

# CONTACT Japan

～ CJ6 開催 33号 ～

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

## CONTACT Japan 6 無事終了



このタイトル、いったい何ヶ月前のことなんだろうね。とにかく CONTACT Japan 6 は好評(でしたよね)のうちに無事終了しました。

今回は本企画が土日の二日間での開催であったことと、久々に「異世界構築」+「FCS」とよくばった内容であったために少しでも時間を節約しようと「異世界構築」に関してはいろいろと工夫をしてみました。

そのひとつが、「惑星や恒星系の設定をあらかじめ用意しておく」と「異星人の姿形や特徴に関する要素を、事前に用意した中からクジで選んでいただいて制

開催日時：2004年11月13日～14日

先行企画 11月12日

開催場所：神奈川県綾瀬市

石川島研修センター

参加者数：\*\*名(講演者含む)

約を課す」というものです。案を出しているときには「ちょっと無茶じゃないか」と思うような項目もあつたのですが、参加者の前にはなんなく攻略できてしまいました。

もうひとつは、どんな異星人なのかで常に確認しておくために「異星人の心理的な特性をチャートに示す」でした。

どちらも初めての試みであり役に立ったかどうか判断が難しいところですが、参加者のご意見はいかがだったでしょう。

なお、現在アフタレポートを鋭意制作中であります。年内にはみなさんのお手元にお届けできるはずですよ。



# EC2 のレポート

2005年01月29日にEC ( Education contact ) を、アミューズメントメディア総合学院・大阪校ノベルス科の生徒を対象として行いました。

さて、ここからは誘致した側の講師として話を進めていきます。

ECそのものは同校で2003年にも行っていますが、2年制なので生徒は全て入れ替わっています。

今回はコンタクト・シミュレーションというものを全く知らない19歳から22歳くらいの生徒達に、当日集合するまで何があるかも知らせず、敢行致しました。

予備知識を入れなかったのは、前回の開催時に大まかな内容を説明したところ、半数近くの生徒（特に女子）が「科学やSF、異星人なんて私には関係ない」という情けない理由で欠席したからです。

私はコンタクト・シミュレーションというものを知った時、これは生徒達に体験させるべきものだと思います。

将来、小説家になろうという大望を抱くからには、知的好奇心は必須と言えます。

また、どんな事であろうとも体験出来ることは何でも体験して欲しいと願っています。

今回の場合、具体的に体験して欲しかった事は、以下の4つでした。

- ・文系であっても基礎的な科学知識は必要であること。
- ・自分達がいかにモノを知らないかという自覚を持つこと。
- ・論理的な思考を重ねるとはどういうことか、自分も参加し、具体的なやりとりを通して体感すること。
- ・プレ・コンタクトやコンタクトを通して、相手の考えを相手の立場で考えたり、どう交渉するかを模索すること等でコミュニケーションの面白さを学ぶこと。

これを読んだ方々は奇異に思われるかも知れませんが、嘆かわしいことにうちの生徒の大多数は、成長過程で上記の事に気付く経験をする事なく、現在に至っております。

そういう経緯で、今年は40名近くがECに参加しました。

生徒はA・B・C・Dの4グループに分け、各グループ毎に発言の呼び水役となるようDC ( Day contact ) 経験者の卒業生や講師を一人混ぜ、グループ構成も普段の発言が活発な子、普通の子、消極的な子が偏らないよう割り振りましたが、Dグループから大量に当日欠席者が発生し、Dグループだけはグループ編成がうまく機能

せず、スタッフ側に進行上の負担を強いてしまいました。

この点については今後の課題としたいと思っています。

グループ分けが済んだ生徒達は各教室に移動し、CONTACT Japan 6でも使用された「生物設定クジ」をひき、自分たちが何者であるかといった基本的な設定に取り組み始めました。

最初は何をするのかさえ分かっていなかった生徒達ですが、意見を出し合って議論したり自分の意見が多数決で採用される事に喜びを見いだす者も現れ、スタッフの巧みな誘導もあり、企画は何とか進行していききました。

午前10時半に開始した企画は、午前中に50分と30分、お昼休みを挟んで午後30分と50分の4回に分けて設定が行われ、AグループとBグループ、CグループとDグループがプレコンタクトを終えたのは午後4時過ぎでした。

そして午後4時半、コンタクト開始です。

植物型の異星人であるAグループと光でコミュニケーションをはかる異星人のBグループは、Aの使役動物がBの光で洗脳されるなど、動きのあるコンタクトになったようです。

また慎重で引っ込み思案な性格のCグループと好奇心旺盛で出たとこ勝負なDグループのコンタクトは、予定された時間を超えてもコミュニケーションを取るべく努力を重ねましたが、結局、時間切れで幕引きとなり、両グループとも残念がっていました。

コンタクトの途中で生徒の一人が体調を崩し、そのケアに回った為、私は最後まで見届ける事が出来ませんでした。後日、生徒達に感想をきいたところ、またやって欲しいという声が多数あがり、手応えを感じました。

コンタクトの魅力の一端は伝わったように思えます。

スタッフとして参集して下さった皆様、本当にお疲れ様でした。

いつもとは違う参加者層にスタッフ側も戸惑いを隠せなかったようですが、是非ともまたEC開催へのご協力をお願い致します。

ありがとうございました。

(北山しお)

## [ チームレポート ]

### Aチーム

今回はEDUCATION CONTACTということで、アミューズメントメディア総合学院の学生が主体となってFCSを体験してもらった。その2回目である。それではAチームの議論の流れをレポートしてみよう。

#### 1) 宇宙人設定

まず最初に「設定カード」を3枚引いた。その結果、

「無骨格」

「ある程度大きくなるまでは子どもと見なさない」

「雌雄同体」

が選ばれた。しかし学生さんはこれを見てもあまりピンと来ていない様子。そこでまずは「無骨格」に着目して、地球にいる「無骨格の生物」を挙げてもらうことにした。すると「イソギンチャク」「タコ」「クラゲ」「ナメクジ」「ヒトデ」「植物全般」「シリコン(珪素)系生物」「アメーバ」「スライム」「ミミズ」などが挙げられ、これらを片端から大迫先生が描いていく。意外とたくさんあったようで、なかなか一つに絞れないであろうからということで、「この中で自分がなりたい生物を選んでください」と呼びかけ、何度かの多数決を行った。その結果として我々は「植物」ということになった。

しかし問題はその後だ。植物となると「どうやって宇宙船を造るまでの文明を発達させるのか?」が大きく問題になる。やはり自分で動くにはいろいろ無理があるとの考えから、使役動物を用意し、それを操る手段なども必要となるだろう、と議論が進んだ。そこでいろいろ出た特徴の中からチョイスして自分達の特徴を各人に設定してもらい、全員に発表してもらうこととした。そしてその中で最も多かった特徴や設定を取り入れ、今回の自分たちの姿と能力を決定した。もちろん、少数派で外れてしまった人たちには「自分の作品でその設定は活かしてください」と告げることも忘れない。

