

はじめに

本書はアルバザードの文化、とりわけアルナの文化について述べたものである。また、アルバザードが存在するアルカット大陸や、アルカットが存在する惑星アトラスや、更にその上位概念の空間に言及することもある

本書の内容を構想したのはリディア＝ルティアである。セレンはそれを受け、制アルカに沿う内容を選択して日本語に訳した。それが本書である

本書にある殆どのはリディアの構想による。残りはリディア以外の使徒が構想したものであったり、制アルカに合わせるためにセレンがリディアの構想を変化させたものである

リディアはアルバザードの歴史に始まって、アルバザードのあらゆる分野の文化を構想した。後から制アルカができることを想定し、制アルカによって変化させられることがあるだろうことも想定した

それゆえリディアの構想は後から変更が効くように甘く設定されたものが多い。多くは大雑把な構想である

ただ、構想の範囲が膨大なので、大雑把のわりには詳細に見える

アルバザードの文化は時代によって変わる。更に同じ時代でもどの時期かで異なる。たとえばレイユのような激動の時代では前期と後期では全然文化が異なる

アルバシェルトはレイユの後期からインジンの前期までのアルバザードの文化を主に扱う。この時点での政治システムはそれまでの時代のものとは大きく異なるので、特に注意が必要である

逆に時代が異なるからといって全ての文化が異なるわけでもない。冠婚葬祭の作法などはアルティス教に則っているため、シオン以降はまず変わらない

このように、時代を通じて普遍である文化と、特定の時代にしか通用しない文化があるので注意が必要である

アルバザード概説

アトラスの外観

宇宙規模で見るとアトラスの環境は地球と同じである。したがってアルカでアトラスといえば地球をも指すことができる

アトラスは太陽系の惑星である。衛星は月が一つある。大きさも地球と同じである

アトラスは地球同様、酸素や水に富み、生物が存在する。基本的には地球と同じである

アトラスの内観

アトラスの内観は地球と違う。大陸の形や位置が異なる。しかし、太平洋に当たる大きな海洋があることや、北半球に大陸が集中している点は同じである

大陸は八つある。アルカット・ファベル・ケヴェア・レイヴァ・サヴィア・アデント・エディオン・ミュールである。アルカットは最大の大陸で、更に東と西に分かれる。順にインサールとアンシャルである。尚、世界最大の国家アルバザードはアンシャルにある

これらはそれぞれ地球で当てはめるとユーラシア大陸・アフリカ大陸・南アメリカ大陸・南極大陸・北アメリカ大陸・オーストラリア大陸に当たる。とはいえ、アルカットとユーラシア大陸の位置が同じというわけではない。およそ似たようなところに位置するという意味である。尚、エディオンとミュールに当たる物は地球にはない

因みに、ミュールは「見えないもの」という原義のとおり、実際には存在しない大陸であり、かつてはアルカットの南にあった。ミュールはヴァステのころテージュがあるところに存在していたが、テムスの降臨地であったため戦火を受けて破壊され、沈んでしまった

また、陸地は大きく二十八部に切り分けられ、その中で多くの国がひしめき合っている。その中で最も栄えている国はアルバザード・メテ・ルティアの三国である

アティーリとアルティス

『幻想話集アティーンリ』はアルティス教の神話で、聖典である

『幻想話集アティーンリ』の主な舞台はアトラスである。アルテもテームスもアトラスを拠点としていた

一番初めの存在であるアルマはひとところに存在していた。この時点では場は宇宙さえ存在せず、アルマの占める空間しか存在しなかった。しかし、アルテがヴィードに分裂したとき、その衝撃で世界（霊界）とトワーユが生まれた

その後、最初生命であるアルテが霊界に生まれる。やがてアルテはエルトとサールに分裂する。エルトとサールは愛し合ったが、そうしてばかりいるとまたアルテに融合してしまうので、約束の日を設けてそれ以外は逢わないようにした

約束の日を一定の周期で定めるため、エルトとサールは最も美しいと気に入った星を世界の中心の星とし、その星と太陽の関係が一定の条件を満たしたときを逢瀬の日にすると決めた。その星がアトラスである

エルトとサールはアトラスの公転周期を周期とし、毎年アトラスで逢瀬を重ねた。その場所を世界の中心セルヴァートという

尚、公転周期は年月を重ねると変化するため、創世記と転生期では異なる。転生期は約三百六十五日であるが、創世記の公転周期はそうではない

エルトとサールは子を設けないことを約束していたが、サールの裏切りによってサールは懐妊する。生まれたのは娘のユーマ。しかしこれに腹を立てたエルトはサールを捨てる。嘆いたサールはユーマを捨て、自身も大穴に身を投げて死ぬ。そうと知ったエルトは後悔して嘆き、高い塔を建て、その頂上で死ぬ

一方、捨てられたユーマはしかし死ぬことはなく、成長して神々と契り、子を設けていく。そしてその子同士が契りあい、更なる子孫を設けていった。これをユーマの一族という

エルトとサールの死体から新たな神々が生まれ、それらはエルトの一族とサールの一族を名乗るようになる。アルミヴァと呼ばれる十二人の神である

彼らは互いにいがみ合いながらも数を増やしていく。こうして神の二大派閥がアトラスで形成されていく。こうして一派はエルトと呼ばれ、もう一派はサールと呼ばれ、両者の神々はまとめてアルテと呼ばれるようになった

一方、ユーマの誕生のせいで世界に歪みが起こり、異質な存在が生まれてしまった。これがテームスである。テームスは宇宙空間で生まれ、存在し続けた。テームスは様々な能

力を持った悪魔を次々と生み出していった。悪魔は宇宙空間に住んだり、アトラスにきてはアルテを襲った。これに対抗したアルテがチームスと戦い、神と悪魔の戦争ヴァステが起こった

ヴァステの後、エルトとサールは互いに激しくいがみ合い、神同士の戦争ラヴァスが起きた。ラヴァスは痛み分けで終わり、エルトの女王ルフェルとサールの王アルデスは調停を行った。調停を行った場所はラヴァス勃発の地アルカンスである

調停後、エルトはアトラスと宇宙の間にエルト界（天界）を作り、そこに移住した。一方、サールは惑星アトラスの中心部と地表の下にサール界（地界）を作り、そこに移住した

このときアトラスの地上に残されたのはエルトにもサールにも属さないユーマの一族であった。ユーマの一族は神聖を失った者同士の交配であったため、神聖を著しく失っていた。そのためアルテから見放されてアトラスに残されたのである。そしてこれが人類である

アトラスに残されたユーマの一族は独自に発展を続けた。このころはまだ神聖を失いきっていなかったので魔法を使うことができた。だが、その力は弱かったため、神の力を借りざるを得なかった

神はユーマの一族が生成する魔力を非常に好んだため、これと引き換えに力を貸すことがあった。こうしてユーマの一族の中には魔力と引き換えに強大な神の力を借りる契約をした者が現れるようになった。これが召喚士である

次第に召喚士はエルトと契約するかサールと契約するかで二大派閥に分かれていった。召喚士が勢力をつけると次第に勢力争いが生じた。彼らは上弦の月と下弦の月を象徴として戦ったため、これを月戦争カコと呼ぶ

カコは痛み分けで終わり、何世代にも渡って繰り返された。一旦は収束しても長い年月を経て戦った者の子孫がカコを再発させるようなこともあった。だが依然として決着はつかずじまいであった

カコが下火になってくると戦争の必要性が徐々に薄まっていき、ユーマの一族は増して魔法を使えないようになっていった。ところがその頃になって封印したチームスが復活してしまう

ちょうどそのとき、カコで戦った戦士たちの末裔が現われ、カコを再発しようとした。しかし時のルシーラたちの調停によって再発は回避された。そして彼らは共通の敵であるチームスを討つために和平した

彼らは更にテームスを憎むアルテとも共闘し、テームスを打ち破った。この戦いで最も功績を収めたのはユーマの一族としてテームスと戦いながら、アルテとユーマの一族の架け橋の役目も果たしたリディア＝ルティアである。そのことからこの時代をリディアという。また、神とリディアの共闘であることから、この戦いをアルディアと呼んだ

リディアにおける功績によってアルテはユーマの一族の蔑視を止めた。更にエルトとサールも和解し、共にサルトという名を名乗りだした。こうして世界に平和が訪れた

それから時代が下ると戦争を必要としなくなったユーマの一族は完全に魔法を使えなくなった。戦争が起これば魔法でなく武器に頼るようになった

ユーマの一族に残されたのは僅かな魔力であり、これではアルテを召喚することはできない。アルテとユーマの一族の関係は途絶えんばかりであった。しかしその状態をユーマの一族であるシオンが打開した

シオンは既に伝説として虚構の扱いを受けた神や悪魔の存在を認めた。その上でアルテとの交信法を開発した。自身に僅かに残された魔力を練成し、それを祈りとともにアルテに捧げることによって神の救いを受けるという交信法である。アルテを召喚することは適わないまでも、アルテの慈悲と救済を受けることは可能という考えである。シオンはこれをアルティス教としてアトラス全土に布教しようと考えた

アトラスはほぼ全域で宗教の禁止を謳っていた。シオンの生まれたアルバザードでも宗教は禁止されていた。そのためシオンは罰を受けたが、祈りが効果的であると実感した人間によって徐々にアルティス教は普及していった

アルティス教の普及につれてアルティス教を国教として認めることが国に要請されるようになっていった。アルバザードの時の王アルバはアルティス教を国境として認めた。そのころにはアルティス教は既にアルバザード以外の土地にまで浸透しつつあった

結果、アルバザードにおけるアルティス教の認可に触発された数々の国家がアルティス教を認可することとなった。こうしてアルティス教はアトラスの唯一の宗教として認可されることとなった

しかし布教とともにシオンの考えとは異なる派閥が生まれてきた。これらもアルティス教であることには変わりないため、シオンとは別の派閥とされた

たとえばアルテでなくテームスに祈りを捧げるヴァルテス派や、アルマを生成することを至上とし神は二の次というアルマスト派などが生まれていった

それに対して純粋なシオンの考えに則したものをアルシオン派と呼ぶようになった。か

くしてアルティス教はアトラス全土に様々な形で広がっていった

前述のリディアの時代にテームスを打ち滅ぼした団体はアシェットだが、アシェットの使徒は死後トワーユに生き、その後再びアトラスに転生すると述べていた。アルティス教は原則として転生を認めないため、シオンは彼らの転生を特別視した。彼らは自分たちがいつ転生するのかを具体的に明示していたため、アルティス教はその年を約束の年とした。この時代を転生期と呼ぶ

そのときアルティス教は完全にアトラス全土に行き渡っており、この時期の親はこぞって自分の子に使徒の名を付けた。このときの社会は整っており、戦争も少なく、技術も極めて優れていた

アトラスとアルカ

世界には原初、言語がなかった。しかし最初の存在であるアルテが生まれたときに、アルテは自分の考えを内省するために言語を生み出した。これが第一アルカである

これは即ち、アルカにおいて言語とはコミュニケーションの機能を持たない内省のためのものでも十分であるということの意味している。たった一人の使用者でも言語であるということはアルティスにおけるアルカの解釈でも重要な鍵である

後にアルテがエルトとサールに分かれると、アルカはコミュニケーションの能力を持つようになった。これが第二アルカである。第二アルカになってようやく言語のコミュニケーション性が認められる

第二アルカはエルトの一族にもサールの一族にも通じた。また、ユーマにもテームスにも通じた。ところがユーマの一族だけは徐々に神の言葉を失っていき、様々な言語を生み出していったため、互いに言語が通じなくなっていった

ところが言語を支配する悪魔エルトはこれを憂慮し、アルカ以外の言語を不正な言語として排他した。悪魔エルトはアルカ以外を使うユーマの一族を滅ぼしていった。これを恐れたユーマの一族はアルカで身を守るようになっていった。ここには魔法はアルカでないと使いづらいという合理的な理由も関わっていた

時代がカコになると初代ソーンの暫定勝利により、ソーンはアルカを話すものだけを魔力の強い者と判断し、それ以外を劣等として虐殺していった。だがそれでもアルカを話さない者は根絶できなかった

時代がリディアまで下っても言語はバラバラであった。アシェットはアルテと共闘してテームスを打ち破ったため、アルテと会話ができなければならない。アシェットが住んでいたアルバザードの言語はアルテの使用する言語であるアルカと殆ど同じであった

そこでアシェットはアルディアとともにこの言葉を全土に広めようとしたが、単に自分たちの言語を広めようとするのでは初代ゾーンと同じく失敗すると考えた

するとアシェットの先代のルシーラであるリーザ＝ルティアは自分たちの言語を元に新たな言語を作るという案を出した。アルカをより完成された神の言語にするため、より簡単に学習しやすい形にし、それを世界に流布するという案である

より学習しやすい人工言語を作れば広まりやすいと考えたリーザはリディアを通じてそうアルテに提言した。アルデスとルフェルはこれを快諾し、ユーマの一族にその言語の制定を託した

リーザはそれを受けて時のルシーラであるセレン＝アルバザードにその人工言語を制定を依頼した。セレンはリディアをはじめとする使徒の助けを借りながら新しいアルカを制定した。それが制定言語アルカ、制アルカである

セレンが作ったアルカはリディアを通じてアルテに伝わった。アルテはこれを正式に神の言語として世界に広めた。今までのアルカは古アルカと呼ばれるようになった。リーザの着想は当たり、神の協力もあって制アルカは世界の大部分に広がった

アルテは制アルカは神の言語であるからこれを汚したり勝手に変えてはならないとしていた。セレンはその要求を満たすようにアルカを設計した。アルカの基本語彙が一語一義的で比喩的な用法が少ないのはそのせいである。セレンはアルカを理性的な作りになることで勝手な変化を防いだというわけである

シオンの時代になると神の言葉であったアルカはアルティス教が唯一認める言語に選ばれた。そのため、アルティス教の布教にともなってアルカは更に普及していった

アルバザードは半農半牧であったため、アルカはアルバザードの文化や風土から多く影響を与えられていた。だが、アルカが渡った先で軍事力も経済力が強かったメテとルティアはアルバザードとは異なる文化や風土に属していた。そのため、アルバザードのアルカにあった特徴はメテやルティアでは失われがちであった

シオンの時代が終わり、レイユを経てインジンになっても世界の中心はアルバザード・メテ・ルティアのままであった。ところが通信機器は極めて発達していたため、実際の距離を感じさせないほど三国は近い関係にあった

そうした流れで三者のアルカは混ざり合い、それぞれが独自に持っていた文化的風土的な特徴は薄れていった。最も薄れたのは語彙であり、牛や豚などの家畜を細かく区別する語やその土地特有の動植物の名、非都市的な語彙は減少の一途を辿った

ただ、それでもその土地それぞれの文化や風土を反映するものが皆無になったわけではない。たとえばアルバザードの文化や風土を反映するような成句や言い回し、表現法はそのまま数多く残っている

しかしこの感覚はアルバザード独特のものであるからアルバザードの人間がメテアルティアの人間と交信するとき問題で、メテアルティアの人間は相手が何を言っているか分からないことがありえる。ところがアルバザードは最も力が強いので自分を変えることはなない。そこでメテアルティアの人間がアルバザードの成句や言い回しを学習するというのが実際である

メテアルティアの人間は第三国に対する優越感とともにアルバザードに対する劣等感を持っている。そのため彼らは自分たちなりのアルカを誇るとともに恥もし、アルバザードの成句などを覚えることにハイソサイエティな感覚を覚えた

第三国もまたアルバザードに近付こうとしているため、アルバザードのアルカ、即ち神のアルカは世界中に広まったことになる。しかし一方でアルカを話さない少数民族がいることも確かである

全世界のアルカはアルバザード仕様になっていった。これはレイユの時代から既に起きていたことで、インジンにはかなり徹底されていた

アルバザードの風土

アルバザードはアトラスの中心国家であり、最大の軍事力と経済力を有する。ここではアルバザードの首都であるアルナを中心に述べる

アルバザードは北緯四十～六十ほどのところにある。アルカット大陸アンシャル地方に位置する国で、南はテージュ海に面し、それ以外は地続きになっている。全体として平坦な低地であり、海面から二百mほどのところにある。山は少なく川が緩やかに流れている。プレート面の境界にないため、地震も少ない

アルナはテージュ海から北に行ったところで、北緯五十度ほどのところにある。アルカット大陸の西端に近い場所に位置している

テージュ海は偏西風の転向力により南西風が吹いているが、アルバザードに入ったところでは北東風が吹いている。海と陸の比熱差によって、夏はテージュ海の冷たい空気が偏西風に乗るので冷涼である。冬はテージュ海の暖かい空気が偏西風に乗るので温暖である。いずれにせよテージュ海の湿った空気が流れるため、年間を通じて乾燥しない

テージュ海から大陸に風が入ってくるため、舟で沖に漕ごうとすると自然と引き戻され、そのことが漁業の発展を妨げた原因の一つである。その反面、沖へと流されないのが遊泳には向き、安全である。風力は年間を通して穏やかで、台風は発生せず、大風が偶にある程度である

アルバザードの気候は西岸海洋性気候区である。テージュ海近辺はC f c区であるが首都アルナの近辺はC f bである。したがってアルナは年中多雨で最も暖かい月の平均気温は二十二度以下で、月平均十度以上の月が少なくとも四ヶ月ある気候区である

アルナは全体的に暖かく、気温の変動も激しくない。平均気温の最も高い月と低い月の差、即ち年較差は十度強である。最も高い月が二十度弱であり、最も低い月が五度ほどである。また、その日の最高気温と最低気温の差である日較差も小さい

降水は平均して雨があり、春夏に最大値を取る。とはいえ降水量は月ごとに変化があまりなく安定している。年間降水量は八百mmほどであるが、降水量の月ごとの較差は十mm程度と極めて安定している

自生する植生は主なものが常緑針葉樹林と落葉広葉樹林の混合である。アルバザードに自生する植生の種類が少ないため、輸入した植物が多く育てられている。レイユ以降は本来アルバザードになかった植物もふつうに見られる

土壌は基本的に褐色森林土であるが、冷涼かつ分解しにくい樹種の下ではポドゾルが見られ、灰色の土が見られる。降水が確保できる場所は土壌が中性か弱酸性だが、降水量が少ないところでは土壌は中性か弱アルカリ性である

伝統的な生活手段は半農半牧である。農業では主に小麦を作る。アルナでは主に小麦が作られた

アルバザードの北部にある大都市アルシアやアルバザードの北国ケートイアでは大麦が良く取れ、ビールが豊富である

一方、テージュ海に面する大都市であるカテージュは地中海性気候であり、ここでは果樹園が多く、オレンジやオリーブ、ブドウなどが栽培される。アルナでも比較的少数であるがこれらが栽培された。ブドウからはワインが作られ、ここでは良く飲まれる

アルナでもこれらの影響によってワインとビールが多飲される

ところが、アルバザードの土壌は地味が少ないため、小麦の連作は行えない。農業だけでは十分な食糧を確保できないため、牧畜も行われた。牧畜に適した家畜は牛や豚である。牛は肉牛や乳牛としての価値があり、更には農耕用としても使われた。また、牛を利用した酪農も行われていた

一方、漁業はあまり行われていない。カテゴリーでは多少の漁業が行われているものの、基本的にテージュ海は肥沃でないため、漁業は発達していない

アルバザードの歴史

アルバザードは創世記の時代から事実上の世界の中心である。名目上の中心であるセルヴァートとは異なり、実質的な世界の中心である

ここでは創世記からインジンまでの歴史を概説するが、特に神話性の薄れたシオンの時代からインジンまでの歴史を中心に概説していく

アルバザードは惑星アトラスにある土地の名である。アトラスの中心地はセルヴァートである。そしてアルバザードはセルヴァートの南にある。土地は平坦で広大である

創世記においてアルテがエルトとサールに分化した後、神々はセルヴァートからアルバザードに移り住んだ。人間の祖先のユーマの一族もそこで暮らした

ヴァスタが起こったとき、神々の拠点はアルバザードにあった

ラヴァスが起こったとき、ユーマの一族は既に力を失っていた。それゆえ神々に疎んじられ、一族はアルバザードを出て、ファベルやケヴェアに去っていった

ラヴァスではエルトの拠点はヒュートにあり、サールの拠点はヴェマにあった。だが、彼らにとってアルバザードは未だに重要な土地であり、両者ともこれを欲していた

ラヴァスが終わると神々がそれぞれの世界に移り住んだため、ユーマの一族がアルカットに進出した。東西に広がった二つの団体の間で戦が起こった。その後アトラスは東西から南北に分かれた。アルバザードは北側の団体が占拠した

カコでは北側の団体が二つに分かれて戦った。アルバザードは戦争の渦中にあった。結局アルバザードはメテの使徒ワルマの支配地となった

リディアでは時の王アルバがアルバザードを支配した。アルバ王制はシオンの時代まで

続く。アルバザードは既に強国で、周辺諸国とも上手く交際していた。戦争は起こらず、領土は変わらずにシオンの時代になる

シオンの時代になってもリディアの時代と同じ状況であった

ところがアルバ王制は急速に発展するアルバザードのニーズに応えられなくなってきた。現状の王制では行動が遅く、人手が足りない。また、有能だが無名な人材が活躍できない。更に王政は必ずしも民意を反映しない。つまりアルバザードの発展に伴う革命には不向きである

そこで王制の打倒が叫ばれた。それを受けたアルバ王は内戦を避けるため、無血開城を試みて政権を時の暫定政府に委譲した。アルバ家は象徴となり、実権は暫定政府に移った。これがレイユの始まりである

政府は大統領制を実施。新たな革命を実行し、躍進するアルバザードの発展に貢献した。ところが発展と革命を行うたびに新社会と旧社会との間、或いは人間と自然との間で問題が発生する

レイユになり、たちどころに社会問題が積み重なっていった。犯罪増加、環境汚染、汚職、人種の垣塙化によって引き起こされた深刻な差別問題、先進国の医療発展に伴う高齢化社会、第三世界の貧困など、ちょうど今の地球と同じような問題を抱えるようになった

こうした問題を解決しようにも、肝心の政治家は選挙のことばかり目をやり、政策は選挙に向けてのパフォーマンスにしかならなくなった。国民の政治不信は募り、政治的アパシーを引き起こした

問題の解決を行うにも金が必要で、いくら政治家が問題解決を試みても資金がない。その資金を作るには裏金の工作が必要だが、裏金が集まったところで発覚してしまえば解決を待たずして失脚する

また、任期が短いので解決を目指して選挙に力を入れないと、解決政策の最中で落選して頓挫してしまう

更に利権問題が絡み、社会悪を排他しようとする動きにストップがかかる始末。こうした事情で問題は減るどころかむしろ増えていくばかりであった

しかも国民は自分勝手に全てを政治のせいにする。解決を試みる善なる政治家はこの事態に憂慮した。このままでは身動きが取れない。これが問題が山積みされた中期待望期である

このとき、この問題を抱えた社会に最も不満を抱いていたのは敬虔なアルティス教徒た

ちである。彼らはストイックな生活を好み、教理に逆行する社会に不満を抱いていた。彼らはアルティスの教えに従って生きるべきだと主張しつづけた

アルティス教しかないアトラスには政教分離の考えがそもそもないので、敬虔なアルティス教徒の団体も他の名前ばかりのアルティス教徒の団体と同じく政党の一つを構えていた。社会が問題を孕んで汚れ、第一党への不信が募っていくほど、敬虔なアルティス教徒の政党が支持されるようになった。ただ、その政党は所詮少数野党でしかなかった

レイユの中期が終わる頃、国民の政治不信は更に高まっていた。特にその不信は与党へ向いた。野党の第一党はそのお零れで支持を得ていった。そしてある年の選挙予想で議席数が与党を上まいった

これに焦ったのが与党である。そこで与党はマフィアに依頼して野党第一党党首を暗殺させた。暗殺は成功したが、暗殺者であるマフィアは警備員にその場で射殺された。第一党は与党の仕業と訝ったが、一切の証拠は出てこなかった。そして求心力を失った野党第一党は転落し、選挙では与党が最大議席数を占めた

ところがその後野党第一党が暗殺を依頼されたマフィアを割り出し、警察に大きな圧力をかけて徹底的に検挙させた。すると与党が党首の暗殺を依頼したことが明るみになった。これを受けて与党は一気に転落していった

与党は分裂をしたが、所属する政治家たちの顔ぶれは変わらず、名前を変えただけの政党で政治を続けた。しばらくすると分裂した政党が寄り集まって前と同じような政党を作った

分裂した政党はそれまで第一党以下だった小さな野党をも吸収しつつ大きくなろうとした。これに焦ったのは野党第一党である。そこで第一党も小さな野党を吸収していく方針を取った

ところが敬虔なアルティス教徒の政党は自らの政治を貫くために吸収を拒絶。この政党は野党の中では大きかったため、この政党を野党第一党と元与党のどちらが取るかが勝敗の鍵となった。この時点では野党第一党と元与党と教徒の政党の勢力比はそんなに大差がなかった。若干教徒の政党が弱い程度である

この機会を教徒の政党は見逃さなかった。そして国民も彼らの態度を軽視しなかった。政策が異なる政党を勢力拡大のためだけに吸収合併する野党第一党と元与党のやり口は国民感情を酷く煽った

教徒の政党はその点を強く主張し、自分たちは自分たちの政策を貫くことを主張した。

国民は強く彼らに共感した。野党第一党と元与党が互いの潰しあいをしている間に教徒の政党は急速に伸び、次の選挙での勝利を収めて与党となった

アルティス教徒の政党が与党となった当日、党首であるミロク＝ユティアは野党第一党と元与党の党首と幹部を軍隊経験のある黨員に命じて全て抹殺させた。一夜にして多くの政治家が襲撃され、粛清された

この事件に世界は騒然とした。ミロクはすぐさま軍隊を乗っ取り、自分の政党に反対する陣営を捕獲させ、連行させた。ミロクはエレムの名の下に彼らを社会を腐らせた諸悪の根源と定義した。そしてハインとクレーヴェルの名の下に彼らを粛清すると言い、収容所にて処断した

あまりに早い対応に国民はおろか周辺諸国も目を丸くするのみであった。ミロクは世界最強であるアルバザードの軍隊を傘に着て、国内外を圧倒した

諸国はこの暴挙に戦慄し、ミロクの打倒を目指そうとした。ところがミロクは息をかけたおいた諸国の敬虔なアルティス教徒の政党を立ち上がらせ、ミロクの打倒を阻ませた。それと共にミロクの打倒を目指して連合を作ろうとする国々に圧力をかけて黙らせていった

ミロクは選挙の弊害を主張し、これからは選挙を廃止する方針を固めた。ミロクは全世界に向けて社会の安定と秩序化を実施するように主張した。これこそがミロクの政党の主旨である

ミロクは今の社会は痛みを伴う革命を行わなければならないとし、次々と革命案を列挙した。そして数日のうちにそれを実行してみせるという精力的な姿勢を見せた。ミロクはアルティスの教えに全て則り、アルティスが唱えることを道徳かつ常識に制定した。この道徳が善であり、全ての正論である。そしてこれに従わない者は罪人として収容する旨を伝えた

全ては墮落した国民を救うためである。ところが無論、墮落した国民は正義の押し売りに反対したが、強制的に秩序立てられた僧侶のような生活を強いられた。当然、猛反発や暴徒が起こったが、ミロクはその全てを収容し、すぐに抹殺した

このときの国民は汚れた社会に慣れきっていた。それを是正する革命は痛みを伴うが、結果的に見れば綺麗な社会を作るために必要なことである。そうやってミロクは革命を続け、綺麗な社会作りを営んだ

新しい法を作り、街を壊して新しい街を立てた。遺跡は重機などを駆使して移植し、移

植できない遺跡は取り壊した。カルテを中心とする街を作り、これがインジンまでずっと続く街の起りとなった

ミロクは自分には軍隊があるので裏金も汚職も必要ないと言い放った。また、自分は一切の利権や財産を必要としないといい、質素な暮らしに満足し、飽食した国民にもそれを強いた。ミロクは一切の私利私欲に溺れず、ひたすら社会の美化に努めた

その甲斐あって墮落した国民は強制的に綺麗な生き方をせざるをえなくなった。はじめはそれが苦痛でも、逆らえば命を失うのでやがて適応する。どうせ逆らえないなら素直に適応するのが最も楽だからである

また、実際始めて見ると確かに前より犯罪率は減り、安心して街を歩けるようにもなった。それだけ徹底した取り締まりが行われているからである。やがて国民はその僧侶のような生活に慣れていった

そしてなんびとであろうとアルティスの教えに従う者は安全に暮らせる社会を掲げ、世界から住人を募った。実際に敬虔なアルティス教徒はアルバザードに移住してきた

また、ミロクは諸外国に圧力をかけ、アルバザードと同じような政策を取るように要請した。始めに手近な弱小国を武力で脅して連合に加え、徐々に大きくしていく。大概勢力が反対連合を作ろうとすれば武力で潰して威圧する。世界最強の軍隊を利用して、自分たちだけ連合を作っていた

やがて連合が先進国を一つひとつ吸収していくと、残った諸外国はアルバザードを恐れずから連合に参加した。どの国でも選挙が廃止され、アルティス教徒の団体が最大勢力となった

このように、ミロクは新しい道徳と常識を世界に押し付けたわけである。ミロクは暗殺を恐れて人前に出ることはなかった。また、ミロクの部下はミロクを裏切ることがなかった。ミロクにカリスマがあったこともそうだが、何よりアルティス教で深く繋がっていたためである

そもそも、ミロクがここまでの革命をやってこられたのはアルティス教があったからである。アルティス教で強く結びついた教徒たちが結束したから革命を行うことができた

ミロクは一通りの革命を終えると、社会が新体制に馴染むまで待ち、監視を続けた。ミロクが年を重ねて政治ができなくなってくると、後継者問題が起こった

ミロクは権利や儲けよりも自分の信念を貫ける者を探した。元々アルティス教徒の団体なのでそういう人間は多い。その中でもよりすぐりの者を選んで新たな後継者の保護を命

じた

そしてミロクは新たな後継者を遙か年の離れた娘のアルテナに命じた。アルテナは若干十歳の少女であった。少年少女を選定するという発想はアシェットやソーンを模倣したものであるとされた

そしてレイユが終わり、時代はちょうどインジンを迎える。まだ転生の年ではないが、アルテナに委譲した時点から転生の年ごろまでを前期とする

アルテナはミロクがこれからするはずだった革命のリストを受け取り、それを遵守した。アルテナはアルティス教の世界のために自らを犠牲にして働いた

アルテナはミロクの構想に従って選挙を復活させた。力で国民を押さえつけるのはこれ以上無理だと判断したためである。もう選挙を復活させるのに十分な要素は整っているとミロクは判断していたわけである

但し、ミロクの掲げた選挙は政治家を選ぶ間接民主主義ではない。国民一人ひとりがインターネットなどを介して行う直接民主主義である。いわばメディア型民主主義である。政治家は国民が選挙しやすいように問題を説明したり並べたりする知能的な職能集団を指すようになった。また、政府は決定した案を実施するだけの国民の代行者になった

ミロクの判断したとおり、アルティス教の教えで厳しく慣れさせられて育った国民はアルティス教を重んじて墮落した生活を選ぶことはなかった。そもそも国会が国民を墮落させるような政策を選挙に出さないのを選びようもない

アルテナは直接民主主義を実施し、その後も国民と協議しつつミロク革命を実施していった。とりわけアルテナはミロクの意味を継いで綺麗な社会作りに専念した

綺麗な人間が綺麗な社会を作るので、綺麗な人間作りに専念した。教育を正しく施した人間でなければ汚れてしまう。だから教育に心血を注いだ。また、汚れた人間は容赦なく罰していった。罰することにせよ制限することにせよ、全てアルティスの教えに従ったことである。律することは善であるからアルテナにとって国民を律することは必要であった

アルテナはミロクが仕切れなかった革命をインジンの前期に行った

中期には大体の革命が行われ、アルティスを元にした理想郷が築かれつつあった

転生の年を迎え、しばらくするとアルテナも老けていった。アルテナは娘のミヴァを後継者にした

ミヴァが就任してからの後期インジンである。社会は円熟し、アルティス教徒の理想郷となっていた

生活

ここではレイユ後期からインジン前期におけるアルバザードでの日常生活に関して紹介する。ミロク革命が終わり、規制の時代は去った。アルテナの時代となって開放の時代が到来した。そしてその革命がなされた後のアルバザードの姿を記す

挨拶

日々の挨拶

・ 出会い

挨拶は相手に対して敵意がないことを示す行為である。相手を見殺ししておらず、相手の存在を認めているということを伝える手段でもある。人がいるのに挨拶しないのはその人の存在を認めていないことで、無礼である

挨拶は敬度によっていくつか存在する。一番敬度が高いのは >cJooAoYaA で、疎遠な目上にしか使わない。JooAoYaA は最も一般的で、誰に対しても無難に使える。JooAo は日常的で、疎遠か目上かのどちらか一つに当てはまる相手にはあまり好ましくない。対等な関係や目下には使える

また、h--c も JooAo の代わりに使える。h--c のほうが砕けている。更に h--c は挨拶よりも呼びかけに近い。道端で勧誘人が馴れ馴れしく人に声をかけるときは JooAo というより h--c である。呼びかけに近いからである

尚、ノンバーバルな挨拶もある。lo> のようにお辞儀することがそのまま挨拶になる。これは JooAoYaA かそれ以上に敬度が高いので好んで使われる。日本と違うのは、言葉を使うなら lo> はしないということである。lo> は言葉の代わりなので、両立することはない。つまり、こんにちわと言いながらお辞儀する日本人は奇妙に見えるということである

また、>> という挨拶もある。口を開けずに相手を見て >> と喉を鳴らす。これは JooAo より敬度の低い挨拶で、親密か目下にしか使わない

ところで、挨拶はふつうその日一回目に会ったときにしかない。一度挨拶したら一旦別れて次に会うまで言わない

たとえば学校で友人に会ったら *ジョウ* といい、それ以降構内で休み時間にすれ違おうとも挨拶はしない。用があれば挨拶なしにいきなり用件を切り出すし、なければお互いをちらっと見るだけで何もいわない。それが習慣なので、それで気まずいことはない。そして次の日になってもう一度会えばそこでまた挨拶する

