡単な基礎設定がいくつか提出された。この時の提案されたものはメモから消してしまったので記憶に頼るしかないのだが、世代間宇宙船でさまよう放浪者、という設定もあったように思う。

結局多数決でこの案は棄却されて、「恒星系のデータを観測する機械知性体」という設定を採用することになった。誰が作ったのか、この知性体自身も知らない。ある恒星系のデータを詳細に調べて、調査が完了したらほかの恒星系へと旅立っていく、という設定。ポイントとなるのは、創造主に関する情報を持たないことだ。設定しなくていい(笑)。

基本的な調査シーケンスは、次のように決まった。まず、ある星系に到達すると、中継アンテナをばらまく。この中継アンテナは、母艦が収集した情報を受信し、ひとつ前に立寄った恒星系へ向けて送信する。ちなみに、ひとつ前の恒星系には、やはり中継アンテナがあって、情報を受信し、さらにひとつ前の恒星系へ……と、最終的には創造主まで情報が届く、はずである。

中継アンテナをばらまいたら、母艦を適当な位置に移動させて、内部に格納された子機プローブを放出し、調査を行う。調査はまんべんなくいろいろ行い、終わったらガス惑星などで燃料を補給して最も近い恒星系へ向かう。ここで、この「次の恒星系へ向かう」という部分の「誰が行くのか」というのが議論の対象になった。

案は2つあった。ひとつはさきほど書いたように、母艦自身が次の恒星系へと赴くというパターンである。これに対して別案としては、母艦は恒星系に留まって調査を続け、同時に中継アンテナの役目も果たす、と

いう案も出された。この場合には母艦は自己と同じ機能を持つ艦を複製し、それを他の恒星系へを打ち出すことになるだろう。

実際問題としては後者の案の方がスマートだ(女性からは「かわいい」という意見もあった)。恒星探査のような場合には、ネズミ算式に増殖していく方がずっと早いだろうし、もし行き先の恒星系でトラブルが発生したとしても、母艦はまた新たに艦を製造し、打ち出すことができる。それに、同じ艦でずっと探査を続けるとなるとやがては老朽化するから、あまり長い探査には向かないことになってしまう。

ただし問題もある。この案を採用すると、母艦と同じ機能を持つ艦を作るだけの製造プラントが必要になるのだ。しかしこれは重量的にも容量的にも大きいだろうし、余計な質量を積んでいることになるはずだ。もうひとつは、行き先の恒星系でかならずしも鉱物資源があるとは限らない、というより鉱物資源はない方が多いのではないかということ。その場合は複製ができないから、このシステムではたちゆかなくなってしまう。

というわけでけっきょく、母艦そのものが次の恒星系に行くというシステムを取るようになった。これによっていくつかわかることがある。母艦そのものは自身を複製できないが、おそらく修理はできるだろうということ。子機プローブや燃料用のタンカー、中継アンテナは、おそらく予備も含めて大量に保持しているであろうこと。創造主はおそらく、半ば使い棄ての感覚でこの母艦を発進させたであろうこと、などだ。

もうひとつ、この方式では大きな問題があった。母艦が複製されないのだとすれば、どうして創造主の情報は持っていないのだろうか？ 自分の情報は持たせないような、臆病な知性体なのだろうか？ たとえば現代の地球人類の常識からすれば、自分の姿かたちくらいは母艦のどこかに刻んでもよさそうなものだ。

これから、創造主はどうやら自己の情報を開示しながら、臆病な知性体であろうということになった。

それでも、母艦が創造主の情報を持たない、開示できないというのは矛盾だ。なんせ、今まで通ってきた道のりなのだから。それに対しては次のような回答が与えられた。つまり、一個の星系のデータというのも膨大な量になることは間違いない。しかも半永久的に情報収集することを目的としている機械なので、どれくらいの量のメモリを積めばいいのかわからない。そこで、だいたい平均して1つの恒星系のデータを保持するくらいのメモリしか彼は持たない、というのだ。新しい情報を得るたびに、古い情報は上書きされてしまうというわけだ。