以下、設定された一異星人の視点で紹介してみたい。

#### 2) 異星人設定

我々の名前は「カブラ」。これは自分たちを数える単位が「1株、2株」と呼ぶところから来ている。植物が進化して知性を持った知的生命体といえるだろう。しかし他の植物と異なるのは、根を自由に動かすことが出来、ちょっとした移動なら自分の力で行うことが出来るという点だ。またもっと遠くへ移動したい場合、そして何よりも自分たちの住環境を整備するために、フィトンチッドや樹液(プログラム樹液と我々は呼んでいる)を使用して知性を持たない動物たちを

使役する方法を、進化の果てに身につけた。

とはいえ、生まれつきそういうことが出来るわけではない。我々は今でも昔ながらの方法、種から発芽するという方法で繁殖を行っているし、最初は大きく成長するだけで手一杯である。やがて身長が大人と同じ10mほどになり、移動できるようになると初めて「子ども」となる。そこから訓練所で使役動物を使うための訓練を受け、資格を取得してやっと一人前の大人と認められるのだ。「年輪を重ねる」ことが重要なのだ。もちろん使役動物は1種類ではないし、それぞれにあったフィトンチッドや樹液を作り、発散したりしみ出させたりしなければならぬ。当然個体個体により向き不向きはあるので、使役できる動物が何であるかによって職業は決まる。向き不向きがわかれば、その職業に就いている株が、子どもを教育する。

我々は使役動物を使役しているが、我々の望むことをやってもらう代わりに彼らを養っている。一方的な使役と言うわけではなく、「共生」と呼ぶに近い状態である。彼らも我々が過ごしやすい環境にあれば、当然得られる養分は質、量ともに向上するわけだからだ。

余談だが使役動物の総称は「カブモン」。従って新たな使役動物を獲得したときには「カブモン、ゲットだぜ!」と言うかどうかは定かではない。

### Bチーム

Bチームの制約条件は下記のものであった。

#### [ 外観 ]

・左右対称

#### [ 属性 ]

・植物や動物を捕食する

・発光する

・惑星重力環境下でないと正常な発生が行われない

これらの条件を元に、生物設定を開始した。「左右対称」や「捕食」は人間と同じで、ある意味特徴になりにくかったためか、「発光する」を中心に基本特性が検討された。

#### [ 基本特性 ]

・陸生生物である。

・夜行性であり、光を利用して獲物を捕らえる。

・休眠をとる。

・体長は1~2m。

・捕食に便利な牙と、身を守る鱗を持つ。鱗があるため、成長するためには脱皮を行う。・雑食である。

・すばやく動けて、身軽である。

#### [ 外観 ]

・子供・雄・雌で若干外観が異なる。

・各々を図で示す。



**【感覚器官】**

- ・目（視覚）、嗅覚、音。

**【コミュニケーション手段】**

- ・足の先端近傍上部にある発光器官が発する発光パターンで会話する。
- ・体の上部にある管状器官から、発光する金粉を放出することができる。これもコミュニケーションの手段となる。放出された金粉は短期間で発光しなくなる。
- ・上記管状器官は、金粉を放出するため、呼吸器官を有している。この呼吸器官を利用して音を出すことができ、コミュニケーション手段の一助としている。
- ・発光によるコミュニケーションは夜はわかりやすいが、昼はわかりにくい。そのため、以上のコミュニケーション手段を昼夜でうまく使い分けている。

**【ライフサイクル】**

- ・子供は無性である。
- ・1対1のつがいとなり、雌雄が決まる。このとき決まった雌雄は一生変わらない。また、つがいは基本的に、一生同じまま維持される。
- ・出産は一生に1度だけで、生まれてくる子供の数は少数である。
- ・出産後は雌が子育てを行い、雄は社会奉仕に従事する。他の雌とつがいになることはない。
- ・凶解すると下記ようになる。

誕生 無性 \* 雄 - - - 雄：社会奉仕 - 死亡  
つがいになる

誕生 無性 \* 雌 出産 元雌：子育て - 死亡

**【文明を発達させた大きな理由】**

- ・脱皮期間中は無防備となるので、安全に住むための住居建築が必要だった。

**【宇宙へ出ていった理由】**

- ・移住
- ・なお、宇宙船内での生殖が不可能なので、到着後に生殖可能となる年齢の子供を連れていく必要がある。

る。

- ・移住できるかどうか判断するための探査は、出産期を過ぎた成人（ある意味老人）のみで行った。

**Cチーム**

Cチームの異星人に対する制限事項は以下の通りであった。

外観：

- ・同じようなユニットがつながってできている

属性：

- ・ある程度大きくなるまでは子供と見なさない
- ・植物や動物を補食する（もう一枚）
- ・変態する

この制約条件より以下の様な生物が設定された。

- ・群体生物であり、複数の個体が体側にある接続肢で結合している。この接続肢を経由して各個体間で、情報および栄養のやり取りが行われている。このため群体内では意識の共有がなされている。状況に応じて各個体を分離・再結合することも可能である。
- ・各個体の全長はおよそ1m程度であり、頭頂部より見た形状はほぼ正方形であり、側面からは鏡餅をのせた四角形といった外見である。足は4本で下腹部に生えており、同様に下腹部中央にある口へ食物を運ぶことができる程度の器用さを持つ。
- ・目は頭頂部に2つ左右対称にカメレオンのように飛び出した形状でついており、広範囲の視野を持つ。
- ・卵生で一度の出産でおよそ1万個程度の卵を海中に放出する。孵化した幼生はおよそ3年程度海中で生活し、その後変態して成体となり陸生生活となる。
- ・陸上へ戻った成体は群体の一部となる。寿命はおよそ20年であるが、コンタクト時点では文明の進歩にともない平均寿命は40年程度に延びている。
- ・群体は1000個体前後で構成され、その一部（20～30個体で構成）が分離し狩猟を行うことも可能である。

- ・性格は慎重で、群れることを好む。ただし知識欲は旺盛であり、群体の一部が冒険を行い母群体へ戻って情報の共有を行うことにより、群体としての知識を増やしている。
- ・自他の区別はあるものの、知識は共有される。

またコンタクト当時の彼らの社会は以下のようになっている。

- ・文明レベルは地球の22世紀相当レベルであり、特に生物学の分野での発展が特化している。
- ・母星では各群体同士も直線状に連結した個体同士により結合され、惑星レベルでの群体が構成されている。
- ・母星より10光年離れた恒星（コンタクトの舞台）に惑星が存在することが発見され、探検と調査の目的で30個体程度からなる群体を載せた有人宇宙船により該当惑星へ航行中であり。航行時間はおよそ100年程度であり、移動中は乗員はコールドスリープ状態となっていた。
- ・この宇宙船以降も後続する宇宙船がすでに出発しており、約10年後に到着する予定である。後続する宇宙船がこの恒星系に到着した時点で、現在の調査隊は母星へ向けて帰還の旅に入る。探検隊の最大の目的は母星の群体へ、この恒星系での体験した情報を持ち帰り共有することにあった。