しかし、一旦別れて次に会うまでとは曖昧な言い方である。どのくらい長ければまた *ジョウ* といえるのか

翌日会えば *ジョウ* といえるというのが、二人で遊んで徹夜をし、夜が明けて翌日になった。相手が一旦トイレに立ち、帰って来たときに翌日になったのでまた *ジョウ* といえるだろうか？ 勿論いえない。翌日になれば何でも良いということではない

逆に朝学校へ出て行った子供が帰ったとき、子供も親も *ジョウ* という。朝一度挨拶していても *ジョウ* という。これは一日経っていない。翌日になってもいえない場合がある横で同じ日に何度もいえる場合もある。これはどういった基準で使い分けているのか

実は *ジョウ* は後述する *ジョウ*- や *ジョウ*- を使って一旦別れた相手に対して使う言葉である。だから再開したときや朝起きて会ったときに使うわけである。どのくらい時間が経ったかという問題ではなく、*ジョウ*- や *ジョウ*- といって別れた相手に使うというわけである

アルカの挨拶は敬度によっていくつか分かれているが、時間によって分かれていることはない。つまり朝昼夕晩で挨拶を使い分けることはない。おはようもこんばんわもない

家族への挨拶は *ジョウ* か *ジョウ* が多い。親密だからである。ただ、親は子より目上なので、子供が *ジョウ* というのは失礼

子供は *ジョウ* というのがふつう。親はそれに *ジョウ* か *ジョウ* で返す

親の親である祖父祖母も自分より目上なので同じく子供は *ジョウ* といえない

兄弟間の挨拶は対等で、特に兄が弟より上ということはない。ただ、兄が弟より上と決める家庭もあり、この場合は弟は兄に *ジョウ* といえない

知人への挨拶は親密度によって変わる。いずれにせよ出会って何もいわないのは無礼

逆に知らない人間に挨拶することはない。たとえば学校で新しい講義を取り、教室へ向かった。教室に一人先客がいた。勿論知らない相手である

日本人なら挨拶するか迷うところだが、アルバザードでは迷わない。用があって話しかけることがない限り必ず挨拶しない。相手も無視されたとは感じない

むしろ一言 *ジョウゴヤア* と言われただけで会話が終わればかえっておかしい。相手は「この人は知り合いだったか？」と混乱してしまう

用があるなら話しかけるし、ないなら何も言わない。一言挨拶するのは不自然。そもそも知らない相手に *ジョウゴヤア* というのはおかしい。*ルナ* とって名乗ってから用件を話す。そうでないと無礼である

ところで、知らない人には挨拶できないと述べたが、テレビなどで視聴者に向かって挨拶することならある。視聴者のことを知っているわけではないが、この場合は *ジョウゴヤア* といえる。ニュースキャスターや司会者は視聴者に向かって挨拶できる。仮に視聴者と面識がなくてもいえる

この用法はスピーチから発生したものである。何かを演説したり講演するとき、喋り手は聞き手が誰かを知らなくとも挨拶することができる。テレビはこれと同じである

尚、ラジオやインターネットなども全て同じである

・別れ

今一緒にいる相手と別れる場合は *ルナ* か *ルナ* を使う。*ルナ* のほうが砕けていて、目下か親密な相手にしか使わない

尚、恋人同士は *ルナ* という。夫婦間でも使う。親子間でも使う家族がいる

以下で述べることは *ルナ*, *ルナ* に関してもいえる

ルナ は一緒にいる相手と一時的に別れる際に使う。友達と別れるときは勿論使う
家から出て行くときにいってきますと日本人は言うが、いってきますも別れの一種なのでやはり *ルナ* が使える

逆に、登校する子供に向かって親はやはり *ルナ* と言って行かせる

会社から退社するとき、学校から下校するときも *ルナ*

また、メディアで喋り手が番組終了時に聞き手に向けて言うこともできる。スピーチ時

でも同じで、スピーチが終了して去るときにも使える

ところで、一緒にいるというのは同じ場所にいるという意味ではない。電話のように距離が離れている場合も含める。つまり、電話を切るときも looV- である。通信を切るときは looV- である

通信の一種である手紙の結びにも looV- を使える

尚、 looV- はさようならとまたねの区別がない。たとえば友達と下校時に遊ぶ約束をしたとする。一度荷物を置いてから公園に集合するという約束をしたとする

この場合、一旦別れる際に「またね」とか「またあとで」というが、これも looV- という。「じゃあまた明日」というときも looV- という。区別がない

では、また後で会うことを述べたいときはどうすれば良いか。会わない期間が looV- の後に続き、その状態がある時点を終点として終わる。つまり次に会う時点を終点格で表わせば良い

したがって、またあとでなら looV- -I Jc?C といい、また明日なら looV- -I <oo という。また来週なども同じ理屈である

ところで、 looV- の代わりに -IV- を使うこともできる。これは「気をつけて」という意味で、相手の無事を祈る言葉である。登校する子供にも、帰り道に別れた友人にも、会社の同僚にも使える。登校する子供が家に残る親に対しても -IV- といえる。家の中が安全とは限らないからである

-IV- といえないのはメディアやスピーチの場合である。これらの場合はいえない。但し、地震速報や凶悪事件の報道などの締めには -IV- ということ是可以する

・就寝時

就寝時は uclc- という。敬度に関係なく寝る人が周りの人に、或いは起きている人がこれから寝る人に向けて言う。言わないと失礼である。 looV- では代用できない

尚、 $\text{uclc-}\Lambda$ も同じ意味であるが、これは幼児語である。幼児に向けて、或いは幼児が大人に向けて使う

らといって立ったり座ったり正座したりかしこまったりといったことはない。失礼でない程度に素でいるのが礼儀

・再開

久しぶりを表わす語は<cc>-。敬度による区別はない。誰にでも使える

<cc>- と互いに言い合えば、後は本題に入る。会わない間に何をしていたかを問うたりする。相手に家族がいればそれを話題にしても良い。相手の健康を聞いても良い

ただ、これらは挨拶でなく本気で話題にする場合にしか使えない。挨拶のつもりでこのような質問をすると、向こうは本気で話題にしてくるから延々と聞かされるはめになる

日本語と違って「どうしてたの?」「まあぼちぼちだよ」という挨拶はない。「どうしてたの?」と聞けば向こうは近況を長々話す。ところが相手が親しくない相手は嫌々話す

プライベートを聞くのは危険である。相手が親しくないこちらに「なんでそんなこと聞くんだ」と不満に思いつつ話すかもしれない。或いはきっぱり「私は近況を貴方に言いたくありません」といわれる

・別れ

単なる別れは<ooV- であるが、もう二度と会わない場合はI-ooV- という。もう会わないことが前提である。遠くに引越したり死別したりしたときに使う。相手もI-ooV- と返す

I-ooV- はこのように物理的な距離が遠く永遠の別れを指すが、精神的な別れも表わせる。職場恋愛の恋人同士が別れるときもI-ooV- といえるが、これは恋人という関係にある相手との永遠の別れを指す

職場でまた明日顔を合わせるが、そのときはもはや恋人ではない。少なくとも恋人としてのその人とは永遠にさようならをしたわけである。このように精神的な意味でもI-ooV- が使える

また、死別した相手に冥福を祈る場合は特に<cl>- という。相手は無論何も返せない。死んだ人の家族はJeAC と返す

また、相手と別れるときに「奥様によろしくお伝えください」と日本語では言うが、この習慣はアルバザードにはない。何か相手の妻に用事があれば伝えてくれと頼むことがあるが、単に妻に挨拶しておいてくれということはない

妻とコンタクトを取りたいから繋いでくれとか、用件を伝えてくれというときはあっても、単なる挨拶でよろしく言ってくれということはありません。ᄇᄇᄇᄇ-ᄇ ᄇᄇ ᄇᄇ ᄇᄇ ᄇᄇ ᄇᄇ ᄇᄇ (この言葉を奥さんに伝えてください) というのは本当に何か伝えたいことがあるときにしか言わない

近況を話していて相手の妻を言及したいときは単に奥さんはお元気ですかと聞けば良い

・ 歓迎

人を歓迎するときは ᄇᄇᄇᄇ という。家に招待するときに使うが、パーティなど人の集まりの輪に入れてやるときも ᄇᄇᄇᄇ という。言われた相手は ᄇᄇᄇᄇ と返す

また、販売店の店員は ᄇᄇᄇᄇ といわない。店は客を歓迎するのではなく、客と売買をする場だからである。ゆえに ᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇ という

同じ店でも、客にサービスを与える業務の場合、ᄇᄇᄇᄇ という。旅館やマッサージ所、ゲームセンター、銭湯、カラオケといった場所では客に ᄇᄇᄇᄇ という

同じサービスでも客を楽しませたり寛がせたりするわけでない業務の場合は ᄇᄇᄇᄇ でなく ᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇ という。バスや電車など、人を運ぶ業務は楽しませるわけではないので ᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇ という。不動産も物を売るので ᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇ である

・ 電話

もしもしに当たるのは ᄇᄇᄇᄇᄇᄇᄇ。顔が見えない相手にはこういう。相手はそれに対して自分の名を名乗る

・ 天気と健康

上で述べたとおり、これらは挨拶にならない。久しぶりにあった相手に「その後お変わりありませんか」と挨拶することはない。もし言えばそれは挨拶でなくきちんとした話題

になる

一日の生活

起床

アルバザードの国民はふつう午前六時ごろに起きる

目覚まし時計は普及している。大抵のものは午前と午後に分けていて、六時にセットしても午前か午後のどちらかしかない

日本の物の多くは六時にセットすると一日二回になってしまう。だが、アルバザードの物はふつうそうではない。午前午後のどちらかにセットしておくタイプである

まず起きたらトイレと洗面と歯磨きを済ます。特に順序はない。その後朝食を取る

トイレ

家にはトイレが付いている。洋式便器で、和式はない。水洗でウォッシュレットが備え付けてある

便器の大きさに特に指定はない。日本にあるものと同じものもあるだろう。平均的に見れば日本のものと大差ない

ドアを開けると入る人から見て便器が向かい合わせか横になっている。つまり日本と同じである

必ず鍵付きの個室で、ふつう狭い。両手を横に広げるスペースはない。トイレと洗面所と風呂が一体化している家はない。日本にはホテルなどに多いが、体を清めるところと汚いものを出すところが同居することに対してアルバザードは強い嫌悪を示す

紙の設置はあり、便器に座ったときの位置から見て左手についている

生理用品入れは置かない家が多い。適宜ティッシュに巻いたり包みに巻いたりして、外に出てから処分する

芳香剤は大抵置いてある。換気扇があるところもある

家には階ごとにトイレが備え付けられていることも多い

便器の使い方だが、大便の場合は男女とも座る。小便の場合、女は必ず座るが、男は分かれる。便座をあげて用を足す人と座って用を足す人がいる

便座は下げておくのがふつう。便座をあげて用を足しても下げておくのが礼儀。また、匂いを広げないために外蓋を閉じておく人もいる

アルバザードでは清潔なトイレが好まれる。家庭で汚れやすいトイレや台所の美化には多くの家庭が気を払う

洗面所

トイレの近くにある。鏡があって水道がある。上下にタオル入れがある。日本と同じ水で顔を洗ってタオルで拭く。これも同じ。洗面所は大抵トイレの数だけある

歯磨き

歯磨きは朝起きたとき、寝る前、食事の後に行う。最高六回だが、磨きすぎは歯に毒なので実際はそんなに磨かない。うがいなどであらかたの食べかすを吐き出して終わりにしたり、洗口液を使ったりする

歯磨き粉はあまり使わない。研磨剤が歯に良くないからである。洗口液も毎回使うわけではない。口臭などが気になるときにたまに使う程度である

日々の食事

食事は一日一回から四回取る。日によって違うのではなく、人によって違う。平均は四回で、一番回数が多いのが一番比率も多い。だがそれを一回でも越えた五回はない。なぜならミロクが一日一回から四回の間回数に収めよと述べたからである

実際には一回という人口は殆どいない。二回が若干いる。三回は四回に匹敵するくらい多い。四回と三回は同じ人でも日によって変わることがあるが、あまり感心されない

食事の量は総じて少ない。小食が美德だからである。また、どの食事にウェイトを置くかということは人によってまちまちである。朝にたくさん食べる人もいれば昼に食べる人もいる。夕方や夜にたくさん取る人もいる。特に決まりはない

朝少ない人は胃を驚かせないために昼も多くない程度に抑える。夕方に軽く食べて、比較的早い時間に夜を多めに食べる。ウェイトは夜>昼>朝>夕となる

昼多い人は朝は多くない程度で、夕は殆どないか省略が多い。夜は多くなく食べる。ウェイトは昼>夜>朝>夕になる

朝多い人は朝食べて昼もそこそこ食べ、夕は少なくして夜はあまり食べない。ウェイトは朝>昼>夜>夕である

いずれにせよ夕は少ない

どのパターンを取るかは人それぞれだが、大切なのは習慣を作ることである。ころころ変わることをないように気をつける

食事の内容は栄養重視である。上手い料理は美食を招き、飽食へ繋がる。ゆえにアルバザードは健康的でまずくない料理を好む。量を食べるより多くの栄養を効率良く少ない食料から食べる

日本の厚生省はかつて一日三十品目を推奨していたが、実際に三十品目も食べると食費がかかって飽食になる。なるべく食材を駆使するにしても、大抵の家庭は三十には届かない

そもそもアルバザードには一日何品目取ろうという目標はない。三十にこだわって食べ過ぎてしまうからである。むしろ栄養バランスを偏らせないようにすることを推奨する

一般に、アルバザードは毎日同じ物を食べても不満に思わない。なるべく健康のために異なったものを食べようとするが、飽食の日本人から見れば変わり映えのない物を食べているように見えるだろう

食事のマナーに決まりはない。食べやすいように食べることが重要。汚らしく食べないことが重要。マナーマナーと気取ることは恥ずかしいとされる

食事の時間は三十分以上かけるのが目安である。それ以下だと血糖値が上がる前にたく

さん食べてしまうので肥満や飽食を招く。よく噛まないで胃にも負担がかかる

また、ながら食いは悪とされる。頭に血が行って消化を妨げるからである。ゆえに新聞は勿論、テレビも見ない

また、食べた後は最低十分は動かないで胃に血を集めるようにする

朝食

ここでは食事のウェイトが夜>昼>朝>夕である人について述べる

朝はあまり食べない。昨夜の夜ご飯を食べた後からおよそ十二時間近くが経過しているわけだから、胃は軽い断食状態にある。ここにいきなり食べ物を突っ込むのは毒である。ゆえに朝はあまり食べない。これがこのタイプの理屈である

朝は消化しにくいものは食べない。だが、脳はエネルギーを必要としている。アルバザードは午前中に仕事を終わらせるので朝は脳が良く働かなければならない

だから朝は糖分を多く取るようにする。米やパンを食べてもブドウ糖になるが、米やパンの消化に発生したエネルギーを使ってしまう。また、消化に血が回るので頭に血が行かなくなる。こうした理由から穀物は避け、黒砂糖や蜂蜜などで糖分を効率良く摂取する

糖分は紅茶に入れて飲まれることが多い。カフェインで胃を刺激される人は紅茶以外に入れて飲む

また、栄養を取るために野菜ジュースを飲む。消化の必要がなく栄養を取れるので好まれる

結局、固形物はその他に消化の良いものを少量に何品か取って終わりである。ラスクの数枚も齧れば仕舞いである

この朝食は少ないので、時間も短い。十五分で食べて十分休むといったところである

登校・出社

食後暫くしてから出る。七時から九時の間に出るのが多い。自転車や徒歩で家を出る。その後、乗り継ぎが必要なら途中から車や電車を使う

学生の登校時間は片道三十分ほどで、社会人も大差ない。社会人は近場の職場を選ぶし、学生も近場の学校を選ぶ。だから時間はかからない

午前中

在宅勤務にせよ主婦にせよ会社勤務にせよ学生にせよ、午前中の時間が仕事の勝負どきである。昼食は正午ごろに食べるので、八時から仕事を始めるとすると、この四時間の間に仕事を片付ける

人間にとってここでの一時間は昼や夜の数時間にも値する。ゆえにこの時点、特に十時ごろの時点は最も貴重な時間である

アルバザードの人間は総じて集中力が高い。そのように徹底して教育されているからである。緩急をつけるのが上手い国民なので、とにかく午前は必死に働く

学校の授業も脳力を使う科目は午前に密集させている。学生は五十分間の間に熱心に知識を詰め込んだら十分間休む。休むときは誰かと会話したりストレッチしたりトイレにいったりする

座りっぱなしは良くない。腰にも良くないし頭にも良くない。一度立って深呼吸し、体を動かすことが奨励される

昼食

朝を少量取った場合、まだ胃は重いものに慣れていない。そこで昼食は消化に悪くないものを中心に食べる。良く茹でたパスタやパン類、その他胃に負担がかからない麺類が好まれる。米食もありえる

昼休み

昼食を含めて二時間は必ず取る。学校でも会社でも同じである。法で定まっている。食後胃を休めた後、消化が大分すんでから二十分ほど眠る

したがって昼休みはまず始めの三十分で食事を取り、残り一時間ほど友達と歓談したりして、最後の二十分ほどを昼寝に使う

午後

午後はゆったり仕事をする。学校もまずは午前の復習から始める。やがて昼食の消化が終わって目も覚めた頃に午後の授業を始める。夕方までそんなに長くない期間を勉強に費やし、夕方過ぎになると放課後になる。日本と同じアフターファイブである

アフターファイブ

五時を過ぎると学校は終わり、生徒は帰宅する。仕事場も大抵は終わり、社員は帰宅する。帰宅前に夕飯を軽く取るものもいる。一日四食の人は大抵食べてから帰る

学生は買い物などの用事がない限り道草は法で禁止されているので、大抵はまっすぐ帰宅する。社員は学生よりは街で時間を使って帰ることもあるが、若い頃の習慣でまっすぐ帰ることが多い

店は徐々に閉まっていくので街は徐々に静かになっていく時間帯である

帰宅後

帰宅はおよそ六時ごろである。それから夜ご飯の準備や風呂の用意をしたり趣味や勉強に打ち込んだりする。大抵アルバザードは大家族なのでみんなが家事を少しずつ分担する。ゆえに一人当たりの分担は少ない。少し家事をすれば後は余暇になる

入浴・風呂・シャワー

入浴はトイレと違って必ずしも個別に行うものではないのでアルバザードでは問題が多い。特に大家族が多いので問題も多い。裸になる場所であることから、タブーが多い

アルバザードは風呂が好きである。シャワーは水の効率が悪いので滅多に使わない。大家族が多いので全員がシャワーを使うと莫大な水が必要になる。そこで大抵は風呂に入る

また、健康面から考えても風呂はシャワーより圧倒的に優れている。血行を促進し、体

を温める。血行不良が改善されることによって様々な面で体が健康になり、体温上昇に伴って免疫力も向上する

風呂は二人の大人が横に並んでそれぞれ脚が伸ばせるほど大きいものだが、その代わり浅い。つまり、広く浅い。半身浴が盛んなので水量は少なめに張り、寝るようにゆったり入る。半身浴は副交感神経を優位にし、血行も促進する。しかも水の無駄遣いも防げる湯の温度はぬるめで、そこに長く入る

風呂ではまず体や髪を洗い、綺麗にしてから湯船に漬かる。大家族なので最低限のマナーである

また、大家族であるため風呂にはふつう数人で入る。上で述べた通り、入浴時間は長い。二十分は最低漬かる。体を洗う時間も考慮すると一人三十分はかかる

もしこれに一人ひとりが個別に入っていたらいくら時間があっても足りない。湯を保温するためのガス代等も無駄である。ゆえに風呂はふつう数人で入る

特に兄弟や夫婦、直系の親子は優先的に一緒に入る。夫婦を除くと、血の繋がりが薄い者同士ほど一緒に入らない

たとえば兄弟が互いの嫁と一緒に入ることは絶対にありえない。やはり血が繋がっていないければ裸は見せない。息子は思春期になっても母親と入れるし、娘も父親と入れる。思春期の兄妹、姉弟同士も入れる。このように、血の繋がりは重い

日本では十歳ほどの少女はそろそろ父親と風呂に入らなくなってくる。友達に冷やかされて急に止めるという娘が少なからずいる。だがアルバザードにはそれで冷やかすという風潮はない

日本人は風呂に入れてもらうのは子供という意識があるから冷やかすわけである。風呂に入れる＝世話という構図があるから恥ずかしいと考える。ところがアルバザードはそうではない。大人数で風呂に入るとは合理的なことと考えている。世話という考えはない。ゆえに冷やかすという発想にも至らない

また、裸を見られれば当然恥ずかしいが、産まれたときから見られている直系の親や兄弟には恥ずかしいと思わないのがふつう。恥ずかしいと思うほうが性を意識していると取られ、気まずいと感じる

更に、誰かと風呂に入るとするのは危険回避でもある。シャワーと違って風呂は危険度が高い。住宅内で起こる死亡事故のうち、最も多いのは風呂場でのものである。しかも気

付いたら中で死んでいたというものが多い。もし誰かと入っていれば死を防げたかもしれない

また、冗談関係にある者同士は互いの裸について言及することができる。小さい娘が父親の性器を見てなんで自分にはこれがないんだろうと疑問に思い、そのことを言及することが許される。逆に思春期の娘の体の変化を父親が言及することも許される

尚、冗談関係にない相手に体のことを言及されれば誰もが酷く憤慨する。自分の娘の体には言及でき、娘もそれを拒むことはない。だがそれが姪であったり、兄弟の妻であった場合は大問題である。それだけで家庭崩壊を招きかねない

今は異性間だけを述べたが、同性でも同じである。甥の体について言及するのも姪と全く同じ程度に大問題である。逆に姪が何かの拍子に伯父の裸を見てその体に言及した場合、家族中から酷く叱咤を受ける

もし何かの理由で裸を見られても良い関係にない人と風呂に入る場合は必ずタオルを巻いたり水着のようなものを着て入る。絶対に裸を見せることはない。たとえば友人が泊まりに来て一緒に入ったとしても、絶対裸は見せない。尚、友人でなく恋人なら勿論見せて良い

一方、核家族は個人主義を優先させて一緒に入ることはない。小さい頃から一緒に入浴する習慣がないので父親は娘に裸を見られることを酷く嫌がるし、その逆も然りである

尚、この家庭の娘のほうが上で挙げた娘より性交初体験が平均して早い。軽々しくセックスする傾向があり、結婚年齢も早い

晩ご飯

七時過ぎに取る。大抵家族揃って食べる。人によってどの食事にウェイトを置くかは違うが、大抵同じ時間に食事を取れる生活にある人は同じ物を食べる。だから家族内は同じウェイトの置き方をすることが多い

朝食と昼食が多くない場合、栄養はここを中心にする。晩ご飯では様々なものを食べる。栄養のバランスを考えて食べる

献立に決まりはないが、必ず何らかのスープが付く。常食する穀物はない。日本人はまず間違いなく米を食べるが、主食は決まっていない。米をリゾットなどで食べることもあ

るし、麵を食べることもある。パンのときもある。穀物を取らずに肉や野菜などだけで終わらせることもある

就寝前

食後から就寝前の時間はゆとりの時間である。食後は家族と暫く歓談し、消化が一通り済んだ頃にそろそろと自室へ戻る。そこでは大抵趣味に耽る

仕事や勉強はしない。ただ、してはいけないということではない。気が向けばする。あくまでふだんは趣味や余暇優先というだけである

勉強や仕事をするなら自室へ入ってすぐである。就寝時間が近い頃に頭を使うことは避ける。できるだけ就寝から遠い時間に済ませておく

就寝が近付くとゆったり趣味などに耽る。家族と歓談をして終える場合もある。安らぎの時間である

月散歩

アルバザードは月が好きである。また、夜の涼しげな空気が好きである。だから夜は散歩に出ることが多い。まして月が出ている夜はほぼ間違いなく散歩に出る

だが、夜間の出歩きは法で禁止されている。だから住人は公園を散歩する。集合住宅の場合、敷地内部に大きな公園がある。ここには集合住宅内の連絡通路からのみ入ることができ、外からの進入はできない。敷地内なので法に触れることはない

住民はこの安全な公園を散歩して歩く。そして涼しい空気と月の光を浴びて神に祈る

就寝

十二時が近付くと寝る準備をし、十二時には寝てしまう。安眠できるように生活しているので大抵寝つきは良い

アルバザードはベッドで寝る。一人ずつ自室にベッドを持っていて、そこで寝る。布団文化はない。布団はあるが、ベッドがない場所で仕方なく寝るときに非常用道具として使う

寝るときは電灯を月光に切り替える。アルバザードの電灯は月光モードというのがある。ちょうど月の光と同じくらいの光を作るモードである。人間が最も安眠できるのは月光と同じ程度のルクスであることからこのモードが付いている

このモードはベッドのある部屋の電灯にしかない。トイレの電灯には当然付いていない

月光モードはセットした起床時刻になると自動的に起床モードに切り替わる。たとえば六時にセットしたとすると五時の終わりから徐々に光が強くなり、六時には朝日と同じくらい強い光を放つようになる。これによって自然な目覚めが可能である

起きたら部屋の窓を開、け太陽光を入れる。太陽光を少しでも感知すると電灯は弱まる。部屋の明るさが一定以上になれば自動で消灯する

家事

家事は外で働かない者が行う。家の中で働いている者も補佐に当たる大家族なので分担が決まっていて、一人当たりの分担はそう多くない

掃除

掃除機が普及しているので手軽に行える。家族共通の部屋は誰かが掃除するが、個室は基本的に使用者が掃除する

少なくとも週に一、二回ほど掃除をする

日本と違って年に一回大掃除があるわけではない。偶々家族が多く揃った日にたまに思い出したように大掃除をする。タンスなど、家具をどかせたりして隅にたまった埃を除去する

洗濯

日本と同じ。ある程度溜めておいて家族全員分をまとめて洗う。風呂と違って誰が誰のを洗っても良い。裸はともかく下着はそこらで見ってしまうものなので誰も意識しない

洗濯機は全自動の優れたものが備わっている。洗い、濯ぎ、脱水までを行い、更に乾燥機で乾燥をかける

ふつう服をどこかで乾かすことはない。ベランダに干すことはありえない。美観を損ねるので法に触れる。集合住宅の場合、地下に干し場があるのでそこを利用できる。また、家の中に干す場合、部屋干しをする

総じて乾燥機にかけることが多いので干すことは滅多にないが、干さざるを得ないものもある。乾燥機にかけられない布団類やカーペットなどである。これらは地下の干し場や部屋で干すことがある

アイロン

乾燥機にかけた服や干してから取り込んだ服はアイロンにかける

アイロンにかけた後は畳んでタンスなどにしまう

勿論、アイロンの必要のない服にはかけない

料理

料理は栄養のバランスを重視して作られる。だからアルバザードでは偏食はしない。肉ばかりとか野菜ばかりということはない。ただ、比較的アルバザードは魚を食べない

料理は手早く作る物が多いが、たまにやる気になると何時間でも煮込んで手の込んだ物を作る

味付けは塩などをできるだけ使わないように務め、薄味を好む。味付けで好まれるのは塩やソースではなく、香辛料の類である。アルバザードには数多くの香辛料があり、どの家庭にもたくさんの香辛料がある。使い方も心得ていて、どの料理に合うか知っている。量はあまりかけない

アルバザードはレトルトを嫌う。冷凍食品も嫌う。あまり食べない。殆どが手作りである

料理の種類からいってアルバザードはナイフとフォークを使って食べる。ただ、箸も普及していて皆使うことができる。用途に合わせて箸も使う

箸は中国のように長いものではなく、日本のと同じように短い

料理は大皿から自分の小皿に取って食べる。席から遠い場合は人に取ってもらう。箸で渡すのは無礼。菜箸を使って皿に盛ってから渡す

食器は木製や金属製のものがあり、陶器のものもある。箸にしても金属製のものと木製のものがあるが、料理によって使い分ける

皿洗い

食器洗い機が普及しているのでそれを使う。大家族なので日本のものより遥かに大型である

アルバザードの家庭には食器が多い。様々な種類のものがしかも大量に備えてある。これは放蕩ではないのかというと、実は放蕩ではない。なぜか

食器洗い機は水を使って洗うが、毎食ごとに洗うのでは水がもったいない。そこでアルバザードでは、晩ご飯の後にまとめて食器を洗う。朝使ったものは食べ終わった先から食器洗い機に入れておく。そして昼食は別の新しい食器を使う。そして晩ご飯の後、一斉に洗う

食器は始めに一度買い込んでおけば後はずっと使えるわけだから、この方が遥かに経済的である。しかも社会的に考えれば節水にも貢献している。一枚の食器を四回洗うのを毎日繰り返せば水だけが浪費される。だが、四枚の食器を一回で洗えば無駄な水は流れない。食器は減るものではないので経済的である

食器洗い機は同時に乾燥機でもあるので、吹く手間もない。熱風等を駆使してミクロの隙間に入り込んで取れない雑菌も殺菌してくれる。臭いもなく、衛生的である

裁縫

家事としてより趣味として行われることの方が多い。家族の誰かしらは必ず裁縫ができる。アルバザードは服を大切に扱う。何枚も買って着まわして飽きた頃には服もぼろくなっているから捨てるということはない

日本は特に若者を中心にファッション重視で服をたくさん買う者が多い。様々な服を買い込んで着まわす。そして飽きた頃に捨てる。これは放蕩で、許されない

アルバザードは服は大切に着る。だから売られている服はどれも丈夫である。学生服と同じくらいの強度がある

少しほつれたくらいでは裁縫できる人に頼んで直してもらおう。放置したまま傷を広げてそのうち捨てるということはない

また、そもそもアルバザードでは服は買う物とは限らない。わりと多くの人が服を自分で作る。その方がサイズもデザインも機能も好きに選べるからである

ミシンは高機能なものが普及しているので服作りはそんなに困難ではない

編み物も同様である。セーターやマフラーや手袋くらいなら家族の誰かが編んだ物で間に合わせることが多い

育児・躾

大家族なので子供の世話を見る人は多い。子供は大人や兄弟や従兄弟と触れ合いながら育つ。子供が年下の子供の世話を見ることも多い

いずれにせよ育児の最大の決定権は両親にある。周りや子供本人が何と言おうと、両親の決めた方針には従わねばならない

子供は自我も発達しておらず、自制心も弱く、知能も低い。その子供をまともな大人に育てるのが親の義務である。ゆえに親は子供を厳しく育てる

日本人から見ればアルバザードの親は極めて厳しい。子供は知能が低く理性も未発達であるから、動物とほぼ同じ生き物であるという見方が常識である

動物は言葉で言っても聞かない。子供も言語は理解できても理性が未熟なので所詮は言っても聞かない。共通するのは叱ったり叩いたりすれば恐れて止めるということである

アルバザードの親は積極的に子供を怒鳴るし体罰を与える。自分がそうされて育っているので加減も分かっている。加減ができない日本人の若親のように子を殺したりはしない

だが、その反面で社会悪を育てるくらいなら死んだ方がましであるということは真剣に考えている。そのため、躾けは極めて厳しい。子供は動物扱いを受ける。それに逆らうことは許されない

このように親は強力な権限を持つ。ゆえに親がそれを乱用しないように見張る者が必要である。親が暴走したときにそれを止める役割を果たすのが家族の他の一員である。親が最大の権力を持っていても、このときばかりは他の一員が立ち上がって親を阻止する。核

家族はこの抑制が働かないので行き過ぎた体罰を行いやすい

アルバザードは躰に非常に厳しい。多くの親はどうしようもない子供で、これが育てば社会悪になると考えた場合、大抵子供を殺すか国の労働所に捨てる。それだけ躰には真剣な態度で臨むということである

教育方針は親によって異なるが、共通しているのは社会悪を作らないようにすることである。また、個人主義を通し、自分の理念を持たせることも重要視する

個人主義を徹底させることによって子供は孤独感を覚える。確かに外に出れば他人は自分に対して冷たい。倒れても危ない目にあっても知らん顔である。知らない人はあってもニコリともしないし挨拶もしない

そうして他人は冷たいということ学んだ子供は家族を特別視するようになる。家族は自分に暖かい目を向けるからである。個人主義を徹底させることで却って家族との絆が大きくなる

親は子供がしてはいけないことをすると厳しく罰する。子供は何が良くて何がいけないかを学ぶ、というか体に染み込ませられる。そして悪くないことの範囲の中から自分のあるべき姿を見つけていく。してはいけないことの範囲内で自分の理念を持たせる

理念を持たない、自分の考えを持たない。これは悪である。親は自分の考えを持たせるように小さいうちから子供に意見や考えを言わせる。その中で社会悪な考えは間違っていると是正し、それに当たらないものに対しては黙って聞く

とにかくアルバザードの親は子供と良く話す。接する時間も長い

また、赤ん坊のうちからスキンシップも極めて多い。肌に触れることで愛されていることを感じるホルモンが出るからである

アルバザードの親子や兄弟はとにかく互いに良く触る。撫でたり抱きついたりキスしたりする。日本人から見ればアメリカ人より更に大げさである

この性質は家族間だけではない。友人も仲が良くなるにつれて家族と同じような濃いスキンシップを取るようになる。同性でも異性でも同じである。久しぶりに再開した異性の友人がいきなり抱き合ったからといって恋人とは限らないわけである

親子は良く触る以前に良く喋る。言わなければ気持ちは通じないというのが常識なので、無口は馬鹿の烙印を押される。多弁雄弁こそが望ましい姿である

したがって親子は良く語らう。冗談関係にあるため、悩みは大抵親に言う。アルバザードは悩みを溜め込まないように推奨しているので、皆悩みは必ず誰かに喋る。子供は大抵親に相談する

相談内容は何でも構わない。日本人はあまり相談しないので内に閉じ込めるが、アルバザードはかなりオープンである。性の悩みなども簡単に相談する。異性の親にも初体験をいつどのようにしたら良いかといったことを平気で聞く

親は子供の恋人の話をよく聞き、付き合いやセックスを許可したり遮ったりする。相談しないでこういった重大なことを勝手に決めることはむしろ許されない

親は子供を厳しく躾けるが、最後の最後まで子供を守るのも親である。子供も最後まで親を裏切らないよう努力するのが常識である

日常のどこにそれが現われているのかというと、たとえば恋愛や結婚などである。子供は誰かと付き合っても用事が重なれば家族や親を優先する

そもそも会ってから長い時間が経ったわけでもない恋人が産み育てた親より深い愛情を持つはずがない。恋人が抱くのは異性への強い情欲や新鮮な好奇心であって、愛情ではない。特に若いうちはそうである

