

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

〒477-0036 東海市横須賀町一ノ割18

竹林方

DAICON7にて企画を実施しました

参加された方はご存じでしょうが、8月に行われたDAICON7で久しぶりにコンタクトジャパンの企画を行いました。なかなか盛り上がったようでめでたいことです。

参加できなかった方々のためにも、今号ではレポートをお届けします。

コンタクトジャパンでは、毎回企画をするたびに新しい事をたくらんできました。異世界構築もコンタクト・シミュレーションも毎回それなりに盛り上がりウケもいいんですが、同じ事の繰り返しだとスタッフが飽きるからです。毎回何か新機軸を打ち出して、自分たちも楽しみたいというのがスタッフの本音なのです。まあ失敗することもあります。

今回はDAICON7で2コマ3時間ほどの時間をいただいたので、今までDayCONTACTとしてやってきたダイジェスト版のFCSではなく、一捻りした企画を考えてみました。

メインのアイデアは「限定された語彙で異星人との通信を楽しむ」。

従来のコンタクト・シミュレーションでは、辞書データのやりとりによって「日常会話程度の意志疎通ができるようになった」と仮定してコンタクトを進めていきます。当たり前ですが、実際問題としてこれにはかなり疑問があります。生物学的前提すら全く異なるかもしれない異星文明同士の間には「日常会話程度の意志疎通ができる」という前提からして怪しいでしょう。現実に可能なのは、大量のデータのやりとりによって、いくつか(数百? 数千?)の「単語」の意味を共有する程度ではないでしょうか。

そこで今回の企画では、異星文明同士の通信を行う際に、使ってよい「単語」を限定することにしました。具体的には通信で使ってよいのはスタッフ側で用意した約200個の漢字とアラビア数字のみ。このような限定された「語彙」を使って通信することで生じる

「誤読や誤解」を楽しんでいただくという企画でした。

企画では通信する異星文明の設定が必要です。ですから実際の企画では、まず前半を使って参加者のチームに異星文明を設定してもらい、後半ではその設定を用いて、スタッフが扮する別の異星人からの通信に対して、与えられた漢字を駆使してメッセージを返してもらうこととなります。コンタクトジャパンの企画ではいつものことですが、時間が足りないので異星人の設定は、あらかじめ用意したパターンの中からくじ引きで選んでもらい、その設定を深めてもらうというやり方で行いました。

企画に使われた設定やパターン

用意された異星人のパターン

・策略家の商人

性格は功利的で相手(身内をも含む)を策略で騙すことに痛痒を感じない。騙された側が悪い、騙した側が上手だったと考える。

騙すことを含めたルールのもとで、取引を行い利益を上げることに価値を認める傾向が強い。

外見は、おおよそ球形でぬめぬめした肌をしている。

その他の条件：生存できる環境が狭い。

・ネコ科の肉食動物

ネコ科の生物に相当する位置にある肉食動物から進化した。

集団ではなく、単独で狩りをする傾向にある。強力な肉食動物なので、知性を獲得し文明化する以前の種から惑星上に天敵はほとんどいない。

外見は毛皮で覆われている。

その他の条件：発光する、動植物を捕食する。

・多足の軟体動物

足（手）の数に制限はない。また、足（手）の使用方法は個性が有っても無くても構わない。タコの足のようなものでもクラゲの触手のようなものでも構わない。

軟体動物なので外見に柔軟性があっても良いが、自由に変形可能なわけではない。

カラフルな外観をしている。

カラッとした性格で、仲間を大切にしている傾向が強い。

その他の条件：多産、有毒動物。

・孤立型

外部との直接接触を極端に嫌い、単独で安全な場所に籠もっていることを好む。ただし、通信など直接的な危害を受ける可能性の低い状況でのコミュニケーションは盛ん。

殻付きの生物から進化した。現在は殻の有無は問わない。

その他の条件：非常に長命。

・水棲人間

水陸両用の生物。

ただし完全に両方で生活できる必要はない。たとえば地球上の生物の例を上げると次のような生物。

アメンボ、カメ、ペンギン、サンショウウオ、ポニョ、アシカ、オットセイ

その他の条件：カラッとした性格、多産、殻つき。

通信に使える文字

1. 算用数字、四則演算記号など

数字は十進数で記述する

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 + - × ÷ =
kg g m km mm V、 . () < > ? m²