## D チーム

前提条件は

- ・前後対称
- ・色盲
- ・他の準知性生物がいる

の3点。

種族の名前は「ウミツキ」。姿は、お椀を伏せたような形に前後に目がそれぞれ2個と触腕1本ずつあり、腹側に脚がはえている。大きさは高さが1m、前後に1.5m、幅が0.5m程度、寿命は300年程度。

準知的生物の名前は「ヤマァダ」で、形はヒトとサルが似ているくらいにはウミツキに似ている。ただし大きさはおよそ半分程度しかない。寿命も半分程度で知性のレベルも半分。

ウミツキにとっては便利に使用できる、道具とか使役動物としてあつかわれている。たぶん知性はあるけど、自身の意思は無いのだろう。

特徴としては、とにかく好奇心旺盛で細かいことは後から考える。また好奇心を持って楽しむことは行動の最大優先順位となっている。

ヤマァダへの扱いからも分かるように、他の知性体を大切にしようとする感覚に乏しい。ウミツキどうし

の集団の場合でも、まれに集団に属する個体が他の集団に捕獲されたりするが多くの場合には気にしない。

自分たちに危害を加える「敵」が存在することは想定していない。もしも、結果として危害を加えるような未知の生物が居た場合には

1. 好奇心をもって観察に行く
2. 襲われて、吃驚する
3. 集団で抵抗する
4. 戦うとけっこう強い
5. 勝った場合、対象は自分たちの所有物として扱うといったパターンを取るだろう。

惑星Xには、すでに開発されつくした母星ではできない、何かをやって楽しむために未開（もしくは未知）の地でヤマァダを使って、実験やその他楽しいことをやろうと考えた集団がやってきた。

基本的に趣味や目的を同じにする団体でやって来ているため、惑星Xへの往復の時間（全人生の30%を越える）は負担にはなっていない。

さてこんな後先も考えない自分たちの能力も知らないような連中が、生存競争を生抜き、文明を築き、恒星間開発に乗り出すことができるのかどうかは誰にもわからない。

こんな性格だから、惑星Xに別の異星人がやってきたときに効率とか相手の意思や自分たちの能力も考えずに追いかけてまわしたのはしかたないことですが、それなりに考慮された異星人たちには気の毒だったかもしれません。

## [コンタクトレポート]

### AチームとBチーム

AチームとBチームのコンタクトの状況を、Aチームの一異星人（カブラ）の視点から報告します。

#### 1) プレ・コンタクト

今回我々「カブラ」は100株を1隻の宇宙船に乗せ、5光年ほど離れたところにある惑星系に送り込んだ。その目的は、人口増加による移住と、カブモンを支配下から離して野生に戻した時に、どのような行動を取るのかを調べる学術調査である。

宇宙船に10株とそれに仕える最低限のカブモンだけを残し、残る90株は地表に降り立った。そして自分たちの生活エリアを確保した後に、カブモンを野生に戻す実験フィールドを設定。ちょうど実験が軌道に乗ったときに、その事件は起こった。

我々の母星とは別の方向に、減速に伴うとみられる高温ガスが出している光を確認したのだ。どうやら異星人からの宇宙船が近づいてきているらしい。そしてこちらがアクションを起こすより先に「こんにちは」

という挨拶と

「仲良くしましょう」

というメッセージが光通信による通信で送られてきた。

我々は赤い光が好きであるし、きっと先方の(カブラに近い植物だと思っている)異星人もそうだろうと考え、わざわざ赤い光で以下の内容を送り返した。

「大変美味しくいただきました」

「仲良くしましょう」

「こちらにおいで下さい」

すると先方はまた白い光で

「どこに行けばよいのですか」

と

「なにが美味しかったのですか」

を問い合わせてきた。もしかしたら向こうは赤い光ではなく、いろんなスペクトルが混じっている光の方が好みなかもしれないと考え直し、今回は白色光で以下の返事を出した。

「地表に降りて下さい」

そして相手の気分を害してはまずいと、2つめの質問に関しては

「混ざり具合が絶妙でした」

という、「我々は赤い光が好きだが、あなた方が送ってくれた光も美味しかったのだよ」という意味を含めたメッセージを送信した。きっと先方は我々の知らない新しいカブモンを持っているという確信の元に、友好的なつきあいを末永く行っていこうと考えていた。

#### 4) コンタクト

いよいよ先方の宇宙船が会談場所に着陸し、カブモンとおぼしき動物たちが降りてきた。我々も使役しているカブモンのうち、今回の目的に沿うであろう種類を送り込んだ。向こうは何やら足に相当する部分から光を発している。どうもそれが意思疎通の方法であるとはわかったが、いつまで経ってもカブラに相当する異星人は姿を現さない。

何度かカブモンに指示を伝え、向こうのカブモンとやりとりをさせていたが、我々は警戒されているのか、それともここにはカブモンだけを残して、異星人自体は宇宙船に残っているのか、どうも話がかみ合わず、らちがあかない。やはり異星人と直接対話する必要があるだろうという意見で一致した。そこで互いの友情を深めるためにはカブモンを交換する必要があると考え、1匹のカブモンを「万難を排して異星人(=向こうのカブラ)に会え」と指示した上で先方に引き渡し、向こうからも1匹いただいた。幸い、このカブモンも我々の意志を理解することが出来るようになったので、その後の翻訳関係はスムーズに進んだが、いつまでもカブモンしか現れないし、よくわからないこ

とを繰り返し要求されたのには、ちょっと辟易した。その後、送り出したカブモンが我々の指示通り「異星人(=向こうのカブラ)」に会うために実力行使を行ったりもしたようだが、何故こんなに友好的な我々の前に異星人は姿を現わさなかったのか、未だもって謎である。

#### CチームとDチーム

##### Cチーム側のコンタクト前の状況

面白そうな惑星Xを発見したので、第1陣として20~30個体で見えきた

##### Dチーム側のコンタクト前の状況

惑星Xを発見して、そこで何か面白いことが出来るのではないかと思った。そこで、ヤマダをたくさんつれて一つの集団が数十年かけてやってきた。目的は何か面白いことをすること。ヤマダを使って色々面白いことをしようとしている。

##### Cチーム側

惑星Xの周回軌道に宇宙船らしきものがあるのを発見しました。

好奇心旺盛だが慎重な性格なので、メッセージを送信しました。内容は、以下の四つの部分から構成されています。

自分たちの母星の恒星系の図と惑星Xの恒星系の図を並べてそれを線で繋いである。

自分たちの母惑星の地図と惑星Xの地図を並べてそれを線で繋いである。

自分たちの宇宙船と相手の宇宙船らしきものの絵を並べてそれを線で繋いである。

この線で繋いだのは友好の意味が込められている。自分たちの姿を書いて線が空白部分に向かって伸びている。この空白部分に相手の姿が書かれて戻ってくることを期待している。