それにも関わらず恋人を優先させると、社会的には情欲に負けて親を裏切ったと解釈され、咎められる。恋人はそのような場合、相手をたしなめて帰すのが良識で、それをしなかった場合、先方の家族から悪評を受ける。今後出入りは禁止されるし、結婚も反対される

子供が自分より恋人を優先することは許されない。子供がその恋人と結婚して新しい家族を持てば、伴侶を自分より優先することは許される。家族という単位で優先度が変わるというわけである

親は子供に厳しいが、それは子供が未熟だからである。一人前になるにつれて親の規制は緩くなり、個人として尊重しあうようになる

少なくとも十四歳の最後の日、つまり >cV であるうちは親に完全に拘束される。それを過ぎて e>cV になると徐々に親の規制は緩まる

十五歳ごろは思春期で不安定な時期なので、子供が非行や革命に走らないように取り締まらなければならない。常識などの躾は既に終わっている段階であるが、これからは別の種類の躾を行う必要がある

子供の頃に規制されたあれを食べろ、これを食べるな、ここで笑うな、大人しくしろなどの規制はだいたい言われなくなる。その代わりに、安易に恋人を作ってセックスするとか、暴力を働くとか、何時までに帰れとか、何を学ぶか真剣に考えろなどという別の規制を言われるようになる

この時期、子供は親に逆らおうとするので親はある意味で一層厳しく当たる。この年になるまでに子供を従順に育ててこれているかがポイントである

それでも逆らう子供には親は匙を投げて国の労働所へ送る。親の規制が社会的に認められる内容で、かつ子供がそれに反抗的であるということが認められた場合、子供は逮捕され、送致される。親が無理難題をふっかけて子供が反対している場合は当然送致に至らない

子供は送致が嫌なので嫌々でも従う。親は子供がどう思おうと構わない。社会悪を作りだすくらいなら嫌々従わせる方が良い。甘やかして犯罪でも起こさせればすぐ子供は刑務所送りや死刑になる。そうなるくらいなら犯罪を起こす前に送致をするというのが親の心情である

アルバザードの親は子供が規制を嫌がるか好むかといったことを考慮しない。人間は放っておくと楽な方へ流れる。だから規制をかける。当然欲望を規制されるので嫌だと感じる。これに対して親は規制なのだから嫌がって当然と考えている。むしろ欲望を抑える訓練になると自負する

人間は必ず楽な方へ転がる。それを規制しないのはただの甘やかしである。そうやって育った人間は社会悪になるので抹殺せねばならない。だからそもそも社会悪を作ってはならない

アルバザードはそう考えるので、子供に規制を与える。子供が嫌がるのは自然なことで、親は全く意に介さない。それどころか我慢することを身に付けろと考える

では子供が耐えかねて家出するかといえばそんなことはない。徘徊は禁止されているのですぐに逮捕される。国は良識ある親を応援するので、子供の味方はしない。家出などして捕まれば徘徊の罪に問われて刑務所に入れられる

そして二十歳の最後の日になって >-V になると親の規制からは解放される。こうして親

の重い責任は消える。子供は今までに習ったしてはいけないことを踏まえ、それに触れないように過ごす

縛られる子供は大変だが、実は縛る親の方が大変である。その気になれば子供をどうとでも虐待できる環境にしながら加減を保って叱り続けるのは至難の業である

家族の助けがなければひよんなことから子供を殺したり虐待しかねない。実際、核家族の方が大家族より虐待が起こりやすい

食事

味

一般的に薄味を好む。味付けも香辛料を好み、塩やソースなどはあまり多用しない。香辛料も決して多く入れることはない

一般に、アルバザードは辛い味を好む。香辛料を使う機会が多く、比較的寒い地方が多いためである

また、健康のために酸っぱいものも好まれる。甘いものはエネルギー補給の目的で好まれる。塩はなくてはならないものであるが、取りすぎに気をつけられる

尚、アンシャル料理はそもそも塩分が少ないので、アンシャル料理を食べている分には塩分は気にならない。インサール料理のほうが油や塩が多いため、気をつけられる

油は植物油が好まれる。あまり大量に使わないように気を使う

種類

調理法は様々である。生、焼く、煮る、揚げる、燻すなど、日本にあるものは全てある

料理の種類は主にアンシャル料理とインサール料理に分かれる。その他、メテ料理やルティア料理など、世界の料理があるが、主なものはアンシャルとインサールである

特にアルバザードはアンシャルが多い。飽食は悪なので世界中の料理を食べることは無い。日々大して代わり映えのないものを食べ続ける。そしてそれで幸せであると満足する。飽食の日本人から見れば信じられない光景であろう

マナー

小うるさいマナーはないが、全くマナーがないわけでもない

原則として合理的であることが論点となる。たとえば食器を傷つけない食べ方をするのが礼儀である。経済的に見て合理的である

具体的にいうと、ナイフで肉を強く切りすぎて皿までギコギコ引いてしまったりしてはいけない。皿を置くときにドンと力強く置いてもいいけない

合理性は他の面にも現れる。たとえばスープはなるべく奥に置く。こぼれてもとっさに避けられるためにである

日本人は味噌汁を茶碗の右に置くが、アルバザードからすればこれは愚の骨頂である。茶碗の右に置いたら手を引っ掛けてこぼして火傷する危険性が高まる。だからアルバザードでは熱い汁物はなるべく遠ざけておく

もう一つの原則は、出された食器は使うということである。ナイフと肉があればナイフで切れという合図だと思って良い。だからフォークを刺してかぶりつくようなことを避ければ良い

逆にいえばナイフもフォークもなければ手で食べという合図である、ただ、アルバザードは手で食べる習慣はない。パンなどをかろうじて手で食べる程度である

音を立てるのは自由である。麺やスープを啜っても良い。ただ、げっぷは禁物。口の中に物があるのに喋るのも禁物。最低限手で口を塞ぐ

食事中に喋るのも良い。何を話しても良いが、排泄に関することは嫌がられる

外食

外食はあまりしない。自分で作る方が安上がりで栄養価も高いからである。外食は味を追及するため、栄養のバランスが偏る。だからあまり外食はしない

かといって外食産業がないわけではない。外食するときは特別な日である。旅行先や祝いの日に外食する。だからファミレスのような大衆食堂は少ない。学校や会社の周りには

あるが、昼食と夕食に利用される程度である

外食は昼食時などに使う大衆食堂でない限り、一流レストランのような味勝負の店である。本当に旨い料理を食べさせるための店で、グルメ嗜好である。ただ、飽食は悪なので滅多に行くことはない

レストランでの外食料金は総じて高い。逆に大衆食堂は安価である

ところで、アルバザードにも弁当はある。学生も社会人も弁当を持参して、食堂は使わないという人が多い。学校や会社には弁当の保冷庫があり、食べる時間まで保存しておくことができる

また、日本に多いファーストフードは大衆食堂に含まれる。ハンバーガーの類は存在するが、常食はしない。たまに食べる程度である

買い物

・モールと払い方

アルバザードは現金を持ち歩かない。レイユではアンスというカードを、インジンではアンスという機械を使って買い物をする。つまり全て電子マネーである。しかも本人と照合しなければ一切の買い物ができないので盗んでも何の利益もない

店は大抵モールに並んでいる。モール内が一つの大きなスーパーだと考えて良い。会計も各々の店でなく、総合会計所で一度に済ませる。尚、個々の店内にも会計があり、そこで個別に会計することもできる

客はカートを転がしながら遊歩し、商品を取っていく。最終的に会計所でアンスを使って金を払う。本人照合がないとアンスは使えない

アンスはクレジットカードではない。預金口座のようなもので、電子上の財布である。まだない金の分は使えない

一般にクレジットカードはない。クレジットは一種の借金である。アルバザードは借金

を嫌う。ゆえにクレジットは殆どない

プリペイドもない。アンスがあるので不要である

レジは自動式である。日本でいうところの駅の自動改札に近く、係員が横で監視しているだけである

商品についてのタグをレジは自動で読み取って計算する。客はアンスをリーダーに通すと清算が行われ、アンスの口座から金額が引き落とされ、タグが除去される。これで売買が成立する

・価格と税金

物の価格はそれぞれ異なる。同じ商品でも季節や商戦によって変わる。ただ、総じて安定した価格ではある

商品には消費税が含まれる。値段は全て税込みで表示されるため、特に意識しなければ税金がかかっているかどうか気付かない

消費税は変動レートで、物によって異なる。最低限の日用品に消費税はかからない。食料品にもかからない

最低限でない日用品には消費税が少しかかる。歯ブラシには税金がかからないが、歯磨き粉にはかかる。このように、商品によって異なるので注意がいる

娯楽品には多額の税金がかかる。ゲームやジュースや菓子などは税金が高い。野菜ジュースなどの健康目的の物は税金が安い

酒は意外と高くない。アルティス教が奨励しているからである

タバコはそもそも違法なので税金以前の問題である

・情報の購入

本屋で本を買う場合は上で述べたのと同じ買い方をする。本の税金は娯楽嗜好が強いかどうかで決まる。本の内容によって異なるわけである

本屋以外で情報を本を買うこともできる。その場合、本というよりは電子情報である。

紙ではない

パソコンなどの端末から現行の本と同じ内容をダウンロードできる。どの本も無料である。いくら買っても値段はタダである

ではどうやって出版社や著者は儲けているのか。実は国民は義務として情報税を納めている。広く知識を持たねばならないと考えているアルバザードは国民に本を読ませるようにこのような税を徴収している。情報税は必ず徴収される。払わねば脱税である

ネット上で本を選んで購入した場合、その著者や出版社に配当金が入る。配当金は情報税で賄う。したがって人気のある本ほど配当金が入る

尚、ネット上には娯楽要素の強い本は販売されない。本屋で買うしかない。そんな物に税金を使うわけにはいかないからである。また、ネット上に本をスキャンした物を流せば犯罪である。すぐに流した人間が芋蔓式に割り出され、処罰される

・自動販売機

自動販売機は存在しない。そのような貯金箱まがいの物が放置してあったら、夜のうちに誰かが忍び込んで壊すのが目に見えている

ATMも存在しない。銀行でアンスに金を補充することはあるが、ATMは存在しない。ATMも危険極まりない。置いたらすぐに店舗ごと盗まれることであろう

家計

・収支

収入は多くなく、支出も多くない。たくさん収入してたくさん支出するには時間を労働力に変えて金を得るしかないが、アルバザードはそのような生き方を嫌う。ゆえに収支は総じて少ない

大家族が多いため、一人当たりの収入が少なくても食うには困らない

収入は働き手が稼いで家に入れる。夫婦がどちらも外で働くことが少ない。特に子供がいればどちらかは家にいて子供を育てる。仮に外で働いても短時間である。たとえば夫が働く場合、妻は家で家事や育児をしたりする

支出は家事をする者が主に行う。家事の一環として買い物をする

・貯蓄

総じて貯蓄は少ない。貯め込んでおくことは美德ではない。もし何かあったら困るので、緊急用として貯めておくことはあるが、何人も養えるほどの額を貯めることはあまり感心されない

金持ちはしばしば悪と考えられるため、あまり貯め込んだり豪邸を建てたりすると危ない。大抵は誰かに襲われてしまう。それを防ぐために金持ちは貧乏人に施しを行う。施しを行うと評判が良くなり、襲われるどころか自然と地域住民に守られるようになる

・儉約

アルバザードは儉約が基本である。無駄遣いはしない。風呂の水を洗濯に使うのは常識である。皿を夜にまとめて洗うのも常識である。日本より雨量が低いため、水に対する意識は特に違う

燃料に対しても儉約的である。できるだけ使わないようにする

電気も同様。白熱球は部屋から出るときには必ず消す。蛍光灯は数分で戻る程度ならかえって消さない。蛍光灯は着くときの消費電力が大きいからである。一度着ければ消費電力は低い状態を保つ

また、金銭も儉約する。無駄な物は極力買わない

資源も大事にする。リサイクルは義務である。服も買って着て飽きて捨てるというようなことはない。むしろほつれても縫ってまた着る

住居

・場所

アルナはカルテを中心とした円形都市である。カルテを中心としてそこから十二本の道が出ている。カルテの同心円上には建物が並び、十二本の道路とほぼ直角に接している。

上空から見るとフロッピーディスクやレコードのような模様を描いている

アルナは住民が住む住宅街側と、企業や学校などがある側に分かれる。上記の通り、これらは十二本の道と横に接している

住宅街は更に一戸建てと集合住宅に分かれる。一戸建ては一戸建同士で集まる。集合住宅もそうである

・形式

一戸建てと集合住宅がある。一概にどちらが良いとはいえない

集合住宅は一つひとつが広く、防音もしっかりしている。それぞれベランダに小さな庭もあり、ところによっては犬も飼える。防犯もしっかりしており、認証がなければ正面玄関を通り抜けることはできない

また、決まって大きな公園が内部にある。ここにはその集合住宅の中からは行けず、外からは隔離されている。ここは住民の憩いの場で、ベランダに比べて公共の場でもある

尚、密集地では屋上に公園がある集合住宅もある。集合住宅の屋上は環境対策として全て緑地化されているが、これがそのまま公園にもなる。夏場もアルバザードはそんなに暑くならないので屋上にいても危険ではない

監視の目が厳しく、安心して暮らすことができる。集合住宅そのものが一つのコミュニティーを形成している

一方、一戸建ては大きさや内装を好きに決められるという利点がある。家族の増減によって分譲したり建て増ししたりできるのも利点である

集合住宅と違って管理人がいないので防犯性は低い。そのため自衛をしたり、隣家と共同で防犯に務めたりする。尚、一戸建ては金持ちが多く、家族の人数もしばしば少ない

・賃貸か購入か

賃貸は殆どない。集合住宅もふつうは購入する。数少ない賃貸だが、そもそも賃貸は大家との間で行われることは少ない。むしろ購入した個人から借り受けることが多い

殆どの住居は購入される。払い捨てる賃貸は殆ど見向きもされない。というのもアルバ

ザードは後述のように引越しが盛んでないからである

尚、住居は日本ほど高くない。また、ローンで買うこともまずない。アルバザードは借金を嫌う。ローンは借金的一种である。ゆえにローンでは買わない。家の資金が貯まるまで買わずに別所で過ごす

・引越し

引越しはまず行われぬ。アルバザードは移住を嫌う。慣れ親しんだ土地に住むのが良いと考えている

まして仕事のために転勤するなどありえないことである。異動を強要する企業自体がそもそも少ないし、仮に言われれば大抵は止めて仕事を変える

・誰と住むか

大抵は大家族で住むので、多ければ十人弱が一つの家に住むことになる

集合住宅も家族が何人いるかによって大きさが異なる。大家族ほど大きな家を買う。ただ、家族の増減に伴って部屋が余ったり足りなくなったりするのが不便である。だから家族がどう増減するかを考えてから家を買う

一緒に住む相手は親族である。稀に小さい部屋を友人同士や恋人同士で借りて住むこともあるが、そういうことができるのは大抵金持ちである。尚、住人が少ないと泥棒や放火の被害に会いやすいので防犯に金がかかる

・修繕

集合住宅の場合、修繕は管理人が業者に頼んで行う。修繕費用は維持費から出る。維持費は住民が支払う

購入した部屋の場合、管理人が行う以外に自分で勝手に修繕を行うこともできる

一方、一戸建ての場合、修繕は自分で頃合を計って業者に依頼する

服と違って流石に住居まで直せる人は少ない。雨樋が外れたりネジが緩くなった程度なら自分で直す人が多いが、それ以上になると業者に任せる。下手に手を出してしくじると

住めなくなってしまうので業者に頼む人が多い

美容

アルバザードは美しい物を好む。醜く産まれた者もできるだけましに保つように努める。ガングロのように諦めてわざと汚くしたりといったいわゆるブス隠しは生む。そんなことをすればかえって余計な嘲笑を生む

アルバザードは自然な美しさを好む。化粧は隠しであり、いわば嘘の姿である。だから化粧はあまり好まれない。むしろいかに若く保つか、美しく保つかといったケアに重点が置かれる

・化粧

男女共に行って良い。日常的に行う人もいるし、ここぞというときだけ行う人もいる

ファンデーションや口紅など、内容は日本と同じである。ただ、アルバザードは濃い化粧を嫌う。自然に近づけるようにする。日本のガングロなど絶対に流行りようがない。但し、サーカスや見世物小屋ならありうる

化粧はどこで行っても構わない。家だけでなく外で行っても構わない。だがふつう意中の相手の前ではしない。自分の本性から仮面の姿に変わることは偽者の自分を見せることと近いからである

但し、恋人や伴侶と一緒に住んでいれば当然目の前で化粧もする

化粧は綺麗に見せるためという意味と、汚く見せないためという意味がある。かえって醜くなるような化粧はしない

・ケア

実は化粧より人気があるのがケアである。たとえば肌ケア。化粧をすると毛穴が塞がって肌が汚れる。それを防ぐためにファンデーションなどを避け、肌を潤したり肌を綺麗に整えるケアを行う

休日は確実にケアを行うし、働く日も化粧の代わりにケアをする人もいる

いかに自然な姿で長く綺麗でいるかに焦点を置く。いつときの若い時代だけ綺麗にしよ
うと化粧を施した結果、中年で化け物になるのは不幸であるとされる

ゆえに若いうちから化粧は薄く、ケアをするように保つ

ケアは市販品で済みます。年に何度か美容院で本格的にしてもらう人もいる

また、便秘をすると肌が荒れる。それを防ぐために便秘もしないようにする。甘いもの
の取りすぎてニキビができることがある。だから甘いものを取り過ぎないようにする。こ
ういったこともケアである

また、ケアは肌だけではない。体重制限をして程好くスリムな体型を保つこともケアで
ある。筋トレをして腹筋を鍛え、脚を鍛えて細くすることもケアである

男女問わず、また年齢も問わずこういったケアは好まれ、実行される

尚、全体的に化粧もケアも女の方が意識することが多い。これは日本も同じである。だ
が、日本と違って「男の癖に化粧だと？」という風潮はない

・整形

これまでの流れから自明であろうが、整形は嘘の姿を作るので嫌われる。整形美人は人
気がない。ばれればすぐ失墜する。ただのブスの方がよっぽど評判が良い

但し、明らかにブスな人間が整形することはむしろ望ましいとされる。ブスで生きるの
は社会的に事実上不利である。ブスというだけで様々な不利益を受ける。だからブスが整
形するのは抵抗がない。それどころかそうした方が良いとさえされる

ただ、そういった人間が恋人を作ったり結婚するときには必ず整形したことを申告して
元の顔を見せなければならない。相手は自分の顔も含めて付き合うわけだから、整形を隠
すことは借金を隠して付き合ったり身分を偽って付き合ったりするのと同列に置かれる

まして整形の場合、相手がその事実を知らずに自分と結婚してしまい、子供ができた
ときに悲劇である。美人になるだろうと思った娘が醜く成長したら親はショックであろう。
そのような事態も起こりうる訳だから、まして整形は申告せねばならない

もし申告せずに付き合ってから後で発覚すれば別れられてもしょうがないし、むしろ詐欺で
訴えられる可能性もある

逆に配偶者が相手の整形に積極的な場合は全く問題ない。詐欺に当たるわけがないし、周りの風当たりも冷たくない

健康

・日々の健康

医食同源という考えが常識化しており、特に食事には気をつけている。食事によって病気になったりならなかったりすると考えているので、仮に病気になってもまず医者には行かず、休養と栄養で治す

また、食事と同じくらい重要なのが生活リズムである。これを崩すことは極めて嫌われる。同じ時間に寝起きして食事を取る。このリズムがアルバザードでは固く守られる

・健康診断

年に一回は健康診断に行く。病気を初期発見することが重要だからである。ある月のある日にどっと健康診断を受けに来ると病院がパンクしてしまうので、健康診断の推奨される日というのはない

ではどうやってパンクを防ぐような来院を実現させているのだろうか。放っておけば国民は長期休暇や年始や年末に集まるだろう

実は答えは単純で、自分の誕生日に来院させるというのが答えである。自分の誕生日に受ければ税金から無料で受けられる。だからみんな自分の誕生日に受け、パンクはしない

厳密に言えば全ての月が同じ比率ではない。人が多く生まれる月もそうでない月もある。だが、その差は微々たるものなので問題ない

・運動

健康を保つための運動は強く推奨される。筋トレや軽い運動、ランニングやウォーキングが推奨される。国民は病気や怪我で臥せっていないかぎり、こういった運動を何かしらしている

年代によって人気のある運動が異なる。若いうちは筋トレや武道が人気で、年を取るにつれてランニングやウォーキングが人気になる

水泳も好まれる。全身運動で心肺機能も高める。また、水中は抵抗力が少ないのでリハビリにも良い

ファッション

・服

ミロクがファッションを放蕩と定義したことにより、ファッション業界は廃れた。ミロク以前のファッション業界は愚かで金を出す人間を相手取った商売で、今の日本と同じ状況であった

ファッション業界の主な消費者は未婚の女で、特に二十から三十台にかけての消費が激しかった。特にブランド物で身を固め、高価な服や鞆などを所有し、他の女に牽制をかけた。このような行為をミロクは愚行とした

ミロクは服の価値は温度調節の機能、丈夫さ、動きやすさの機能、肌触りの良悪、宗教的意味合いにあるとした

ブランド物は持つことによって社会的地位を高めるが、この虚勢の誇示行為が差別を生む。そう考えたミロクは社会的地位を服の価値から取り除いた

ブランド業界は解体され、昔と同じく単に品質と丈夫さを売りにする商品に変わった。ブランド品とは昔と同じで品質が良く、持ちが良く、その分だけ値段が高いものを意味するようになった

また、デザインを服の価値に含めると、特に若者が機能よりデザインを重視した服を選ぶと考えたミロクは服の価値からデザイン性も取り除いた

デザイン性を重視すると流行が生まれる。流行が生まれれば古くてまだ着れる服が無駄に捨てられる。それは資源の無駄で、レイユの時代には既に資源が不足しているので許されざる悪であった

アルテナになってもこの傾向はあまり変わらなかった。ゆえにアルバザードの服は素朴でどれも似たものが多い。その代わり、機能性は抜群である

また、既製品はデザインが同じで変わり映えが少ないため、買った人は自分で縫い直し

たり縫い足したりして自分らしさを楽しむ。だが、デザインに走って機能を損なった服を着るのは愚行として蔑まれた

尚、帽子と靴も服と同じ価値観である。機能性がデザイン性よりも優先される
このことは手袋や靴下にもいえる。無論、下着にもいえる

服の価値に社会的身分は含まれないといった。確かに身分は含まれないが、それぞれの服はそれを着るべき場面がある。こちらのバックの方が高価で良いという価値観はないが、この場面ではこの服を着るべきという価値観はあるということである

たとえば葬式でアロハシャツにサンダルはありえない。いつもの授業にパーティ用の格好で来ることすら許されない。仕事の面接に着ぐるみで来ればほぼ確実に落ちる。戦場に電飾の着いた赤々しい服で来ればすぐに撃ち殺される

また、いくら機能性が高いからといって全体のバランスを考慮しないのはいけない。たとえばスーツにサンダルは統一性がなく、好まれない組み合わせである

フォーマルな服を着れば靴など他の要素もフォーマルで統一する。インフォーマルならインフォーマルで統一し、可愛い系なら可愛い系で統一する。統一性は機能やデザインよりも重要である

・装飾

ミロクは装飾には寛大であった。服で規制をした分、装飾には甘かった。だが実際はアルティスが装飾品にはヴィードが宿ると考えていることが甘かった理由である

装飾品には身に付けた人のヴィードが宿る。服にはあまり宿らないとされている。これはなぜか。服はサイズによって着回しが利く利かないが、装飾品は誰のものでも着けられる。この汎用性の無さが原因で服にはヴィードが宿らないと考えられた

特に神話に登場するキャラクターと同じ名前やそれに関連する名前を持つ者にとってエーステというアクセサリーは意味が大きい

エーステは古アルカの幻字を象ったアクセサリーである。たとえばミールやクミールといった名前の人間には古アルカの「ㄥ」の字を象ったアクセサリーが生まれたときに与えら

れ、生涯大事にされる

学校や職場でも装飾は許される。全く注意されることはない。首飾りを着けようと指輪を嵌めようと全く問題ない。但し、食品関係は衛生上問題があれば外すことが義務付けられる場合がある

ところで、装飾の中でピアスなど体に穴を空ける類の物は特別な意味合いを持つ。本来、穴を空けることは痛みを伴う。一種の自傷行為である。自傷行為はアルティスによって禁止されている。ゆえにピアス類は反アルティスの表われと取られることがある

ところがこれと全く逆で、ピアス類がアルティスの敬虔な証とされることもある。神を表わすものや神の力が宿るピアス類を付ける場合、体に穴を空けることが神との強い交信を表わすことになる。これは敬虔な信者の証である

同じピアス類でも全く異なる意味合いを持つので注意が必要である。尚、反アルティスのピアス類は全身のどこにでも着けられるが、敬虔なピアス類は耳にしか着けられない。神の声を感知しやすくするために耳に着けるからである

反アルティスはアルバザードでは実質生きていけない。特にレイユでは確実に生きていけない。ゆえにピアス類を唇や鼻や臍などに付けることは反徒の表われで、それだけで罪になることがある

ゆえに事実上、ピアス類は敬虔な意味で耳に着けるしか許されない

・頭髪

アルバザードは白人と黄色人種、及びその混合が多い。髪は直毛が少なく貴重である。色は茶色が多く、真っ黒や金髪は少ない

自分の生まれ持った特性は尊重するのが常識である。むやみやたらと染めるのは自分の髪に価値を置いていないことの現われである。そのような情けないことをアルバザードは嫌う。自分の生まれ持ったものには誇りを持つのが道徳である

だから髪を染めたりパーマをかけたりといったことは少ない。遊び半分で偶に染めたりパーマにしたりといったことはあるが、少ない

ただ、少ないからといって社会的に受け入れられないということはない。日本は髪を染めるだけで学校で叱られたりバイトを断られたりするが、元々様々な色の髪が揃っている

アルバザードでは右へならえ思考がないので全く排他されない

染める機会は少ないが、いざ染めたからといって他人にとやかくいわれることはない。ただその代わり、「この人、自分の色に自信がないのかな？」と心中で馬鹿にされることはありうる

髪型は様々である。男女関わらず、伸ばす人もいれば短くする人もいる。剃る人もいる。神にはヴィードが籠ると信じられている。特に霊力と魔力が籠りやすいと言われている。そのため、神話では魔導師は髪の長い者が多かった。レイユでもその風潮が残っており、知識派は髪を伸ばすことが多い。逆に武道派は短くすることが多い

一般に女の方が男より魔力が強いと言われている。それは神話が証明している。ゆえに女の方が長髪が多い。男は短く、数ミリ程度に切る人が多い

アルバザードは大体がくせ毛なので、中途半端に長いと髪がまとまらなく、不恰好である。整髪料などまず使わないので中途半端に長いと寝癖が残ってしまって朝困る。だから短くする人は徹底的に短くすることが多い

希少なものは得てして貴重なものである。髪でいうと、金髪は貴重である。直毛も貴重である。ゆえに金髪で直毛だと極めて貴重である。実際、この人口は少ない。そこで運良くこの特徴を持ち合わせた人間は非常に羨ましがられる

金髪と直毛だと、ふつう直毛の方が羨ましがられる。希少だからである。金髪の縮れ毛より黒髪の直毛の方が価値が高い

交通

アルナは歩道と車道が隔離されている。車が走るところを人は歩けない。したがって自動車事故は原理的に起きない

カルテから走る十二本のうち、四本は車道である。車道には横道がいくつもあり、横道に入ると全て公営の駐車場になっている。歩道や建物に入るためには駐車場に車を止めてから徒歩か自転車で行くしかない

自転車は駐車場に公共のものが置いてあり、アンスで身分証明をすればすぐに無料で使える

アルバザードには交通刑務所がない。事故が少ないためである。車と人の接触事故は少ない。歩道と隔離されているからである。但し、車同士の事故はある

日本の交通事故による志望者は多い。アルバザードは交通事故から国民を守るのは国の義務と考えている。そのため多少不便になろうとも事故を防ぐために道路を隔離した

・徒歩

最もメジャーな移動方法である。どこに移動するにも使われる
健康法としても好まれるため、盛んに行われる

・自転車

徒歩に次いでメジャーである。自転車は歩道を走ることができる。ところで歩道は更に二つに分かれている。道の中央は自転車が走る自転車道であり、両端は人が歩く本当の意味での歩道である

両者は隔絶され、同じところを走ることはない。ゆえに自転車と歩行者の接触事故も少ない。あるとすれば自転車が横道の駐車場に入るために乗り上げたりするときである

両端の歩道同士の行き来は歩道橋を使う。自転車道を横切ってはいけない。歩道橋はわずかにメルフィの位置にある。自転車しか通らないのでこの低さである

低い歩道橋が一定間隔で置かれる。いくつもそれが連続した後に、やや高めの歩道橋にぶつかる。これにはエレベーターが設置されていて、老人や怪我人の役に立っている

自転車は車道に入れない。車に乗り換えるときは駐車場に自転車を置いてから車に乗りかえる。自転車は公共物で、自由に利用できる。街の至る所に置いてあり、利用するときにはアンスを使う。誰が使ったか分かるので盗難や破損はできない

自転車を壊してしまった場合は国へ申告する。申告がなければ調査が入って後から発覚する。そうすると罪が途端に重くなる。始めから申告すれば罪にはならない。無罪だからといって何度も申告すれば徐々に目をつけられるので、いずれにせよ丁寧に使わざるをえない

・車

駐車場に置く。住宅に駐車場はない。住宅に車の乗り入れはできない。家から離れた車道の横に駐車場を借り、そこに置く。管理費を払っておけば二十四時間監視してもらえるので悪戯をされずに済む

日本は家の庭に車を置くことが多い。或いは無人の駐車場を借りることが多い。庭に車を置いておくと簡単に悪戯されうる。庭を二十四時間監視するのは実質不可能だからである。また、無人の駐車場など盗んでくれといわんばかりである。夜間の間に悪戯されたり盗難されたりする

アルバザードは全ての車が駐車場に預ける形式になっているが、駐車場は全て管理人がつくので盗難や悪戯の心配はなく、かえって安心である

車は車道を走る。歩道と隔絶されているので信号がない。いってみれば全てが高速道である。車線変更も高速と同じ形式である。日本の高速と違うのは全てが無料で、出入り口で止まる必要がないという点である。これにより、渋滞も防げる

車に乗るまでは面倒だが、一度乗ってしまえば後は早い

車道の横道には駐車場があり、自由に止めることができる。そこで降りて後は徒歩か自転車を使う。非常に運動をさせる社会であり、健康的である

尚、駐車場の管理費はいつも使う駐車場に払うわけではない。公営なので、どの駐車場に止めようと預かる側から見れば同じことである

一々駐車するたびに管理費を払うのは面倒である。月ごとに振り込むといっても私営ではないので結局国に振り込む形になる。ということはこれは税金と同じである。そうである。実はアルバザードには駐車税がある。車を持つ者だけが台数に応じた駐車税を国に払う。そのおかげで車は悪戯や盗難の被害を受けずに済む

・バスとタクシー

バスは駐車場ごとに止まる。駐車場が同時に停車場でもある。バスは有料である。定期

券を購入するか、さもなくば降りる際に料金を精算する

バスは日本と同じ形をしている。長方形の箱形である。席も同じつくりで、つり革もある。降りるときはボタンを押し、清算して降りる

タクシーは駐車場にたむろしている。バスと違って各駐車場ごとに止まらないのでスピーディである。また、バスと違って待たなくても良い。その分、料金はバスより高い

タクシーに乗ると好きな駐車場まで連れて行ってくれる。そこから後は自転車や徒歩で移動する。家の前まではいけない

・動物

馬、象などの乗物としての動物は歩道も車道も入れない。そのため、街中でこれらを見ることはない

但し、祭りのときは別である。後述する人力車と同じ要領で自転車道を馬車が走る

・籠と人力車

怪我や病気や老化のせいで車道まで行けない事情がある人のための移動手段。歩道に行く籠と、自転車道に行く人力車がある。人力車は手で押すものではなく、馬車のような大きな形をしたものを自転車と同じ要領で漕ぐものである

実際のところ籠は稀である。人力車は比較的見る

・救急車と消防車とパトカー

この三つは唯一自転車道を通ることのできる車である。自転車は即座に道を空けなければならぬ。歩道も然りで、この三つは平気で歩道に乗り上げてくる

どれも騒音に等しいほどの大音量を出して街中を走る。夜間は音を消すことがあるが、消防車は警鐘の意味もあるので夜間であろうと騒音を出す

・飛行機と船

いずれも空港や港など、住宅地と隔離された場所から出る。空港も港も車道と隣接しており、車に乗って行く場所である。徒歩や自転車では行けない。そもそも距離的にも不可能である

・電車

全て地下鉄である。地上を走る電車はない。駅は車道寄りに存在するので車からは勿論、駐車場を歩いて徒歩や自転車でも行くことができる

電車は定期券や切符を購入して乗る。切符は前払いである。改札は自動である。バスやタクシーに比べると短時間で遠くまで行くことができ、料金も遥かに割安である

定期券を持っていれば区間内の移動は自由であるという点は日本と同じである

日本と違ってアルナの電車は全て各駅停車である。急行や準急などといった概念はない。日本でいえば山手線は各駅なのでアルナと同じである

駅の名前はその駅が存在する場所の名前である。住所がそのまま駅名になる

電車の内装はバスや飛行機と同じで二個ずつ並んだ席が全て前を向いている。日本のように横並びではない。飲食は自由でトイレも付いている。席は回転させて向き合うこともできる。大人数の仲間同士で電車に乗るときは席を回転させて会話を楽しむ

席はふつう指定席ではなく、自由席である。但し、指定席を買うこともできる。立ち乗りはふつう生じない。そんなに込むことがないためである

通信

・電話

いわゆる家電はない。どの個人も携帯電話を持っており、家に電話はない。だが、企業には電話が未だにある

電話はテレビ電話ではなく、ふつうの声だけの電話である

電話代は安く、従量制ではなく固定制である。ケータイはメールは勿論送れるし、その他の機能も充実しているため、小さなパソコンでもある

このケータイにアンスのカードを組み込んだものがやがてエンジンで使われるアンスへと発展していく

ケータイは世界中で使うことができる。ルティアとアルバザードで話すこともできる

電話番号は世界共通である。つまり世界に同じ電話番号を持つ人間はいない。電話番号はアンスに登録された個人を表わす番号と同じである。端末を変えても生涯変わることはない