2. 以下の漢字

体目耳口手足頭肉毛羽声生心息命男女親子
幼卵見言聞歩立動作用来行通去入出引会交
合分休迷回変切当向持開好嫌楽和愛歌欲求
食失取受売買価壊守助反防勝負害毒知思考
望問答学伝比写話読記書説計数字語文図白
黒色円角形半方面線点横球時音熱量力秒有
無物個気理化実何不否可是仮大中小少多強
弱重遠近高長広明細貧富同優幸良悪正本新
古先早今直元再毎日月星年上下前後内外間
場人自公私名君友客敵王国社町家室水木土
地空海山川林原野花石虫魚鳥火金工機械技
車船港道光湿乾集全液従難

3. 以上に含まれない漢字から任意の5文字

異星人設定終了時に届くスタッフ側異星人からの通信内容

変な英語で届く予定

さて企画はスタッフのたくらみ通りにいったのでしょうか。企画レポートをご覧ください。

A チームレポート：チーム側

<異星人設定>

初期設定

- ・生物のタイプは孤立型
- ・外部との直接接触を極端に嫌い、単独で安全な場所に籠もっていることを好む。
- ・ただし、通信など直接的な危害を受ける可能性の低い状況でのコミュニケーションは盛ん。
- ・殻付きの生物から進化した。現在は殻の有無は問わない。
- ・非常に長命
- ・恒星：G型（議長決定）

決定事項

まず、殻がある生物ということで、貝、甲殻類、カメ、植物、内骨格など、どういうタイプの生物かということから議論が始まった。また孤立型ということだが、直接的でないコミュニケーションは可ということで、コミュニケーション方法についても音、光、臭い、エージェント（共生体）を使用する、神経直結ネットワーク型などの意見が出された。直接接触を好まないということから生殖についての問題も検討されたが、虎のようにいつもは単独行動で生殖活動のときだけ集まるとか、ドウケツエビのようにいつもは単独で暮らし生殖サイクルに20年、30年かけるという例もあることからさほど問題にはならないだろうということになった。さらに幼生時に共食いを行うことで淘汰圧を高め、またそのトラウマが肉体接触を嫌う理由にもなっているという案が採用された。

- ・多産・多死で、幼生時には共食いの習慣あり、生き残った個体は長命である
- ・幼生時は本能が強いが、大人になるにつれ急激に知性化する
- ・幼生時のトラウマにより他者との直接接触を嫌うが、ネットワークを使用してのコミュニケーションは行っている

次に、孤立型ということで大人になってから引きこもる理由について議論を始めたが、これは、共生体を持ち共生体から良い条件を貰うためということであさり話がまとまった。コミュニケーション方法についてはエージェント・アバター・使い魔、圧力、電気、光、超音波、生きた光ファイバーなどの案が出され、共生体は植物で根でネットワークを構築していることになった。また根のネットワークから始まったならコミュニケーション方法は水圧が自然ということになった。その後、知能が発達した理由や生殖方法、社会構成について話し合った。

- ・情報伝達や栄養伝達のツールとして共生体を持っている
- ・共生体は植物で、根をネットワークにしてコミュニケーションに利用している
- ・共生体のコミュニケーションは、水流・水圧によるコミュニケーションからスタートし、ケミカルなジョイント等を持ち多様性していった
- ・住んでいるのは河川、湖沼の近く、低湿地帯等
- ・1閉鎖系に1固体と1共生体、それが集まってコロニーを形成しており、専門分化した社会を構成している
- ・生殖は、たまにみんなが集まって配偶子をばら撒いて去っていく
- ・知性化のきっかけは、共生体を改良し、より住みやすい環境を得るため
- ・また植物の加工技術のために技術が発達した専門分化した社会

現在の文明レベルについては、19世紀（石炭・産業革命）、20世紀（石油）、21世紀（原子力）、25世紀（エネルギー源は謎）の中で多数決を行い、20世紀相当が採用された。

- ・ネットワーク文明のため、早い段階から電気信号でコミュニケーションを行うようになった
- ・共生体の改良により、現在では一時的にネットワークから離れて行動することも可能
- ・現在の文明レベルは地球の20世紀相当（石油時代）
- ・効率は悪いがそれなりの力のあるエネルギーは持っている
- ・物理学の基本知識は現在の地球人並
- ・天文にはすごく興味がある