##### Dチーム側

怪しい通信が届いたので、取り合えず次のような返事を出します。それぞれの絵の横に並べて、自分たちの母星の恒星系の図、自分たちの母惑星の地図、空白部分に自分たちの姿を書きましたが、線の意味はわからなかったのと、この絵を線で繋ぐことはしませんでした。

性格的に座して待つタイプではないので、恒星間宇宙船で迎えに行くことにします。

それを意味する軌道図を送信して、宇宙船を発進させました。惑星X上にはヤマダを使って面白いことをするのを優先する集団が残りました。

##### Cチーム側

1枚目のメッセージについて絵の意味はわかったのですが、の生物らしき絵が線で繋がっているのに



との絵が線で繋がっていないことに悩みます。

2枚目のメッセージで会いにくると言っているので会うことにしますが、慎重な性格なので小型艇に決死隊を乗せてランデブー軌道を出して、そのランデブー軌道を示すメッセージを送信しました。母船の方はより離れた軌道に移り様子を見ることにしました。

#### Dチーム側

相手の宇宙船が逃げようとしているので追いかけることにしました。相手側から小型艇とランデブーするようにとのメッセージが届きましたが無視して、宇宙船の軌道を変更しました。軌道変更したのは向こうにもわかるだろうからということで特にメッセージは返しませんでした。

#### Cチーム側

小型艇が無人大と思われているのではないかとということで、有人だということを示すメッセージを送りました。母船の速度を上げましたが、相手もどんどん増速して追いかけてくるので会うしかないと覚悟をきめました。しかし、このまま会ったのではヤバイということで、全滅を避けるために母船の中には5個体だけ残して、小型艇で脱出しました。予定されている第二陣による救助を期待しています。

母船の方はランデブーのために相手に接近していきましました。

#### Dチーム側

待てられない性格なので、宇宙遊泳でそっちに行くからドアを開けるというメッセージを送りました。

#### Cチーム側

覚悟は決まっていたので、ドアを開けることにしますが、自爆ボタンに手をかけた状態でドアをあけました。

#### Dチーム側

ドアが開いたので、歓声をあげてそれぞれの興味のあるものに触ったり叩いたりして調べはじめます。

基本方針として相手を1個持って帰ることにしていましたが、5個体が緊密に接続しあっているのになかなかうまくいきません。宇宙服を脱がしても繋がったままです。最終的には5個全部持って帰ろうということになりました。

#### Cチーム側

繋がっている一人を引き離そうとされたので頑強に抵抗しました。その後色々とも引き離そうといろいろとされていたので何時自爆ボタンを押してもおかしくないという状態でした。

ここで時間切れでコンタクトの終了となりました。安易に言葉が通じるということにしなかったのでパントマイムのようなコンタクトになり、これまでに例のない興味深いコンタクトになりました。

#### [参加者の感想]

一月二十九日、ECがアミューズメントメディア総合学院のノベルス科の教室でおこなわれました。

それぞれ班に別れ、知的生命体が、他の生命体とコンタクトをとるということを一日かけてシミュレーションしました。

私たちの班の生命体は、全長二メートル、足が頭から生えていて、背中にはウロコ状の甲羅があり、前にも後ろにも両目ついており夜行性でねこ目、キバがあるというウルトラマンに出てきそうな怪獣でした。

私には、ピグモンの頭から足が生えているようなイメージずっとありました。

その知的生命体は、頭にパイプ状の器官があり、そこから燐粉をまき獲物をおびきよせて捕食します。

今になって冷静に考えると、本当に夜には会いたくないです。それに雑食なので、私なんかは簡単に食べられてしまいます。知的生命体には見えませんが、これが暴力的思考を持っていたらと思うと、悪役としてすごく適任だと思います。

この生命体は、人間のようにはしゃべること意識疎通をするのではなく、足にある光る部分で会話をします。ナウシカという王蟲のようなイメージです。

無性で生まれてきて、つがいができるとそこで性別が決まります。長命なのですが、子供が一度しか産めず、四体ほど産みます。子供は一族の宝となるので、大事にされます。そんなところもあって、怖い外見とは似つかず子供思いの生命体として、心に残っています。

もう子供を産めない大人の住む場所と、子供たちが新しい惑星に住めるかどうかという、将来的な住む場所をもとめて新天地に向かって旅立ちました。

今思うと、「大人の住む場所」、姥捨て山と思ったのは私だけでしょうか。すこし悲しい気持ちになりました。

その惑星は一部の土地が光っており、知的生命体がいると思われました。

光の信号で「こんにちは」などとメッセージを送る

と、「おいください。おいしくいただきました」との返答でした。

私たちは不安になりました。「おいしく」とはなにがおいしかったのか、またメッセージを返し、「なにがおいしかったのか」と送ってもわかりにくい答しか返ってこず、不安な気持ちに拍車がかかりました。

それでも行ってみようとのことで、大人だけがその惑星に降り立ちました。

班としては、二年三名（内一人が私）と一年六名、卒業生一名、スタッフの方とで隣の教室に移りました。

パーティションで区切られた部屋で、向こう側が見えずまた不安になり、向こうから聞こえる笑い声に、不安が頂点となりました。

椅子にすわっていると、乗組員が一人いませんでした（二年の一名）。どうも具合が悪いとのことでした。一名減ることにより、私は少し動揺していました。今日一番の見せ場だろう、ここでいなくてどうするという気持ちでした。

二年の二名と、卒業生が前列にすわり、一年も後ろに並んですわると、パーティションがあげられました。

目の前には三人、頭の悪そうな生命体と、それに付き添うように大きなゴリラのような生命体が一瞬びりまりました。やはり食べられるのかと、鼓動が速くなりました。

足の部分で会話をするのですが上手いかわず、じれったかったです。

どうもうしろにブレーンがいるようなかんじでした。

そして私が一瞬他のほうを気にした瞬間、三名の生命体私の片腕を三名でひっぱりました。

油断していた私が悪いのですが、生命体とか別に勝てません。無理です。

生命体だけならば対抗できたと思うのですが、一瞬のうちでパニックになったのと、正直怒りが先行して、冷静になれませんでした。ただ敵地に来た瞬間に冷静になり、状況がわかりました。敵のブレーンはうつぶさずらのような生き物で全長十メートルの大きさ、管のようなものを刺しそこから洗脳していくというものでした。

腕をひかれた瞬間に逃げればよかったのですが、自分の油断が悔しいのと、あほのような生命体に連れ去られたことで本当にいらつきしました。

ある種、この怒りは今でもふつつつと燃えています。個人的にですがあの時連れ去ったクラスメイトの二年に矛先が向けられたままです。

今でも言いたいですが、連れ去られたままですが私た

ちは雑食で弱い生き物ではありません。戦ったなら負けません。

でも私は大人の生命体ですから、子供の生命体のために私が見捨てられたとしても、理にかなっていません。ただ個人的には少し寂しかったです。

（Bチーム 二年・奥本祐子）

FCS（ファーストコンタクトシミュレーション）の魅力は、なんと言っても接触のひと言に尽きると思う。

自分達と相手チームの作った異星人が、互いの事情を背景に接触する楽しさは、実際にやったら面白いとしか言えない。変な理屈なんてない。純粋に楽しかった。

異星人と、その星の世界観、また宇宙船の設計など難しいことも数多くあったが、苦勞した分楽しさは倍になった。

僕達が作ったのは、無骨格・ある程度成長するまで子供とみなさない・雌雄同体という生物。植物という形に落ち着いたものの、作家である大迫純一先生の協力もありとても素晴らしく面白い異星人が生み出された。