次々と情報を失いながら、新しい情報を求めて星々をさまよう艦 ずいぶんともまあ、かわいそうな設定になってしまった。

また、母艦のスペックも、こうした基礎設定から推測できるようになった。子機プローブは、性能的に見て往還が可能とは思えないが、惑星には着陸する機能は持たされているだろう。そこで、予備も含めて100機のオーダーで所有しているはずだ。同様にタンカーは10機のオーダーで、中継アンテナは1つの星系につき10個ほどのオーダーであろうが、最終的に到達する星系の数を10個ばかりと仮定すると、100個のオーダーで持っているらしいこともわかる。こうしたことも考えて、大きさは10kmほどの全長を持つと仮定した。形状は、球体とした。ちなみに推進機関は核パルス推進ということになった。

それから、他の知的生命体と接触した場合にどうふるまうのか、ということを決めた。といっても、無視するだとかいうのは「コンタクト」のイベントとしては問題がある。それにまた、相手が知的生命体であれば、あらかじめこちら側の意思を伝えることで円滑に調査ができるはずで、そのためにもこちらの意思を相手に伝えることが肝要だとも思える。

そこで、有意な電磁波を発見した場合の状況を考えて。我々は調査したいので、そうした電磁波を発見したら、その帯域で相手とコンタクトを取ろうと試みるはずである。相手と意思疎通を図る手段もいろいろあるだろうが、とりあえず一方的にこちらからの情報を伝えとした。相手に解析してもらうことを見込んでのことだ。相手から1公転周期のあいだ、返答がなかった場合には、こちらの意思を無視するか、こちらの存在に気付いていないか、どちらかと考えて、調査を続けるという行動原理にした。

ちなみに、相手が先に発見して、こちらに通信を送ってきたとしても、基本的には行動原理は同じ。コンタクトをとろうとして、だめだったらだめだったので、やっぱり調査は強行する。

このあたりで、簡単にコンタクトをするものかどうか/行動原理をどうするか、ということに関する議論が持ち上がった。これまでの行動原理には、3つにわけることができる。

- ・調査
- ・生存
- ・(いたしたら)他知性とのコンタクト

このなかで行動の優先度をどうつけるか、という議論である。

もちろん、調査が最優先されるであろうことは想像に難くない。が、せんだって「私」は無二の存在や、もちろん創造主は同タイプの艦を何隻も建造した

かもしれないが、すくなくとも自分では自分を複製できない存在であるわけだし、ある程度は自分の生存を優先したいはずだ。でない、ちゃんと調査ができない。もちろん、コンタクトも重視はするが、あくまでもそれは、円滑な調査を行いたいがためのものであるはずだ。その匙加減は、どの程度か？ つまり、危険な星系では調査を続行するのか否か？

考えてみれば、「私」にとってみれば、情報を集め送信するのが重要なことである。だからポイントとなるのは中継アンテナの存在だ。このアンテナがあれば、とりあえずひとつ前の星系へ情報を送信できる(ことになっている)。つまり、いざ破損しても、うまくいけば破損したことがわかるし、何らかの情報を送信できるだろう。逆に、恒星間を飛んでいる場合にはちゃんと連絡ができない可能性もある。ということで、

- ・前の星系を旅立ってから、中継アンテナをばらまくまでは、自己保存を優先するポリシー
- ・中継アンテナをばらまいたら、調査を優先するポリシー

という2つのフェーズを持つことになった。

以上で、主要な設定は終わりである。これから、コンタクトに入る。

## プレコンタクト

「私」はこの星系を次なる調査対象と決め、すでに減速シーケンスを終えたところである。現在位置は100AUほどの位置。AUというのはもちろん天文単位、つまり地球と太陽の平均距離だが、これはまあ計算上の数値にすぎないので気にしないように。