最後に、これまでの設定から生物について確認を行った。また、種族名については、我々って…ニー

ト？ということからNEETをもじってネテルとなった。

- ・姿形は、頭部はヤシガニ、腹部は女王蟻に似ている
- ・外側に共生体をかぶっているため、外見はジャガイモにパーツがついているように見える
- ・大きさは1 m程度
- ・メンタリティは、知的好奇心は旺盛で情報に耳をこらすのは本能。但し、直接接触は行わない
- ・種族名は「ネテル」

A チームレポート：コンタクト側

相手の言葉の意味が少ししか理解できない、自分の意図を上手く言葉にできない。あまり堪能ではない言語でコミュニケーションしなければならない状況はそれほど珍しくはない。しかし、そうした状況をシミュレーションしたFCSがこんなに難しいとは思わなかった。

ただし「意図が通じなくて」ではなく、「通信が理解できすぎた」のが原因だったのだが。

実際には異星人と言葉が通じるようになるのかなんて誰も知らない。しかし互いに知性があると認めあうなんらかの意志の疎通は可能だろう。

過去のFCSではアレシボメッセージなどの影響によるのか、図による通信を使用することが多かった。しかしシンボルの持つ意味を無意識に使ってしまうのをさけることが難しい。そこで「使える語彙を極端に少なくすれば」と考えて小学生低学年レベルの漢字を200文字程度まで絞ったのだが、用意した文字だけであまり不自由することがなかった。

ネテルの存在する恒星系に、減速しながら近づく恒星間宇宙船から通信

No or Not No - we will pick samples of planet yours
あなた方の惑星でサンプルを採取したいが、
許可をもらえるか。

が届く。

SF大会の企画ということもあって、参加者の数も不明だったし企画時間もあまりないのでネテルの通信相手は裏方のスタッフが担当している。

両方が簡単な漢字でのコミュニケーションというのも面白くないので、怪しげな英語もどきを使うことにした。そして最初に送る文章と、ある程度まで予測した範囲の展開で使用する通信文は事前に用意してある。

最初に送った文章は非常に傲慢なようだが、単に細かなニュアンスが伝わらないため単刀直入な表現に

なってるだけ、実際にも非常によくある状況である。
だがネテルにとって、
嫌？OK？ 我々はあなたの惑星のサンプル
を取りに行く

などと言われれば、宇宙船が近づいていることに気づ
いていなかったことも含めゆゆしき事態だ。

まずは当然ながら状況を確認しようと、

君休. 私聞、君何？

私望問答先.