カブラと名づけたそれは、他者を支配する能力を持った異星人だった。その惑星は支配するカブラと、支配されるカブモンの二つしか存在していない。

正確に言えばカブモンは種類が多く、宇宙船を作ってしまうほど手先の器用なモノも入れば、体長五メートルを超える巨大なモノもいる。

そして、相手の宇宙船がこちらに接近するさいのやり取りで、光通信によって送られてきたメッセージを、植物ゆえに大変美味しく頂きましたと返信して相手を困らせたのも、申し訳ないと思いつつ非常に面白かった。

ともかく、この作り上げた異星人を動かすのがまた楽しかった。

僕自身、カブモンとなり相手チームとのコンタクト役をやって弾けてみた。かなり面白かったが、少しはしゃぎすぎた面もあったと今は思っている。

今回は一日という時間だけだったので、あまり深く掘り下げていないそうだが、年に一回泊り込みで同じようにFCSをしているらしい。泊り込みというからには、今回よりもより時間を取って計画を練っていくのだろう。

でも、個人的には一日くらいが丁度いいと思った。

ともかく、FCSは機会があればまたやってみたい。そう思わせる企画だった。

（Aチーム 二年・落合 剛）



## [参加者アンケート]

### 1.何を一番楽しく感じましたか

プレコンタクト

コンタクト

思いもよらない生物が生まれるのが

異星人の設定作り

互いに電波を送りあい邪推するところ。

自分達宇宙人の設定による思考と行動

実際に他の異星人とコンタクトをとって交渉すること

異星人を設定するとき、色々なことに整合性を持たせ

るところ

相手チームとの交流が楽しかったです

コンタクトしたとき、お互いの星の概念の違いでの反

応がおもしろい

宇宙人が作られていく過程。外見が完成する瞬間。作

品の完成にもつながってますね

準知的生命体(?)の“ヤマアダ(仮)”と海月(ウミツキ)の設定を作っているのが楽しかったです。

外見の設定。前後対象の生物をつくるのは、モデルがない分、自由につくれた。

設定している宇宙人がどんどん変態じみていくところ。

他チームとのコンタクト(コミュニケーション)。相手の反応がリアルに伝わってきた点。

話し合い

話を作る段階で、他の人の考え方がどうちがうか等が分かって楽しかったです。

多人数で意見を交わし合うこと

異星人の設定(一定以上に設定が決まった後)

知的生命体の発生過程からその種族の基本的な性格や現象に対する反応を話

し合っている時。

### 2.何を一番難しく感じましたか

設定を考える段階

新しい生物を考えること

異星人の設定作り

宇宙人の細かい設定。最終的にはスッキリと決まったのでよかったです

制限をかけた異星人の進化や特徴の理由付け。意見が多く出てまとまりにくかった

他の地球人と交渉するとき、別の価値観や生態系に直面するのは正直怖いと思いました

意思の疎通が難しかったです

異星人を設定するとき矛盾しないようにすること

発言が少ない子が、発言数を多くさせることがあまりできなかった

意見がぶつかりあう時。どうしても神経がとんがってしまう

設定の最初のとっかかり

最初、人間くさい宇宙人が出来たんですけど、途中で人間らしくない宇宙人に作り直すときに人間くさくない宇宙人を作るということで難しく思いました。

性格の設定と演技。思いかけず、危険な性格になってしまった。

人間とは違う思想、感性を決めなければならない。

人間形態ではない生物の作り出した文明・文化を設定・理解すること。

一つ一つのものを決めていかに家庭のまま話が広がっていったので聞いてい

るのがやっとでした。

意思の疎通

いかに自分の考えが浅いかがわかりました。

こまかい設定

なかなか思い通りに設定ができあがらないところ

異星人設定の最初(何もないトコロから決めなければならないため)

厳密に「科学的」に正しいのかが知識が乏しいので不安になってしまいます。

### 3.どんな点に興味を感じましたか

異星人を作る点

プレコンタクト

異星人とのコンタクトという点

この設定で、相手がどんな反応をするか

異文化交流です

自分が宇宙人の視点になって考えるところ

思考回路の形成

文化が違ふと意思疎通がとてむずかしい点

異文化交流による混乱と驚き

相手の反応を分析する点。自分の価値観だけで考えて分析することに興味を感じました

相手の異星人の情報がほとんど得られないところ

皆で意見を出していつて考える点はおもしろいと思いました

重力か核エネルギーについてが面白かったです

新しい未知のものを作り出すこと

異星人同士の差

人間ではない生物を作ること

様々な人間から生まれる発想と設定。聞いているだけでも楽しい

全く違う生き物のやり取り

人間らしくない宇宙人を作ることに興味を感じました。自分たちとは違う生物を作るのは、結構難しいと実感しました。

自分では出てこない考えが出てくること。

人によって全然考えた内容が違う。というよりも違いすぎる。

コンタクト相手の反応が戻ってくるまでわからないこと。

異星人を考えて、その異星人が別の星に行こうとすること。

未知な存在とのコンタクト

自分の想像以上の物語が作れること。相手側とのかけ合いも良いと思いました。

相手がどんな生物が特徴などもわからない状態で接触する所

違う文明が出会ったときの反応

全くの異種族を演じる事

今回最初に使用した何枚かの紙をひいて前提条件を決めるやり方で「各個体がユニット」という条件が出ると、複数人が脳神経系の連結というアイデアを出したこと。

#### 4. 取っつきにくい点はありましたか

話し合い

設定づくり

星のこまかい設定みたいな部分です

ちょっと恥ずかしくて異星人になりきれませんでした特に取っつきにくいとは感じませんでした。反省としては意見を積極的に発表できなかった点です核エネルギーや何光年とか少し難しかったです話し合いの形（前を向いてると、先生と生徒のような形なので円陣の形）