この星には、ぜんぶで6つの惑星がある。そのうち、第1、第2、第3惑星がいわゆる「地球型惑星」つまり鉱石を多く含むと思われる岩石の惑星、第4、第5惑星が「木星型惑星」つまり、ガスジャイアントだ。第6惑星は、小型の岩石惑星となる。

とりあえず「私」の生存のためには、第5惑星で燃料を補給しつつ、第2惑星あたりで資源を採取し、子機プローブなどの機器を製造することが必要なようだ。その前に、中継アンテナをばらまかなければならない。

その時、通信が入った。第2惑星からだ。解析を行ったところ、知的生命体によるコンタクトを目的とした通信である可能性が高いことが判明した。さらに解読を行ったところ、辞書も送信されており、何らかのメッセージを送信していることがわかった。ずいぶんと、自分の情報を開示する生命体である。

内容はその辞書と、彼らの姿とおぼしき画像、それにいくつかのメッセージだった。姿は、地球の生物でいえば直立した昆虫のようだった。メッセージは次の

ような内容と思われた。

私たちは母星からきた。基地をつくった。交換しよう。

交換しようとはずいぶんと唐突である。というより、何と何を交換するのだ？こちらに与えられるのは、子機プローブのほかはいくつかの(本当にいくつかの)情報しかない。あとは、自身や子機プローブの設計図だ。さきほどの設定では段取りの都合で書かなかったが、「私」は自己の設計データを持っている。もし知的生命体にこのデータを渡せば、うまくすると自分を複製するかもしれないと思うからだ。

いずれにしても、こちらが受信したことを示す返答をしなければならない。ただし、まだ中継アンテナをばらまいていない=自己保存を優先するフェーズである。あまり、自己の情報をひけらかすようなことも、無視できない危険が存在する可能性のあるコンタクトにも積極的にはならない。というわけで、次のような返答をした。

50AUの位置で停止します。

相手は、即座に返事を返してきた。その内容は、次のような内容に思えた。

交換はすばらしいので交換しましょう。贈りものを載せてプローブを送ります。母船のカーゴベイに来てね。我々が行ってもいいですよ。

交換にこだわった種族である。何かあるのか？プローブの動きも観測はされた。現フェーズでは母船に行くなど考えられない。向こうが来たら迎撃するだろう。けっきょく、同じく50AUの距離で止まる旨を伝えるのみにとどまった。といっても、この頃にはもう目標の軌道に達していた。送信してすぐに、中継アンテナをばらまく。同時に、フェーズは調査主体に移行する。

さて、こうなるとコンタクトにも積極的になる。カーゴベイには子機を送ればいだろう。向こうは第2惑星にいるようなので、母艦は問題なく第5惑星に移動する。調査用の子機プローブも、各惑星に何機ずつか、送ることにするだろう。もちろん、こちらの行動は相手に知らせておいた方がいい。相手は「交換したい」と主張しているので、こちらの主張も伝えた方がいいだろう。結果として、移動前に次の情報を送信することにした。

私は星系探査します。第5惑星に行きます。贈りものは子機が取りに行きます。カーゴベイには子機が行きます。

移動開始後、50AUの軌道へ相手側のプローブが飛んできた。ランデブーしようとしているので、こちらの子機でつかまえる。子機は母艦から操ることもできるが、なかば自律して惑星探査などを行うための簡単な知能は持っている。

プローブには電光掲示板がそなえつけられており、辞書表現でご丁寧にも『交換・平和・すばらしい』と表示しているように見えた。ここまでだと、何か誤訳しているようにも思えてくる。また、同時に「プローブが近づきます。受け取ってください」なるメッセージが届く。これは、こちら側のさきほどのメッセージがまだ向こうに届いていないのだろう。