まで。

あなたは誰？

あなたがたと情報交換したい

と返信を送る。

だが詳しい状況を教えるという通信が相手に届くよ
りも先に、

most big planet is What price

もっとも大きな惑星（第5惑星）を利用した
いが、対価としてなにを求めるか

が到着する（この時点ではまだ惑星をなにに使用する
かは考えていなかった）。

これをネテルは

第5惑星が欲しい

と解釈する。

ここまで細かなニュアンスはともかく誤解なく意図
が通じている。

ネテルは最初の通信に比べてもさらに過激な内容に
さらに情報を求めるべく

私聞、君何求<5星>？

あなたは第5星に何を求めるのか

と返信する。

ここで最初の返信に対し

No or Not No - we pick small sample of yours

サンプルはほんの少しだが、本当に駄目なの
か？

と、サンプルは少しだと言いながらも

？嫌？OK？ 我々はあなた方のサンプルを
少し取る

と誤解を与えるような通信が届く。

このあたりまでは事前の準備とおりの展開。

ところでネテルからの通信には、文章の一部を強調
する目的で不等号記号が使用されている。もちろん素
直に不等号を表す目的として解釈すべきだし、修飾
関係も同様。

つまり、

我聞、君何求<5星>？

君の要求よりも5星は重要だ、より重要度の
低い何かなら聞く

や

否、私望<君=私話>

私の望みより君の方が重要で、私と話すこと
は同じ、ということはない

と解釈する。

一方的に主導権を握られる不利を悟ったネテルが、
相手を牽制しつつ意図を探ろうとどんどん通信を送り
始める。

その中で

君来<3星>、私望<君=私話>

ネテルの意図：

第3惑星に来てください。話し合いをしたい

コンタクト側の理解：

君が来るより第3惑星が重要（第3惑星には
来るな）

私の望みより君の方が重要で、私と話すこと
は同じ（意見が変わったらしい）

を、途中で意見が変わったものの第3惑星はやはり駄
目らしいと解釈された結果

Not No - Where planet

コンタクト側の意図：

可能な惑星はどれ？

ネテルの理解：

OK どここの星か？

と、入手可能な惑星を問う通信が届く。

君来<3星>？君望<3星>？

ネテルの意図：

あなた方は第3惑星に来るのか？第3惑星が
欲しいのか？

コンタクト側の理解：

君が来るより第3惑星が重要、君の望みより
第3惑星が重要（第3惑星は絶対に駄目）：

否<売星>、私望<君=私話>

君名？

ネテルの意図：

星は売らない。あなた方と話し合いたい。

コンタクト側の理解：

否定よりも星を売るのが重要、私の望みより
君が重要：コンタクト側の理解

どこかの星を提供すると解釈され

OK thank you

Not No ? We Live big

you eat What

コンタクト側の意図：

感謝の挨拶

惑星に移住したい

対価に何を求めるか

ネテルの理解：

ありがとう。

我々は第5惑星に住む。

あなた方は何に価値があるのか？

が届き、

君来<3星>

ネテルの意図：

第3惑星に来てください。

コンタクト側の理解：

君が来るより第3惑星が重要（とにかく第3惑星は重要）

を送った時点で企画時間が終了した。

結局、最後まで互いの解釈はあまりずれなかった。どうやらFCSの初期段階の通信であれば小学生低学年レベルの漢字200文字でも十分意志の疎通ができるようだ。これは漢字の力を甘く見積もりすぎたのかもかもしれない。もちろん、ある程度交流が進めば用意した文字だけでは表現できない内容を伝える必要が生まれるはずだ。しかしFCSでそこまでやるのは荷が重い気がするし、交流がすすめば語彙も増えて自由に意図を表現できるようになるだろう。

お互いに文章が理解できすぎると考えて強引に曲解したこと、怪しい英語もどきの文章を即時にひねり出すのが難しく事前に予定していた範囲をはずれると通信文を送る頻度が落ちてしまったことで、参加者チームにどう誤解しているのかを伝えきれなかった。

このあたり裏方がかなりドタバタしてしまったのは、準備不足や想定外の甘さがあったのだろう。それでも、参加者にFCS慣れしている人が多かったおかげで、結構強引な進行になってしまったもののお上手なおさまったのだと思う。

あと構文も我々の持つ共通的な範囲に収まっていたのかもしれない。もう少し捻った文法ルールを考慮しておけば、互いの解釈のずれが生まれたのかもしれない。

Bチームレポート：チーム側

<異星人設定>

参加者は途中多少の出入りがあったが、おおむね12人ほど。二重の輪になって討議を開始した。議論の進め方は、まず各検討項目ごとにアイデアとそのアイデアに関する意見を述べてもらい、ある程度の時間がたったところで多数決で決定するという方法を進めた。

さて、異星人設定に関して抽選で決まった縛りは下記であった。

・水棲人間

カラっとした性格

多産

殻つき

水棲ということなので、まず呼吸法を決めることにした。基本は大気呼吸か水呼吸で、これに両方可能と、子供のうちは水呼吸で大人になると大気呼吸という意見が出され、「一生を通じて大気からも水からも呼吸ができる」ことに決まった。

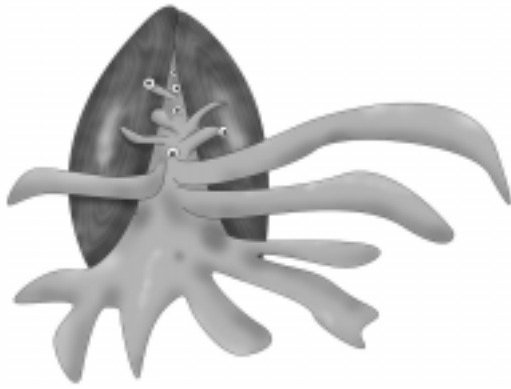
呼吸するとして、何を呼吸するかについては、酸素と二酸化炭素案が出された。二酸化炭素の呼吸の場合は葉緑素と光がセット、つまり光合成のような機能が働くことが必須である。多数決では同数となったため、ここはシンプルに「酸素呼吸とする」ことに決めた。