怪しいので…。宇宙人と交信しそうな。あと、科学知識が必要そうに感じます

段取り通りにいかなかったなど

宇宙人を作るのが、結構作りづらかったです。

自分たちとまったく違う考え方をしている生物というのは。

「人物」ではなく「種族」の設定を一から考えなければならぬこと。設定された、人間とかけ離れた外見。

好奇心優先という性格（生かせた点）。妙な外見（生かせなかった点）。

私がものを考えていく順番と逆だったのでむずかしかったです。

やはりある程度のSFの知識がないと辛いです

唐突なアクションにどう反応するかで戸惑った

話によって話し合いにて難しいレベルに達することがあるのが、不満に思えました。

異星人設定 メンバー全員に紙を配布して欲しい。離れた所に座っていたので、設定が全く分からなくてつまらなかった。

難しい話題では入っていきにくい

個人的には問題なかったのですが、知識の多少によって会話に参加できない場合がある。

自分の意見が正しいかどうか不安になってしまいます。すぐに質問できる人は問題ないですが、多少空気に慣れが必要かもしれません。

#### 5. 異星人の設定のどんな点がFCSに生かせましたか、また生かせませんでしたか

意思疎通がうまく生かせなかった

使役動物の設定が、こちらは笑えたけど、コンタクトに生かせなかった

生かせた点：カブモンを使役している点 生かせなかった点：カブモンを操る資格など

使役動物についてです

自分たちが植物であるという事（互いに誤解が生まれて面白かった）

植物である点と、他の生物を使役できる点が生かせた。カブラは互いに日向をゆずり合う点が生かせなかった。

ガブラが他の生物を使役して生活している点を生かせたと思います

使役生物に行ったり来たりさせたりして設定に沿った演出ができてよかったです

光でコミュニケーションするので相手も光で返してもらった。頭から出す金の粉が生かせられなかった。光でのコミュニケーションが裏目に出て仲間が洗脳されてしまった。

光でも交信ができること。性格がおだやかだったこと。

活かせた点は、コミュニケーション手段が異星人とのコンタクトに役立ったと思います。設定の一部（居住とか）は、活かしきれなかったような気がします

世界観の作りが生かせてやっぱり意思の疎通が生かせなかったと思います

発光する異星人の設定だったので、光で交信できました

生かせた点：はじめのしぼり、見た目

光を使つての交信が生かせたかと。

足の先の発光体。とは言え、振り回されればなしでほとんど…活かせた設定なし

色盲というのが特に生かせなかった。好奇心はコンタクトには大分使えたと思う

好奇心旺盛なところを生かせたと思います。

好奇心だけおうせいな子供のような性格のため、予想通り会話はなりたたなかった。

FCSが未完のままなのでなんとも言えません。

生かせた：知的興味心 生かせなかった：準知性生物「ヤマダ」

集団行動

言葉がないこと。

コンタクトを非常に緊迫した展開にすることができま

した。  
コンタクト時の対応  
グループ（知らない人）で、できるのが良いです。ただ、話す人が決まりがちなのが残念です。  
ほとんどが生かせなかったと思います。  
慎重な性格がひっこみじあんになった。  
意識（情報）の共有  
個々の連結と慎重さを生かした。  
全面的に生かされたと思う。あらゆる行動が設定から考えられた。  
情報に飢えてはいるが臆病という性格付けはすることができたが、それを各個体の性格にまで発展させることは時間が無くできなかった。

## 6. 異星人設定とコンタクトのどちらにより興味を感じましたか。その理由は何ですか

・コンタクト  
相手の反応が面白かったから  
プレコンタクトのやりとりが楽しかったから  
どういった会話がおこなわれるかということ  
相手の反応が面白かったから  
相手チームがこちらの想定通りに困っているところが面白かったです  
コンタクト時の反応が面白かった  
他の異星人とのプレコンタクトがおもしろかった  
楽しかったので  
相手の反応とこちらの対応の落差が激しかったため楽しかったです  
違う価値観と設定が全く見えない状態でぶつかり合う時の相手の反応や対応を悩んだり考えたりするのが面白かった  
相手の情報がなく、そこから相手への対応を考えなくてはいけなから  
自分たちの考えた設定が活かされるので楽しいし、異星人の反応もあるのでおもしろいと思いました  
意思疎通の難しさが楽しかったです  
思っていたよりも上手くコンタクトが取れなかったから  
相手の反応が非常に楽しめた  
どんな反応が返ってくるのがわからず楽しかった。  
設定した異星人と他の異星人とのコミュニケーションを見たから。  
人が考えた異星人と、自分たちが考えた異星人がそれぞれの対応。  
相手の反応が予想できず、かつ目の前でリアルに伝えられるから。  
みょうな緊張感が味わえた。  
未知な存在とのやりとりはやはり面白かったです

予想できない行動と対応  
たがいの設定が微妙に交じりあるのが面白いと思いました。

短時間でも楽しかったからです。  
分からないものを、最低限の情報のみで理解しようとする事が。

異星人設定はややこしくて、正直眠かった  
皆が手さぐりでワイワイやっているのが楽しかったです。

相手の動きの面白さとそれに対する自分たちの反応

### ・異星人設定

色んな人の意見があって、おもしろかったです  
設定があまり巧くないため、勉強になった。自分でも「いけてる！」と思う設定が作れた

コンタクトはなかなか難しいと感じたので。  
コンタクトはあくまで設定の上に成り立つものだから

### ・両方

それぞれの異星人ありきのコンタクトなので、設定を一生懸命考えた分、コンタクトも楽しかったです  
双方は結びついているものなので、根っこの異星人設定の上に複雑なコンタクトが茂っているという気がします。

## 7. 最初に（異星人との）コンタクトと聞いてどう思いましたか

何を始めるんだろうと思いました  
面白そうだと感じました  
TRPGのようなものかと思った  
実際にやってみたいと感じました  
楽しみだなあと思っていた  
難しそうだと  
おもしろそう  
どういう風にやるんだろう？ と興味津々でした  
異星人のコンタクトは電波か絵を遠い星に送るだけと  
思っていました。それが自分達で星や異星人を作って  
ファーストコンタクトをすると聞いて身近に感じた  
し、こんなに色々楽しく考えられたのでよかったです  
とても面白そうと思いました  
意味不明でした  
どんなのやるのかなって少し不安でした  
天体観測かと思いました  
怪しさ爆発  
まともにできるのか？と  
宇宙人作りが初めてだったので、ちゃんと宇宙人が  
できて、コンタクトがとれるのか、ちょっと不安を感じ  
ました。  
大変そうだなと思った。  
難しいんだろうと思ったが、異星人を初めから決める  
ので面白そうと思った。

興味はひかれましたが、難しそうな印象が先に立って、少し気後れしました。  
むずかしいと思いました。  
非常に興味を覚えました  
コミュニケーションで苦労しそうだと思いました  
異星人（相手側）とのかけ合いが、どのようになるのかが不安でした。  
もっとかたいイメージがありました。難しい話をするのかと。

「早い！」

今まで体験したことがなかったので、どんな事をするんだろうと興味を持っていた。

よく意味が分からないと思いました。

意思を伝えることが難しいのではと思った。

面白そう

今回の参加が初めてではありませんが、初めて聞いた時は内容が想像できませんでした。

### **8. もう一度やってみたいと思いますか**

思います

チームの人数がもう少し少なければ

今回作った設定でもう一度やってみたい

もちろんです！

微妙

2泊3日で

はい、機会があればまたやってみたいです

時間があれば

惑星から作るというあたりから、やってみたいなあと思います

やりたいと思いますが、今度は惑星など細かい設定から異星人を決めたいです

何度でも。これで4回目です

やるよりも他の人がつくっているのを見ていたい。

気心の知れた人とやってみたいです。もう少し慣れてから外部の人とも。

勉強になるので機会があれば

おもしろければ...