プローブの受け付けは子機が行うとして、困るのは相手の要求である。交換交換というが、何が欲しいのかわからない。うっかり贈りものを受けとって、とんでもないものを要求されては目もあてられない。「何がほしい？」と訊き返すことになる。

ほぼ同時に、相手からメッセージが届く。メッセージは交錯しているが、奇妙に相手も同じことを考えていたようで、

星系探査 どうぞ  
第5惑星へ どうぞ  
子機が贈りものをとりに どうぞ  
カーゴベイに子機で 待ちます  
何がほしいですか、何をくれますか？

とまあ、たいへんに歓迎的であるように見える。その一方で交換には拘っており、もはや交換することは彼らのあいだでは決定事項のようだ。

また、子機はプローブの捕獲に成功した。なかみは、相手の等身大光るフィギュアだということであった。これで彼らは何をするというのだろうか？

その頃には、子機が相手のカーゴベイに到達しようとしていた。はやくもコンタクトである。  
コンタクト

というわけで「私」の全権大使として、ついでにある程度自律して動く子機の役として……つまり端的に言うと、コンタクトでは誰か代表をたてないといけなないので、それをチーム内から選出することになる。今回は、僭越ながら僕がやらせていただいた。

今回の「私」は情報を貪欲に求める。調査項目を決めて、一方的に訊きまくるという態度で望むことに

なった。

カーゴベイに入ると相手がずらりと並んでいた。彼らは胸が光るようになっており、そこで文字を表示できるようになっている。辞書や電光掲示板の内容は人工的な言語であろうと推測していたのだが、むしろ自然言語であったらしい。びかびかと光るその文字は、「歓迎」と読めた。また、さかんに首を振っている。これも、歓迎の意を示す儀式的行為であろうか？

一方こちらは芸のない形状である。子機は惑星探査も行えるから、内部にはランドローバも飛行機械も積んでいるのだが、宇宙空間を飛んでいるときは球状なのだ。

そして、コンタクトが開始された。僕は「まずお訊きたいのですが……」と、さっそく本題をきります。どこから来たのか。何者か。いつからここに来たのか。なぜ来たのか。なぜ交換にこだわるのか。

彼らは、ワーツという種族だった。ここから約5光年離れた位置にある、アウニムなる星から来たという。来たのは半年ほど前のことだった。彼らはまた、商業行為こそがすばらしいという宗教を持っているという。商業というよりも、物々交換である。そこで、誰かが「異星人との交換もまたすばらしい」とか言いだし、他の星系へ移動することを決めたのだという。もっとも、この星系に知性体がないことはわかっていて、ここは中継基地にする予定であるという。

相手からも質問は来たが、「なにをくれますか、交換していただけますか」などという質問ばかりであった。それに対しては、あらかじめ考えていた「この子機をさしあげます」という返答を返す。これには彼らワーツはおおよろこびだったようだ。その価値基準はよくわからない。

ついで、ワーツの生態を知りたいと思い「分析用に1体いただけませんか」という質問をしたところ、さすがに物議をかもしだしていた。自分自身は交換対象ではない、ということか。もっとも、相談中の胸パネルを垣間見たところでは「ピリーバー1体なら……」などという発言が行われていた。内部に、宗教的な対立でもあるということだろうか？ やがて1体がこちらに渡された。まずはスキャンなどの非破壊検査を行い、それから破壊検査でその生物的特性を調査することにする。

ほかにもこちらはさらに情報を収集する。向こうは向こうで、「ほかになにかくれるものはないか」というばかりである。仕方ないので、こちらの設計データをあげる準備がある、と伝えると、即座に次のような質問が来た。「それは紙かなにかでできたマニュアルか？」と。何の冗談だ。電子データに決まっている、