そのため、犯罪に使われることがないように、番号はアンスと同じく暗号化されている。とはいえ、暗号をかけたところでプロの犯罪者にはばれてしまうので、国は威信をかけて様々な対策を採っている

人に電話番号を教えるときはアンスをケータイのリーダ部分に当てて読み込ませる。日本と違って何番何番ということはない

テレビや雑誌などで会社等の電話番号を伝える場合、日本のように何番と番号を言うことはない。必ず画面や紙面に小さい模様のような物が表われるのでそれをケータイのカメラで写せば良い。そうすると番号が登録される

尚、企業用の番号は個人用とは異なる体系である。といっても使用する国民にとっては何ら違いを感じ得ない

・ファックス

レイユでは既に廃れている。スキャナで取り込んだ画像を端末で送る方が一般的である

・メール

主にケータイとパソコンによるメールが存在する。日本と同じ状況である。アドレスについては電話番号と同じような事情である

・インターネット

完全に普及しており、どの個人もネットを利用している。定額制で、いくらでも使える。

容量は今の日本と比べて遥かに大きく、高速である

ニュースも最もネットが早く出回る。世界の情報網で最も優れたものである

普及率が著しいため、ネットに関する法が日本より遥かに進んでいる。違法なものの取り締まりは遥かに厳しくかつ迅速である

ケータイでもネットに繋ぐことができる。これは今の日本と同じである

・テレビ

テレビは今の日本よりずっと薄い。大抵は壁掛けで、重さもそう重くない

優れた液晶高画質画面である。液晶の見える角度は広く、ほぼ真横から見ても画像が見える。画素数は多く、色数も多い。映像もクリアである

画面はフラットで、歪曲はない。画面の大きさは大きく、三十インチは余裕で越える

大抵の家庭は一台しかテレビがない。或いはテレビがない家もある。大家族が多いので全員で見るときも画面が大きいので見やすい

アルバザードはあまりテレビに没頭しないので、チャンネル争いも起きない。というか、チャンネル争いが起きるほど子供向けな面白い番組はそうそうやっていない

テレビは日本と違って内容ごとにチャンネルが分かれている。ニュースチャンネルはニュースしか報道しない。教養チャンネルは教養番組しか報道しない。スポーツチャンネルはスポーツのみである

日本と違ってチャンネルは無料と有料のものがある。無料のものはどのテレビでも見れるが、有料のものは予め料金を支払っていないと見れない

ホテルなどのテレビは無料番組は見れるが、有料番組を見るときはフロントに申告して見れるようにしてもらう。そしてチェックアウト時に加算分を支払う

さて、有料と無料の違いであるが、娯楽性の少ないものが無料である。ニュースや教養や天気や交通情報などは無料であるが、スポーツ、バラエティ、アダルトなどは有料である

日本と違ってアダルトは規制がない。有料ではあるが、払えばいくらでも見れる。アダルトチャンネルを子供に見せたくなければそのチャンネルに支払わなければ良い

バラエティだが、低俗で下らない馬鹿騒ぎをする番組は嫌われる。そのような馬鹿な番

組は排他され、存在しない

尚、有料チャンネルはテレビごとではなく、世帯ごとに契約するものである。ある家がバラエティチャンネルと契約していれば、ケーブルを繋いだその家のどのテレビからでもそのチャンネルを見ることができる

- ・ラジオ

ラジオは災害時に使用される緊急の道具として一家に一台は置いてある。だが、日常的にはあまり使われる機会がない

ラジオでは主にニュースや天気や交通情報を流している。番組はテレビと同じく内容ごとにチャンネルが異なる。つまり、周波数が異なる

ペット

- ・飼うか否か

ペットは精神衛生上良いとされる。ペットセラピーの効果は認められている。だから多くの家はペットを飼う。集合住宅でも大抵は飼える

但し、赤ん坊や妊婦がいる家では若干倦厭される

- ・種類

犬か猫しか飼わない。鳥がかろうじて飼うくらいで、爬虫類や両生類は飼わない。特に虫は絶対に飼わない

結局、哺乳類しか飼わないわけだが、家のスペースからして犬猫しかありえない。馬は狭くて無理である

- ・犬

うるさいので狭い集合住宅では倦厭されるが、その他では飼える

本来忠実な生き物なので、飼い主に従うように厳しく躾ける。日本と違って甘やかしたりせず、かなり厳しく育てる。言うことを聞かせるし、罰を与えるし、甘やかさない。子供の育て方と似ている

大人にとっては犬を躾けることは子供を躾ける訓練になると考えられている。だからこれから子供を作ろうとする夫婦は手始めに犬を飼って躾けることを覚える者が多い

犬の躾は行き届いているのでロープがなくても散歩させて安全である。人に吠えたり嘔んだりといったことはないように育てる

散歩は必ず行う。大抵は集合住宅内の庭で行う。歩道を散歩させる人は少ない

・猫

静かなのでどこでも飼える

元々一匹狼なので飼い主に従わない生き物であると考えられ、厳しい躾は始めから放棄される。アルバザードの人間は個人主義が強く、猫の生き方は肌に合う。だから猫を同類とみなすことが多い

同類とみなすので犬と違って上下関係で従う・従わせるという関係にはならない。共同生活者として飼うことが多い

ただ、トイレの躾はするし、どこで爪を研ぐかなどの躾も行う。つまり、最低限の躾は行う

尚、アルバザードでは飼いやすいということと肌に合うという理由から猫の方が多く飼われている

・品種

日本人の金持ちには血統書付きの猫をステータスとして飼う者がいるが、そのような誇示行為は悪とされるので、アルバザードにはない。ゆえに十中八九雑種である

アルバザードにも勿論血統書付きの猫はいる。ただそれはステータスとして飼うのではなく、単にマニアとして飼うだけである。たとえば猫に詳しい人がマニアになって血統書付きの猫をほしがるという場合である。ただ、それがイコールステータスにはならない

・入手方法

原則として人からもらう。捨てられているのを拾うということは原則としてありえない
もらう場合、知人からもらうか、広告などを見てもらう

マニアの場合、血統書付きの猫をもらうときは大抵ブリーダーからもらう。ブリーダー
が無償でくれることは少ない。かかった費用分は請求される。かといってブリーダーも利
益分は請求しない。あくまでかかった費用だけである。なぜなら趣味の範囲内だからであ
る。利益分を求めた場合、商売であるが、それは国が許していない

いわゆるペットショップはない。人身売買と同じく、動物の売買は禁止されている。売
買ができるのは動物園など、特殊な機関だけである。公人しかできない

尚、入手したペットは必ず国へ申告しなければならない。赤ん坊が生まれたときと同じ
である。すると誰のペットかわかる登録データを組み込んだ首輪が支給される。飼い主は
それを着けなければならない

・名前

子供のように育てることが多いため、人間の名前を付けることが多い。したがって神の
名を付けることもあるし、それに対して抵抗もない

また、特徴で名付ける場合もある。白いから しろ、まだらなので おお など

・世話

犬猫に共通して、餌を定時に与えることが第一である。飼い始めは注射させるのも義務
である。ノミ取りなどもしなければならない

グルーミングや歯磨きは毎日でなく偶に行う。長毛種だと毎日行う必要がありうる。た
だ、ずさんな飼い主だと一々そこまで面倒をみないこともある。これは勿論悪である

また、毎日必ずトイレの世話をする。犬の場合は散歩中で糞をすればそれを回収する。

糞が触れた砂や土は汚れているので、糞と合わせて回収する。猫の場合はトイレで用を足すので一日に数回回収する

世話は飼い主が主にするが、時間の都合上、家族の手の空いた者が行うことが多い

犬の場合、散歩をさせる。室内犬でもある程度散歩をさせなければならない

猫の場合、これといって世話をしなくとも自由気ままに生きているので手がかからない

・飼えなくなったら

何かの理由で飼えなくなった場合、引き取り手を探し、譲渡する。もし見つからなければ自分で殺すか国に頼んで殺してもらう

いずれにせよ捨てるのは厳禁である。野良が増えれば街中を安全に歩けなくなるからである

首輪をつけて捨てればすぐに飼い主が分かり、罰せられる。勿論、ペットが逃げたり迷ったりしてはぐれた場合は罰せられない

罰が嫌だからと首輪を外して捨てた場合、すぐに歩行者が通報して、国が処分する。近所の人とそのペットに見覚えがあれば国に通告し、国は飼い主を罰する

天気・天候

アルナの天気は安定している。やけに暑かったり寒かったりはしない。どしゃぶりになったりかんかん照りになることも少ない。安定している

なんとなく晴れているかなと思っていたらしとしと降って暫くして止むというような天気が多い

また、台風や雷といった災害も滅多に来ない

異常気象も少なく、大体毎年同じような天候である

だからアルナの人々は天気に関心がない。話題にすることもあまりない

四季

アルナには四季がある。だが、その変化は急ではなく緩慢である。夏は異様に暑くて冬はやたら寒いということはない。夏は大して暑くならない。ただ、冬はわりと寒い

それにしてもアルナの四季は一年を通して安定していて、悪く言えばあまり変化がない。変化が緩慢なので季節の変わり目に体調を崩すことも少ない

だからアルナの人は四季の変化にあまり関心がない。それでも天気と比べると変化が大きいので、天気よりはずっと会話に出る。だが、日本人が四季について言及するほどの関心はない。四季折々の風土はあるものの、その変化には大した関心がない

四季の変化はまず気温の変化である。当然、服に変化が見られる

たとえば春になるとアルティス教徒の女はラーサなどを着るようになり、夏が来るとラーサを脱いでサユだけになる。秋口になるとまたラーサを着て、冬が近づくとセリアに着替える。雪解けになるとまたラーサを着る

夏はあまり暑くないので冷房は普及していない。冬はわりと寒くなるので暖房器具が普及している。暖房器具は冬を思わせる物で、暖房器具の匂いをかいだりすると自然と冬を思い出す

四季の中で人気がある季節というのではない。春夏秋冬それぞれに良さがあるからである。大抵の人はどの季節が一番良いかといわれると困る。どれも良い点があり、どれも美しく、そしてどれも厳しいからである

春は木の芽時で、暖かさが心地良い。花が咲き乱れるのも美しい

冬で寒い思いをしてきたので春が待ち遠しいという人は多い。冬は寒くて散歩に向かない。散歩が好きなアルナの住人にとって冬の散歩は辛い。ゆえに春が待ち遠しいという人が多い

春になると暖かく、太陽光も増えるので鬱状態も改善されていく。外にも自由に出れ、朝の辛い寒さもなくなる。寒さという拘束からの解放を感じる季節である

夏はさわやかな暑さが心地良く、抵抗力が強くなって病気にもかかりづらくなる。太陽光も強くなるので鬱にもなりづらく、心身ともに健康に過ごせる時期として好まれる

また、夏にはなによりディアセルがある。これが楽しみという人も多い。なにせ一年を通して最大の祭りであるから春ごろから予定を立てて臨む人も多い

秋は収穫の時期で、食べ物が美味しい。また、終わりごろにメルセルが待ち受けているので、秋は一年の終わりの季節でもある。メルセルは一年の中で二番目の祭りで、これを楽しみにする人は多い

秋はこれから冬になるにつれて一年が終わっていく過程の季節である。今年一年で何をしてきたかと物思いにふける感傷的な時期である

また、木々が紅葉を迎えて美しく燃える時期でもある。そして木々が散っていく時期でもある

枯葉を集めてカルテンや集合住宅の庭では焚き火が行われ、炊き出しや焼き芋などが行われる。焼き芋だけでなく様々なものを包んで焼き、食べる

これらが食べられるのは主に夕食である。夕方前に火をつけて作り、夕食として食べる。子供たちもこの時期は学校の食堂へは寄らず、足早に家に帰ってこの軽食にありつく

冬は一年の始まりの季節である。寒い時期であるが、この身を切るような透き通った寒さを好む人も多い

冬は雪が降り、街を白く覆う。雪を楽しみにする子供は多い

冬は一年で一番静かな季節である。みな家に引きこもり、暖かい部屋で内職や趣味を黙々と進める。この静かな雰囲気が好きだという人も多い

暖かい食べ物が美味しい季節でもあり、収穫の後ということもあり、一年の中では比較的飽食が許される時期でもある

冬は寒さに耐えるために太るのがふつうである。これを太ったと嘆いてダイエットすることはない。夏は痩せて冬は太るのが人間である。これに逆らおうとするのは不健康で愚かな行為である。思春期の少女も冬はいつもより太るし、それを気にすることもない

社会生活

仕事

・社員とバイト

社員とバイトの差は殆どない。保険料や年金などの支払いが会社側にあるとかないとかといった差がない。社員もバイトも勝手に解雇できない。そもそも社員がバイトより上とも限らない。では、社員とバイトの差は何か

社員は掛け持ちができないが、バイトはかけもちができる。また、社員は固定給で、出る時間数も決まっているが、バイトは時間給である

社員と同じだけバイトが働けば同じ額を支給することになる。とりわけ社員の方が時給が高いとか責任が重いということはない

・就職

就職は面接で決まる。面接に至る過程は単純で、募集が出ているところに直接赴き、面接の日取りを決めてもらう。大抵はその場で行ってくれる

面接の内容は企業によって異なる。そのため、履歴書は必要ない。ゆえに写真もいらない。その場で向こうが質問し、向こうが履歴書に書き込んでいく

面接で主に聞かれることはまず氏名、性別確認、生年月日、住所、経歴等である。そして社員かバイトのどちらを希望するかを聞かれる

その後、仕事の説明を受ける。ここで自給や仕事内容などを全て質問しておく。次に出勤してほしい時間を言われるので、出勤可能な時間を告げる

これで面接は大体終了である。尚、後から顔で選ばれると不公平なので写真は撮らずに終える

結果は合否に関わらず告げられる。また、大抵は迅速である。採用した場合、仮採用となるのが一般的である。仮採用のうちに実際に仕事をやってみて、その後本採用されるかどうか決まる

実は面接はわりと受かりやすい。むしろ仮採用で実際に仕事をやらせてみて向くかどうか決めることが多い。日本の仮採用はよっぽどヘマをしなければ大丈夫だが、アルバイトの場合、実質こちらが本試験であることが多い

仮採用で合わないと思えば落とされるし、自分に合わないと思えば自分から止められる。ここで止めたからといって別に気まずくはない

・待遇

社員にせよバイトにせよ、労働者は経営者と対等の立場にある。経営者の指示に従って与えられた仕事をこなす。その代わりに賃金をもらう。つまりは利害の一致によって労働力を金銭に変えているわけである

経営者の指示には確かに従うが、かといって経営者が自分より立場が上というわけではない。あくまでお手伝いである。金を与える方が偉いという考えは悪である。そして法も経営者が労働者を下に見ないように命じている

経営者は労働者を首にする権利を持っているが、不当な解雇はできない。また、辞職に追い込むようないびりも法で禁止されている。労働者が不当な扱いを受けていると国へ申告すれば国は監視をつけて労働環境を見張る義務がある

監視中だけ経営者が態度を良くした場合どうなるか。監視が終わると経営者は態度を戻す。その瞬間を隠し持ったレコーダー等で録れば良い。それを監視に渡せばすぐに経営者は罰せられる

無論、この逆もある。つまり、労働者が経営者の指示に従わない場合である。怠けたり従わなかった場合は契約違反として違約金を取れる。賃金を払っているのに労働力を与えられていない。これは契約違反である。だから違約金を取れる。これも国に申告すれば監視が付く

ただ、労働者が怠ける場合、経営者は労働者を正当に解雇できるので監視まで付けないことが多い

経営者の態度が横柄で、労働者を圧倒することは法で禁止されている。偉そうな態度を取ったり、契約外の仕事、特に契約外の危険な仕事をさせたりすることは禁じられている

上司という立場から労働者に仕事外の行為を強要することも禁じられている。飲み会に呼んで、相手が来なければ付き合いが悪いといって弾くようなことは許されない

また、上司だからと怒鳴ったり罵倒したり殴ったりすれば罪になる。勿論、他の労働者と差をつけて苛めるようなことも禁じられている

・客

日本はお客様は神様という風潮があるが、アルバザードには全くない。客は物やサービスがほしい。店は金がほしい。その利害が一致している以上、どちらの立場が上ということはない

客はこちらが会社の人間だからといって甘く見て無礼な態度を働くことはできない。客だからと偉そうにしている者に対しては仕事を行わなくても良いと法が定めている。気に食わない態度の客には物を売らなくてもサービスを与えなくとも案内をしなくとも良いということである

しかも労働者は経営者の意向を無視して客の接待拒否を行える。経営者は接待拒否を根拠に労働者を解雇したり不当な扱いをしたりすることはできない

また逆に、客は態度の悪い店員を経営者に言って解雇させることもできる。日本ではその店に来ないという程度の反撃しかできないが、アルバザードでは経営者に命じて首にさせることができる

この法を徹底させているために、アルバザードでは客も労働者も経営者も対等な立場で商売することができる。どれも威張ることはできず、常に丁寧な態度で接しなければならない

赤の他人に対して丁寧な態度で接することは当たり前の礼儀であるから、この法は非常に重要である。実際、アルバザードでは丁寧に接することが当然なので、この法を破って裁かれる愚かな人間は殆どいない

このことはどんな仕事でもいえる。運転手、塾、学校、事務、マッサージ、風俗など、サービス業においても同じことがいえる。態度の悪い客には仕事をしなくて良いし、態度の悪い店員は解雇できる

たとえば塾で生意気で指示に従わない生徒には何も教えなくとも良いし、横柄な教師は解雇できる

・労働時間

法で夜間徘徊は禁じられているため、仕事は朝行って夜前に帰らなければならない。朝七、八時から仕事を始め、夕方五時すぎに仕事を終える。途中で長い昼休みが二時間は入るため、実働は七時間である

残業は法で禁じられている。早く出社させることも禁じられている

週休は二日である。これも法で決まっている。祭日がなければこれ以上働いてはいけないし、逆に休んでもいけない

曜日を予め決めておき、そこが年間を通じて休日となる。祭日と重なった場合、社員は固定給なので振り替えて連休とするが、バイトは時給なので振り替えない

よって週に働く時間は三十五時間である。日本より遥かに少ない。日本は二千四年現在で週五十時間以上働く人間が二十八パーセントであり、世界最悪である。ましてこれにはサービス残業を含めていない

アルバイトは労働時間が日本のおよそ半分ほどではなかろうか。その代わり大抵の人間が働く。また、大抵は大家族なので、何人もが働いていれば暮らすには少しも困らない

要するにアルバイトはたくさんで固まって暮らし、皆が分業して支えあい、一人に圧迫がいかないようにする家庭を基本とした社会である

日本は核家族が多く、父親が家族を養う金を一人で稼ぐことが多い。最近ではそれでは金が足りず、母親がバイトをすることが多い。その金で子供を塾や学校に行かせ、子供はバイトの一つもしないという家がある

これでは両親、特に父親だけに圧迫が集中してしまう。母親はバイトなので早くに帰るが、父親は十二時過ぎまで帰らないという家もある。当然育児など参加できるはずもなく、幼い子供に「おじちゃん、また来てね」と言われることもある

育児にも参加できず、夫婦の会話も減り、心が離れていく。家庭で話し合うことは少なくなり、思春期を迎えた子供は教育が行き届いていないせいで非行に走る

それでも苦勞して働いてた結果、成人病になって急逝してしまう人がいる。それだとまだ良い方で、病気が長引いて入院費で貯蓄を全て散財してしまうといったケースもある

現在の日本ではこれは決して稀なケースではない。苦しんで死ぬために苦しんで働いている。これは悲劇である

そして本当の悲劇は、これが悲劇であるのに他の家庭もそうだからといって我慢してしまふところにある

アルバイトでは決してこのような悲劇を生まないようにこのような制度を採っている。つまり、圧迫の分散である。みんなが少しずつ働いて暮らせる社会である。大勢が少しずつ働くので失業者も少ない

・特別な労働時間

ディアセルとメルセルは一年で最大の祝日である。この日は必ず休日になる。また、この日の前後数日間も休日にして計一週間ほど休みを取ることも多い

ディアセルとメルセルのちょうど一ヶ月前から当日までは労働時間が特別に変わる。この期間はいくらでも働いて良い。今までに溜まった仕事や研究や勉強などをここで一気に解決する特殊な期間である。この期間は会社や学校などに寝泊りすることもできる

アルバザードの人間は普段あまり働かない。アルティス教の教えに従っているからである。ところが彼らは決して怠けているわけではない。仕事に緩急を付けているのである。集中するときは集中し、休むときは休む。彼らはこの緩急の付け方が非常に上手い

とにかくアルバザードの人間の集中力は凄まじい。ディアセルとメルセルに向けて一ヶ月前からは労働時間が解禁となり、そこからは凄まじい集中力で働く。一年のうち、約二ヶ月間が異常に働く時期である

一日に数時間しか寝ず、物もろくに食わずにひたすら仕事に集中する。酷いと一日二十時間ほど働くこともある。仮に毎日十五時間を一ヶ月間働けば、四百二十時間働くことになる

普段は週三十五時間を四週間なので、月に百四十時間である。実に四百二十時間というのは三ヶ月分に当たる時間である。これがディアセルとメルセルにそれぞれあるのだから、一年十三ヶ月ある中で、実際には十七ヶ月分働いていることになる

十七ヶ月だと二千三百八十時間になる。三百六十五日で割ると、一日当たり約六時間半である。また、五十二週で割ると一週間当たり四十五時間になる

ディアセルとメルセルがなければ週三十五時間の計算だが、これらを入れると四十五時間になる。ここまで来ると日本との差が大分縮まってくる

実際にはこの期間には十五時間以上働く日もあるため、週三十五時間を越える結果になるだろう。こうして見ると意外とアルバザードの人間も働いているといえる

さて、一ヶ月前といっても当日の数日前から休みにする人間もいるので、実際は一ヶ月弱である。だが最も多いケースは一ヶ月前から猛烈に働き始め、当日の一日前に休んで準備をし、当日も休んで祝い、そこから四日ほど更に休むというものである

この期間の凄まじい集中力は当日まで続く。当日の祝い方も実にエネルギッシュである。とにかく溜まっていた物を全て出し切るかのように放蕩して遊び倒す

そしてそれが終わると皆一斉に張り詰めていた気が途切れ、死んだように倒れこむ。実際に毎年何人か死ぬ。それでも誰も止めない。毎年人が爆発事故で死ぬのに花火をあげるのと同じである。そういう慣習なので誰もわざわざ疑問には思わない

倒れこんだ人は暫くは何もする気になれず、とにかく寝て過ごす。回復に数日はかかるため、皆四日ほど休みを取るわけである。二日三日もすれば治ってくるので、残りの休日は生活リズムを元に戻すのに使う

とにかくこの時期の集中力は凄い。体が全身全霊仕事に集中するので気が張り詰めて風邪を引くこともまずない。仮に引いても根性と気合で無理やり治す。このときばかりは平然と薬漬けにしてでも働く

アルバザードのこの風習は日本人から見れば奇異に見えるだろう。だが、アルバザードからすれば毎日奴隷のように働く日本人の方が惨めである

尚、ディアセルの方が大きい祭りなので、より集中力も高まる

・労働場所

労働は店舗やオフィスで行うことが多いが、在宅で行うこともできる

在宅の場合は大抵ノルマがあり、それをこなしていく。在宅勤務は移動時間がないので合理的であり、人気がある。会議や報告などをネットを使って行うため、会社との繋がりも希薄にならない

・会議とプレゼン

円卓のテーブルに座って行うことが多い。アルバザードの論議の形式をきちんと守っているので、特に会社の会議だからといってふつうの論議と異なる点はない

議長が司会をし、発表者が発表をする。プレゼンも同じである。一通り発表が終わると質疑応答になる。それが終わると議長が結論を出す。結論が決まらない場合は候補をいくつか絞り、多数決で決定する

ただの発表会の場合は結論を出す必要がないので質疑応答の後、議長や発表者から簡単

なまとめがある

最後に次回の会議日程や今後の活動内容などを決め、終了する

着席や退席の順は自由で、上下関係によって順番が決まることはない

・商談

会議と基本は同じ。交渉相手と商談について話し合い、最終的に結論を出す。商談は一回で行われることが多いため、議長はいない。会議を一回で進めるようなもので、交互に自分を意見を言っていき、最終的に結論を出す

客と売り込む側に上下関係はない。日本は明確な上下関係があり、接待が横行する。ところがアルバザードでは接待は法で固く禁じられている

・入札

入札は日本と同じやり方である。たとえば建設業が入札を行う場合、いくつかの会社が会場に集まる。自分の会社はいくらでこれを建てられますよという見積を立てた金額を紙に書き、それを箱に入れる。全社が入札を終えると紙を開き、一番安く仕上げることのできる会社に仕事を依頼する

価格競争を防ぐために談合が行われることがあるが、これは固く法で禁止されている。談合を行うと入札の意味がなく、入札が形骸化するためである

談合をするくらいならそもそも入札を止め、いつの回ほどの会社が引き受けるという協定を結ぶ方がよい。これなら法に反しない

学校

・通学

ふつうは最寄の学校へ行く。勉強は個人でするものと考えがちなアルバザードは学校のレベルを気にしない。どの学校も熱心に教えるため、そうそうレベルの差はない。だから無理して遠くの学校へ通うことはない

よって通学時間は一時間弱である。徒歩、自転車、電車、バスなどを利用していく

・学習時間

学校と会社はほぼ同じ時間に始まって同じ時間に終わる。つまり、七、八時から始まり、昼に二時間の休みを経て五時に終わる。実働は七時間である。休みは週二日である。ゆえに週三十五時間の学習時間が設けられる

詳細は通勤と同じ

・授業

授業が八時から始まる学校の場合、実際には十分ほど前に来て朝礼を行う。担任が出席確認や何らかの告知をする。その後授業に入る

授業は一コマ五十分である。休み時間は十分で、合わせて一時間である

八時から始まる学校の場合、十二時までに四コマの授業がある。頭を使う難しい学問はこの時間に集中させる

四時間が終わると昼休みである。二時間ある。三十分で昼食を採り、一時間ほど歓談などをし、三十分ほど寝る。寝る場所は主に校庭である。軒の下と空の下がある。雨の日は軒の下に集まる。皆思い思いに芝生などでうつらうつら眠る

昼休みが終わると二時である。そこから五時まで三コマの授業がある。ここでは午前の復習や、複雑に頭を働かせない種類の学習に勤しむ

五時になると担任の教師が終礼をする。今日の変った出来事や明日以降の行事等に関する告知を行なう。そして十分間ほどで解散となる

授業はチャイムと同時に始まったり終わったりする。時間に正確に終わらせたり始めたりするのが教師の義務である。ゆえに生徒はチャイムが鳴ればまだ話が終わってなくとも退席して良い

教師はチャイムが鳴る前に必ず終わらせようとする。誤って長引かせてしまい、もし鳴ってしまえば教師は「チャイムが鳴りましたので、申し訳ありませんが、ここで中断させていただきます」と謝辞して即座に終わらせる

生徒にしてみれば中断されるので続きが気になる。これは中途半端で良くないことである。だから教師は尚更時間通りに終わらせようとする

授業中、教師は生徒に名指しで質問して答えさせる。また、生徒が教師に質問することもある。時間の都合上長くなる場合は個別に後で生徒を呼び出す

授業中の飲食は可能である。勿論、こぼしたりしないように注意する。ただ、可能といってもアルティス教徒は決められた時間に飲食するので授業中はふつう食べない

それにそもそも食べながらの勉強は胃に血がいかなくなって消化に悪い。ただ、何かを飲みながらというのは多い

教師もまた飲食可能であるが、実際に食べる人は少ない。ただ、喉を潤すために何かを飲む人は多い

授業中にトイレに行くのは自由である。断りなしに退席して構わない。また、事情があって帰る場合も自由に退席できる。むしろ一々名乗りを上げて報告するのは授業を中断するので迷惑である

教師側もトイレに行ける。ただ、生徒とは立場が違う。教師は一人しかいないわけだから教師がトイレに立つと授業が中断してしまう。だからできれば事前に行っておくのが好ましい

尚、私語は厳禁である。授業は録音されているため、私語は慎んでもらう。私語をすれば退席させられるし、最悪退学させられる。また、授業中に関係のない行動を取ったり、騒いだり、暴れたりしても同じ処分である

因みに、寝るのは構わない。誰も注意しない。但し、鼾がうるさいと起こされる

・宿題（予習と復習）

宿題とは分析すればつまりは予習と復習のことである

アルバザードでは予習より復習の方が遥かに大事とされる。一足先に学習することよりも、確実に今日やったことを習得する方が大事とされる。だから事実上、宿題といえば復

習を指す

アルバザードは勉強に対する意識が高いため、宿題をわざわざ点検することはない。次回の授業についてこれなかったらそれが宿題を忘れた証であると解釈される。実際にやってもできませんでしたでは許されない。努力しても結果がでなければ教師には伝わらない

それに点検しないことは教師の負担を減らすことにもなる。その分教師は授業計画のための時間が増え、質の良い授業を提供できる

教師は必ず授業ごとに宿題を出す。その内容は主に復習であり、今日やった授業に出てきた中で最も重要な部分の確認である。教師はここが一番大切だから復習して覚えておくようにと指示する

宿題に関して特にプリントを刷ったりといったことは資源の無駄なのではない。むしろ電子データを配信するかダウンロードさせることの方が多

・ノートと板書

生徒は教科書を持って学校に行くことはない。弁当と筆記用具とメモ類、及び参考書を持参する。そしてもう一つ、モバイル型のパソコンを持っていく。アルバザードでは教科書はこの端末に保存されている

教師は端末のデータを教科書として使い、授業を進める。また、教師は板書をしない。授業前に板書内容を電子データ化しておき、それを配信してから授業を始める。毎日配信するのは面倒なのでまとめて配信することも多い

教師が板書をしないので授業の効率は格段に増す。生徒も板書を写すだけで終わりという無意味な授業を受けなくてすむので学習しやすい

教師は板書や教科書のデータを元に、生徒と議論を交わすような説明の進め方をする。日本と違って一人で呟くように説明して板書して終わるということはありえない。貴重で短い五十分を効率良く使うためには日本のような非合理的な授業は許されない

尚、教室には必ずホワイトボードがある。黒板はない。教師は随時説明しながら必要があれば追加情報等をホワイトボードに書き込んでいく

一方、生徒もノートを持参しているが、これは板書コピーではなく、メモ用として使う。授業中に起こった発言や教師の説明の中で重要なものを書いていく。頭の中だけでは混乱するというときにメモに図説などを自分でして、情報を整理する

逐一教師の言葉を写すのは愚行である。ノートはメモとして使う。そして後から重要なメモはまとめて電子データに登録すれば良い

・授業のデータ化

全て授業の内容はレコーダーに記録され、日付とクラスと教師と学科が記載された上で電子データの形で保存される。全ての授業内容は閲覧可能であり、図書館が管理している

・掃除

学生が学校を掃除することは一切ない。クリーナーがいるので彼らに任せる

但し、だからといって学校を汚せば罰せられる。ゴミを捨てたり床に唾を吐いたりしてはならない

・部活

アルバザードは個人主義の傾向が強く、つるむことを嫌う。ゆえに部活、同好会、クラブ、サークルの類は少ない。それゆえ、学校にはこういったものが備わっていない

部活などの同好会は学校を超えた範囲で行われる。そもそも学校の中だけで集まってやることに合理性は少ない。同じレベルと同じ年代の人間しか集まらないからである。切磋琢磨するには全く違う環境の人間と集まった方が良い

そういうわけで部活等は学外で行われる。ネットや街の広告で会員を募集しているので、そこに入って行く。部活というより、同好会といった方が正確であろう

さて、同好会は有料と無料のものがある。営利目的でないところが殆どであるから、有料のところは維持費を請求しているだけである

入会と脱退は自由である。入会もふつう試験はない。ただ、敷居の高い同好会は参加資格を課することがある。会のレベルを高く維持するために必要なことで、何ら悪いことではない

・学生会と委員会

学生が自治を行うために学生会というものが存在する。学生は自動的に学生会のメンバーとなる。学生は何らかの委員会に振り分けられる

委員会はいくつも種類がある。学生委員会（つまり生徒会）、美化委員会、風紀委員会などが存在する。これらは全て学生会の下位区分である

どの委員会に入るかは選択可能であるが、人数が偏れば適正審査が行われる。くじ引きでは能力を測れないのでくじ引きは実施しない

委員会の中で一番偉いのは学生委員会である。ここの委員長が生徒で一番偉い

レイユの時代はミロクが選挙を禁止していたため、委員長は選挙でなく審査で選ばれた。アルテナ以降は委員長は選挙で選ぶようになった

選挙は毎年最後に行われる。来年度の在校生の中から新入生を除いた誰かが学生委員会の委員となる

委員会の集合は日が決まっている。毎週か隔月、或いは月ごとに行われる。大抵は同じ曜日の同じ時間に行われる。大抵は午後の授業を切って、そこで集会を開く

週一回の場合は一コマだけ切ることが多い。隔週の場合は二コマ切り、隔月の場合は午後の授業を全て切ることが多い。どの形式にするかは学校によって異なる

・試験

試験は毎年二回実施される。ディアセルの直前と、メルセルの直前である。卒業見込み生にとってはメルセルの直前の試験は卒業試験でもある

試験は授業と同じ時間割で行われる。記述式の試験で、マークシートはあまりない

また、筆記試験の他に面接試験もある。口頭で質問される事項に答えられるかがポイントとなる

試験の結果は○,△,し,∪で評価され、∪は赤点である

評価は絶対評価である。だからその気になれば全員が○でもありえるし、全員が落第することもある

・入学式と始業式

ここからは年間を通して行事について述べる。まずは入学式であるが、これはガイダンスと一緒に行われる。二年次以降は入学式の代わりに始業式が行われる。実質両者の間に差はない。入学式の方が学校説明が入る程度である

ガイダンスではクラスや担任の発表が行われ、今年の履修科目や授業の時間割が発表される。また、年間行事の予定表なども配信される。更に自分がどの委員会に属すかも告知される