近所で知人とやるのならば。

おもしろかったのでまたやりたい。

### **9. 他に感想があればどうぞ**

もっとコンタクトの時間が欲しかったです。他のチームともやってみたかったと思います（特にDチームと）

カブモン最高!!(笑)

新しい考え方ができるようになった気がします。ありがとうございます。

五万人をせんのうしたかったです。残念です

今度はもっと長い時間をとってコンタクトに挑戦したいです

他のチームも交渉に行った結果失敗していたので次こそ交渉に成功したいです

次回は積極的に発表したいと思います

面白かったです。世界観の作り方についてたくさん学べたと思います

異星人について議論したらすごく時間がいると思いました。コンタクトがもう少しできたら良かったなあと思います

たのしかったです。惑星から作るというあたりからをしたいと思います

スタッフの方のリードが大きかったので、自分たちだけでやりたいです

これからも参加したいです。小説とはまた違った設定の楽しさがありました

宇宙人以外のやり取りも見てみたい

とてもおもしろかったし、たのしかったです。後、キャラクターの設定について勉強うになりました。今日は、ありがとうございました。

Dの人数、少なかったと思う。

貴重な体験でした。ありがとうございました。

とにかく、皆様おつかれさまでした。

面白かったです。

最後まで終わらせたかったです。っていうか自爆したかった。

最後の答え合わせで相手が本当はどんなことを考えていたのかということが判明するのが楽しかった。

母星の設定から決めたかった。

# アメリカ「CONTACT 2004」参加報告

## その3:「後半の講演」

CONTACT Japan 代表 大迫公成

時間が結構たってしまいましたので、講演をすべて報告するよりも、記録をたどって興味が深かったものをいくつか報告することにさせていただきます。

### <アバター宇宙>

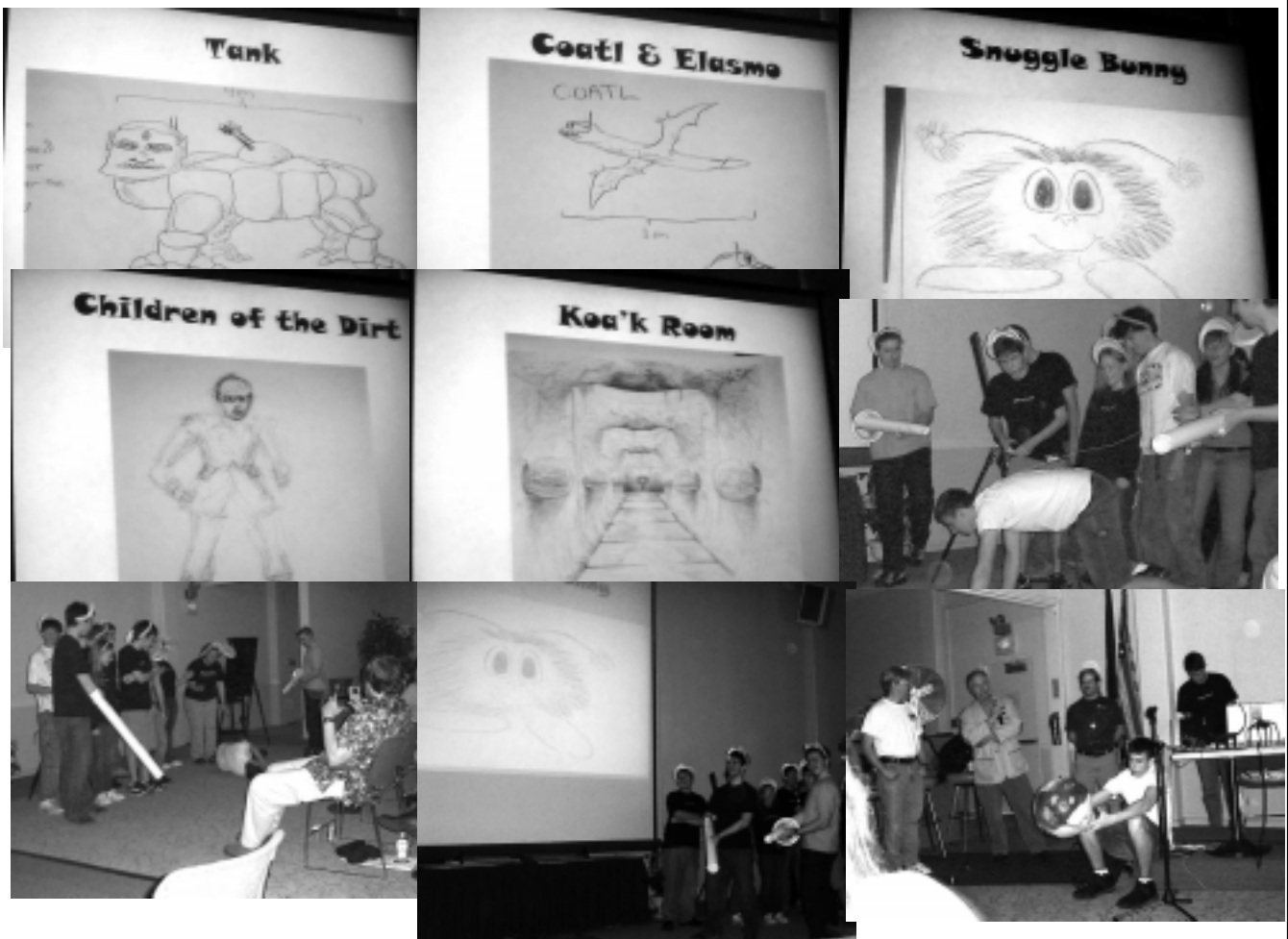
講演はブルース・ダマー氏「サイバースペース・ミーツ・アウトースペース：実際の火星訪問」というものでロボット技術による視覚開発により、火星地表での画像をリアルに見せてくれた。講演も良かったが、同じ人の展示で面白かったのは、いわゆるアバター（化身）を使い様々な異世界というか平行宇宙を体験するというもので、そこには多彩な世界が構築されているのである。日本で経験されている方もあると思うが、平行世界・異世界というか「コンタクト」に関連しているので興味深い。CD付きの本を出版している。コンタクトの展示会場で本人から直接いただいた。CDのPDFファイルをAcrobat Readerで開くと、メニュー画面が現れる。行きたい世界や部屋のアイコンをクリックすると、インターネットに接続されて希望の世界や宇宙に移動できるようになっている。直接そのURLにアクセスしてもいいと思うのだが、ゲートウェイが一覧できるのは便利である。当たり前だが英語