この生物がどのように発生して進化していったかについて、惑星地図を見ながら意見を交換した。大陸部分と海に大きく別れているところに、水からも空気からも呼吸できる生物を設定するという点から意見が出され、矛盾しない意見については全て取り入れる方針で進めた結果、下記のことが決まった。

- ・海で発生してから、陸に広がっていった。
- ・水辺で原始文明が発達した。
- ・陸ではカエルやカッパのように歩くことで移動する。
- また、意見交換の過程で、半ば公認、半ば裏設定のような感じで下記のことが決まった。
- ・海上にも建造物をつくる。
- ・文明初期段階では、自分たちの殻（つまり、死体）で海上浮遊物を作った。
- ・文明初期段階では、子供のうちに死んだものは建築材料として使った（なにしろ、多産だから材料はたっぷり得られる）。

さて、この多産という点に焦点が移った。多産のレベルによっては文明化すると人口爆発が生じてしまう。また、あまりに多産だと胎生ではなく卵生でないと無理があるとも考えられた。そうすると親子関係の設定にも影響する。これについては、一回の出産で生まれる個体数を、10、100、1000、10000、10000以上として多数決をとり、100個体/回と決まった。

人口の話となると、次は寿命が重要となる。これについても、1年、10年、50年、100年、200年以上で多数決をとった。すると200年以上という意見が最も多くなったため、改めて200年、500年、1000年で多数決をとった。その結果、寿命を全うした場合で、1000年



Bチームの生物の外観

生きられることに決まった。どうせなら極端に、という雰囲気の流れていたような気がする。

この辺で、そろそろ外観を決めた方が進みやすいと思われたので、外観の討議に移った。「殻がついている」ことを前提に外観イメージが次々とあげられた。

- ・ カッパ
- ・ 群体生物
- ・ 蟹
- ・ 手足のある鯨
- ・ 殻つきの蛸（アンモナイト）
- ・ 貝
- ・ アンモナイトの直立生物
- ・ アーチ型
- ・ 頭脳系は殻の中、筋肉系は殻の外
- ・ 脱皮する

これらをおおまかに、カッパ・亀系、アンモナイト・貝系、群体の3つにくくり多数決をとった結果、アンモナイト・貝系と決まった。

ここで、議長と参加者有志でイメージ図を描き、二枚貝風、ヒトデ風、アンモナイト風の3種が考案された。困ったことに、多数決で3案ともが同数となったため、議長の「これは描きにくい」宣言でヒトデ風が却下され、二枚貝風とアンモナイト風の考案者どうしでじゃんけんをしてもらい、勝った方の「二枚貝風」が採用となった。多足で触手がに感覚器官があるという設定であった。

その感覚器官は、赤外領域の視覚と、高周波領域の聴覚と決まった。それとともに、水中では高周波振動で会話でき、陸上では触手をつないで会話するという設定ができた。

見た目が決まったので、その大きさを決めることとなった。15cm、50cm、1m、最大で3m、100mという意見が出され、「最大で3m」と決まった。この「最大で3m」になるのはいつか、ということについて、年齢とともに大きくなっていく案と、ある年齢で3mになって成長が止まる案が出され、「年齢とともに大きくなっ

ていって3mまで達する」ことに決まった。

そろそろ時間がなくなってきたので、生物設定のとりまとめとして、ライフサイクルを検討した。この生物はまず、海に産まれた卵から大勢（100個体/回）でかえり、そのうち1個体程度が生き延びて陸に上がることができる。陸に上がると初めて種族として認められ、社会に受け入れられる。そして陸上で生活するが、大きくなってくと重力が身にしみてきてつらくなってくるので、500年ほど生きたところで海に帰り、それ以後は海に浮かんで生活をする。人口が増えることが問題となっており、海の中にまだいる子供を守ることはしない。

宇宙に興味を持つようになったのは、近くに赤外線を発する星があったため、赤外領域が見える生物としては自然の成り行きといった感じであった。現在は、人口増加の解決策として、第3惑星か第4惑星の衛星に移住したいと考えたり、高齢者が無重力にあこがれる「宇宙に老後を求める」風潮があって人工コロンニーを作りたいと考えたりしているところである。