と答えると「じゃ、いらぬ」という返答である。話にならない。

こうして、まったく話がかみあわないまま、こちらは情報を得、あちらは子機などのデバイスを得、おたがいになぜか満足してコンタクトが終了した。

## コンタクトを終えて

ワーツは、外骨殻を持った、昆虫のような生命で複眼をもつ。肢は8対あり、後4対が「足」で移動にもちいる。最前1対がいわゆる「腕」だ。その次の1対は補助腕でもあり、獲物をとらえるときにも用いる。ちなみに、複眼なので動いている物体は注目できるが、静止していると見にくい。首を振っていたのはべつに儀式でもなんでもなく、こちらを注視していたのだという。

体高は50cmほどとちっちゃい。多産多死であり、成熟する前にかかりの数が死んでしまうという。だから教育にはそれほど熱心でもなく、育つものがいれば育つ、という程度にすぎない。成熟したワーツの大部分は「ビリーバー」という層になる。これは「交換こそすばらしい」という教義を信じきった社会的下層である。これに対して指導層は、ある程度には狡猾さを持った層である。といっても、べつに指導層とビリーバーには生物的な違いもなければ、女王蜂のように育てられかたに違いがあるわけでもない。なんとなくそういう能力を持ったものが指導層になるのだという。

彼らの価値観はくりかえすように交換=すばらしいというものだが、重要なのは「モノを交換する」という考えかただ。彼らにとって、情報は何の価値もない。モノであればすばらしい。とくに、めずらしいもの、大きなものは価値が高い。コンタクトの際に、マニュアルならいるが情報はいらぬ、というやりとりがあった背景にはこういう思想があったのだ。もし設計データを金属板などに刻みつけたら、大喜びで受け取っただろう。ちなみに橋頭堡としてこの星系につくった彼らの基地だが、モニュメントでもあるんだとか。

ところで、あくまでもモノはモノでしかない。ワーツはモノではない。「1体欲しいのだが」というときの躊躇はこの思想に由来する。といっても、他の知的生命体からもらえる、しかも(彼らの基準では)超巨大の10mはあるかという「子機」がもらえるとするのであれば、「ま、ビリーバーくらいなら……」ということらしい。宗教対立云々はまったく僕の勝手な妄想だった。

ちなみに、目的などについても本当はこの段で詳しく説明を受けたのだが、さきほどのところで書いたの

で省略しよう。

今回のコンタクトで興味深かったのは、まるで共謀したかのように綺麗に分かれた、というかすれ違ったということだ。ワーツはモノを、「私」は情報を貪欲に求める。今回のコンタクトでは、お互いに相手の望むものを手に入れたにもかかわらず、まったくコミュニケーションを行わなかったということで特筆に値する。つまり、相手をまったく理解できなかったとしてもコンタクトしようという意味さえがあればコンタクトだけならできるということなのだろう。

今回は、ワーツも「私」も、それなりに積極的なコンタクトを行っていた。だからコンタクトは成功した。それぞれがそれぞれの欲しいものを手にいれた。めでたしめでたし。でも、相手のことは何ひとつとしてわかっていないのだ。

といっても、こんな状態がさほど長続きするとも思えない。おそらく「私」がワーツのやりかたを学習し、けっこう好き勝手に鉱物の採掘やら調査やらを強行することは想像に難くない。もっとも、こちらの調査が終了すれば「私」はいなくなるので、それほどトラブルもなく何事もなくコンタクトは終了するだろう。

しかしそれにしても、かつてここまで平和裡にコンタクトが終わることが約束されながら、なおかつここまでお互いを理解しないというコンタクトがあったのだろうか？

今回のコンタクトでの教訓は、「コンタクトすればそれでいいのか」ということになるのではないか、と思う。

## 【DC4参加者アンケート】

\* ( )内はFCSの参加回数

作田 龍之介(0)

