

# 我らの言葉は皆違う

「しかし、周辺部の変種は中心部の変種が崩れたようなものでは決していない。それ自身が、コミュニケーションのために使用される現場において最適に機能する、独自のシステムをもった日本語変種として理解すべきなのである。」

——（渋谷勝己／筒目真「旅するニホンゴ」より）

ここは海を埋め立てた島でできた小さな国で、強制的に各国から連れてこられた奴隷が居住していた。奴隷である私たちはここに住むのは本意ではない。反乱を防ぐためだろうか、言葉の通じる人間は意図的に離され、隣人は誰も彼も初対面だ。

この島の支配者の使う言語がある。それを私たちは使用して意思疎通していく。だが私たちの誰もその言語をしっかりと話せない。何故なら、それは私の母語ではないからだ。

## 〔アスペクト生成質問〕

- **人々。**この島で強制的に行わされていることはなんですか？
- **生活。**信ずるものも禁忌とするものも異なる私たちですが、生活するにあたって、一つ共通のルールを持つことに決めました。それはなんですか？
- [自由アスペクト]。好きに決めてください。

## 〔共同体への質問〕

- 私たちが意思疎通に使う、支配者の言語の特徴はなんですか？
- 生まれの違う私たちですが、意外な共通点がありました。それはなんですか？
- 島の外で1番最近発明された画期的なものはなんですか？それは島の中にありますか？
- 奴隷たちの中でも自然と上下関係が生まれます。どのような特徴を持つ人が権力を得ますか？
- この島にも娯楽施設はあります。それはどのようなものですか？

## 名前

山田太郎、ジョン・スミス、マリオ・ロッシ、ジャン・ピエール・マルタン、イワン・ロマノフ、キム・スヒョン、李俊杰、アリ・サイド、ラジェッシュ・カーン

特殊ルール：参加者の中で最も使用しやすい言語を、「この島の支配者の言語」として設定する（英語なら英語、日本語なら日本語が私たちを支配する言語となる。ただし、プレイヤーたちがその言語を使いロールプレイしているからと言って、英語そのもの、日本語そのものを話しているとは限らない。自由に設定して良い。）。そして参加者は、「その言語をうまく話せない人間」をプレイヤーキャラクターとしてロールプレイすること。どのように「うまく話せない」かは、プレイヤーそれぞれが思うように演じて良い。

参加者が使用しやすい言語でなくとも良いが、その場合非常に難易度が高くなるだろう。

## 〔時代の移行〕

〔時代〕2へ移るにあたって〔展開〕を（黒い左欄か、赤い右欄か）選ぶ。以降は、選んだ方の〔展開〕が続く。

〔時代〕2へと移る。〔アイソレーション〕の終わりを予感させる出来事。

それはあらゆる会話の中に潜んでおり、無視などできない。

どうやら島の外で奴隷の解放運動が行われているようです。少しずつですが、人々の行き交いが始まりました。新しく入ってきた彼らと、私たちの使う共通語は少し通じづらいつきがあります。彼らに合いますか？それとも、彼らを私たちに合わせますか？いずれにせよ、変化は免れ得ない、という予感があるでしょう。

私たちは、そのうちこの島から出られることはないだろうと悟りました。諦めの中、子を成した者もいます。それでも仕事は無くなりません。親と子供が話す時間はごくわずかで、じっくり話し合うことができません。この島で生まれた子供たちは、私たちの母語とは全く違う言葉——、すなわち、この島で意思疎通のために使われている共通語を話します。

〔時代〕3へと移る。予期されていたことが起きてしまう。

〔アイソレーション〕の終わりは近い。この定めからは逃れられない。

母国の人と連絡を取ることを許されました。久々に口にする母国の言葉。私たちは長いことこれを口にするのを許されていませんでした。私たちの意思疎通のためには明日も共通語を使う必要がありますが、私たちは母語を忘れないでしよう。

この島で生まれた子供達は、共通語に近いけれども私たちの母語も少し混ざったような言葉を喋ります。じっくり話し合うことができなかったせいで、使用している言葉にズレがあるように感じますが、会話していくしかありません。また、通じる言葉を作らなくては。

〔遣されゆくもの〕へと移る。最後の瞬間、またはその結果。

奴隷制度は無くなり、この島は一種の商業施設となりました。この島は誰でも入ることができるし、私たちは誰でもいつでも出ていくことができます。私たちは一時的にせよ、永遠にせよ、母国に帰るでしょう。その時、私たちの使っていた共通語がもたらす影響はなんですか？

私たちがも随分な歳になりました。孫やひ孫を持つものもいるでしょう。聞いた話では、島の外では戦争の末に人口が著しく減少してしまっただけです。私たちの中には、母語を話す人口がその人だけになってしまった人もいます。私たちの拙い共通語は、子供やひ孫の母語となりました。これからもその言葉は変わり続け、私たちの言葉は私たちの死と共に取り残されるでしょう。私たちが残せるものは、どのようなものですか？

※このバックドロップは繊細な話題を取り扱います。ある言語を標準的に話さない人間への侮蔑的な意図を含むプレイヤーがいたのなら、そのプレイヤーは直ちに退席させてください。プレイにあたって、ルールブックの132ページなどにある、セーフティ機能の導入など、セッション前にそう言った話題についてどう取り扱うかを話し合うことを強く推奨いたします。また、全てのプレイヤーはセッション中の描写や発言に対して、僅かにでも不快感を感じたならば、すぐさまセッションを中断するか、続行が難しい場合はゲームそのものを離脱する権利を有しています。また、セッション内での出来事は、たとえ参加者間で合意が取れていたとしても、それを外部に公開する場合（特に、SNS等で話す場合）には十分な注意を持って話さなければいけません。

## アツメ

本文

## 鮎方高明

編集

## アツメ

イラスト

## 参考文献

- マーク・セバ／田中孝顕『接触言語 ピジン語とクレオール語』(2013年01月, きこ書房)
- 西江雅之『ピジン・クレオール諸語の世界』(2020年06月26日, 白水社)
- 金水敏『コレモ日本語アルカ? 異人の言葉が生まれるとき』(2014年9月10日, 岩波書店)
- 渋谷勝己／簡月真『旅するニホンゴ 異言語との出会いが変えたもの』(2013年9月25日, 岩波書店)

このバックドロップは、ロールプレイング・ゲーム『ダイアレクト』(Thorny Games)のアクセサリです。  
『ダイアレクト』について興味がある方は、[harrowhill.rdy.jp](http://harrowhill.rdy.jp)をご参照ください。

遊ぶにあたって、このバックドロップは自由にコピーしていただいて構いません。またクリエイティブ・コモンズ「表示-非営利-継承」ライセンス範囲内で自由にご利用いただけます。

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja>

This playset is copyright 2022 by Atsume, twitter id:2D6\_7. *Dialect* is copyright 2017 by Thorny Games, LLC. All rights are reserved. Japanese translation published by arrangement with Thorny Games Publication. © 2020 by Harrow Hill.