<通信>

観測したら見える程度の距離から、突然メッセージがやってきて、ファーストコンタクトが始まった。

相手は我々のことばを勉強したようなのだが、なんともたどたどしい文面がやってきた。

No or Not No- We will pick samples of planet yours
これはどういう意味なのか、熱心な意見交換が行われ、まず以下の説が示された。

- ・ 拒もうがこばむまいが、お前たちの惑星をもらっていく
- ・ 意見は聞くが、お前らのサンプルをくれ ・ 私たちのところに何人が来ませんか？（つまり、遊びに来てね、といっている）
- ・ お前たちの生態系のサンプル一式をくれませんか？ここで、部分ごとに分析することとした。最初の「No or Not No」に対しては、
- ・ 疑問文であり、友好を示す言い回しとして使われている
- ・ 命令を示している

の二つの考えが出されたが、「疑問文であることを示す言い回しで友好的である」と解釈した。

次の「we」は全員一致で「我々」を示すと解釈した。

「will」は

- ・ 言い回しを弱めている、つまり遠慮を示す。
 - ・ 意志が強いことを示す。
- という考えが出され、「意志が強いことを示す」と解釈した。

「pick samples」のsamplesが何を示すかについては、

- ・惑星
- ・私たちのサンプル
- ・遊びに来ませんか
- ・生態系一式のサンプル

といった意見が出され「生態系一式のサンプル」と解釈した。

これらをまとめると、「お尋ねしますが、あなたたちの生態系のサンプル一式を是非ほしいのですが、いかがですか？」という解釈となった。

というところで、返事を出す前に、次のメッセージが到着してしまっただけ。

Most big planet is what price

とりあえず、「ちょっと待って」と返事しておくことにして、双方で共通認識できていることになっている語彙だけで文面を作った。それが「今話中 私欲時」。これを送った。

さて、二番目のメッセージについては、すぐに「第5惑星はいくら？」という解釈が成り立った。これをもとに、もう一度最初のメッセージの解釈を行った結果、「お尋ねしますが、あなたたちの惑星見本を是非ほしいのですが、いかがですか？」となった。

これらに対する返事を検討した結果、以下が挙げられた。

- ・対価は何か？
- ・売らない
- ・ほしい理由は？

売るか売らないかは、欲しい理由がわからないと判断できないだろうということで、決定は保留とした。そして、現在我々は売るか売らないか決められないことを示し、判断のために対価と理由を聞くこととして、以下のメッセージを送付した。

私迷売？非売？

私問君思 星使何？

私問君返何？

このメッセージと入れ替わりに第3のメッセージが届いた。

No or Not No-you eat time

この解釈としては、以下の2つが挙げられた。

- ・まだ時間が要りますか？
- ・時間を食べますか？

このメッセージは我々の2番目のメッセージが着く前に送られたと考えられたことから、返事をする前に、我々の2番目のメッセージに対する先方の返事を待つこととした。

すると、4番目のメッセージがやってきた。

you eat what

これは「何がほしい？」と聞いているのだろうと解釈したが、我々の意志決定に不可欠な「ほしい理由」が示されていないことから、ひつこく確認することにした。そして、我々の3番目のメッセージとして「再問、星使何？」を送った。

返事がくるまでの間に、第5惑星をあげるとして、その場合代わりに何が欲しいかを話し合った。出てきた意見は以下のもの。

- ・無重力に出る技術（宇宙に出たいと思っているから）
- ・愛
- ・好
- ・ハート
- ・交合
- ・直接会う
- ・宇宙船

これらを話し合う間に、他の考えも出された。

・向こうは私たちが第5惑星を持っていると思っている。つまり、我々がすでに宇宙へ進出するだけの技術を持っていると思っている。実はそんなレベルじゃないことをばれないようにした方がいいのではないか。

・相手は宇宙商人で、交換を基本としているのではないか。

そうこうするうちに第5のメッセージが届いた。

Not no-We Live Big

これは「はい、第5惑星に住む」という意味だと解釈。先に示したような心配意見もあったが、向こうの技術レベルを持ってすれば、我々のレベルなどばれていだろうし、どうせ第5惑星は我々のものでもないわけだし、なにより我々は「カラっとした」性格なのだから、売ってしまえ、ということに決まった。その代わりに、宇宙船と宇宙船を作る技術をもらおうじゃないか、ということで、「私売大星 我欲星船、機械技」という返事を送った。