この手のイベントに参加したのは初めてですが、非常に楽しかったです。

科学的知識がさほどある訳ではなかったので多少不安でしたが、そんなに難しい事もなく、むしろ楽しくすすめられました。

と、言うかキャラクター立ちすぎです(笑)。フィギュア化されたら買います。

コンタクト部、もう最高でした。

ここまでかみ合わない交渉と言うのもそうそう見られないと思います。

相性悪すぎですがな(笑)。

最後のネタばらしもよかったです。

完全に価値観が正反対・・・ある意味同じなのかもしれませんが(笑)。

機会があればまた参加したいです。今日はとても楽しかったです。

柴田 和典(0)

初めて参加させていただいたのですが、楽しかったです。

多人数で話していると細かな設定まで決まるものですね。

大変興味深かったです。

もっと時間をかけて、設定してみたかったです。

松尾 大介(0)

後付けながらも、それなりに論理的な流れができるもので感心しました。

初参加でしたがたいへん楽しく参加いたしました。

井手 聡司(3)

今回はつごうで午後しか参加できませんでしたが、大変楽しくやれました。

なかなか興味深い展開になり、面白かったです。

また、やりましょう。

長 高弘(4)

今回も両チームの思惑が大きくすれ違ったような気がしました。

また、Aチームに参加しましたが、後で考えると、支配者層と信者に階層が分かれているという設定をうまく生かしきれていないような気がしました。

柏崎 玲央奈(0)

非常に楽しかったです。

世界を構築するのも楽しかったし、コンタクトもまた

楽しかったです。

機械知性体は、ちょっと極端だったのかしら？と、少々思いました。

コンタクトは成功したのか？

何とも不思議なあとあじでした。

スタッフの方々、どうもありがとうございました。

佐藤 栄二(0)

今回が初めての参加ですが、同じ様な催しがあれば、また参加させていただきたいと思います。

コンタクトの際の面白さは、今度は反対側のチームに参加してみたいと思われました。

志村 弘之(0)

はじめの基本設定が採用されて(半分くらいですが)うれしかったです。

少しコンタクトがしやすいようにつくり過ぎてしまったかとも思いますが、無事コンタクトできてよかったです。

堤 靖彦(0)

ワールドビルドについては、全くゼロから始めるとキリがないので、ある程度、先に「設定」を出した方が初心者にはとっつきやすいかな、と。

また異星人の文化・社会形態・文明度は相互にからみあっているものなので、どこから固めていくかも作業をスムーズにすすめる上で重要だなと感じました。プレコンタクトでは、一気にヒートアップして、異常な盛り上がりにおどろきました。

今回メッセージのやりとりで、相手の返事が届く前に、次のメッセージを送ってしまうこともありましたが、逆にそれが「リアル」なものに思えました。全体的にとっても楽しく、機会があれば、また参加できればと思います。

スタッフの皆さん、おつかれさまでした。

ありがとうございます。

七里 寿子(1)

本当に「みごとにすれちがった」かたちでした。

ここまで、すれちがっているのに、妙にそれなりにコンタクトが成立するのがおもしろいなあ、と思いました。

やっぱり楽しいですね。

ゆーこんでは参加できるかな？

作りました時刊新聞は、たぶんゆーこんでおわたしいたします。

( ゆーこん行く人、できれば誰か受け取ってください 中矢)

向井 淳(2)

実に見事にスレ違って面白かったです。  
やや、「コンタクトしよう」というバイアスかけた設定だったような気がしており、かなりやりやすかったのは良いのですが、ちょっと違うかな、と思いました。  
サジ加減が難しいですね。

井上 真由美(3)

けんか両成敗じゃないけれど、今回はじめて”等価”なコンタクトができたのではないか。  
今までは一方がコンタクトしなければよかったと思うパターンが多かったので(というか、いつもびんぼーくじだった)。

## 翻訳プロジェクト快調に進行中！

by 大井俊朗

News Letter22号で一緒に翻訳をしていただく有志の方々を募集いたしましたが、その後どうなってるんだろうとご心配されている方もいらっしゃるかも知れません。少々遅くなりましたが、「翻訳プロジェクト」が正式に立ち上がり、順調に進行していることをここでお知らせいたします。