段取りは、まず校長が代表で一言数分で挨拶を述べる。そして教師側が代表者を出して上で述べた発表や配信を行う。それから学生委員会の告知があり、誰が委員の紹介があるそれが終わるとその日は終了となり、帰る。従って午前中に終わる

・全校集会

全校集会はない。全校朝礼のようなものは行わない。学校で事件が起きたときに緊急で集会を開くことがあるが、その場合は大抵昼休みの一部を削って行う

・体育祭（運動会）

体育祭は実施しない。マラソン大会もない。やりたい人は学外で同好会に参加すれば良いだけの話である

・音楽祭

音楽祭や合唱祭も存在しない。やはり同好会で行えば良いとの判断である

・学園祭（文化祭）

そして学園祭もない。部活等がないことから必然であろう

・卒業式と終業式

卒業生にとっては卒業式で、在校生にとっては終業式である。入学式と始業式以上に差がない

卒業式は最後の授業日の最終コマに行われる。校長が出てきて一言挨拶をし、卒業生の代表が挨拶し、学生委員会が挨拶して終わりになる。卒業証書の授与や謝恩会等は行われない。パーティがしたければ好きなもの同士勝手に集まる

また、卒業アルバムもない。後輩の女にボタンをあげるなどといった習慣もない。教師にお礼参りする習慣もない。そんなことをすれば直ちに犯罪者として逮捕される

総じて非常に簡素である。日本人には変に見えるだろうから、こう考えてみてはどうだろうか。つまり、学校を塾だと考えるわけである。塾は一々卒業式など行わないし、アルバムなども作らない。尤も、日本の最近の塾には学校に近いものもあるようだが

卒業生は卒業式の後、メルセルを祝って数日休み、それから次の学校へ入学する

在校生は終業式の後、メルセルを祝って数日休み、それから新学年を迎える

・出席

出席は成績に関与しない。教科書等のデータは配信されているので、教師がいらないと考えれば自分で学習しても良い。要は試験に受ければ良い。だから出席は自由である。自信があれば出なくても構わない

休むからといって報告する必要は一切ない。途中から来るのも自由だし、来たからといって来たことを報告する必要もない。また、途中で勝手に帰っても構わない

だがそれでも教師は毎日出席を取る。皆勤賞をカウントするためである。だから言い換えれば一度休んだ生徒の出席はそれ以降取らなくても良い。日々出席を読み上げられる数が減っていくのは皆勤賞をもらおうという者にしてみればある種のプレッシャーにもなる

・長期休暇

アルバザード、特にアルナは気候が安定している。また、社会も発展しているので空調

も良く管理されている。そのため、暑かったり寒かったりして授業に身が入らないということはない。ゆえに長期休暇は存在しない

長期休暇の本質は授業に身が入らない期間は休むということにある。アルバザードはそもそも普段から長く授業をしないため、長期休暇は必要ない。まして好きなときに休めるので、長期休暇は必要ない

つまり、アルバザードに夏休みや冬休みや春休みといったものはないということである

・サボリ

自由に出席できるということはいくらでもサボれるということであるが、サボりは厳禁である。旅行に行くので欠席したり、病気なので欠席したり、仕事や研究があるので欠席したりするのは構わない。だが、休んで街に繰り出して遊ぶのは厳禁である

徘徊して遊びまわるのは法で禁じられているのでそんなことをすればすぐに逮捕され、退学となる

・科目

教養教科だけでなく実技教科もある。体育は学校でなく、別所のグラウンドに集合して行う。これは一日がかりで行う。ゆえに体育がある日は学校にいかない

・校舎

校舎に規定はない。特に一目で学校と分かる形はしていない。校舎は学校によってそれぞれで、大抵は大きくて綺麗である。デザインも優れていて、美しいものが多い

・校庭

運動会や部活や学校での体育がないため、校庭にグラウンドはない。全て庭になっている。芝生などが植えられ、憩いの場となる。軒のあるところもある。遊具はない

昼休みには生徒が校庭に出て、遊んだり寝たりする

- ・学食

食堂が敷地内に独立している。建物の形は学校によって異なる。安価で食べることができる。昼食時と夕食時に利用できる。また、寝棟の人のために晩ご飯の時間も利用できる

- ・体育館

存在しない

- ・プール

存在しない

- ・講堂

入学式などの集会を行うために独立して存在する。形は特に決まっていない

- ・教室と廊下

講義よりも演習中心の授業なので、全て円卓である

席順は決まっていない。来た順番に好きなのところに座る。但し、教師は席が決まっている。ホワイトボードの前である

一クラスの人口は二、三十人である。教師の席の後ろにはホワイトボードがある

教師に向かって生徒が座ったとしよう。生徒から見ると教師は前である。生徒の後ろにはロッカーがある。ここで左側に窓があるとすると、入り口は右になる。右側にはふつう、日本と同じく二つ入り口がある

窓にはカーテンがある。サッシのところもある

テレビは置いていない。OHPなどの各種投射機や、各種メディアを再生する機器が揃っている。ホワイトボードはずらすとスクリーンになっている。投射機を使う場合はこの

スクリーンを利用することもある

尚、ロッカーは人数分あり、セキュリティ度が高い

また、スピーカーはない。スピーカーは廊下や校舎外にある

廊下は幅広く、ぶつかる心配がない。かといって走るのは禁止である。但し罰則は弱い。

しかし事故を起こせば罪が重くなる

廊下には各地に消火栓がある。また、廊下と教室の境には上方にプレートがあり、何番の教室か分かる仕組みになっている。日本と同じである。つまり、教室のドアの上のところに何年何組と書いてあるのと同じである

また、教室のドアはスライドドアではなく、押して入るドアである。出るときは引く。生徒の往来が激しい休み時間中はドアを開放しておく。開閉があると廊下から入ってきた人によって出ようとした人がドアに吹き飛ばされて怪我をするからである

それでも冬などの寒い時期はドアを閉めておきたい。そのほうが寒くないし暖房代もかからないからである。そこで大抵のドアは透明で、中が透けて見える

しかし、外から見えるということはドア側の生徒がいつも誰かに見られるような不快感を覚えることにも繋がる。教室内のプライバシー保護の点もあり、教室のドアは休み時間は透明だが、授業中になると自動で曇りガラスに変化するようになっている

・職員室

日本のような職員室はない。教師の部屋は全て個室である。その他に教師が集まって会議をするときに使う会議室がある

個室は六畳程度の広さである。本棚や机などが置いてある。ただの講師でも部屋がきちんと割り当てられている

教師の数は少なくないので、その全てに部屋を割り当てると大層なスペースがいる。そのため、教師がいる部屋は校舎と繋がった別棟にある。教師棟である

教師は一日のうち、全てのコマで授業することはない。連続しても二、三コマである。そのため、教師は授業が連続する場合は部屋に帰らない。必要な資料を鞆に入れて教室がある学生棟へ向かう。そして授業が一段落つけば部屋へ戻る

また、職員棟には学科ごとの事務室があり、事務手続きの一部をここで行う

・保健室（保険棟）

校舎とは別の建物である。百平方メルフイはあるので、かなり広い。一度にたくさんの患者を診ることができる。日本の保健室と違っていい加減ではない。生徒のコンディションを守るため、専属の医師を抱きかかえている

生徒は具合が悪くなればここで診てもらえる。料金は不要である。診療設備も整っていて、レントゲン等も撮れる。奥にはベッドもあって、暫くそこで休むこともできる。但し、入院はできない

診察範囲は広いが、全てを網羅しているわけではない。腹痛や熱や擦り傷など、学校で起きやすい日常的な病気や怪我を想定しているので、慢性的な病気や怪我は原則として念頭にない。たとえば歯が痛くても歯医者機能はない。痛み止めを出してもらう程度である

また、手術も行っていないので、急性虫垂炎のような外科的な手術が必要な緊急事態の場合はすぐに大きい病院に搬送する。但し、保健棟でも搬送するまでにできるだけ治療は行う

学校は広いため、あまりに具合が悪くて保健室に辿り着けない場合、クラスの保険委員が保健棟に連絡し、担架で運ばせる

・寝棟

ディアセル前やメルセル前の集中期には学校に泊りがけで勉強する人が多い。だからそのような場合は寝棟という場所に泊まり込みをする

寝棟は校舎とは独立している。アルバザードはプライベートな時間における集団の部屋を囚人の部屋とみなして酷く嫌う。ゆえに寝棟は全て個室である。他の棟と同じく同じ構造のフロアが何階にも聳え立っている

個室の広さは一畳程度である。一見狭いが、集中期にはたくさんの生徒が寝泊りするため、狭くなければスペースを確保できない

そもそも寝棟に泊まるのは勉強中の学生である。しかも単に寝るためだけの部屋だから

家具は一切要らない。勉強道具の入った鞆や資料を置く場所と寝具さえあれば済む。だから個室にはベッドと物置台と本を読むための明かりと目覚まし時計しかない。机もない

風邪を引かせないように、廊下の空調設備は整っているが、部屋に空調設備はない。ドアに換気のための通気口がある程度である

では夜は寒いではないかと思うかもしれないが、無人の状態の部屋は全て開放されているので空調が整った廊下と同じ温度になっている。一度人が入ってドアを閉めれば、外との換気が行われるのはドアの通気口からだけである。そうすると廊下の暖気が入ってくるので寒くならない。尚、個室には窓がなく、外の風は絶対に入らないので尚更安心である

部屋のスペースを効率良く使うため、個室のドアは引いて入るドアである。廊下側に開くドアである。つまり教室とは逆である

それと、この絶妙な狭さには他にも理由がある。一畳程度の部屋にはどうやっても一人しか入れない。もし二人収納できたらどうなるか。不心得なカップルが勉強以外の目的で使うことが目に見えている。また、目の行き届かない個室であることを良いことに強姦が横行しかねない。だから一人入ってギリギリなスペースしかないわけである

セキュリティに関してだが、個室には勿論中から鍵がかけられる。また、深夜になる前の廊下には見回りがいる。更に深夜の廊下には監視カメラが作動している

夜に具合が悪くなれば廊下の内線電話で保健棟に連絡できる

・図書館

図書館も独立した棟である。学術性の高い本が蔵書されている。新聞や一部の雑誌も保管されている。開架には人気のある本が置かれ、自由に読める

蔵には人気の少ないものが保管されている。蔵のものは置かれているパソコンなどの端末からデータを探し、係員に告げることで出してもらえる

また、そもそも端末を利用して本の内容をダウンロードすることもできる

本の貸し出しは行っていない。本は閲覧室で閲覧するのみである。欲しければ本屋で購入する

資源の無駄なのでコピー機も置いていない。必要があれば情報を自分の端末にダウンロードする

図書館の良いところは絶版の本も電子データではなく本の形式で読めるということであ

る。ただ、持ち出しはできないし私物化もできないので、本当にほしいなら図書館は役に立たず、中古で手に入れるしかない

・事務棟

学校を経営したり運営する人間がいる棟。学校の事務や運営を行う。学長室（校長室）は職員棟にあるが、理事長室はここにある。ふだん学生はここに用はない

日本の場合、大学にこういった棟がある。学生は定期券の購入のため通学証明書をもらいにいたり、院への進学や留学や就職についての相談をしにいたり、授業料についての質問をしにいたりする

だがアルバザードではアンスがあるので学生ということは分かるため、証明書はいらない。せいぜい留学や進学に関する説明を聞きにいたりする程度である。主に授業料は税金から出るのであまり相談しにくくもない

・自治棟

全ての委員会が収められている棟。つまり学生会が納められている棟。また、学生会に加えて非学生会の自治会が収められている棟

全ての会に個室が設けられている数階建ての建物。委員会などを行うときはここで集まって会議を開く。個室は教室と同じ作りである

出来事

宴会

宴会は好きなもの同士が寄り合って行う。会社や学校が開くことはまずない。特に会社の場合、接待は法で禁じられているため、社外との宴会はより一層ない

アルバザードでは宴会は好きな個人同士が集まって楽しむもので、付き合いではない。公の別に仲良くもない連中と宴会を開くことはない。日本の学校などは良く入学後に懇親会を開催するが、アルバザードではおせっかいとみなされるため、行われない

ゼミやクラスでの飲み会もない。仲良くなってからならあるが、わざわざ無理に仲良くしようと始めの段階で宴会を開くことはない。年間を通して勝手に仲良くなれば開くし、仲良くならないままなら開かないまでの話である

そういうわけで宴会は完全に楽しむ場である。仲良いやの間だけの集まりで、非常に閉鎖的である。赤の他人が輪に入れば場がぎこちなくなる。ただ、輪のメンバー全員には面識がなくとも、そのうちの誰かと仲が良ければその人の紹介で輪に入れてもらうことがある。この場合、他のメンバーはできるだけその新参者を温かく迎えようとする

宴会はふつう夜に開かれる。場所は誰かの自宅が多い。飲食店を利用することもある。夕方から始めて飲食店で食べ、それから誰かの自宅に行く場合と、飲食店で夜通し食べる場合がある

夜まで飲食店にいてそこから外に出るのは深夜徘徊になるのでできない。だから早いうちに食べて誰かの家に行くことが多い

誰かに家に集まる場合は持ち寄りパーティである。公平を期すため、ホストは場所を提供し、それ以外のメンバーは飲食物などを持ち寄る

誰がホストになるかという決まりはないが、傾向はある。みんなの家から近い場所にある人の家が多い。また、大きい家に住んでいれば選ばれやすい。また、グループのリーダー格も選ばれやすい

宴会では酒を飲んだり遊んだり話をしたりゲームをしたりする。この辺りは日本と同じである

また、客はホストの家族に礼を尽くさねばならない。いきなり上がりこんで挨拶もないということはない。逆にホストファミリーは宴会の間、宴会の邪魔をしてはならない。途中で顔を出すことはない。彼らを隔離した場所で好きに過ごさせるのが礼儀である

ホスト自身も宴会に必要なコップなどを家族に持ってきてもらうというようなことはない。あくまで他の家族とは離れた関係を保つ

出席者のメンバーは一人ひとり家族に許可を取らなければならない。許可がないと後からメンバーの家族が苦情をホストに言いかねない。そうなると思わずきまずいので、きちんと許可を取ってからにする

許可がないのに来たメンバーは許可を取らせるか帰すのが礼儀である。かくまったり迎えたりすることは非道徳的である。夜になってもう帰せない時間に無許可が発覚すれば、先方に連絡して人力車や車で帰らせる。その際の費用は当然勝手に来た人が払う

宴会は楽しいものだが、だからといって浮かれて羽目はずして良いわけではない。けじめがない楽しみはいうなれば墮樂であり、許されない。きちんとした楽しさを確保するためにはルールを守らねばならない

メルセルとディアセル

メルセルとは元日のことである。アルバザードではこの日に新年を祝う。誕生日と違って主役がないので、みんな公平に祝い合う

家族や友人などと集まり、自宅で祝う。飲食店は休業なので使えない。また、この日は親が子供にプレゼントを挙げたり恋人同士でプレゼントを交換したりする

このプレゼントは *mel-AC* と呼ばれ、現金でも構わないが、大抵は予め欲しいものを相手に聞いておく。また、メルシャントは祝いに出席したもの全員にあげる義務はない

親から子などの一方的なものを除けば、メルシャントはあげた相手からもメルシャントをもらうという相互的なものである。従って、恋人や特別な友人同士の間だけで行われるのが常である

尚、親から子へ与えるメルシャントは親子の間であり、叔父や叔母などがあげることはない。叔父・叔母・祖父母・近所の大人などが子供にメルシャントをあげる場合は一方的なメルシャントでなく、もらった子供は相手にメルシャントを返す。一方的なメルシャントは親子の間だけであり、それ以外は相手が親戚の子供でも相互的なものである

メルセルには鏡を飾る習慣がある。誕生日に飾るものと同じだが、こちらの鏡は透明な水に漬けておき、水鏡にするといった違いがある

メルセルには *mel?* とって祝いあうが、この言葉はメルセルにだけ使える。その日を逃すと使えない。あけましておめでとうは元日以降も数日の範囲なら使えるが、*mel?* はそうはいかない

ディアセルはメル暦でザナの月ラルドゥラの日のことである。この日には一年で最大の宴会が行われる。グレゴリオ暦でいうと七月十九日ごろを指す。アシェットでは慣例とし

て毎年ディアセル付近になると大会議を催している

ディアセルには一年で最大の祝いを行う。メルセルと同じく飲食店が休業なので自宅で祝い、 lc-u-A と呼ばれるプレゼントを交換する

ディアシャントは yel-A と同じである。即ち、親から子以外は相互的で、現金は無礼でない。メルシャントと違うのはディアセルが年で一番の祝いであることから、高価なものも取り扱うということである

ディアセルには透明な水の入った器を月の下に晒しておくという習慣がある。尚、器にはその日の月齢を書いた鏡を沈めておく。因みにこれは天候に関わらず行われる

また、ディアセルには桃を食べる習慣がある。この桃は生で食べても良いし、調理に使っても良い。この習慣は、ディアセルの語源であるリディアを象徴する果物が桃であるということと、この時期辺りから実際に桃の身が成熟することから生まれたものである

また、桃は cyeA というエルトが司るものだが、イプセンは桃と共に長寿も司る。そしてこの日に桃を食べるのは非常に縁起が良いと考えられている

ディアセルには皆で lc-r と行って祝いあう。 yel-r と同じく当日にしか使えない

尚、メルセルとディアセルには前夜祭がある。 yelJerJ と lc-JerJ である。前夜祭といってもその日の朝から終日行われる。だからふつうはこの日は休みにして働かずに遊ぶ

前夜祭は深夜でも自由に外に出れる。街は祭りで大騒ぎとなり、パレードや花火が行われ、出店も多く出る

店で働く人も警備員も医者も軽犯罪の囚人も一日中は働かず、何交代かで店番する。空いた時間は遊んで回り、楽しむ。この日に終日働かされる人はまずいない

そして深夜十二時前に前夜祭は終わる。十二時を迎える直前にカウントダウンが始まり、十二時になって当日を迎えたら yel-r , lc-r と言い合う。そして祭りは完全にお開きになってそぞろに皆帰っていく

当日は好きなもの同士や家族で過ごす時間である。誰も働かないので祭りすらできない。病気や怪我で倒れても病院も殆どやっていない。救急や消防や警察も殆ど機能しない。だから体調を崩さないよう、気を張り詰める

タクシーや電車も動かないのでひたすら街は静かである。当日は仲間内や家族で宴会を開く。タクシーなどが無いので車や自転車などで仲間の元へ向かうことになる

ただ、一般に、当日の宴会は家族と祝う。交通の不便さも原因の一つだが、恋人や仲間

より家族の方が結び付きが強い

だから仲間や恋人との宴会は前夜祭に済ませておくことが多い。同時に、プレゼントを渡す場合、当日会わない仲間や恋人には十二時を回った時点で渡しておくことが多い

誕生祝

誕生祝は子供が生まれると行う。といっても生まれてすぐだと母親と子供の負担になるので、母親の回復を待ってから日取りを決めて行う。大抵は二週間か一ヶ月してから行う

祝いには親族と仲間を招く。ふつう子供がこれから暮らす家で行う。ホストは料理等を用意する。その代わり参加者は祝い金を持参する

祝いは夕方から始まり、夜に終わる。帰れない人は泊める。それは面倒という場合、そもそも昼ごろから初めて夕方に終わらせることもある

祝いでは赤ん坊を参加者にお披露目する。赤ん坊は白い布などに包んでおく。皆に正式に名前を告知する

エーステをあげる親は、この時点で子供にあげることが多い

結婚式

結婚は個人間で行うものである。家と家の結婚ではない。その考えが原因でアルバザードの結婚式は簡素である。日本の現在の結婚式と比べれば遥かにじみである。なぜか？

日本において結婚とはそもそも家と家の結婚であった。見合いという奇習はその典型例である。そして家と家の関係を他人に知らせる必要があった。だから他人を招いて披露する。それが結婚式を行う理由である

また、どの女がどの男のものになったかを披露するという意味合いもある。それも他人を招いて式を行う理由である

アルバザードの場合、二つ挙げた理由のうち、前者が欠けている。だからその分日本に比べて式が簡素である

アルバザードの結婚式はディアセルなどで行う宴会とあまり変わらない。違うのは仲間内だけでなく、家族も含まれることくらいである

結婚式は夫婦の自宅で行われる。夫婦が独立しなければ、これから継続して住む方の家で行う

特に新郎新婦は変わった服を着ることはない。キリスト教ではないので、指輪の交換や誓いのキスはない。派手なケーキなども一切ない。ゴンドラなど降りてくるはずもない。アルティス教徒なので神父も勿論いない

ただ、ただの宴会よりは公的であるため、新郎新婦はアルティス教徒の服を着る。ふだんはジーパンで偶にルフィという人も、この日は優先してルフィを履く。勿論季節によってはセリアを着たりもする。いずれにせよ、純白のドレスなど着ない

宴会は夕方から始まり、長いと夜を徹する。そして翌日から淡々と夫婦生活が始まる

これが常識であるため、女は結婚式に勝手な妄想を抱くことはない。二千四年の日本における結婚式の平均費用は二百八十万だそうだが、一夜のパーティにそんな莫大な費用をかけることは常軌を逸しており、放蕩であり、罪悪である

アルバザードの女はそのような結婚식을望むことはおろか、夢見ることさえない。日本の事情を知れば理解に苦しみ、放蕩を蔑む

結婚式ではホストとなる夫婦とその家が宴会の費用を出す。これは持ち寄りパーティではない。その代わり出席者は祝い金を持参する

アルバザードは人に対して自分を祝ってくれと言うことを嫌う。また、祝ってくれといわんばかりの態度をすることも嫌う。だから結婚しても周りにはあまり言わない。言うとな式を開かせ、祝い金を持参させることになるからである

ただ、本当に仲の良い者には喜んで伝える。これは流石に伝えないと失礼になるので、祝い金はありがたくもらう。仲間内も喜んで祝い金を出す

尚、式に会社の人間は来ない。勿論、個人的に仲が良ければ来るが、まず個人的な深い付き合いがないと来れない。まして取引先や関連会社の人間が来るということは広義の接待に入るため、違法である。但し、偶々その会社の人と友人だった場合は仕方がない

妊娠・出産・名付・産後

合法的な妊娠の場合、妊婦はかなり厳重に守られる。守るのは主に夫の役目だが、家族ぐるみで行われる。就職している場合、かなり長い産休が与えられる。妻だけでなく夫にもかなりの産休が与えられる。しかも産休中は税金によって有給である

出産費用も税金から出るので経済的な不安は払拭される。また、産後の育児休暇も長く妻と夫に与えられる。これも税金によって有給である

尚、名付けはふつう親によって行われる。名前は歴史上の固有名詞かアルカの一般名詞から付けられる。この名詞は制アルカでも古アルカでも良い。古アルカから作るとエーステが作りやすいという利点がある

男女の名前は異なっているものと共有できるものがある。アルデスやルフエル、リディアなど、有名な歴史的な固有名詞はその性別に合わせる。アルデスで女というのはおかしいし、リディアで男というのもおかしい

だが >cA- のような名前は固有名詞ではないのでどちらにも使える。だが、花の文化的イメージが男に合わないため、ふつうは女の名前になる。特に ccAcAcA はイーディス自体が女である上に花であるからますます女の名である

尚、名前はふつう親が子供にそうなってほしいという願いを込めて付ける。或いは子供のイメージに合うように付ける。良い名前だと悪魔に連れて行かれるという文化はアルバザードにはない。そのため汚い名前や悪い名前を付けることはない。分かりやすい・綺麗・強い・喋りやすい・長くないなどの性質を持ったストレートな名前が好まれる

名前は戸籍に登録して初めて国家的に有効になる。戸籍は生誕後一ヶ月以内に届けねばならない。違反すれば税金による保証を受けられなくなる上に役所から人が調査に来る

葬式

葬式といっても結婚式と同じで宴会である。基本的には何も変わらない

人が死ぬと解剖するか否かを法で判断する。いずれの場合も遺体はアルティス教徒の服を着て、棺に入って家に帰る

遺体が帰った日の夕方過ぎに葬式を開く。家族及び、死者の深い友人のみが参加する。勿論、神父や坊主はいない

式は家で行う。参加者はホストに <cl>- と挨拶して、ご霊前に当たる金を渡す。参加者同士も <cl>- と言い合う

棺は葬式を行う部屋に置いておく。参加者は棺を開けて死者の顔を見る。ここで泣く人

が多い。死者に向けて「さようなら」と言ってから、最後に言っておきたい言葉を告げる。そして「お別れ」と言って印を組み、次の参加者と交代する

それを参加者とホストの全員が行った後、皆でその部屋で飲食をしつつ死者の話をする。長寿を全うすれば遺族は飲食しつつ歓談できるが、それが不慮の死であった場合や若者であった場合は食事などできる気分でないため、自動的に食事はしない。というか、料理が並んでいても手に付かない

だが、悲しみは人それぞれである。周りが悲しくて食べられないからといって自分だけ我慢する必要はない。食べられれば折角の食料を無駄にしてはいけないので食べるべきであるし、それで非難されることもない

ただ、幼い子供や伴侶をなくした人の悲しみは壮絶である。見ているだけで痛ましく、食べ物など喉を通らないのがふつうである。空腹になって耐えられないと思えるのは他人事だからである。もし自分がその人の立場なら数日は食べる気がしないだろう

つまり他人事だから空腹を覚えるわけである。葬式に参加するのは親族と仲間なので、相手の気持ちを慮れば当然他人事とは思えない。ゆえにその時点で空腹を覚える時点で不謹慎ともいえる

だからこの場面で自分が空腹を覚えること事態をアルバザードの人間は非常に恥ずかしがる。そして実際に食べ物に手を付けようとはしない。しても咎められないが、あえて我慢する

棺は皆から見えるところに置いておく。この風習は死者が蘇ることがあることから生まれた。死者は実際のところ偶に生き返ることがある。それを逃さないように棺は見えるところに置いておく

尚、葬式をする部屋は必ず風が入らないようにしておく。空調管理も一切しないで過ごす。夏は流石に暑くなって大変である

また、棺の上には棒を立てておく。何もしない限り倒れない安定した棒であるが、少しでも揺れがあれば倒れる棒である

更に、死者の口には糸を啜えさせておき、棺に仕掛けをしておく

なぜこのようなことをするのか

もし死者が生き返って声を出したり棺を揺らしても宴会をしている人の話し声でかき消されてしまいかねない

もし声を出せば口が動く。たとえ開かなくとも揺れる。するとその揺れを感知して口に啞えさせた糸が動き、棺の仕掛けを発動させる。するとその仕掛けが棒を倒す。これによって死者が生き返ったことを知らせる

また、死者が動いて棺を揺らせば棒が倒れ、これも復活を知らせる。そのために棒があるわけである

尤も、死者はふつう生き返らない。夜が明けて葬式が終わると火葬場へ運び、焼く。遺骨は遺言に従って扱われる。墓に入ることもあるし、庭の土へ埋めることもある

海や河川は国有なので勝手に捨てられても困るが、遺言でそう書いてあれば人情で目を瞑る。ただ、レジャーランドとしての海や河川や湖などに捨てられると気味悪がる客がいるので処罰される

また、変わったところでは遺族の骨を食べる人もいる。自分の家にとっておく人もいる。枕元に置いておく人もいる。アクセサリーにする人もいる。非常に稀な例では、危険を覚悟で手術で自分の体に埋め込む人もいる

特に、幼い娘に先立たれた父親や、幼い息子に先立たれた母親などに、こういう人が多い。そしてそれをアルバザードの人間は不気味な話ではなく、美談として聞く。映画でも感動物にはこの類の話がある

事故と災害と問題

・交通事故

交通事故はあまり起こらない。車と人はまずない。車が歩道に乗り入れて轢けば車が悪いし、人が車道に出て轢かれれば人が悪い。車道と歩道が区切られているので交通弱者という考えはない

自転車と人も道路で区切られている。自転車が人の歩く道に乗り上げる場合、必ず降りて手押ししなければならない。乗ったまま乗り上げるのは違法である。もしそれで事故を起こせば罪が重くなる

自転車を降りた人と歩行者の接触事故は歩行者同士の接触事故になる

ここからは同じ者同士が接触した場合について述べる

歩行者同士・自転車同士・車同士の接触事故は注意を怠ったり法を無視した走行を行った者が罪に問われる

たとえば後ろを向いて友人と喋りながら走っていて人にぶつかったら、その走っていた人が悪い

また、車の場合、居眠り運転や飲酒運転などをしていていた場合などに罪を問われる。尚、居眠りや飲酒は事故を起こさなくてもそれだけで違法なので捕まる

その他の事故一般

歩いている看板が落ちてきてぶつかったとか、階段から落ちたなど、事故一般の場合、保険に入っていれば事故の種類によって保険料をもらえる

また、事故が誰かのせいなら、その人からも慰謝料をもらえる。たとえば看板を誰かが落としたのならその人の責任である

火事

火事が起これば保険から金を受け取れる。全焼半焼という中途半端な区分ではなく、家具の何が燃えたとか、何の部屋が燃えたなどによって詳しく点数化される。その点数に応じた保険金が払われる

火事が他人のせいならその人から慰謝料を取れる。自分のせいならもらえない。まして自分のせいで他人の家まで焼けば慰謝料を払う

地震

地震で家が壊れた場合も火災と同じく点数化され、保険金をもらう。火事と違って誰かの責任ということは少ない

ただ、あまりに不自然な角度でいかにも倒れそうな彫刻を隣家が建てていたらどうだろうか。もし地震のせいでそれが倒れて自分の家に入り、誰かが潰れて死んだとしたらどうか。その場合は流石に相手から慰謝料を取れる

台風・雷・津波・豪雨・豪雪などの災害一般

全て地震などと同じ扱い

頑強な集合住宅が多いので、わざわざ戸に板を貼り付けるようなことはない

津波が思い切り襲い掛かるようなところにはそもそも住まないし、なによりアルナに海はない

雷は避雷針で大概は防げるので心配要らない。雷が酷いときは効き目のあるなしに関わらず、用心してブレーカーを落とす人もいる。へそを取られるという迷信はない

災害時は学校も仕事も休みになる。日本よりずっと低い程度の災害であっさり休日となる

労災

労災はバイトでも社員でも必ず入る。怪我をすれば労災が降りる。通勤時間中の怪我も労災に入る。但し、通勤途中であっても寄り道での事故の場合、降りない。まっすぐに行き帰りする際、及び出張や外回りの経路での事故の場合だけに労災が降りる

いさかい

いさかいが起きたときは第三者を交え、お互いの意見を良く言い合い、妥協点を見つけて解決する。アメリカのように一々法廷に持ち込まない

第三者とは街の弁護士などの法曹関係者や法に詳しい素人などである。素人はあながち馬鹿にできない。資格を持っていながら弁護士にならなかった人や、退職した人もいるからである

話し合っても解決しない場合は法廷に持ち込み、審議を受ける。民事の場合、裁判費用は敗者が持つ

アルバザードは個人主義で、犯罪以外には我関せずな人間が多い。犯罪は見つけたらその場の人間が集団になって団結し、食い止める傾向にある。強い民族である。ところが犯

罪にならない限り、人が何をしても関心を持たないのが自然である

様々な人がいて様々な個性がある。それが悪でない限り、放っておくのが礼儀である。だからアルバザードの人間は変な人を見つけても別に気にしない

なぜか瓶を庭に恐ろしく高く積み上げている人を見つけたとき、別に「何やってんですか」と問うことはない。何か理由があってやっているのだろうし、自分には関係のないことだから放っておく

だが、その人の行為が自分に害として及べば話は別である。その場合は断固注意する。泣き寝入りはしない。ここでいさかいが起きやすい。相手が素直に止めるとは限らないからである

ただ、大抵の場合、被害を受けている人が注意をすれば相手は自分に分がないことを分かっているので妥協案を提示することが多い。正面衝突のいさかいをすれば後々自分が損をするのは目に見えているからである

また、自分が被害をこうむっていても注意しないで黙認する場合もある。集合住宅が多いアルナではむしろこの場合が多い。どういうときにこうなるかという、自分も同じような被害を相手に与えているときである

隣家の木の枝が自分の庭に入ってきていて邪魔だとする。ところが自分のところの木の枝も同じく相手の庭に入っているとする。この場合、両者が共に木を切ってお互いのところに入らないようにすることは滅多に起きない。お互い様ということで目を瞑る

もし相手が文句を言ってくれば同じ文句を返す。するといさかいが生じる。そこで第三者を交えて話し合い、両者が自分の枝を切るようにする。だが、結局こんな面倒なことはしたくないので互い目を瞑るわけである

ところで、近所の子供がうるさくてしかも親が止めない場合は警察に通報する。子供を騒がせるのは管理不行き届きだけである

本来は親が子供を注意し、止めさせなければならない。親は最低限止めさせる努力はしなければならない。にもかかわらず子供が静まるどころか親が注意さえしないのはもってのほかである

ミロク以前はこういう馬鹿親が多く、ちょうど今の日本と同じであった。ところがミロクの教育革命によってこのような子供はことごとく社会から抹消しようという動きになった。ミロクは製造物責任法を親と子供の関係にも当てはめ、特に子供が小さいうちは親に

大きな責任を負わせた

警察に通報すれば警察が相手宅に訪問し、事情聴取し、騒がせた事実があれば罰金を課す。程度が酷ければ親を逮捕し、子供を労働所に送る

いうまでもなく通報者は匿名となるが、近所の人間が疑われるので復讐できないよう、長い間閉じ込められる

この徹底ぶりのおかげでミロク以降、馬鹿親は激減した。親は責任を自覚せざるをえなくなり、子供の教育により熱心になった

泥棒

セキュリティがしっかりしていることと、大家族なので常に誰かが家にいることと、そもそもアルバザードに貧困者が少ないことから、泥棒はまず入らない

泥棒が入れば警察に通報し、捜査してもらう。盗まれたものの代金は犯人が見つければ犯人に払わせる

もし見つからなければ保険会社に払わせる。だから当然警察は自作自演の泥棒でないかの疑いを家族にかけ、慎重に捜査する

恋愛

- ・法によって定められた恋人

日本の履歴書には配偶者有無の欄がある。結婚しているか否かが法的に重要で、雇用する際にも扶養などの関係で気になる事項だからである

だが、日本の履歴書に恋人の有無はない。恋人は法的になんら拘束力がないためである。つまり夫婦は法が認めても、恋人は法が関与しないということである

ところがアルバザードには配偶者は勿論、恋人にも法が関与する。つまり、一々恋人も国に報告しなければならない。このような面倒くさい作業が必要になったのはなぜか

ミロク以前の恋愛事情は公共の福祉から見て最悪であった。自由恋愛の名の下に殆どの人間には恋人ができた。本当に好きだからというよりは周りが作っているから焦りや見栄でという付き合いも多かった。自由恋愛が恋愛に対する脅迫観念を作ったわけである