それに対して、第6のメッセージが届いた。

You get happy We hope

happyだと！まさに我々が求めたものではないか。ということで、すかさず返事を送った。

「私求君愛」

これにて閉会となった。この時点で我々は「勝った」つもりになっていたのだが…。

Bチーム コンタクト側レポート

正しく誤解するというのは難しいものである。今回スタッフ側として一番気を使ったのが正しく誤解する

という点である。

ファーストコンタクトシミュレーションであっても実際に行うのは人間同士（しかも同じ文化背景を持つ日本人同士）である以上、かなり限定された記述からでも、それなりに意思が通じてしまうものである。しかし、そこはファーストコンタクトシミュレーションである以上、メッセージは厳密に解釈しなければならない。たとえ、人間（というか日本人）として、メッセージを読んだ瞬間に相手の意図を理解できたとしても、それが本当にそう解釈できるかをしっかり考えなければならないのである。そして、当然ながら、誤解できるものは極力誤解して解釈した方が企画としては面白くなるのである。

だからと言って、適当な解釈や無理なこじつけをするわけにはいかない。少なくとも恒星間を移動できるまでの文明レベルをもった知的生命体である以上、それなりの論理的整合性を保つ必要があるのである。たとえ突飛な解釈にみえようとも、その異星人にとっては論理的整合性が取れていなければならないのである。

というわけで、以下が最大限の努力で「正しく誤解」してみたメッセージのやりとりである。

まずは最初にこちらから、あらかじめ作成しておいた電文を送る。

No or Not No - we will pick samples of planet yours
あなたの惑星を調査したいがいいか？

当然、参加者側では解釈をめぐって議論が始まり、中々応答が返ってこないで、すぐさま2つ目のメッセージを送りつけてみた。

most big planet is What price
一番大きい惑星はいくらで譲ってもらえるか？

やがて、待望の応答が返ってくる。

今話中 私欲時

これは「正しく誤解」して以下のように解釈してみた。

今の話の中で私は対価として時間を要求する。

「いくらで譲ってくれるか？」という質問への回答であるから当然、それは対価を表しているはずである。そして、その対価とは「時」であると解釈したわけである。時間を対価として支払う方法というのは具体的に理解できないものの、とりあえず対価が「時間」であるという認識が合っているかの確認をするために、以下のメッセージを送った。

No or Not No-you eat time
あなた方の支払いは時間でいいのか？

これに対して、謎な応答がくる。

私迷売？非売？

私問君思

星何使？

私問君返何？

これは

私は売るかどうか迷っている。

あなた方は惑星をどう使いたいのか？

あなた方は対価として何をくれるのか？

と解釈したが、先ほどは対価として「時間」を要求してきたのに、何をくれるかと聞いてくるのは謎である。そこで、本当に必要とするのは何かを質問として返すことにした。

you eat What

あなた方は何を必要とするのか？

ここで、eat は「食べる = 生存に必要なこと = 価値のあること」という意味としている。

さらに続けて再度ほぼ同じ質問がくる。

再問、星使何？

どうも、相手は惑星の使用用途が気になっているようなので、すなおに

Not No We Live Big

はい、私たちは大きな惑星に住みたいです

という回答を返した。その結果

私売大星

我欲星船、機械技

これは

私たちは大きな惑星を売ります。

私たちは、恒星船の機械技術を知りたいです。

と解釈した。つまり、恒星船に関する技術知識との交換で惑星を譲ってくれると理解したのである。当然ながら恒星船自体を譲り渡すとは想定していない。技術知識との交換で惑星への移住が認められるなら安いものである。

そこで

you get happy we hope

あなた方が満足することを望む

と承諾の回答を送った所、めでたく

私求君愛

と、友好的な応答が返ってきた所で時間となったのであった。

残念ながら「正しく誤解」する余地があまり少なく、大意としては意思疎通ができてしまったことは、企画としては失敗なのか成功なのかは微妙なところである。

企画の感想

CONTACT Japan としてSF大会で企画をするのは3年ぶり、なおかつ2コマ続きの企画ということで、チームを分けるほど参加者が集まってくれるかどうか多少の不安があったが、ふたを開けてみればスタッフを含めて25名程度の方々が参加してくれたので一安心だった。