なので読解の苦勞はあるが、あなた自身のアバターを作ることができるし、お気に入りの世界を構築できるので「CJ」参加者でワールドビルドが大好きなあなたにはお奨めの一品かも知れない。Windows/Macどちらも使える。タイトル「AVATARS!」作者「BRUCE DAMER」出版社「Peachpit Press/ 1249 Eighth Street, Berkley, CA94710, USA. Tel: 910-524-2178 Fax: 510-524-2221」ISBN: 0-201-68840-9 価格: US\$39.95である。

### <大丈夫?>

NASA AMESの著名な若手科学者; クリス・マッケイ博士の講演内容「生物学と火星の未来」で面白かったのは、宇宙環境の汚染というか検疫の問題であり、特に火星環境を地球から送ったプローブやローバーに附着した微生物や細菌が汚染してはいないかという疑問は誰しも抱くことだろう。しかし講演の後、質疑応答で博士がいい放ったのは「大丈夫、大丈夫、火星の環境も過酷なところですし、また特に月など真空宇宙にむき出しになっているところでは、あつという間に強力な宇宙線が始末してくれるのでクリーンなんです」「火星の場合、環境が苛酷だから問題ないでしょう」





であった。しかし聴衆はあまり納得していなかったように思えた。現に月面に放置された機械に付着して生き残った「地球の生命体」を後から月面に行った宇宙飛行士が発見したのはよく知られていることだし、それほど簡単に安全と断定はできないのではと思う。ではどうすればと問われると応えに窮するのだが。

#### <明治維新>

ダグラス・レイベック博士の「コンタクトの考察」で印象深かったのは、彼が日本の明治維新を取り上げて、旧世界から新しい世界への移行があのような形になされたのは、この惑星生まれにみる時代の交代があったからだ(Extraordinary replacement on this planet) という話をしたことだ。たしかに鎖国されていた日本と海外諸国が接触を行ったのは、まさに異文化間のファーストコンタクトであり、周知のような推移があったのは実にすごいことだったという内容だった。時代や条件は異なるとはいえメキシコの場合の結果なども例にあげていた。また地球上には、異なるが尊敬すべき4000もの文化が存在するにもかかわらず、悲しいことに敵とみなすことがそのファーストコンタクトの基本姿勢であるという。

#### <すごい迫力>

エイリアンの造形やCGなどNASAにも協力しているジョエル・ヘイゲン博士の講演は、博士製作の短編映画の上映である。ただし人体のCTによる「総天然色・スライス画像」の連続だったので、筆者はちょっとついていけないほどの迫力があつた。コンセプトは面白いのだが悲しいかな見慣れていないひとにはちょっとつらかったのでは。これは私が昔ニューヨークのホログラム美術館で内臓のホログラムを見たときのことを思い出させた。医学を生業とされている方は大丈夫であろう。

#### <コンタクト/ワールドビルド>

最終日は、「COTI SMACK DOWN / The W.A.Y vs Ybanez Inhabitants」といいカリフォルニア州オロビル高校の生徒たちによるワールドビルドの報告である。全てを聞き取り記録できなかったので断片的だがおおよその内容は以下の通り。知的生命体は、地球とあまりかわらない惑星「Ybanez」で進化した酸素形生物である。この辺は設定を容易にするため決められていたようだ。高校生たちの指導役は古くからのメンバーのイズラエル氏と日系アメリカ人のタモリ氏だった。この惑星は地球太陽型恒星から0.76AUのところを



公転している。Gも地球と変わらない。写真でわかるとおり惑星の諸生物を結構作っていた。「KOA'K ROOM」という住居内部の画までである。この「Tank」という生物はなんだったか。おそろしそうなやつだ。この世界を支配する種族は、古代は洞窟生活者であった。種族は自らをセオリアン (Theolian) といい、宇宙船で地球へと向うことになる。ニックネームは、スパイダーだ。外形は写真のイラストを見ると一目瞭然である。訪問チームは、指導者の「名誉有る頭脳 (Glorious Brain)」とよばれる者や生物技術者などなどで構成された。なかにはセキュリティを担当する兵器をもつ者もいる。写真で右手に武器 (紙筒) をつけた彼らが見られる。また耳のおおきなマザーと呼ばれる養育者 (女性?) たちもいる (写真)。地球へ向う目的は、調査目的だった (と思う)。私のノートに Visiting team ---> understanding と書いてあるから。このあたりは時差ボケと疲れであまり記録がない。またあちらのコンタクトの報告書は、われ等がコンタクトジャパンのように立派な仕事がされていないのでないのだ。聞き逃したら最後、担当者に連絡をいれてみるしかないのが現状のようだ。まあこんな形で高校生たちのワールドビルドは、時間切れとはいえなかなか面白い内容だったのである。以前コンタクトに参加された方も同じ感想を述べられていたが、アメリカの高校生たちはプレゼンテーションがうまく成果を多くの画像にしているので理解しやすい。

後編は筆者のいいかげんな性格が見事に反映されて詳細な報告ができなくなり申し訳ありません。毎年開催されているので是非 2006 年の 3 月には参加され



て直接体験されてはいかがでしょうか。確かに英語のヒアリング能力は必要ですが、それより時差の睡魔に対する抵抗力と 3 日間 NASA の Mac で夕食を我慢できるかということが大事かもしれません。朝食と昼はつきまします。最後に、同じ昨年ですが 9 月にソルトレークからデンバーまで 1000 マイルを走ったとき、ユタ州のモアブという街にはいる直前に通過した道路が、植生を無視すると全く火星の岩山はこうもあろうという見事な赤褐色の大地でして、火星探検に行っているような疑似体験をしました。地球上でさえこれほど異なる場所があるのですから、違う惑星や衛星上の景色などだといくら想像力を膨らませても足りないと思われれます。



# CONTACT No. 41

知らずして我々は  
OX△星人の道徳に  
触れてしまったの  
では———

OX△星人は遠く  
はなれ  
から来た異星人  
たち

我々は  
無言劇に  
友好関係を

築いては  
はなれた  
のは———

OX△星人との  
連絡が  
とれた!!

あ、あ？  
交信せぬ  
ちやうの？

うん……  
いろいろ  
考えたん  
だけれど

調べたり  
勉強したり  
すればする  
ほど

何だか  
なやまして  
言うわ……

———

そうだね

我々たち今さら  
夕型  
守衛人  
ぞもんね!

## お知らせ

梅雨といいながら、猛暑と暴風雨がきたり、年々気象が変化していっているように感じます。この急激な気象変化に個人的にはテクノロジー（エアコンとか）で対応していますが、他の生物はどうしているのでしょうか？

さて、前号からずいぶんたってしまいました。その間にCJ6とEC2が開催されました。今号ではEC2について報告し、CJ6についてはアフターレポートで報告します。

いつもながら、皆様からのご意見ご要望もお待ちしています。こちらもよろしくをお願いします。

## お問い合わせ

〒

〒 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

TEL 0593-82-1111

ID

contactj@tty.gr.jp

〒 100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1

majordomo@ml.asahi-net.or.jp

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

〒 100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1

〒 100-0001 東京都千代田区千代田 1-1-1

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