当初、参加希望者がほとんど現れずどうしたものかと心配していたのですが、一次募集の締切が迫る4月末に大挙して参加表明のメールが届きました。現在総勢11名で進行しています。

メンバーが決まってからAmazonで原書を購入したりして、実際に本格稼働を始めたのが5月中旬で、この2ヶ月で第2章までの翻訳が完了、このLetterがみなさんのお手元に届く頃には3章も完了している予定です。これで約50頁を終えたことになり、全体の4分の1を消化した計算になります。となるとこのペースが維持できれば来年の2月あたりに翻訳が一応完了となります。

で、そこから文章としての統一やら用語解説のまとめをしていくつもりです。そして最終的な野望は「本」にしてしまうこと！ CONTACT Japan 活動の副読本にして、イベント参加には一読必須にしまえば部数も・・・。冗談はさておき、最終的にはみなさんにお見せできる形にはしたいと考えています。その時までお待ちください。

## News

### やはり火星には水がある? (科学雑誌から)

もしかしたら地球外生命体が存在する(していた)かもしれない星, 火星. 日経サイエンス2002年7月号に, その火星に大量の水が存在するという昔ながらの説を裏付ける新たな証拠が見つかったという記事が掲載されました.

証拠のひとつは探査機マーズオデッセイの観測結果. 火星に南半球表面に大量の水素が検出されました. これによりこの地域に巨大な氷塊が存在する可能性が高まりました.

もうひとつはマーズ・グローバル・サーベイヤーの火星周回カメラがとらえた映像. 火星のアサパスカ・パリス地域で, 大規模な洪水の跡と思われる地形が発見されました. わずか(!?)1000万年前に火星表面に洪水が起こるほどの水があったかも知れないのです.

お隣の惑星なのにまだまだ謎に包まれている火星. 探査は進んでいます. 地球外生命体に関する新しい発見があるかも知れません.

### 高圧環境下で生き延びる細菌 (科学雑誌から)

日経サイエンス2002年7月号に, 強い圧力下で生き延びる最近についての記事が掲載されました. 地中深部などの高圧環境下で生き延びる生物は特殊な適応力を身につけた微生物だけだと考えられていましたが, 私たちの腸にいるゆなごく普通の最近でも高圧環境に耐えられることがわかったそうです.

腸内にいる大腸菌などの細菌を, ダイヤモンドの間に挟み, およそ1万6000気圧の圧力をかけてみました. 1万6000気圧というと, 室温で水を氷に変えるほどの高圧で, 地殻の50km下の圧力と同じだとか. 大腸菌はこの高圧に耐えて生き延びたとのこと.

ごく普通の細菌でも高圧環境下で生き延びることができるといことになると. 異星の高圧環境下で生命が発生し進化していく可能性につながるかも知れません. 記事でも, 『南極大陸や木星の衛星エウロパ, カリスト, ガニメデなどの暑い氷の中に生命が存在するかもしれないという説があるが, 実験はこの見方を裏付ける結果となった』と述べられています.

### 生命のタイムスケール (新聞から)

Day CONTACT 2におけるテモテ(『無責任一代江戸っ子』もしくは『江戸っ子な植木等』. 思いついたら即行動)とフウセンクラゲ(寿命が1000年. 光合成. 異様に呑気)とか, もっと極端には人類とチーラとか. 思考速度というかタイムスケールが違うためにコンタクトが困難である存在が考えられます. 実は地球の生命体でも, 同様にタイムスケールが違うものがあるようだというお話です.

2002年1月15日の日本経済新聞に, 日本動物行動学会で鯨と小鳥の鳴き声の類似性を指摘する研究発表があったという記事が掲載されています. 『ザトウクジラとジュウシマツのオスの「歌」がそっくり』なのだそうです. もちろん, 鳴き声をそのまま聞き比べても似ていません. 『ジュウシマツの歌を三十倍に引きのばすと両者はそっくり. どちらの歌にも数種類の音を組み合わせさせた文法のような規則がある』のだとか.