また、その結果、初体験の低年齢化が進んだ。初体験を大事にしないため、一人当たりのセックスの回数が増えた

また、周りの友達が恋人を作ると自分も作らなければという強迫観念がとりわけ若者の間で起こった。そこで大して好きでもない相手を恋人にした

男はセックスしたいので女を探し、女は友達に馬鹿にされたくないのでも今までより簡単に付き合い、その結果今までより簡単にセックスさせるようになった

だが、実際はそんなに好きでなく付き合ったカップルなので破局は早い。まして飽食の時代の若者なので我儘で我慢ができず、人に対して献身的にもなれない

愛は最低限、献身性がないと成立しない。だから愛のない若者が簡単にくっついてセックスし、そしてすぐ別れるといった事態が横行した

まして一人に対して長く付き合うならまだ良いものの、実際は愛の薄いカップルである。男はセックスしたいだけだし、女は見栄で付き合っている。まして我慢も利かない。そこで彼らは相手に少しでも嫌なところがあるとすぐどころどころ相手を変えていく

付き合い始めは嫌なところが見えないので新しい相手が良く見えるが、次第に嫌なところが見えてくるのですぐ別の相手が良く見えるようになる。そこですぐに別れて別の相手と付き合いようになる

まして、ここまできると貞操観念も薄弱なので、一度に一人でなく何人とも隠れて付き合うようになる

加えて、貞操観念が薄くなることによって金欲しさの売春が横行する

ここで社会的に問題なのが不特定多数とのセックスである。これが性病を招く。そして実際、ミロク以前のアルバザードは性病大国であった

更に、性病にかかった女がセックスを頻繁にするので、望まれない病気持ちの子供も増えた

しかも実際にそうやって産むのは珍しいことで、殆どが妊娠しても墮胎した。特に中高生のうちに妊娠して墮胎した女が後になって子供を欲してももうできないということも頻繁に起こった

まして、望まれない子供が産まれたとき、殆どの親は「しょうがないから」といって育てる。だが、実際は望んでいないわけだから待望の赤ん坊に比べて虐待率が高い

ところがそもそもこの親が元々我儘な人間なので、赤ん坊に合わせることもできない。

子供が子供を作っているようなものである。だから我儘で無責任な親によって子供は虐待されていった。毎日ニュースには子供の虐待死が報じられるようになった

虐待されても死ななかった子供はまともなコミュニケーション能力を持たずに育ち、反社会的に育つ傾向が高かった。また、その子供が親になったときに子供にまた虐待を繰り返すことが圧倒的に多かった

こう書くと地獄のようだが、実は今の日本と大差ない

さて、性病だけでなく、浮気や不倫による離婚が増え、片親ばかりの子供が激増した。これも問題である。片親で育てるのは難しい。だからその子供を誰が養うのかという問題が生まれた。施設に預けられる子供もいた

当時、国が行った調査によると片親しかいない子供が犯罪を起こす可能性は圧倒的にそうでない子供より多かった。彼らが犯罪を起こす原因は愛情不足やコミュニケーション不足や貧困であった。彼らの中には人の気持ちや痛みが分からない子供が多かった。彼らは夜を街で過ごし、犯罪を起こす。これが社会的な問題になった

また、愛の薄い恋愛は愛の薄い結婚も作り、安易な結婚と離婚を生んだ。下らないことで離婚する夫婦が増え、国も手を焼いた

ミロクはこうした社会問題を全て放蕩や我儘や自由恋愛などのせいにした。ミロクは社会を良くするためにこうした原因を全て取り除いた。自由恋愛の撤廃はこうして起こった

まずミロクは愛の薄い浅はかな結婚は浅はかな恋愛から生まれると考えた。確かに見合いを除けば恋愛なしでいきなり結婚するカップルは皆無に等しい。一目ぼれでもその日にいきなり入籍することはまずありえない

そこでミロクは浅はかな恋愛を防げば浅はかな結婚も防げると考えた。そこでミロクは恋人を夫婦と同じく国が管理するようにした。同居は勿論、セックスするのも恋人でなければ違法となった

恋人は配偶者と同じく一人までである。二股を防ぐための対処法である。いうまでもなく恋人でない人とセックスすれば罪になる。これは性病拡大の予防や不義の子を作らないことに直接貢献する

恋人は夫婦と同じくアンスに登録しておく。当然、ホテルやカップル専用の店や席は恋人や夫婦でないと使えないため、アンスを通さないと利用できない

また、別れる場合は結婚と同じく両者の合意の上で行う。相手に問題があって別れたくて、その相手が別れることを拒む場合、法に委ねることもある。当然、別れ方によっては悪い方が慰謝料を払うこともある

尚、恋人が誰かについては非常に寛容であった。同性でも家族内でも国は関与しない。申告があれば登録する。一方、結婚は家族内ではできないが、同性ではできた

ところで、恋人と夫婦は毎年一回は役所で更新を行わなければならない。これは義務であり、怠ると罰せられる

今年も恋人或いは夫婦を続けるということを表明するために関係を更新しに行くわけである。このことは慣れきった関係にスパイスを与えることにもなっていて、わりとアルテナの時期には既に好評になっていた

更新は二人一緒に行く。どうしても行けないほど忙しい人間はアルバザードにはいない。更新はいつでも良いが、結婚記念日や恋人記念日のある月に行くことが多い

・子供の恋愛と親

親は子供の恋人に関してどのように考えているか。恋人はこのように、結婚とかなり近い性質を持ったものである。結婚の前提といっても良いかもしれない。だから親は子供が幼いうちは恋人を作る必要はないと考えている

そもそも愛とは少なくともある程度の献身性が必要である。親の庇護を受け、何不自由なく暮らしている子供に自分の身を切っても相手に与える習慣はない。献身性は成長の過程で自立していくにつれ、徐々に身に付けていくものである

そして親は献身性など、恋愛に必要な要素を子供が身に付けた時点で恋人を作っても良いと判断する。だから厳密に言えば子供の年齢ではなく、子供の精神年齢が問題である。円熟した子供なら小中学で恋人を作っても良いし、未熟なら高校生でもまだ早いといえる

ただ、勿論子供が円熟していてもその相手が未熟だと親は反対するし、第一子供がふつうはそのような相手を好きになることはない

尚、恋人を認めれば子供がセックスをしても文句は一切言わない。むしろして当然のことである。ただ、収入のないうちは子供を作らないように注意するし、子供の方も自分で

気をつける

アルバザードの親は恋愛に関して厳しい。日本はミロク以前の社会なので自由恋愛の考え方が強く、何でも美談にしがちである

たとえば恋人ができて親に反対されたというシチュエーションのドラマや小説や漫画などの場合、まず間違いなく親を捨てて恋人を取る。それが美談であるかのように語られ、当然の流れであるかのようにシナリオが進む

それを見て育った子供は親を捨てることにためらいがない。「みんなしてるし」という理由で違和感なく恋人を選ぶ

数ヶ月或いは数年前に会ったばかりの赤の他人が、産まれたときから可愛がって育ててきた親より自分を大事にしてくれると本気で信じているとしたらそれは馬鹿である。だが、普段からその馬鹿な行為を当たり前のように目にしていれば人間は当たり前のようにそれを選ぶ。馬鹿だと思ふことさえない

だからミロクはそういう流れのシナリオを悪と考えた。こういうシナリオが作る当然さが自由恋愛を優位に立たせ、社会を悪くすると考えた。だからミロクは親を捨てる子供を裏切り者・恩知らず・情欲に負けて計算のできない愚か者と徹底的に称し、ことごとく処罰した

そのせいでアルバザードの親は恋愛に厳しい。子供も周りの環境がそうなので、恋愛が厳しいことを当たり前だと受け取って違和感を感じない

もしアルバザードの子供が日本を見れば、ラピス神に支配された邪悪な国だと判断し、忌み嫌うであろう

・恋愛は滅多にありえないこと

そしてミロクは恋愛を滅多にありえないことと定義した。人を愛する以上、相手の幸せを自分の幸せより優先させる気持ちがなければならない。だが、人間にとって一番重要なのは自分である

自分が一番大切なのは当たり前のことで、恥ずかしいことではない。当然のことである。愛とはその当然の順位を曲げることである。だから滅多にありえないことである

滅多にありえないことなので軽々しく発生させてはいけないことである。このことは慎

重に恋人は選ばなければならないという考えを作る。そして友達との競争心を煽ることを抑制する働きもある

軽々しく恋愛することは背徳的で、悪である。そして愚かで恥ずかしいことである。皆がそう教育されているので、友達と張り合うことはより一層ない

・恋人を作る平均年齢

アルバザードで恋人を作る平均年齢は二十歳である。早いと高校か大学のときに作る。日本と逆で、良識があって成績の良い優れた生徒同士が早くから恋人を作る

遅いと大学か社会人になってから作る。頭の悪い人間は早くくっこうとするが、社会がそれを禁止するため、くっつけない。だが二十歳を過ぎると社会の目も甘くなるため、頭の悪い人間同士も晴れてくっつける

尚、初体験の平均年齢は恋人を作るのとほぼ同じである

・恋人ができるまで

ここではアルバザードでの恋人のでき方を説明する。例として高校生を取る

まず、ある男女が会う。この二人は良識があって、成績も優秀である。似た者同士ということもあって会話も弾み、意気投合しやすい。始めは仲間内で仲良くしているが、次第に二人きりで話すことが増えていく

そして半年ほどすると何かのきっかけで個人的に会おうと誘う。相手が了承するとデートになる。まだ恋人ではないので色々な店に入りづらい。そこで公園や放課後の学校などでデートする

それが半年とか或いは数年ほど続く。数年も続けば相手の嫌なところも大体見えるし、マナーも来ている。この段階まで来れる恋人未満なら実際に付き合っても下らないことで別れる心配がない

そう判断した二人は恋人にならないかと打診する。相手は大抵まんざらでもないものの、相談なしに決めることはできないので、その日は自分としては今のところ賛成とだけ返して別れる

そして帰ってから二人とも自分の家族や友人に相談する。特に異性の親に一番良く相談

する。なにせ恋人候補は異性なので、同性の親に聞いてもいまいち分からないことが多い
たとえば娘の場合、相手は男なので父親に相談する。母親では男の気持ちを測りかねないからである

尚、相手が同性なら同性の親に特に相談する

そして両者の親が良いと評価すれば晴れて恋人になれる。二人は共に役所に行って恋人の登録をする

そのまますぐにどこかに泊まってセックスしても良い。実際、この日を記念にするカップルが多い。ホテルも恋人入籍当日は割引くというサービスをしているところが殆どである

恋人になった以降はもう堂々と色々な店に入って楽しむことができる。といっても享楽にふけることは嫌いな国民なので、共通の趣味で遊んだり、学生なので一緒に勉強することが多い

セックスに関しては寛容なので、勉強の合間にすることも多いし、両親も一切反対しない。人前でなければどこでも構わない

尤も、恋人になっても今までとそう変わらない関係が続くことが多い。長い予備期間があるためである。信頼している相手との恋愛なので長寿であり、大抵はそのまま結婚する。結婚はやはり親などに相談して決め、恋人と同じ手続きで入籍する

恋人と結婚は法も異なるわけだから、同じものではない。たとえば配偶者の金を勝手に使っても家族内なので罪にはならないが、恋人はそうではない。夫婦の財布は一つだが、恋人の財布は二つということである。だから、恋人になったからといってすぐに結婚するわけではない

・もし馬鹿だったら

もし男女が出会い、それが馬鹿だったらどうなるか。良識もなく自律もできず、成績も悪い場合、どうなるか。これが恋愛などすれば墮落して欲に溺れ、更に馬鹿になるのは目に見えている。これこそミロクが禁じたものだった

社会はこういう馬鹿なカップルができることを嫌う。まして彼らが未熟なうちは社会が協力してこういうカップルを作らないようにしなければならない。だから見つけ次第、注意する。それでも止めなければ逮捕し、引き離す

街の場合、警察や地域社会が目を見張っているし、学校では風紀委員が見張っている。馬鹿は馬鹿とレベルが合うのでくっつきやすい。それが上で述べた社会問題を作りやすい。だから排他しなければならない

学校で馬鹿同士が恋人未満になっているのを見つければ風紀委員に密告する義務がある。風紀委員は注意をするが、聞き入れられなければ警察に通報する

こうした徹底振りのおかげで馬鹿同士は恋人を作れない。これは大人になっても同じで、悪人や馬鹿者は国が恋愛や結婚を許さない。不義の子供ができ、犯罪率が増えるからである

・違法セックス

アルバザードが認めるセックスは恋人同士、夫婦同士、風俗の三種類である。それ以外は全て違法である。違法なセックスは厳しく罰せられる

ホテルは恋人や夫婦しか利用できないので、違法のセックスは屋外や家で行われる。ところが屋外はアルバザードの場合、見通しが良いのでできない

建物の中は見回りかカメラがあるのでできない。トイレにはカメラがないが、入り口にはある。そんなところに二人で入れれば理由は目に見えているのですぐ捕まる

また、家の中は家族が多い。まだ恋人でない恋人候補が二人きりで部屋に閉じこもることは家族が許さない。友人が数人付き添っていることが必要だし、開放された部屋で閉じこもらないことが原則である。そもそもまだ恋人でない候補が家に行くこと自体嫌われる。友人として遊びに行くくらいしかない

友人が複数いても安心できない。自分が女で、恋人候補が男で、友人が男女だった場合、部屋に閉じこもって二人二人に分かれてそれぞれセックスするかもしれないからである

要するに、李下に冠を正さずである。怪しまれるような行動は控えるということである。特に若者は興味本位でセックスしたがるので注意が必要である

違法なセックスで妊娠した場合、国が強制的に墮胎を行う。隠れて産んでも国に報告できない。報告できない子供は登録されない。登録されない子供にはアンスが支給されない。アンスがないと社会生活は行えない。つまり、生きていけない

では、隠れて産んだ子供はどうなるか。危険因子として必ず殺される。どんな良い人間でも例外は認めない。そしてその子供が死んだ責任を親に課し、親も死刑にする

これは誰が考えても悲劇であろう。実際に不義の子供が犯罪を起こせばやはり不義の子供にはろくなのがないという議論になるが、もし良い子だったときはどうか。これは大変な悲劇である

だからこそこのような悲劇を生まないようにする必要がある。ここですべきことはこの法をなくすことではない。この法がなくなれば安きに流れる人間という生き物は不義の子供を増やす。不義の子供は犯罪率が高いということは既に述べた。ということは犯罪件数が増え、犠牲者が増える

たまに良い子がいたとしても、大勢が犯罪予備軍であることは変わらない。社会の安定を図るためには法をなくすわけにはいかない。むしろ裁かれるべきはこの法ではなく、その原因を作った親である。だから親は不義の子供を作らないようにしなければならない

この悲劇はバネにして抑止力にしなければならない。だからアルテナもこの法に関しては規制を緩めなかった

尚、隠れて産んだことが発覚すれば親は死刑になる。父母共々であるが、父親は免除されることがある。父親が降ろせといったのに母親が独断で産んだ場合である。この場合、父親に責任はない。尚、逆のパターンは原理的にありえない。女が産むからである

ところが、隠れて産まずに墮胎すればただの違法セックスで裁かれるだけである。天秤にかけるまでもなくこちらの方が安くすむ

ところで、風俗は違法セックスではないと書いた。アルティス教はセックスに関しては本来寛容である。恋人と夫婦だけでは物足りないし、若い人間が我慢できないのも理解できる。それに対して「我慢しろ」とは言わない

息抜きがなければ違法セックスが増えるのは目に見えている。レイプも増える。そこで、アルバザードは国営の風俗を開いている。男用だけでなく、女用もある。同性用もある。正規の風俗従業者の社会的地位は低くない

風俗ではセックスができるが、性病拡大の恐れがあるため、性病検査を国で受けた者でなければ客として入れない。勿論、従業員も然りである

また、コンドーム等の着用は義務である。これも性病予防のためである。ただ、審査は厳しいが、それに通ればコンドームなしでできる店もある

・レイプと妊娠

レイプされて妊娠した場合、子供は必ず降ろす。そもそも産もうとする人間はいないだろうから隠れて産むこともないだろう。もし勝手に子供に同情して産めば、たとえレイプの被害者でも死刑である

尚、母親が死刑になった場合、レイプした父親も死刑になる。強姦罪で服役した後でも別件として死刑になる。だから男にとってはレイプはリスクが高い。尤も、そういうことは滅多に起こらない

女が男をレイプして妊娠した場合、墮胎させられ、強姦罪を受ける。隠れて産めば死刑であるが、父親はレイプの被害者なので勿論罪にならない

レイプでも違法セックスでも、いずれにせよ子供にとっては気の毒な話である。アルバザードの人間は子供に同情する。だが、彼らは決して一時の感情で愚かな判断を下すことはない

不義の子供が犯罪を起こしやすいことは事実である。そのデータは覆せない。社会悪になる可能性が高い目をアルバザードの人間は許さない。気の毒だとは思いますが、だからといって許すほど甘くはない

アルバザードの人間の怒りはそのような悲劇を生んだ親へ向く。レイプの場合、レイプ犯に向く。だから違法セックスは罪が重い

余暇

テレビ・ラジオ

通信の項で既出

ビデオ

テープを使ったビデオはもう古く、誰も使わない。DVDもレギュには既に古く、DVD以上に大容量な記憶媒体を使って記録する

ビデオ機器はもはや存在しない。テレビにメモリが内蔵されているので、そのメモリに

テレビのデータを書き込む。そのデータを持ち運ぶときにその大容量メディアに書き込み、携帯する

レンタルビデオ

映画やテレビ番組をメディアに焼いたものを貸す商売はアルバザードにはない。レンタルビデオもない。見たい映画などがあれば端末から要求して配信してもらっただけである。わざわざ店に行かなくても良い

音楽・オーディオ

アルバザードは音楽が好きなので、音楽を聴くことが多い。そのため、オーディオ機器も普及している

音楽はパソコンなどの端末で聴く。従ってCDプレーヤーなどは存在しない

音楽はデータであり、端末で再生して聴く。端末は大抵部屋のアンプ機器に繋げてあるため、実際はアンプから音が出る

音楽の購入は本と同じく無料である。本と同じく情報税から支払われる

現在の日本はP2Pの普及により、音楽データが不正にネット上を流れている。CDを買わなくとも新作も曲がただでダウンロードできる。そういった不正行為をしている人数は少なくない

アルバザードなら何万人いようと一人残らず逮捕する元気があるが、日本にはそんな力はない。結局、不正なダウンロードは殆ど取り締まられていない。そのせいで音楽業界は大きなダメージを受けている

ただで曲が手に入るならダウンロードするに決まっている。それが悪かろうと知ったことではない。業界が儲けなくなって良い曲ができなくなるとしても、だからといって自分だけが止めても変わらない。自分が止めれば皆も止めて良い曲が作られるようになるかという、そんなことはない。自分が止めれば自分だけが金を払う羽目になる。ばかばかしい。だからダウンロードする。それが行動理念である

アルバザードでも同様の事態がミロク以前に起こっていた。ミロクは彼らの行動理念を理解した上で対処した。単に取り締まってもおいしい方に人間が流れることは止められない

い。取り締まるよりもうまみをなくした方が良い。ミロクはそう考えた

そこでミロクは情報税を導入した。そして音楽の配信をネットからのものだけにした。情報税を払っているの国民はただで曲をダウンロードできる。ダウンロードした曲データは譲渡やコピーができないようなガードが張られている。だから人に渡すことはできない

ところが、こんなガードなど、所詮は子供だましである。いくら技術をかけてもその道のプロにはすぐに解かれてしまう。もしダウンロードが有料なら、人は無料ですむコピーを選び、コピーカードを外すだろう

だが、もしダウンロードが無料ならどうか。同じ無料ならわざわざコピーガードを外す理由はどこにもない。それどころかただの労力の無駄である。だからコピーよりも早いダウンロードを選ぶ。人間は常に効率と利益を追求する。どちらが悪いかなど、どうでも良い。問題はどちらがより得で楽かということである

もしガードがなければダウンロードもコピーも同じ労力がかかるので、コピーする人も出てくるだろう。ところがガードがあるおかげで「外せないことはないけど、別に外しても意味のない面倒なもの」と理解され、コピーよりもダウンロードが選ばれるようになる

こうしてミロクは違法コピーを防いだ。更にダメ押しとしてコピーした者は重罪にした。これで誰もコピーをしようなどとは考えなくなった

情報税は誰でも同じだけ払う。どれだけダウンロードしても変わらない。使わない人にとっては不公平のようだが、そもそも国は使うことを推奨しているので、それに従わない者のことなど一々構ってられない

もし情報税を使う人ほど多くしたらどうなるか。するとダウンロードを止めてコピーした方が安くなってしまふ。結局コピーを増やしてしまう。だから情報税は誰が何度使っても変わらない

そしてこのいくら使っても同じという決まりが国民に「なら使わなきゃ損だ」という感情を起こさせる。こうしてミロクは国民の操作に成功し、推奨通り本や音楽を普及させた

伝統的な遊び

アルバザードにはシェルトやアルトのような伝統的なゲームがある。また、カードを使

ったゲームもある

外で遊ぶゲームもゲームといえる。縄跳びや鬼ごっこなどである

ままごとのようなロールプレイングゲームは人の気持ちや立場を理解できるようにするためのゲームとして人気が高い

良くあるロールプレイングゲームは、子供が神話のキャラクターになりきって、神話のシナリオに沿って遊ぶというものである。といってもレイプしたりセックスしたり敵を殺したりするシーンは省略されたり、ぼかされたり、変えられたりする

たとえばティクノがヴァルテを倒すシーンでは、ティクノ役は魔杖ヴァルテを投げるふりをする。或いは発泡スチロールのような柔らかい杖を軽く投げる。本物の杖を喉笛狙って投げつけるようなリアルな演技は危険なのでしない

また、勝負事に使うアルカンスなどもゲームである

こういったものは非テレビゲームであり、アルバザードでは頭と体を鍛えるために有効と考えられている

・シェルト

将棋のような知的ゲームで、人気が高い。二人いればできるので、カップルなどにも好評。伝統的なゲームで、奥が深い。アシェットのメルによって考案されたもの

・アルト

カードを使った麻雀のようなゲーム。シェルトより大人数なので何人かいるときに遊べる。賭けになりやすいゲームだが、賭けたりしないように注意する。これもアシェットによって考案された

・アルカンス

アルバザード版のじゃんけん。出す手とその名前が違うだけで内容は同じ。これもアシェットの考案による

近代的な遊び

・テレビゲーム

コンピュータをメインに使った遊びである。日本ではファミコンの類に当たる。コンピュータやプログラミングの技術力を向上させるものとして評判が高い

コンピュータの技術が向上してもそれを一般人が親しみやすい形で理解するにはゲームという方法がうってつけである。だからゲームは人気が高い

しかし、そうはいつでもゲームは娯楽である。アルバザードでは高い税金が課される。だが、知的要素をゲームに盛り込めば国の推奨が得られるため、税金が下がる。そこで開発側は娯楽に知的要素をどう盛り込むかを考える

だからアルバザードのゲームはどれも何かしら知的な要素が含まれている。その点ではファミコンのような娯楽要素の強すぎるものとは異なる

・体感型テレビゲーム

テレビゲームは座ってコントローラーを動かすものだが、健康志向のアルバザードは体を動かさないことに不満を感じる

そこで表われたのが体感型テレビゲームである。銃を持って画面に現れる敵を撃つものや、音楽に合わせて踊るものなど、体を使ったものである。日本にも既にたくさんあり、特にゲームセンターに多い。最近では家庭用ゲーム機にも体感型が増えてきた

ただ頭だけを使うゲームより良いとされている。勉強に役立つ学習ゲームも体感型のものが多い。体を使った方が人間の記憶力は高まるからである

写真

素人はケータイの写真機能で満足する。レイユのケータイにはカメラがついており、今の日本のものより遥かに高性能である。だから素人はケータイで十分である

プロや愛好家になると専用のカメラを使うが、フィルムは資源の無駄なので使わない。高性能なデジカメを使う

ただ、写真が趣味という人間はアルバザードには多いわけではない。日本と同じである
人気がある被写体は美人か自然である。よく撮れたものが展示されたり、HPで公開されたりする。勿論、被写体には肖像権があるので、撮影や展示には許可が必要である

日本人は旅行先でカメラばかりパシャパシャ撮るが、アルバザードはあまりしない。印象に残ったところを少し撮るくらいである

ビデオカメラ

思い出を記録する良い道具としてアルバザードには普及している。特に恋人とのデートや子供の成長記録や旅行先の様子などを撮るときに使われる

だが、あまり使わない人も多い。特に出先では荷物になるので持っていないという人が多い。逆に家の中で撮ることは多い。日本人とやや逆である

ビデオカメラは日本のものより小さく、進歩している。記憶媒体は内臓メモリで、テープなどはない

絵画

アルバザードは絵は好きで描くという人が多い

日本人は絵の教育が殆どされていない。美術が学科にあるのに、多くの人は絵が下手である。人を描けと言われれば汚い棒人間か落書きのような絵しか描けない

アルバザードでは絵の教育がしっかり施され、小さいうちから仕込まれる。特に人間と風景の練習はよくさせられる。日本人はアルバザードの子供より絵が下手だと思って良い。日本人で一応見れる絵だなという程度がアルバザードの子供の絵だと思って良い

アルバザードでの絵を描く率は日本人が写真を撮る率と同じか少し低いくらいである。日本人は何気なしに写真を良く撮る。アルバザードはそれと同じか少し低いくらい絵を描く。そしてアルバザードは絵と同じか少し低いくらい写真を撮る

絵を描く人が多く、描いたものは大事にとってあることが多い。増えて邪魔になればスキャナで取り込んでデータにし、本物は譲渡したり焼いたりする

また、はじめからコンピュータで絵を描く人もいる

被写体は人間か風景といったが、この人間とは広義的で、知り合いの美人だけでなく、神話に出てくる神も含む

絵はとっつきやすい鉛筆画が多い。費用もかからず、道具も少なくてすむからである。レベルを上げるにつれて分岐が激しくなる

コンピュータで配色等を完成させたいのなら鉛筆画をスキャンして修正し、色をつけていく

日本の漫画のようにしたいのならペン入れを行い、トーンを張ったりして完成させる

油絵や水彩画を描きたいなら絵の具を塗っていく

このように、鉛筆画を基本として絵の分岐は広がっていく

尚、日本のアニメのような絵はあるにはあるが、異なりがある。デフォルトされた絵は不自然な人間なので気味が悪いと考える人もいる。ただ、一々劇画のように書くのも絵に可愛げがない。そこで、その折衷的なややデフォルメした絵が考案された

これは日本のアニメほどデフォルメされていない。顔の皺や汚れや彫りの深さなどをデフォルメしてややアニメ顔にしたものである。日本のアニメは多様なのでこういうものも備えている。アルバザードの方が多様性がない

逆に、デフォルメするならかえって思い切りデフォルメするといった傾向がある。日本のアニメに出てくる二頭身くらいしかない「ちびキャラ」などに当たる。マスコットでいうとキティのような顔をした人間の絵である

工芸・手芸

絵ほど取っ付きやすくないため、絵よりは人気がないものの、工芸をやる人も多い。陶磁器を作ったり彫刻をしたりする。或いは彫金などでアクセサリや自分のエーステを作ったりする人もいる

また、水晶を削ってオリジナルのシェルト駒を作る人もいる。金属を薄く叩いてそこに絵を彫り、オリジナルのカードを作る人もいる

工芸は絵よりも多様性が大きい。陶磁器やら彫金やらと、その範囲はあまりに広い
また、大抵アルバザードの工芸は神話に関するものが多い。神の絵や名が刻まれていた
りすることが殆どである。ただ、代わりに恋人の名を彫ることもある

工芸は趣味でも行うが、上手ければそのまま実際の仕事にしてしまうことも多い。こう
いったものは技術職なので非常に珍重される

作った工芸品を展示する人もいる。何人もの展示品を集めて展覧会を開くこともある。
展覧会はどこかのホールや美術館の空き部屋を使うことが多い。大抵はただで場所を貸し
てくれるので、発表の場は広い

ギャンブル

ギャンブルは一切禁止である。唯一近いもので認められているのは宝くじである
だが、そもそも宝くじはギャンブルだと認識されていない。宝くじはどの番号を選ぼう
と当たる確率は同じである。だが、競馬は馬によって異なる。どの馬が勝つかを当てる。
ここにギャンブル性がある

宝くじはどの番号でも確率が同じで、別にその番号であることに固執することはない。
どの番号が当たるとかを考えながら買うことはない。ロトでも同じことである。単に気
に入った数字を選ぶだけで、その番号が当たる確率が高いと考えているわけではない。だか
らギャンブル性がないとみなされる

ただ、一切のギャンブルが禁止されているかというところでもない。一般人は日常生活
でギャンブルめいたことをする

ただ、それはたとえば明日雨がふるかどうか賭けようといった程度である。賭ける内容
も今日の昼飯といった程度の他愛もないものである。この程度だと遊びとして認識され、
ギャンブルとはいわない

ギャンブルはもっと大きな金を儲けるために行うものである。どちらが当たるかを楽し
むことよりも勝つか負けるかに意識がいく。それがギャンブルである

雨が降るかどうか賭ける場合、雨が降るかどうかに関心がある。買って飯をおごっても

らうということが一番の関心ではない。ところが競馬はそうではない。買って賞金を得ることが重要である。だから後者だけがギャンブルと言われる。前者は遊びのレベルである

要するに、掛け金が少なく、勝負よりも事の成り行きに関心があり、営利目的でなく、どれに賭けようと確率に大差ないものであるほど優先的にギャンブルでなく遊びと認識される

読書

・読むことへの評価

日本では読書が良いことのように言われる。だがアルバザードでは当然のこととされる。読めば偉いという発想はない

日本はただ読むだけで良いこととされる。活字離れが酷い今日では特に読むだけでも偉いとされる。だがアルバザードは目的意識もなく読むことは無駄だと考えている。たとえば小説をただ何となく読むのは愚行である

・媒体

本を読むといってもその媒体は紙かも電子データかも分からない。電子データの場合、パソコンや携帯端末を利用する

携帯端末は軽くてかさばらないので好評であるが、本より目が疲れるのが良くない。そこで、まるで紙の上に文字が書かれているかのような画面が開発された

そもそもパソコンの画面で目が疲れるのはパソコンの画面が短い時間の間に何度も画面を書き換えるからである。一見動いていない文字も常に短い間隔でコンピュータによって書き換えられている。これが余計な光線を発する原因である。そしてその光線が目を疲れさせる原因の一つであると同時に電力の無駄遣いでもある

そこで考えられたのが一度描画すれば変更があるまで書き換えなくてすむ画面である。まさに紙の上に文字が書かれているかのような感覚を覚える

この画面を搭載した端末に本のデータをダウンロードすることによって何冊もの本をポケットサイズで携帯できるようになった。この端末のおかげで目が疲れることも減り、鞆

を持つ手が疲れることも減った

・いつどこで読むか

本は空いた時間や休憩時間に読む。また、研究をしているときは調べるために読む。本を読むためだけに時間を作ることはそう多くない。一番多いのは研究資料を集めるときに読むことである

場所は様々である。家でも喫茶店でも外でも学校でも良い。ただ、授業中は読まない。授業に出て読むくらいなら出ずに外で読む。出席が問題にならないからできる芸当である

園芸

園芸は庭で行う。ベランダも庭の一部なので、ベランダでも良い。ベランダは日本と違って洗濯物を干したりしない。園芸の場として活用する

殆どの家は自宅で何らかの園芸を行う。少しでも緑地化を進めるためである。全世帯が園芸を行えば都会の中でも緑の量はかなり多くなる

園芸で好まれるのは花である。木は背が高いし根を張る場所がないので、一戸建てでないと難しい。したがって、鉢植えなどに花を植えておくことが多い

どうしても木を育てたいのであれば小さい木を鉢植えなどで育てる。要するに盆栽である。アルバザードでは盆栽は老人の趣味ではない。誰でもできる

園芸で好かれるのは匂いの弱いものである。匂いが強いと集合住宅の場合、苦情が来るからである。一戸建てでも隣家に迷惑なので匂いの強いものは置かない

ドライブ

健康志向と環境志向のため、車はあまり好かれない。純粹に遠くへいくための道具である。ゆえにドライブも行わない。日本のドライブに当たるものはあるが、目的地に行くことが重視され、車に乗ることそのものが重視されることはない

たとえば車で海へドライブする場合、海に行くことが目的で、車はただの手段である。だから別に電車で行っても構わない。ところが日本で海へドライブする場合、車を使わね

ばならないのは明白である。電車ではただの外出で、ドライブしたことにはならない

だがアルバザードではそんなことはどうでも良い。目的地が重要なので、車で行こうが電車で行こうが問題ではない

だから、とりわけ車でどこか行くという意味のドライブはアルバザードにはない。わざわざ環境汚染をするのは愚行であり、悪である。皆、自粛するのでしない

映画

映画は比較的人気のある娯楽である。恋人候補が親交を深めたり話題を作るために利用することが多い

日本と違って席が広く、高低もあり、前の人の頭が気にならない

また、映画館ではケータイなど、音のするものは切っておく。私語は禁止である。映画に向かって喋りかけることもない。これは日本と同じである

日本以外の国では映画を見て騒ぐところもあるそうだが、アルバザードでは他人に自分の感情を押し付けるのは悪なので騒いだりはしない

また、飲食もできない。音がうるさいからである。これは日本とは違う

尚、席と席の間には高いついたてがある。これをあげると隣の席と自席を隔離できる。隣が赤の他人のときは、ついたてを上げるのが礼儀である。どちらともなく気付いた方が上げる

また、日本の席は狭く、爪先が前席の後部に当たるということが良くある。途中でトイレに行く場合、横の人に足をどけてもらうことになる。だがこれは迷惑である

だからアルバザードの場合、席の前に通路が必ずある。トイレに行くときはそこを通る。通路は一段低くなっているので、身を屈めながらいけば前の人の視界を横切ることなく移動できる