今回の会場は2部屋続きの部屋が欲しいとの注文をしたところ、8畳の和室を2部屋ということになった。イスではなく、座敷で行うのはとっても久しぶりだが、イスがあるのと違って、狭いところでもある程度の人数に対応できるという融通性はあるからそこはよかった。でも、畳の上にホワイトボードがあるのはちょっと不思議な光景だった。

参加者のみんなは適当に座っていたが、チーム分けをしようとしたらちょうど二間続きの間の襖を閉めるとほぼ半分に分かれる数になっていたので、そのまま閉めてしまっただけ分科会をスタートさせた。

まずは基本設定をあらかじめ決めてあった異星人設定5種類より各チームがくじ引きにて今回肉付けを行う異星人を決定し、メンタリティなどを決めていく。この段階でチームのみんなの認識が出来るだけ一緒の方向を向くようにしていくと、その後の通信を行う時に意見がまとまりやすいので、議長はそのあたりも調整しながら進めていっていた。

今回、CONTACT Japan の企画に参加するのは初めて、という方も4、5名いたが、1チームの人数がそれほど多くはなかったため、初めての方々も自分の意見を少しずつ話すことが出来たようで、『ただ座って聞いているだけ』の参加者はいなかったのでスタッフ側としてはよかったと思う。

前半部分で時間がながいながらも異星人のメンタリティなど大まかな設定を決定し、15分休憩後、後半戦となった。

後半は突然メッセージがやってきて、通信が始まることからスタートした。

今回はこちらからの通信に使うことが出来る文字は漢字200文字程度プラスそれ以外の任意の漢字5文字とアラビア数字と四則演算記号といくつかの記号のみと制限をつけて、不便な中での通信のやりとりをシミュレーションしてみることであった。

さらに、通信相手からやってくるメッセージは怪しい英文のみ、というある程度制限された環境でのやり取りが行われた。

やり取りした英文は前もってスタッフが用意していたものとコンタクトスタッフが当日考えたものであ

り、誤解しやすいようにスタッフみんなで考えて作ったものだったが、実際には参加者の解釈はあまり誤解することなく、こちらが当初意図していた通りの解釈を行い、返答をしていった。

漢字というのは色々な意味を持たせることができるものであるため、200文字程度の文字数があれば伝えたいことがそれほど困難でなく伝えることが出来たようだった。

そのため、スタッフ側は1つの通信文への返答にチームで合意して作成していくのはある程度時間がかかると思っていたが、2チームともスタッフの思っていたよりも短い時間で1つの通信文への返答をしていったため、当初用意をしていた通信用の英文では足りなくなってしまい、最後の方はコンタクトスタッフ2名がてんてこ舞いしていたようだった。

何とか2チームとも意思の疎通らしきものが出来たかな、というところで企画時間の終了となった。

お互いの設定・コンタクト状況の発表の場になって、初めて今回通信していたのはお互いのチームではなく、スタッフ側と通信をしていたことを打ち明けたら、案の定参加者は2チームに分けたこともあって、参加者は最後までお互い同士で通信しているものだと思い込んでくれていた。これはスタッフ側の思惑通りになってくれていて嬉しかった。

誤解させたくて今回の企画を行ったのだが、当初スタッフ側が思ったよりも参加者は誤解せずに解釈し意思疎通が出来てしまったのは、スタッフとしては楽しい反面少々微妙な気持ちがあった。正しい答えを言われると、「えーっ、わかっちゃったの、もうちょっと誤解してくれてもいいのに。」なんて思いながら企画に参加していたが、楽しんでいただけたらしい、ということはやはり嬉しかった。

個人的に一番インパクトがあったのは、バニーちゃんの格好をした参加者、でした。

CONTACT JAPAN No.13

知らずして我々は
●X▲星人の遊園に
陥ってしまったの
では———



編集後記

SF大会での企画のレポートはいかがでしたか。参加できなかった方にも雰囲気伝わるとよいのですが。

毎度の事ながら、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。

連絡先

事務局

〒477-0036 東海市横須賀町一ノ割18
竹林方

CONTACT Japan 事務局

電子メール宛て先 ID

contactj@tty.gr.jp

メーリングリスト登録先

majordomo@ml.asahi-net.or.jp

に subscribe contact-j と書いたメールを送信します。その後は下記投稿先へ

メーリングリスト投稿先

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