地球の生命体でも, タイムスケールを変えるとよく似た表現形態を示すものがあるのならば. 異星生命体ならばもっと極端にタイムスケールの違うものがあるかも知れません. タイムスケールさえ調整すればそのような生命体とも対話できるかも知れません. SFではチーラという存在がありますが, コンタクトの相手としてこのような存在を考えてもいいかも知れません.

## CONTACT Japan 5 企画紹介

みなさん、CONTACT Japan 5 にお申し込みいただいていますでしょうか？ 既にあるんな媒体で紹介していただいています、CONTACT Japan 5 は11月2, 3, 4日の連休に、いつもの石川島研修センターで行われます。

今回は、今までの活動で問題になった課題を沢山の分科会で徹底的に議論しようと言う形式になっています。ここで幾つかの分科会企画をご紹介します。

### 企画番号：2-C 恒星間宇宙船を作る

10数光年程度離れた恒星へ向かうための恒星間宇宙船の設計を行ないます。当日決定する搭乗人数や目的地といった状況に基づきさまざまな観点から最も良いと思われる宇宙船について議論するとともに、実現可能性や運用などについても想像の花を咲かせましょう。

### 企画番号：2-D あるアネカワンの生涯を考える

CONTACT Japan 3のためにSF作家ポール・アンダースン氏が構築した異星人「アネカワン」の特定個人の生涯を考察することで、設定をより深く追求します。風薫る星で生きたあるアネカワンの生涯を、みんなで一緒に辿りましょう。「アネカワン」の設定はCONTACT Japanのホームページで公開しています。予習をしておけば、より議論が深まるでしょう。

### 企画番号：3-C FCSの生物学

従来のFCSでは、物理学的・工学的な側面のハードさは割と追求されてきましたが、生物学的な側面はスキップされていることが多かったと思います。今まで「我々と同じ」という風に簡単に片づけてきた、異星人設定の生物学的部分は本当にそれでいいのか？ 地球の生物学は本当に「宇宙標準」なのか？ 違うとしたらどんな生物が本当にあり得るのか？ というような事を一緒に考えてみたいと思います。

### 企画番号：7-C 10光年先を見るために

近隣の恒星系（およそ10～30光年程度）を観測するのに必要な機材について考えます。現在の観測機器の性能を基準とし、観測したい内容と観測する波長を洗い出し、最終的にはFCSの基準を作ることを目的としています。また輪講に近い形式とし、現状と近い将来の計画も紹介していきます。

CONTACT Japan 5 ではこれ以外にも多数の分科会や講演が皆さんをお待ちしています。また、異星人設定からコンタクトまでを通して行うFCS企画も平行して開催する予定です。

ご紹介した以外の分科会の詳細や、参加のお申し込みは、<http://www.ne.jp/asahi/contact/japan/> をご覧下さい。

スタッフ一同、皆さんの参加をお待ちしています。

CONTACT

おかげさまで Day CONTACT 4 in Tokyo も盛況のうちに終了しました。いつもながら、お忙しい中、感想・レポートをありがとうございます。現在、猛暑の中、スタッフはCJ5に向けて鋭意活動中です。皆様からのご意見ご要望もお待ちしております。

CONTACT

CONTACT

〒477-0034 東海市養父町諸之木 26-3  
エスポア横須賀 802 竹林方  
CONTACT Japan 事務局

CONTACT Japan 事務局

contactj@tty.gr.jp

CONTACT Japan 事務局

majordomo@ml.asahi-net.or.jp

CONTACT Japan 事務局  
CONTACT Japan 事務局

CONTACT Japan 事務局

contact-j@ml.asahi-net.or.jp