映画館ではチケットを買って中に入る。チケットは資源の無駄なので紙ではない。使いまわしの硬質カードを入場券として使う。大抵は指定席なので所定の位置に座る

映画の料金は日本より安い。レディースデイなどという差別的なものはないが、子供料金や学生料金はある

映画は一本立てで、長くても二時間程度で終わる。初めに予告が入る点は日本と同じで

ある。尚、館内は当然暗い

日本と違って、映画は劇場公開とダウンロード配信が同日である。つまり、映画館で公開される日と自宅で鑑賞できる日が同じである。尚、映画のダウンロードは有料であるが、ある期間を過ぎると無料になる

映画館の利点は大画面かつ高音質な点である。欠点は自由に一時停止や巻き戻しできない点と、開始時刻が決められない点である

尚、ダウンロードする方が映画館より値段が高い。無料のデータと違ってセキュリティが固く、映画公開中は大抵コピーガードを破れない。素直に映画館に行くかダウンロードした方が早い

更に有料情報のコピーは罪が重く、警察もすぐ動くので割が合わない。日本はP 2 Pに海賊版が流れていても検挙される確率が異常に低い。だが、アルバザードでは海賊版が出回ればコピー者を徹底的に追及する

そのため、コピーしても人に配るのは難しい。知人に手渡しで渡すくらいである。だがその頃には映画の話題性も薄れているのであまりありがたくない。だから馬鹿馬鹿しいので素直にダウンロードするか映画を見に行く

演劇

演劇はあまり人気がない。映画の方が人気がある。多くの人が映画の方を選ぶ理由は、視覚的な理由である。映画はCGやカメラワークを駆使して多彩な演出ができる。ところが演劇の場合、視点は観客の視点に固定されているし、CGも使えない

確かに演劇は一回きりでしかも生だから臨場感はあるかもしれない。だが、視覚上の華麗さは映画に劣る。声も生の声より編集して何度も撮り直してある映画の方が聴きやすい。そういうわけで演劇は人気がない

そもそもアルバザードは完成された客観的な作品を好む。失敗するかもしれない演劇は完成されていない。映画は完成してから出すので必ず完成している。だが演劇は人間がやるのだからどんなに練習しても小さなミスがでて完成に達しないことがある

また、映画は誰がどこで上映しても何度でも同じ映像が見られるが、演劇はそうではない。毎回毎回変わってしまう。この客観性のなさをアルバザードは嫌う

アルバザードは科学的な実学を好んで非科学的な虚学を嫌う。科学には誰がやっても同じ結果が出る客観性がある。演劇は学問ではないが、アルバザードは学問以外のことに對しても実学性を帯びていることを好むため、毎回結果が変わる演劇は好まれない。毎回同じ結果が安定して得られる映画の方が好まれる

映画の方が好まれるという事態に関しては実際のところ日本と同じである

釣り

釣りは日本ほど盛んではない。アルナには海がないからである。釣るなら川や湖で釣るしかない

ただ、釣り自体は良い趣味である。自然の良い環境の中に入って行うからである。空気は綺麗だし、食べる分しか捕らないので、環境にも優しい。川の流れを見ながらぼーっと思慮にふけるのはリフレッシュにはもってこいである

尚、好きな人は海までわざわざ出向いて釣りにいく

スポーツ

競技としてのスポーツはミロクが娯楽と認定したため、ミロク以降は急激に廃れた。レイユ以降では競技としてのスポーツは殆ど行われぬ。特に球技などの団体競技は殆ど行われぬ

ミロクはスポーツを娯楽として廃し、代わりに筋トレやウォーキングや格闘技などを勧めた。だからレイユではそちらのスポーツの方が人気がある

アルバザードの気質からいって、そもそも団体競技は好きでない。一人でがんばって良い記録を出すスポーツの方が好きである。だからマラソンや遠投などのスポーツの方が人気がある

一番人気があるのは一人でできるものである。今述べたマラソンなどがそうである

次に人気なのは二人でできるものである。二人が敵同士になって競い合うものである。これは個人戦なのであくまで戦うのは一人で、である。格闘技などがこれに当たる。球技では卓球やテニスなどがこれに当たる

一番人気がないのが同士を必要とする団体競技である。だから野球、サッカーなどは人

気がない

同じ球技でも、野球やサッカーのような球技より、卓球のような個人競技の方が人気がある

また、同じ理由でアルバザードの卓球にはダブルスがない。テニスも同様である

大抵スポーツは地球と殆ど同じものがアルバザードにも存在している。スポーツとしてきちんと成立するものなどそう多くはないということである

ボールがあってゴールがあり、それにどのような負荷をかけるかが決まれば大抵のスポーツの内容は決まる

手を使うなどといえば自然と脚を使うだろう。そうなるとボールは蹴ることになる。手で入れる場合は誤差が少ないのでゴールは小さくて良いが、脚だとコントロールが利きにくいので、自然とゴールは大きくなる。これがサッカーのでき方である

バスケは手が使えるのでゴールが小さくなる。だからあの籠程度の大きさである

という風に、何をして良いか悪いかということを決めればルールなどおのずと決まる。だから放っておいても異世界同士である程度は同じ競技が発達する

結局は小さな異同がある程度である。たとえば日本の卓球はラケットの大きさが決まっておらず、どんな規格のものを使っても良い。ところがアルバザードではラケットの大きさは決まっている。このような異同が小さくある程度である。観客からすれば地球で見るとそう大差ない

スポーツはスポーツを行う専門のジムがあり、そこで行う。そこだと同士を募っても集まりやすい

ジムは様々なスポーツ施設があるため、非常に大きい。ジムは公営である。会員になれば自由に使えるが、スポーツ税を取られる

・野球

団体球技なので殆ど行われない。同好会が細々で行うくらいである。プロの選手もいない。あくまで趣味の範囲である。ルールは基本的に日本のものと同じ。ピッチャーが投げ、バッターが打って走る。ホームに入れば一点。基本は変わらない

- ・サッカー

野球と同じ扱い。ルールも大体日本と同じ。相手のゴールにボールを入れれば一点。手はボールに触れない

- ・バスケ

これも野球と同じ。ルールも大体日本と同じ。ボールを相手のゴールに入れる。ゴールは頭上の籠である

- ・テニスと卓球

上のものよりはまだ人気がある。プロの選手もいる。ルールも日本とほぼ同じ。細かい異同はある

卓球はテニスを小さくしたようなもので、ほぼ日本のものと同じ

- ・ゴルフとクリケットとゲートボール

テニスと同じ扱い。プロもいる。ルールもほぼ同じ

- ・ボーリング

テニスと同じ扱い。プロもいる。ルールもほぼ同じ

- ・ウォーキング

ウォーキングは殆どの人が行う最も人気の高いスポーツである。健康目的のため行われる。場所は道か公園かカルテである。郊外までわざわざ歩くためにいくこともある

アルバザードでは一日最低でも一万歩は歩いた方が良いとされる。ただ、年齢によって

歩数に差がある

アルバザードではウォーキングが普及しているので、総じてみな姿勢が良い。歩き方も美しく、エクササイズとしても無駄がない。言い換えればみな同じような歩き方をしているともいえる。日本ほど個性はないかもしれないが、それはただ日本人の姿勢や歩き方が整っていないだけのことである

・ジョギング

ジョギングはウォーキングに比べて危険なスポーツとされ、あまり愛好家はいない。ジョギングは心配能力を高めるが、逆に心臓発作などを起こして死ぬことも多い。だからアルバザードではウォーキングのほうが人気がある

ジョギングは比較的若い人に行われる。特に格闘技のようにスタミナを要するスポーツをやっている人は、スタミナをつけるために行うことが多い

場所はウォーキングと同じである

・水泳

アルナは海なしなので水泳は発達していない。川か湖で泳ぐ。湖の方が広くて流れもないので好かれる。また、川はアルバザードは流れが緩やかなので日本ほど危険もない

流れのない湖や流れの弱い川での泳ぎなので、泳法はゆるやかで、ダイナミックにあふれたものではない。どちらかというタイムより遠泳重視である

遠泳重視であるがゆえに、ジョギングなどと同列の健康効果を期待される

また、水中ウォーキングも行われる。ウォーキングが盛んなので水中ウォーキングも人気がある。水中ウォーキングは水泳に比べると日本では下火だが、アルバザードでは水泳に匹敵する

水中は水の抵抗が少ないのでリハビリにも役立つ。ただ、水温が冷たいのがよろしくない。腹を冷やすと抵抗力が落ちて風邪を引きやすくなる。アルティスは教理に体を冷やすなどというがあるので、体を冷やすのは好まない

そこで温水プールが作られた。アルバザードのプールは温水である。冷たいプールはない。プールはジムにある

・登山や森林浴

アルバザードには山がそんなにないので大して登山は盛んではない。森林浴などと同じく、ウォーキングの一環として行われる

ただ、登山でのウォーキングには当然街を歩くウォーキングの格好ではいけない。ちゃんと登山用の道具を揃える。これは日本のものとそう変わらない

服も枝などに触れて切ったり毒を浴びたりしないような格好をする。しかもこの格好は同時に動きやすくばてないものでもある

枝に当たらない云々は森林浴でもいえることであるから、森林浴でも服装は登山と変わらない。登山用の道具を持っていかない程度の違いである

アルバザードでは森林浴のほうが多い。森が多いからである。休日に家族と行くことが多い

尚、日本では初日の出を見に山に行くことがあるが、アルバザードではない

旅行

アルバザードは円形都市を築くために自らの遺跡を動かしたり取り壊したりした。レイユ以降も古い建物はどんどん壊してより合理性のある建物を造る。それがアルバザードである。だからアルバザードは遺跡だとか歴史だとかいうことにあまり興味がない

また、アルバザードは非常に住みやすい土地である。物は揃っているし、犯罪も少ない
そもそも旅行する目的とは何か。異国の文化を体験して楽しんだり学んだりすることである

だが、アルバザードには多くの人種が集まっているため、外国人はたくさんいる。異国の人間はたくさんいる

また、上述のように歴史や遺跡に興味がないので異国の歴史や遺跡にも興味がない。パリに行ってエッフェル塔を見ようとする日本人は多いが、アルバザードだとそんなもの見て何になるといった感じで、特に興味を示さない

また、飽食も嫌うので向こうの食べ物もそんなに興味がない

日本人なら外国語を勉強するためというのものもあるが、アトラスではほぼ全土でアルカが

使える。ゆえに外国語の勉強にもならない

アルバザードは気候も穏やかで住みやすいので、わざわざ自分のところより悪い気候のところに行きたいとも思わない

それにそもそもレイユはネットで世界中が繋がっているので見ようと思えばテレビを付けるのが一番である

しかも交通費などの旅費はかかるし、疲れる。慣れない土地で事故や犯罪にあたり、病気になるかもしれない。そこまでリスクを負ってまで行こうとは思わないのが常識である

アルバザードの人間は特に自国が好きである。愛国心というのではなく、単に便利で住みやすいから好きである。ことさら守ろうとはしないが、離れようもしない

ゆえにアルバザードの人間はわざわざ旅行しようとは思わない。旅行はあまり人気がない。アルバザードには基本的に旅行者を見て「なんでわざわざ」と思うことが多い

むしろ行くなら国内旅行である。アルナとカテゴリーでは多少文化が異なるし、風土も異なる。しかも近くて行きやすい。アルバザードの人間がする旅行などこのくらいである

旅行しようと思っても旅行代理店が存在しない。旅行が不人気だからである。そこで、自分で道程を決め、チケット等を手配する。飛行機で行こうと車で行こうと構わないが、とにかく自分で用意して勝手にいく

ツアーなどというものは絶対に存在しない。ただでさえ団体行動を嫌うのに、まして赤の他人となどというのはいない発想である

ツアーでないから旅行の日程はいい加減で、日和見気分で適当に決める

旅行の日数は数日から一週間程度である。日帰りだと旅行とはいわない。逆に、一月を越えるようであれば707Jになる

旅行にはごそっと一気に休みを取る。いわゆるバカンス休暇である。尤も、長期休暇にわざわざ外国などに行こうとする人間はアルバザードには少ないが

都市

概観

創世記に神々は街を作らなかった。神々はアレットの近くに住み、点々と城を作っただけである

神はアルバザードにも街を作らなかった。やがて神が去って人がアルカットに入った。人は弱く数が多いので街を必要とした

カコの時代にはアルバザードにも街が作られた。アルナにも作られた。アルナのアレットには城が築かれ、アルバザードの王が住んだ

リディアの時代になるとその城はアルバ家が引き継いだ。アシェットはそのお膝元から少し離れたところに住んだ

カコの時代に作られた街はリディアにも残り、レイユの時代まで残った

ミロクはそんなアルバザードの街を造りかえた。当時のアルバザードの街は円形都市でなく、悪い地球にありがちな普通の街だった。見通しが悪く、過疎と過密が入り乱れ、裏道や横道が多かった。道もたくさんあり、名を覚えるのにも苦労がいった

また、創世記から続く土地のため、遺跡が多く、数々の事業を妨げた。たとえば地下鉄を作るにも掘っている途中で遺跡にぶつかってしまい、ルートを変える羽目になってしまふ。ゆえに地下鉄はいつまでもできず、できても蛇行の多いものになった。イタリアと同じである

ミロクはこのような街を不便だと考え、新たな円形都市を考案した。邪魔な建物は遺跡も含めて全て片付けてしまおうと考えた。だが、神に関わる遺跡は壊せば罰が当たる

ゆえにミロクは遺跡を壊さずに重機を使って別の土地に移した。ミロクは広大な土地に遺跡を集め、そこを遺跡街にした

尚、滝や川や丘などのその場所そのものが遺跡になっているものは移動できないので、何もしないか埋めるか削るかした

そしてミロクは住居もできるだけ壊し、人を仮設住宅に集めた。ミロク革命について来れなかった人間が多く逮捕されたので、仮設住宅は元の数より少なく済んだ

ミロクは邪魔なものを取り去った土地を整地した。元々アルナは平坦な土地だが、そこを更に削ったり埋めたりして平坦にした。こうでないと見通しが悪いからである。更に、交通にも不便である

整地を終えると、アルバ王が住んでいた城をカルテンに建て替え、そこを囲むようにカルテを造った。これがアルナのカルテである。つまり城下跡に存在するということである

カルテからは円状に広がる十二本の道を走らせた。カルテの周りに大きな道が十二本できた。このうち東西南北の四本を車道と決め、残り八本を歩道と決めた。そして歩道を更に中央と端に分け、自転車と人を分けた

これらの幹線道路はそれぞれアルミヴァの十二神の名が冠されているのでアルミヴァ道りという

道と道の間には道同士を繋ぐパイプとなる道路を作った。その道路には公共の駐車場があり、公共の自転車を置いた

これらのパイプ道路は一つの幹線道路につき等間隔に二十八本作られた。それぞれの道にはランティスの名が冠された。カルテに近いほうからリディア通りで、一番外側がクミール通りである。これらの横道、パイプ道路をアシェット通りという

アシェット通りはアルミヴァの数だけある。あるアシェット通りがどのアルミヴァ通りのものなのかはどうやって判断するのか。たとえばコノーテの西と東、どちらのアシェット通りがコノーテのものなのかという問題である

その問題はアルミヴァの順番で解決する。コノーテの次はセイネルスである。この順番に沿うように個々のアシェット通りを設置する。つまり、コノーテ通りのアシェット通りはコノーテとネブラの間ではなく、コノーテとセイネルスの間にある

コノーテとセイネルスの間にリディアからクミールまでのアシェット通りが存在する。セイネルスの次はティーテルである。ゆえにセイネルスのアシェット通りはセイネルスとティーテルの間にある

ゆえに、あるアルミヴァ通りが持つアシェット通りを進むと次のアルミヴァ通りに出ることになる。西か東か、北か南か、というレベルの問題ではない。次のアルミヴァに進んでいくという法則性である

十二本の道それぞれにたくさんのパイプラインたる横道ができたことによって、アルナの道路は上から見ると雪の結晶のようになった。ミロクの性急な革命に付いていけなかった墮落した人間はこの街造りを卑しんで蜘蛛の巣と表現したが、選ばれた民は雪の結晶と呼んだ

また、十二本の道の終わりには十二本の道全てに外接する円形の道路を敷いた。これは車道である。この車道はカルテの描く円の同心円である

つまり、上空から見るとアルナは二重丸に見える。そして内側の丸の外側から外側の丸の内側まで十二本の道が走っている。更に十二本の道の間には互いに横道が何本も出てい

る。ゆえに丸いドーナツのような雪の結晶である

ある都市の八本の幹線道路の一つと別の都市のそれとは円形車道を挟んで対峙している。つまり、ヴァルファント通りを歩いていくと、別の都市のセイネルス通りにぶつかるが、両者の間には円形車道がある。円形車道は車道なので歩けない

そこで歩行者や自転車がヴァルファントからセイネルスに行くためには円形車道の下を通る地下道を通らなければならない。ここも勿論監視が行き届いているため、犯罪はない。日本だと地下道は犯罪率が多いが、それを見越して監視が強化されているため、犯罪はない

地下道へはエレベーターや階段やスロープを使って昇降する。エレベーターは自転車も乗れる

この街の半径は四トルメルフィほどである。つまり、およそ五十平方メルフィの面積を持った街であるといえる。大きさとしてはそんなに大きくない。アルバザード全体、いや、アルナ全体から見ても小さな丸でしかない

ただ、そこに十二本の幹線道路しかないと考えるなら、この都市は巨大である。何せ一本の道が邪魔されることなく四トルメルフィも続くなど、日本の都市部では考えられない

この半径は五キロメートルに当たるので、都心での数駅区間ほどである。たとえば新宿と池袋は電車で約五キロの距離にある。直線ではないものの、およそこのくらいの距離が半径に当たる

これは非常に長い距離であろう。池袋から出発して一本道で曲がることなく余計な道もなく新宿まで一直線である。これは長い

円の中心地近くでは横道と次の横道の距離が長くても不便はない。横道自体の長さも短い。ところが外周部分では一つひとつの横道が長い。もし間違えて一つ前の横道に入ってしまったら途中で気付いたらかなり引き返す羽目になる

そこで周辺部の横道と横道の間は縦に通り抜けられるようになっている。この通り抜けられるところは横道に垂直に接し、幹線道路に平行する

この通り抜けは番号が付けられている。番号は若いアルミヴァから順番に数えていく。たとえば、コノーテ通りからコノーテ通りのクミール通りを通過してセイネルス通りに抜ける場合を考えてみる

クミール通りにはコノーテ通りとほぼ平行した通り抜けが数本ある。これが番号付けら

れた道である。この場合、コノーテに近いほうから一番二番と進んでいき、セイネルスに至る。この場合、番号は北から南に進んでいく

ところがネブラ通りからコノーテ通りにクミール通りを通過して進む場合、通り抜けの番号はネブラからコノーテに進む。ゆえに番号は南から北に進んでいく。このように、番号は一定の方角に進むことはない。常にアルミヴァの順序に従う

尚、この進み方は別の見方をすることもできる。カルテの中に立ってあるアルミヴァ通りを正面に据えたとき、その右側が必ずそのアルミヴァ通りのアシェット通りになる。たとえばコノーテ通りに向かって立つと、コノーテのアシェット通りは右側に見える

ところで、新宿から恵比寿まで電車で五キロである。これを池袋と同様に直線に伸ばして考えると、直線に距離を伸ばした池袋から直線に距離を伸ばした恵比寿までが都市の直径になる。だからおよそ池袋から恵比寿までがカルテを挟んで二本の道でできているということになる

日本にも大きな幹線道路がある。池袋から恵比寿くらいの距離ならたいしたことはない。ところがアルナの都市の凄いところは、それ以外に余計な道が少ないということである。ゆえに一つひとつの道が重要である。どの道も道幅は異様に広く、どこまでも見通しが良い

ゆえにアルバザードは近道という概念にも疎い。近道は要するにこの単純な図形における最短ルートである。日本の近道は地元の人しか知らないような小道などを利用したものだが、こちらにはそのようなものがないので、単に誰でも知っているような地図を見れば一目瞭然な最短ルートでしかない

ミロクはこのような円形としをいくつも築いた。円形都市と円形都市がぶつかっても円同士なので隙間ができる。その隙間には工場や樹林を建てた

こうしてアルナ全体を上から見るとドーナツ状の雪の結晶がいくつも集まった形になった。アルナだけで円形都市はいくつもある。中央アルナ（単にアルナとも）に加えてその周りに八方位のアルナがある。たとえば西アルナや東北アルナである

八方向に作ったため、上空から見ると碁盤の目の上に正方形に石を置いたような感じである。こうして、一つひとつは円形でありながら全体としては碁盤の目のような都市を建てていった

街区

アルバザードの都市はいくつかの街区に区切られている。一つひとつの道端に学校や企業や住宅地を作るのは非合理的である。住宅街は住宅街、商店街は商店街でまとめた方が効率的である。だからアルバザードの都市には街区がある。住宅区や企業区や商業区などが存在する

アルナの場合、東西が住宅区になっている。住宅区には集合住宅と一戸建てが存在している。一戸建てはアルナの場合、カルテの近く、及び東側の住宅区に集中している

北は企業区になっている。企業区には企業はもちろん、学校や役所の出張所や小さな図書館などの公共施設がある

南は商業区になっている。長い幹線道路に沿って屋根付のモールが存在する。そこで生活に必要なものを買うことができる

尚、企業区にもいくつか商業区からの出張所がある。学校の帰りに日曜品を買うのに一々商業区まで行きたくないため、企業区に店がほしいわけである

ただ、数は多くないし、店舗も小さい。非常に日常的なものや緊急を要するものしか置いていない。ちゃんと買い物するなら商業区へ行く

ゲームセンターなどは商業区にしかない。緊急性も日常性もないので企業区には進出しない

逆に、企業区から商業区へ出張所を設けることもある。役所などは商業区にもいくつかの出張所を置いている。ただ、学校はない。繁華街に学校を置くと子供が寄り道するので、誘惑からは遠ざけなければならないからである

企業区と商業区の上に住宅区があるため、学生は寄り道をしないで家に帰ることができる。というか、最短ルートで帰るとどうしても商業区は通れないようになっている。この街造りが寄り道を防いでいる

そして四つ目の街区がカルテである。カルテは住宅区、企業区、商業区から独立した街区である

カルテはカルテと書く。都市最大の公園で、中心にはカルテンがある

カルテは日本の公園とカルテとは多いに異なる。衆人の休憩、談話、遊戯、憩いの場と

して使われる点は公園と同じである。カルテは緑豊かで空気が清浄である。大抵は噴水や池があり、偶に川まである

多くは全体の形が円形で、境界の多くは低木の植栽か頑丈で高い金網で囲まれている。或いは葉の多く冬でも枯れない高い木が植えられている。地面は舗装されているところと、土が剥き出しのところがある

子供の遊具は遊戯場に固まっている。どの位置からも監視の届く安全なところにある。遊具同士は固まって置かれていて、必ず監視が行き届くようになっている。また、子供の遊具の周りには特別に金網などで境界が設けられていることもある。

水道の水は清浄されていて飲める。飲み水以外の水道がある。太い水道で、各所に点在している。これは消火用の水道であり、子供たちでは容易に開けないようになっている。これらの水道には長いホースが設置されている

カルテには守衛所があり、常に数人がカルテ内とカルテの付近を巡回し、数人が守衛所で待機している。水道は守衛所のところにあり、飲料水に毒を加えたりできないようにされている

また、トイレは非常に清潔で広く、紙が備え付けられていて水洗である。個室の扉の外側にはパネルが付いていて、そこに手をかざすことで扉が自動で開く

水洗は内部のパネルに手をかざすことで流れるが、無駄な水を使わないよう、水は1度しか流せないように設定されている。もう1度流すには1度出なければならないわけである

トイレはカルテの隅の方にある。トイレは基本的に密室な為、何が起こるか解からない。数人に連れ込まれて金を脅し取られるようなことがありうる。その為、トイレ付近には男女二名の守衛が常に配置されている。このことは更にトイレ紙の窃盗、覗き、痴漢、放火、破壊などの犯罪の軽減に役立っている

カルテには都市最大の図書館が常設されている

カルテは中心部にいくほど賑やかである。中心部にはステージがあり、演奏などができる。また、最も中心の場所にはカルテンがあり、アルテへの礼拝が可能である。カルテンは防音効果が高く、中は静かであるが、機械装置のおかげで涼しい

中心部に比べるとカルテの周縁部は静かである

飛行機やヘリコプターはカルテの上空を基本的には通過できない。しかし、都市によってはカルテの利用者が多い時間帯にのみ通過を禁止することもある

尚、多くのカルテは夜は閉められる。特に、金網で囲まれているようなカルテはまず間違いなく侵入が禁止される

カルテは国の管轄で、維持費は税金でまかなわれる

また、カルテ内では出店が許されていて、軽食などが売られている。軽食というのは日本と言えば菓子類やたこ焼きやクレープのようなものである。もう少し食事になるようなものも売っている。軽食の出店はカルテの内部に多い

また、カルテの美化は徹底されている。クリーンキーパーが数名常設されていることは当然で、軽食の店舗も極力ゴミを出さないような商品を売らなければならない。一々資源を無駄にするような包装は極力避けられる。とりわけ、利用者側にも強い美化への心がけが要求される

法律はカルテ内の美化について厳しく定義している。例えばカルテ内でのガムの吐き捨て、ゴミのポイ捨てはカルテ外でのそれより重罰である。更に、カルテの舗装された地面に唾を吐いたりすることも犯罪である。舗装部分は土と違い、汚れが残るからである

しかしながら、カルテにはゴミ箱が少ない。トイレの付近とか、入り口付近にはあるが、美観を損ねるため、内部には殆どない。日本のディズニースーと同じ発想である

さて、ところで、カルテは日本の公園に比べ、莫大な維持費がかかる。守衛の人員費は勿論のこと、敷地代にも目を向けねばならない。従って、多くのカルテを作ることはできない。ゆえに一都市に一つである

住民達はよりカルテに近いところに住もうとする。そのためカルテ付近の地価はますます高騰する。だからカルテの近くには一戸建てが多い。一戸建てに住むのは金持ちだからである

治安維持のため、警察や消防はカルテ付近に多い。一戸建てがカルテの近くに住むのは、警察などが近くにあって安全ということもある

また、役所の本部はカルテにある。日本でいうところの県庁や都庁がカルテに存在するということである

尚、日本の番地は駅から近い方が一丁目ということがあがるが、こちらはカルテからどの程度離れているかで番地が決まる

住宅区

・配置

アルナではカルテの東西が住宅区になっている。住宅区には集合住宅と一戸建てがある。一戸建てのほうが集合住宅より概して金持ちである

アルバザードの住所はカルテから近い順に一丁目なので、一等地はカルテの近くである。特にカルテに近く、車道に近くなく、警察署に近く、下に地下鉄が走っていないほど一等地である

一戸建ては大抵二階建てである。内装は家によってまちまちである

集合住宅の部屋は一階建てか二階建てのメゾネットである。メゾネットの場合、二階を騒がしい場所にすれば下に音が響いてもそこは自室なので更に下の住民に迷惑がかからないという利点がある。勿論、集合住宅は防音処理がしてあるが、それでも下への音はかき消すのが難しい

・外見

ミロク革命でアルバザードの文化に基づいた家作りは壊されてしまった。アルバザードはフランスのような気候なのでおよそフランスやその周辺の家に類似していた

だが、ミロクによって壊された後は別の建築様式になった。集合住宅など日本と同じ様式で、かなり世界共通である

一戸建てはかろうじてアルバザードの様式を残しているので、比較的フランスなどの建築様式に似ている

・門

集合住宅には門がある。一戸建てにもある。道からいきなり玄関に繋がることはない。門と庭が道と家の間にはある

門はアーチ状のものもあれば、扉状のものもある。扉は日本の門扉と同じく西洋的なものであるが、押して入る

・玄関

玄関ドアがある。ドアには勿論鍵がある。このドアは押して入る。入ったところはドアが通る空間なので何もないが、一メルフイほど向こうには下駄箱があり、靴置き場がある。ほぼ日本と同じである

アルバザードでは屋内でも靴を履く。日本とは違う。ただ、室外履きと室内履きは区別する。必ずここで室内履きに履き替える。室内履きは足が蒸れないリラックスできるスリッパ状のことが多い

靴は脱いで放っておくと臭くなるので、下駄箱に入れる。そして別の下駄箱から室内履きを出して履く。室外履きと室内履きは隔離されている。臭いが移らないためである。最低でも下駄箱内に仕切りを設けて区切る

日本の玄関は一段低いところにあるが、アルバザードはバリアフリーなので段でなくスロープになっている。スロープは完全に家の中なので、靴を履くためなら座っても良い

スロープより玄関側はまだ完全に家の中とは言いがたい空間である。ゆえに室外履きを履く汚い空間とされる

・廊下

部屋と部屋を繋ぐ床で、日本と変わらない。フローリングが基本である

・居間

食卓があって家族団欒の場である。大抵台所に直結している。最も大きな部屋で、誰の部屋でもない。食事のとき以外もここに誰かしらたむろして何かしている

・台所

日本と似たようなものがある。構造も同じだが、アルバザードの台所は広い。大家族なので数人で料理する。そのためには広いスペースが必要だからである

台所用品で日本と違うのは電気釜であろう。これは普及していない

また、食器洗い機は普及している

お湯は電気ポットで沸かすことが多い。薬缶で沸かしてポットに溜めておくこともある

- ・トイレ

トイレは前述の通り

- ・風呂

これも前述の通り

- ・各部屋

日本と同じく、四角い部屋である。部屋には出入り口がある。日本と違って必ず鍵がある。一人ひとりに部屋が割り当てられるのがふつうである。部屋の広さは日本より広い
何をどう配置するかは決まりがない。効率を考えて自分の好きなように置く

- ・内装

壁には壁紙を貼ることもあるが、あまり貼らない。外界からの隔絶のため、窓にカーテンはかける。朝昼用の薄いカーテンと夜用の濃いカーテンの二枚がふつう付いている

カーペットは少ない。ダニの温床となるからである。特に猫や犬がいると毛が溜まって不衛生になりやすい。アルバザードは大抵犬猫を飼うので、アレルギーを溜めやすいカーペットは好まれない

床はフローリングが好まれる。床暖房などの装置を付けて暖かくすることもある

- ・階段

ふつうの階段である。手摺がついている。途中で畝って曲がることもある

- ・屋根

一戸建てにしかない。日本と違って瓦ではない

・屋上

一戸建てにはない。集合住宅の最上階で、上に空が見える。大抵緑地化されている。ここを公園とする集合住宅もあり、密集地帯に多い

・公園

必ず集合住宅には大きな公園がある。夜の散歩道としても使われる。誰が住んでいて誰がいるのかはっきりしているし、常に見回りと監視カメラが働いているので犯罪はまず皆無である。その上、木々が細く高く間隔をおいて置かれているので見通しも良い。それゆえ余計に犯罪が少ない

この公園は集合住宅内の連絡通路からでしか行けない。外部の者が許可なく入ることはできない。それも安全である

公園にはベンチもあり、憩いの場となっている。砂場や遊具はない

犬の散歩コースもある。ウォーキングコースもある。両者は隔絶されているところもある

公園は一つの集合住宅に一つとは限らない。一つひとつが持っているそれぞれの公園は狭くなってしまふ。狭いところにたくさんの要素を持ち込むと物が密集してしまふ、見通しが悪くなる。更に狭いので同じ景色ばかりになり、すぐに飽きてしまふ

だから大抵は隣り合ったいくつかの集合住宅が共通の公園を持つ。この公園はかなり大きい。ただ、流石にカルテには適わない

公園には屋根のあるところがある。雨が降っても濡れない部分である

・地下

地下は物干し場になっている。部屋ごとに場所を設けるといくら場所があっても足りないため、空いているところを使う方式になっている

- ・ 駐車場

存在しない

- ・ 管理人

集合住宅の管理人はその集合住宅の住人でもある。ゆえにふつうに一室を借りて住んでいる

- ・ 正面玄関

集合住宅にはある。外から入ってくる時に必ず通る場所である。まず、自動ドアをくぐってホールに入る。ホールには守衛所があり、その横に改札がある。駅と同じ構造である。改札はアンスを通して住人であることを確認して初めて開く

来訪者の場合、守衛所で来訪相手に連絡を繋いでもらい、許可が下りれば守衛所から通り抜けさせてもらえる。ここも日本の駅と同じである

- ・ 守衛所

守衛所は駅員室と変わらない。改札を見張る環境と、来訪者を取り次ぐ環境のある部屋である。彼らは不審者が入ってくるのを防ぐという重要な役割を担っている

常に二人はいる。片方が誰かの相手をしているときに別の誰かが忍び込まないようにである。だから仮に二人一度に守衛室に来ても、必ず一人しか客に対応しない。二人いるから独りずつ対応するというわけにはいかない。それが畏かもしれないからである

二人が対応すればその間改札は誰も見張らない。これは危険である。守衛はその役割からしても、客を待たせてでも住民の安全を守らなければならない。だから二人客が来ても一人しか対応しない。これは規則である

- ・ ポスト

必ず改札の隣、守衛が見張れるところにある。全室分まとめて存在する

配達人は事情を守衛に説明して通してもらう。そして守衛が見張る中、物を配る。ストーカーが変なものを入れるということはない。業者でなければ配れないからである。テロが爆発物を入れるのもかなり難しい

住民が自分のポストを確認する場合も見張っている。ポストを開ける際はアンスを通さねばならない。他人のポストは開けられない。だが、アンスを偽造した可能性があるので、守衛は一応住民を見張っている

企業区

- ・学校

前述

- ・企業

企業はオフィスビルに入っている。日本と同じく大きなビルにいくつもの会社が入っている。ビルの玄関は集合住宅と同じで、守衛がいて改札がある。オフィスの人間はアンスで通り、取引先の人間などは守衛室から連絡してもらって通してもらう

大企業だと自社ビルを持つこともある

商業区

- ・モール

商業区の大部分を占めるモール。屋根付の商店街である。ひたすら広くて長い。幹線道路の数だけモールがある。たとえばアルナには南に三つのモールが存在する

どのモールも日用品が揃うようにはなっているものの、個性はある。アルナの場合、クレーヴェルとヴァルフアントのモールは住宅区から近いため、食料や薬や雑貨が主に売っ

ている

住宅区から一番遠いカルザスマールが一番の繁華街である。ゲームセンターなどの娯楽施設もここにある

一つのモールは長いので、スーパーが一つのモールの中にいくつもある

モールは各所に中央会計があり、個別の店で会計を行わなくても良い。モールのどの店の物もそこで買えるというわけではない。いくつかの店舗が共有する会計でしかない。店舗の中に一々会計があると店舗が狭くなる。そこでいくつかの店が会計を共有するというわけである。モールの中を商品を自由に持っていけたら万引きがしやすくなってしまう

モールの出入り口はカルテか円形車道に通じる道、及び幹線道路沿いの全ての横道である。ふつうは横道から出入りする。横道といっても日本人のイメージする暗くて細いものではない。横道一つひとつが国道クラスの幅を持つ

・販売店

スーパーでもゲーム店でも本屋でも同じだが、代価を払って物を得る販売店は全て日本と同じである。店に入ってカートを持つ。店を歩いてほしいものをカートに入れる。店の会計か外の中央会計を使ってアンスで支払う。カートを貯め場に置いておく。以上である

カートは会計近くにためておく。店員が後からまとめて元に戻す

資源節約のため、レシートは出ない。全て取引はアンスに登録される。端末にアンスのカードを通せば何を買ったか分かる。そして自動的に家計簿ソフトに記録してくれる

また、これも資源節約だが、ビニール袋も出ない。自分で買い物籠を持参しなければならない

・料理店

これも基本的に日本と変わらない。店に入ると席に案内される。タバコはないので禁煙席などはない

席に着くとウェイターがメニューを持ってくる。おしぼりは資源節約のため出ない。また、アルバザードは日本ほど水が豊富でないので水もでない。水は有料である

メニューは好きなものを食べる。日本人のように「あ、私もそれ」で済ますことは少な

い。メニューを選ぶとテーブルの押しボタンを押す。すると店員が来る

メニューについての細かい注文はその場で行う。辛めとか良く焼くとか、そういった注文はその場です。日本人はただ料理名だけを頼んで詳細はお任せにするが、アルバザードではありえない。必ず焼きかげんや味を指定する。でないとかえって相手がどうしているかわからず困る

メニューを言いつけると、立って手を洗いに行く。これは無料である。固形でない石鹸もついている

暫くすると料理が来る。料理の種類にしたがって食器が出てくる。出た食器は全て使う料理は残さないのがマナーである

食べ終わると会計を済ませる。テーブルの番号札がテーブルにおいてあるので支払う人が入り口の会計所に持っていく。店員は番号を端末に入力すると会計額が出る。客はアンズで払い、出る

チップの習慣はない。味を一々会計で評価することもない。よほど美味ければ言うが、ふつうは黙っている

・飲み屋

アルバザードは知らない人と外で飲むのは嫌う。酒屋で買って自宅や公園で一人、或いは気の合う数人と飲むのが好きである。ゆえに飲み屋は発達しない

居酒屋のようなところは少ないし、キャバクラのような店も少ない。ピンサロのように飲み屋と風俗が合体したものは存在しない。飲むときは飲み、セックスするときはセックスするからである

飲み屋はふつう料理店と同じである。アルバザードに飲み屋単体で存在することはない

・サービス店

ゲームセンターやマッサージやカラオケや風俗など、代価を払ってサービスを得る場所。日本とそう変わらない

場所によって前払いか後払いかわる。ゲームセンターは従量制で、やった回数分だけ金がかかる。ゲームマシンにアンズのリーダーがあるので、そこに読み取らせて支払うと

ゲームができる

マッサージなどの人が会計を対応するサービスでは、前払いか後払いかは店次第である

・美術館と博物館

どちらも同じものである。元々美術館として建てられたものと、一時的にどこかの場所を借りているだけのものがある。前者は維持費のため、多少入場料がかかる。後者は場所代のため、少々入場料がかかる。だが、両者とも無料のところもある

入り口では持ち物検査が行われる。更に手荷物はロッカーに預ける。ロッカーは日本のものと同じ箱型だが、頑丈でセキュリティも固い

展示品の撮影は禁止である。制限時間はないので閉館までいて良い。飲食はできない。中に飲食コーナーがあって軽食が取れるところがあるので、そこですませる。つまり、アンスは持っていても良いということである

無論、展示品に触れてはならない

また、館内で騒ぐのは良くないが、静粛にしなければならないというわけでもない

カルテ

・概観

前述

・カルテン

カルテンはカルテ内の中心部にある礼拝堂である。全てのカルテに一つずつ設けられている。カルテンの周りはステージがあるのでしばしば煩い。そのため、カルテンには防音処置が施されている。しかし、機械装置によって中は涼しく保たれている

カルテンは礼拝堂とか教会などと訳されるが、厳密にはそのどちらでもない。まず、キリスト教では教会は神の家と考えられているため、非常に豪華絢爛な造りをされるものがあるが、カルテンはそうではない

カルテンの中心部にはサリュという祭壇があり、サリュは最もアルテと交信を行いやすい場所とされる。カルテンの存在意義は正にこのサリュを保護することである。従ってカルテンは強固な造りが第一に要求される。キリスト教の教会と違って豪華絢爛よりも堅牢であることが望まれる

そのため、カルテンには定まった様式はない。核シェルターのようなものでもカルテンになりうるからである

アルティス教徒はふつう祈りをどのような場所でも行うことができる。だが、祈りはアルテに届かなければ意味がないため、信者はできるだけアルテに祈りが届きやすい場所を求む。サリュは中でも特に交信しやすい場所とされているため、特別な願いを持った信者はサリュに赴いて祈る。尚、サリュの使用料は無料である

カルテンはカルテが開いている間は使用できるが、カルテが閉まっている時間帯は使用できない。また、サリュを破壊したりしないようにカルテンで持ち物検査が義務付けられている

カルテンでの祈りはキリスト教の告白とは違うので、誰かが祈りの内容を聞くということはない。サリュのある部屋は強固な造りで、完全な防音で、電波も入らない。盗撮や盗聴の危険がないように常にサリュの部屋は厳しいチェックが行われる。従って信者はサリュの部屋でアルテに向かって大声で祈ることができる

科学的に考えれば、実は大声で悩みを吐き出すことによってストレスの解消に繋がり、諸々の問題を根本から解決するという利点がある。神学的でなくカルテンの利点を挙げることはこのように可能である

・寺院や仏閣や教会

アルティス教にはカルテンしか当たるものがない。キリスト教の教会などはない

・役所

役所は図書館に隣接していることが多い。ビルである。建築様式は決まっていない。デザインは大抵良い

役所は住民票や恋人届や婚姻届などに関する取り扱いを行う。税金の相談や就職の相談

なども行う。生活保護の相談や保険等の相談も受ける。様々な業務があるが、おおむね日本と同じである

役人の態度はフランスと違って良く、法のおかげでふつうの店と同じく親切である

・図書館

こちらも建築様式に決まりのないビルで、デザインは美しい。どこの住人でも自由に入りできる

図書館は貸し出しを行っていない。本は閲覧するのみである。欲しい箇所はデータ化された部分を端末にコピーして手に入れる。紙の形では入手できない。どうしても紙が良ければ書き写すかコピーするか本を買う

尚、コピー機は資源の無駄遣いで人気がないので置いていない。受付に言ってコピーしてもらおう

貸し出し業務がないため、図書館業務は楽である。日本のような大きなカウンターに何人か受付がいるということはない。カウンターに受付が一人いて、コピーなどの業務を行う程度である

また、受付は本を検索するための端末が壊れたときに直す係りでもある

ところで、カウンターには受付の他に司書がいる。司書は利用者の相談を受けて本の案内をする人である。端末で本を検索してもコンピュータは融通が利かないので、検索しきれないことがある

人間なら融通が利くので楽に探せるということがある。そこで、端末で探せない本を司書に相談して探してもらおう

司書は最低一人いる。数人いるところもある

交通に関する建物

・駐車場（並びにタクシー乗り場）

前述

・バス停

駐車場のところにある。駐車場がそれぞれバス停になっている。日本と同じく待合所がある。ベンチや軒がある。寒い地域では透明なガラスで囲まれた箱状の部屋が待合室になることもある

・駅

駐車場の近くにある。日本の地下鉄と同じく階段やエレベーターで降りていく階段を降りると切符売場や改札がある。改札の横には駅員室がある
改札を抜けるとホームがある。ホームにはベンチや待合室がある。日本と同じである。電光掲示板があり、電車を知らせる

また、日本と同じく大きな掲示板が立ててあり、一日の時刻表が見れる。上り下りどちらも書いてある。日本と違って土日ダイヤは存在しない

ホームから電車に乗る。そして目的の駅で降りる

自転車やペットはふつう電車に乗らない。ただ、遠くで自転車を買って運ぶときや、どうしても自転車を乗せたいときには仕方がない。別に乗せては駄目という決まりはない。ただ、場所を取って迷惑なのでふつうは乗せない。ペットも同様である

・飛行場

日本と同じようなつくりで、特に変わり映えはない。入り口から入って搭乗前に旅券を見せる。パスポートというものは存在しない。全てアンスにパスポート情報が入っているのでアンスを見せる

飛行機に乗って着いたら同じ手続きで飛行場から出る。尚、国内の場合は出入国しないのでパスポートとしてのアンスはいらない。ビザも不要

・港

日本と大差ない。ふつうに旅券を見せて船に乗せてもらう。国外へ行くならパスポート

としてアンスを見せる

話し方

会話の補佐

相槌

相手が話している合間に相槌を打つ。打たないと聞いていないとみなされる。アメリカ人のように終わるまでわりと押し黙って相槌が少ないことはない。逆に日本人は相槌を打ちすぎてうるさい。日本人は少し相槌を減らせばちょうど良くなる

相槌は ㇿ、ㇾ などがあり肯定の言葉を使う。日本語と同じである。英語のようにアハーアハーということはない。アハーはイエスという肯定の言葉そのものではないので、単に会話を促す専用の言葉である。アルカは ㇿ、ㇾ など、肯定を表わす言葉で促しを代用する

したがってアルカで会話中に ㇿ、ㇾ などを使われても別に肯定とは限らないので注意が必要である。最後まで ㇿ と聞いておきながら総合的には否定することもある。なぜなら相槌の ㇿ には肯定の意味はないからである

相槌は他にも >> がある。これは口を開けずに鼻だけで「んん」と言うときの音である

ㇿ、ㇾ、>> の違いは敬度の違いである。ㇾ、ㇿ、>> の順で下がる。ところが実際、この三種は同じ相手に対して全て使いうる。同じ相手でも公の場面では ㇾ を使いやすい。私的なほどこ >> を使いやすい

更に同じ場面で同じ相手なのにこれらを混ぜて使うということがある。相槌は会話の区切れに入れるのが正しいタイミングである。だが、区切れは意味の上で大したことないものと大したことある区切れに分かれる。文法的に言えばツンクよりガコンのほうが大したことある区切れである。また、場面的にはシリアスな内容の文での区切れのほうがシリアスでないそれよりも大したことある区切れである

大したことある区切れでは敬度の高い相槌を使いやすい。大したことない区切れでは敬

度が低くなりやすい。たとえば「でき〜」の後に起こる区切れは大したことないので>>を使いやすい

軍隊など、厳しい場所では目上には全て-しで相槌を打たせる。そして目下には>>や4-としか言わない。厳しい使い分けがある。だが、日常的にはこれらはTPOで使い分ける

また、相槌は他にも頷きで代用されることもある。但し、これは電話などでは使えない。この頷きも肯定を意味しない。頷きは本来肯定を意味するが、ここでは相槌にしかならない

また、相槌には新しいことを知ったときの反応がある。会話の途中は4-などといって相手を促すが、会話が終わったときや新たなことを聞いたときや驚いたときは何と言うか

会話が終われば評価をしたり自分の話をしたりする。日本語は「へえ」「ふーん」で短く終わらせられるが、アルカではできない。アルバザードでは何かしらの反応をするのが礼儀で、「へえ」だけでは短すぎる

反応の返せない話だとしても、最低でもその話を理解したかどうかは伝える。最も短い反応はlo? (わかった) である。このわかったは了承ではない。理解したという意味である
また、新たなことに対しては--、h> などという。驚いたことに対してはoa という

言葉の区切れで一々相槌を入れるのはうるさい。区切れが長いときや、区切れが大したものであるときにだけ相槌をすることが多い。後は頷いていれば良い

電話は見えないので頷きが届かないが、聞き手は電話越しで勝手に頷いて自己満足している。喋り手は相槌が足りないなと思いながらも、電話だからそんなものかと思う

また、実際のところ喋り手は多少相槌を面と向かっての会話より増やす

確認・念押し

日本人は相手に確認や念押しすることは失礼と思うことがある。目上に対しては特にそうである。偉い人は常に正しい、間違えることはない。それに確認するなど失礼だ——という発想である

これはアルバザードでは愚かな考えである。人間は誰でも間違える。ましてアルバザー

ドでは神でさえ間違える。実際、神話でも神は幾度も失敗を重ねている

神も人も間違いを犯す。だからこそ確認には間違いを見つけるという効果があり、有用である。だからアルカでは確認を良く行うし、目上にもふつうに言える

日本では目上が出した報告を読んで「これ、本当ですか」と聞くのは失礼である。だが、アルカでは失礼ではない。ca eC し-Λδ と聞くのは問題ない。勿論、相手は本当のつもりで出しているのに、としか答えないだろうが

ところで、本当ですかと聞くのは問題ないが、ca eC <coδ は失礼である。<co の場合、嘘を付いていないかと疑うわけだから失礼である。人間は失敗をする。だから確認する。失敗に対する確認は許される。だが、嘘と失敗は違う

アルバザードでは人間は嘘を付かないように努める。だから嘘ではないかと確認するのは相手を信用していないことになって失礼である

尚、し-Λで聞かれても当たり前なこと聞くなと怒る人もある。この辺りは個人差が大きい

また、日取りや予算や契約などを取り決めたときは、たとえ書面が目の前にあろうと確認する。お互いに書面が間違っていないか、そして両者が正しく書面を読み取っているかということを確認しあう。これは徹底して行う

たとえば友達と遊ぶ約束を取り付けたとき、最後に必ず時間や場所などを確認してから別れる。これでくどいとは思われない。二度も三度もやればくどいが、最後に一度やるのはくどいでなく常識である

注意を引く・呼びかけ

今話している相手には Aee をはじめとしてたくさんの呼びかけの語がある

今話していない相手とこれから会話を始めようとする場合、特に相手が赤の他人の場合には し-ΛCe を使うことが多い

し-ΛCe は見知らぬ通りがかりに使うことが多い。クラスメートが廊下を歩いていて話しかける場合は Aee というのがふつうで、し-ΛCe というとは他クラスの知らない学生だと思われる

日本人は呼びかけで「すみません」と謝りの言葉を使うが、deAC などを用いることはない

また、アルバザードは誰でも呼びかけることができる。上下関係は関係ない、し-ΛCe は敬

度を表わすものでなく、相手を知っているかどうかで使い分ける

知りもしない相手にいきなり λee といったら不気味がられる。また、いきなり他人に $0ec$ と呼びかけるのは非常に野蛮である

不良がカツアゲするときに相手に話しかけるとときに「すみません」というわけがなく、「おいちょっと待てよ」が妥当である。アルカでも同じで、不良は $\lambda-\lambda ce$ でなくいきなり $0ec$ という。この言葉遣いは法が禁じているので、不良はこの時点で既に逮捕される罪を負う

また、軍隊などで目上が知らない目下に呼びかけるときもいきなり $0ec$ という。社長が知らない部下に $0ec$ ということもあるが、これは法で禁じられている。仲の良い部下になら $0ec$ という事は許される。ただ、仲が良くても目下はふつう目上に $0ec$ とはいえない

また、親や兄が目下に $0ec$ ということもあるが、これは違法ではない。そもそも親兄弟が自分のことを知らないということはないから、 $\lambda-\lambda ce$ を使うほうがおかしい

恋人や夫婦も $\lambda-\lambda ce$ という事はありえない。 $0ec$ といいあえる。ただ、口汚いと嫌って λee という人もいる。 $0ec$ はエタットのほうが使いやすい

付け足し・補足

話の最後に加える。純詞の $o\partial, -\partial$ を使ってその分が補足であることを伝える

話の内容を 100%伝えて、その上余剰な情報を与えようとするのが $-\partial$ である。話が完全に伝わらず、補足として完成度を 100%に近づけようとするのが $o\partial$ である

付け足しについては特にいうことはない。日本と同じだろう。別に敬度の差もないし、場面によって使う使わないということもない

ただ、 $-\partial$ は余計と取られることが多いため、論文などでは蛇足を防ぐためにあまり使われないことがある。といってもその $-\partial$ にこそ面白い見解が含まれていることもあるため、必ずしも論文で $-\partial$ が使われないわけでもない

話の切り出し

用や言いたいことがある人が切り出す。今は自分が話してよい場面であるという状態なら良いが、人が話している途中など、話してよい場面でないときは嫌がられる

切り出すときは $-\lambda coo, \lambda c\lambda\lambda, \lambda ee$ などといって切り出す。一対一の会話でも多数との会話

でも使える。いずれにせよそう言い出した人のほうを聞き手は見る

目上に向かって切り出してはいけないということはない。言いたいことがあれば言う。勿論、相手の機嫌が悪いときは黙っていることが良いときもある

話題転換

相手が今の話題を消化しきっていない段階で転換すると嫌がられることがある。だが、未消化の場合でも相手はその話題を嫌がっているときは転換して歓迎される。場面次第である

また、相手が今の話題をどう思っているかではなく、単に自分がその話題が嫌な場合や、他の話題に移したいときにも転換を行う。それによって相手がどういう反応を取るかはまちまちである

一般にアルバザードは日本と比べてある程度一つの話題に結論か結論めいたものを出してから次の話題へ移る傾向がある

いきなり話題を変えるのはあまり好ましくない。ただ、どうしても良い雑談ではそういうことも多い。一々相手も怒らない。特に何か良い発想を思いついたときは相手の話が終わるのを待っていたら忘れてしまうので、相手を遮って話すことがあるし、大抵許される

割り込み

横から知らぬ他人が割り込んでくるのは失礼だが、困っている人を助けるときや文句を言うときはありえる。それ以外は聞こえていても聞こえない振りをして関係ない振りをするのが礼儀

顔見知りではあるが会話に入っていない人が近くにいる、自分は別の人と話している場合、その顔見知りは割り込んでくる確率は低い。割り込むと多少失礼だが、だからといって無視することもない。心中では引き気味ではあるが、表向きは何でもないように対応するのが大人のやり方

割り込まれてむっとするかどうかはそもそも割り込んだときの言葉による。いきなり関係ないことを言われればむっとするし、関係あることでも悪口めいた内容ならむっとする。一番むっとしないのは賛辞と質問である

たとえば二人で花の話をしているとき、他人からいきなりその花について質問された。その人はその花を育てているので気になったという理由である。こういう場合は快く教えてやるのが常識である。質問者も自分の事情を語るのが礼儀

言いよどみ・口ごもり

日本人は吃音かと思うほど「えー」「うー」「あー」と口ごもるが、アルカでは殆ど口ごもらない。なるべく流暢に話す。口ごもりそうになれば発話をゆっくりにして調節したり、ポーズを置いたりする

ポーズを置いてるときは首を左に傾げてやや目を細め、考えているような顔をする。そして左手を前に出す。高さは胸から首くらいである。手は片手拝みを丸めたような形で、これは「ちょっと待って」を表わす。手は指を額につけてコツコツしても良い。これも考えていますということを表わす

いずれにせよ、今考えているので待ってくれというジェスチャーを取る。そうでないと話が途中で終わったのか考えているのか区別がつかないからである

日本人が口ごもるのはまだ発話が終わっていないという合図のためである。そうでないと終わったのかと思われてしまう。また、ポーズがあるだけで日本人は話を遮って聞かないことがある

アルカは相手の話は最後まで聞くし、喋り手も最後まで話すのが礼儀である。だからポーズがあってもゆっくりになっても聞き手は話を取らない。最後まで黙って聞き続ける。その姿勢がちゃんとできているからアルカでは口ごもる必要性がなく、あーうーと聾啞のようにならなくてすむ

繰り返し

アルカは日本語や英語に比べて同じ内容が短くいえることが多い。日英では随分長くいうところを短く伝えられることが多い。そのため、聞き漏らしたら何がなんだか分からない。それに短すぎて印象に残りにくい

ゆえに、アルカでは短い文であるほど二度同じものを繰り返す傾向が強い。一語文は最も繰り返しやすい。-し, -し や ㇿㇿㇿ, ㇿㇿㇿ などがそうである。日本語では「はいはい」は

無礼とされるが、-し, -しはむしろ丁寧である

短い文も繰り返しやすい。la ʔaː- (a, la ʔaː- ʔaɾのように

長くなって文が複雑になると、全文を覚えづらいということと時間と労力がかかるという
うことがあって繰り返しは少なくなる

アルカの場合、繰り返しは強調で使われる。賛成や賛辞などは繰り返すことによって強調
され、敬度も高まる。非難や愚弄は逆に強調することによって敬度がより下がる

公的私的の違いはないが、論文のようにあまり強調する必要がないものは繰り返しが少
ない。ただ、論文にも強調される箇所は当然あるわけで、そういう部分は繰り返されるこ
とがある。だが、論文の強調される部分はえてしてそれなりに長い文なので、繰り返され
ないことも多い

話の切り上げ

誰かが話しているときは切り上げるのはその本人である。聞き手が切り上げるのは失礼
である。もし時間がなくて切り上げる場合は ʔeʌŋ と謝ってから切り上げればよい

話し手が自分の切り上げる分には問題ないが、会話そのものを切り上げるのは問題があ
りうる

相手が次の話題を用意しているかもしれないので、勝手に会話を打ち切るのは良くない。
状況を見て判断する

相手が話したそうなら切り上げずに相手が喋るかどうか見てから切り上げる

時間がなければ事情を話して切り上げる。お互いがタイムリミットを知っていればより
好都合である。タイムリミットが迫っていることを知らせて切り上げればよい

エレベーターの中で会って話している場合、目的の階に着いた時点がタイムリミットで
ある。そのタイムリミットがいつかは大体分かっているので、その階に着けばどちらとも
なく ʔoo などといって切り上げて別れる

エレベーターで切り上げるときは目的の階に着いたら leVːcʔ や ʔoo などといって切り上
げる。「着いた」「ここです」という意味である。これをちゃんと文にすると -ʌ ʔeʌŋːc ʔaŋ-ʔ
ʔ- ʔol ʔa であるが、この場面でここまで説明的に言うことはない

降りる人が -, ʔoo などといえば相手は ʔoʌ, ʔoo という。降りる人も ʔoo といって別れる

また、友達や恋人と会っているときは -ʌ ʔeŋː-h ʔ- (もう帰らなくちゃ) といって切り

上げることがある

感情

日本人は感情を抑制する傾向がある。アルバザードは感情をコントロールする傾向がある。感情をただ抑制して押し殺すのはよくない。抑圧に負けてストレスが重なるが、ストレスを感じないように無感情に進化するかのどちらかである

だからアルバザードは感情は無理に抑圧してはならない。逆に出しすぎでも社会生活を営む上で困る。それでは動物である。だから出しすぎないようにもする

アルバザードではこのように感情は押さえどころと出しどころをバランスよくすることが心がけられる

日本語はマイナスの意味を持つ語のほうがプラスより多い。というか、多くの言語でそうである。アルカの場合、どちらも同じ程度である

アルカのこの性質は感情表現においてもいえることである。日本人は喜びと悲しみなら悲しみのほうが表に出しやすい。楽より苦のほうがこれみよがしに演出しがちである。ところがアルバザードは喜びも悲しみも等しく表現する。感情に素直である

怒り

アルバザードが論理性が好きだといっても、それ以前に合理性が好きである。怒っている人を目の前に論理を説いたところで火に油である。かえって怒らせるのは非合理的である。ゆえにアルバザードでは怒っている人は怒らせないようにするのが重要である

赤の他人が怒っているときは関係ないので自分に被害がこないように振舞う。相手を宥める方法を取る。相手の言い分を聞き、なるべく冷静に務める。冷静すぎても馬鹿にしていると思われるのでなるべく敬意と少しの恐怖を払う。とにかく相手を宥めるようにする

相手が知り合いの場合、怒っている理由が最もであれば上と同じ方法を取る。更に、相手の怒りを癒してやろうとするのが美德である。怒りを聞いてやることによって晴らすというわけである

もし理不尽な場合、対処は二つある。一つは理不尽だと知りながらも上と同じ態度を取

る。相手が目上のときはこうすることが多い。だが、そのときはそうさせた目上のものを嫌うことが多い。これは日本人も同じである

もう一つは言い返す場合である。論理的に諭す場合と逆ギレする場合がある。大抵喧嘩に発展するが、黙って聞くよりは良いという人はこうする

驚き

日本人は驚くことを恥ずかしがる。性別でいうと男のほうが格好つけて驚かないふりをする。年齢では思春期が一番驚かない振りをする

アルバザードでは人間は驚くのは当然と考えられているので、驚かないふりは極めて恥ずかしい

思春期の少年が格好つけたがるのはアルバザードでも同じである。だが、アルバザードでは驚かない振りは恥ずかしいので、あいつは驚かない振りをしていると笑われるのが嫌な少年たちはむしろわざと驚いてみせることがある

本当に驚いていない場合でも驚くべき場合はわざと驚いてみせる。これは日本からみれば奇習であろう

驚きの仕草は日本よりも大きい。体をびくっとさせたり、声を上げたりする。両手をアメリカ人のように首の高さまで挙げて驚くようなこともある

驚かない振りは確かに恥ずかしいが、やはり驚くこと事態も多少は恥ずかしい。ゆえに、驚いた後、周りの人にくすっとバツの悪そうに笑うことがある。これは日本と同じである。特に、自分だけが驚いてしまった場合や、大したことないのに皆が驚いた場合に笑う

喜び

やはり日本人より大げさに表現する。肘を曲げて両手を挙げる。手は拳にする。ちょうど肘がわき腹の高さで、拳が顎にくる。ファイティングポーズのようなガッツポーズのようなポーズだが、これが喜びのジェスチャーである

h0- などと声も出して喜ぶ。周りの人は事情が分かっていたらc0j0- などと声をかける
アルバザードでは嬉しいことがあると知人を集めて一緒に喜ぶことが多い

悲しみ・嘆き・落胆

悲しみも日本から見ればやや大げさである。泣いたり声を出したりする。手で顔を覆ってうなだれたりする

アルバザードでは悲しいことが起こると一人で引きこもる。誰も止めない。少し自分一人で気持ちの整理をつける必要があるからである。そのうち家族や友人や恋人が見舞いにいき、愚痴を聞いてやる

日本では引きこもる人をすぐ追いかけることがあるが、アルバザードではとりあえず一人にすることが多い

但し、このままどこかへ消えてしまいそうな神経の細い人の場合、恋人などは決して一人にさせないで付いていくことが多い

尚、一通り嘆き悲しんだらぱっと気持ちを切り替えて客観的な反省を始めるのがアルバザードである。とにかく負の感情をエネルギーに押し切ったら今度は冷静に何がまずかったのかを考える。そうでないとまた同じ悲しみを味わう羽目になるからである

こうして反省して次回の教訓にすることで、悲しみを利益にリサイクルする。アルバザードはこうしたただでは転ばぬ精神を培っている

希望

希望があれば積極的に実現に向けて動くのがアルバザードである。実現に向けて努力を惜しむことはない。アルバザードが苦手なのは待つことである。希望があるとそこにばかり意識が行くので待つのが非常に苦しい

そのため、努力とは無縁で、ただただ待たなければならないタイプの希望は嫌われる。そういうタイプの希望は苦しいので始めから持たない人が多い

たとえば発売日などがそうである。こちらが努力しても早まるわけでもなし、ただ待つのみである。これは希望すればするほど心理的には長く待つ羽目になる。どうでもいいと思っていればあっさり発売日になるものである。ゆえにこういうタイプの希望はなかったことにして忘れる努力をすることが多い

反面、努力次第で実現に早く近付けるものには心血を注ぐ。テストで一番になることなどが典型例である。アルバザードは緩急をつけることを幼い頃から学ばされているので、やる気になったときのエネルギーは凄まじい

希望がかなった場合は素直に喜ぶ。ただ、あまり心血を注ぐとかなえることが目標になり、実現した希望内容自体はどうでも良いということになりかねない

アルバザードにはそういう人が多いので、当初の目的を忘れてかなったことを喜ぶという本末転倒な人が少なからずいる

こういう人間は概して真面目で働き者である。大抵は善人で正直者で、正義漢である。そしてアルバザードにはこういう人間がわりと多い。彼らはエネルギーが豊富なので、もはやかなったことを喜んでいるのに別に気にしない。本末転倒になってもかなったのだから良いし、喜んでいるのだから良いではないかという考えである

苦情・非難・不満

嫌だと思ったらアルバザードは黙っていない。きちんと主張する。不満を言い慣れないで押し込めるのに慣れている日本人はこれが実に下手である。子供のように的を射ない不満を言ったり、ただヒステリーを起こしたり黙って逆恨みしたりする。非常に建設的でない

アルバザードでは理路整然と不満を言う。そうでないと相手にちゃんと聞いてもらえない。ヒステリーを起こせば確かに相手は表面上は聞いてる振りをするが、実際には流すだけで聞いていない

アルバザードでは怒れる他人はなだめるべきと考えられているので、とりあえずなだめようとするだけで言い分には注目しない。言い分をしっかりと伝えたいなら理路整然と言わなければならない

不満を言うときは偉そうにしてはならない。相手はこちらを助けようという気をなくすし、すまなかったという気もなくす

アルバザードは総じてプライドが高いので、このような態度は許されない。店と客、上司と部下でも同じである。偉そうな客や上司は相手しなくて良いと法が定めている

また、やけにしたでに出てもいけない。卑屈なのも嫌われる。あくまで平常心、いつも

どおりにすればよい。怒っていることを伝えたいときは、口調や表情で怒っているよということを少しアピールする程度で良い

激しく怒鳴ったりはせず、やや不満気味に話す程度で良い。このくらいの感情表現なら偉そうとはみなされない。怒っているのだからある程度は当然である

また、相手から理路整然とした不満を受けた場合、こちらは問題解決を目標として話し合う。協調的に議論することが望ましい

日本のクレーマーはただの愚痴が多いが、そのような怒れる相手はなだめることに専念して、問題解決をはかってやる必要はない。赤の他人の愚痴を聞く義理はない。そんな甘やかしの接客は必要ない。表面上は聞いて、心中で貶す。それがアルバザードのやり方である

正しい不満は愚痴ではなく、理路整然としたものである。これには問題解決を目標として協調的に議論を進める。向こうもこちらに愚痴を聞かせたいのではなく、問題解決を図りたいので、話は進みやすい

向こうの求める利益とこちらの出しうる損害のバランスが合うところで妥協して結論を出す。議論が終われば相手は妥協案に満足しているはずなので、必ずありがとうと礼を言う。何も言わないのは無礼である。こちらも「すみませんでした」ではなく、「どういたしまして」という

後悔・反省

起きてしまったことを悔やんで後悔しても辛いだけである。ただ、全く悔やまないのもおかしい。それでは反省にならず、結局次回同じことを繰り返してしまう。だからアルバザードは後悔はできるだけせずに、反省をできるだけするように努める

後悔は起こってしまったことなのでどうしようもない。過去には戻れないわけだし、後悔すればするほど悔しいものである。だからできるだけ後悔はせず、その労力を反省に回す

失敗してもどの点が悪かったのか冷静に分析する。かといってそんなこと人間には難しい。悔しいという気持ちは拭えない

だから後悔すべきことが起こったらまずアルバザードは素直に嘆き悲しんで後悔する。

一通り後悔して鬱々したらスパッと切り捨てて冷静に何が悪かったかを分析する。一々後まで引きずらないようにする。これは生きる技術である

心配・注意

心配して意味のあることなら心配すべきである。たとえば交通事故のように気をつけることで危険性がある程度減ることなら心配してもよい

ただ、あまり心配しすぎでもよくない。そのうち怖くてどこにも出かけられなくなってしまふからである

一方、心配してもしょうがないものは心配してもしょうがない。天空が頭上に降ってくるかもしれないなどということを心配してもしょうがない。まさに杞憂である。ストレスを生んで不健康になるだけなので、無駄な心配はしないで気にしないように努める

気にしないためには他のことを考えるのが一番よい。忙しく他のことを考えていればそちらに頭が回らなくなる

同情・哀れみ

日本人は同情を嫌う。情けない、恥ずかしいと思うからである。日本人だけでなく、そういう民族は多い

アルバザードとて蔑みのような同情は嫌う。偽善の同情は蔑みより嫌う。だが、素直な同情は好む

日本人は素直な気持ちの同情さえ嫌うことがある。素直な気持ちで同情してくる人を見るとその心の綺麗さがよく見える。すると自分の薄汚れてしまった心が浮き彫りにされ、苛立つ。そして相手の好意を跳ね除ける——という心境である

だがアルバザードは大抵こうした素直な気持ちの同情はありがたく受け取る。日本人に比べて同情は素直に受け取ることが多い

日本人は風邪を引いていて上司に「大丈夫か？」と聞かれたとき、そんなに大丈夫ではないのに「いえ、全然大丈夫です」などと答えることが多い。つまり、やせ我慢が多い

だがアルバザードでは正直に答えることが相手への誠意とされるので、正直に「熱が何々度あって体が云々で気分が悪いですが、仕事はできます」などと返す。尤も、アルバザー

ドでは風邪のときは働かないが

そして病状を説明したら最後に「ありがとう」という。このように同情は素直に受ける
尚、アルバザードは気休めで「大丈夫か？」と聞くことはない。大丈夫と聞いたら病状を説明せよという意味になる。相手は誠意をもってある程度詳細に病状を述べる。それについて大丈夫かと聞いた人も更に反応を返す。このように、「大丈夫か？」が挨拶になる日本と違うので、注意がいる

たとえば友達は誕生日にプレゼントをもらっているのに自分だけはもらえなかったとする。このとき哀れんだ誰かが自分にプレゼントをくれたとする。このとき日本人は素直にもらえない人が多い

だがアルバザードは素直に「ありがとう」といって受け取り、素直にその相手への高感度を上げる。このように、総じてアルバザードは単純で素直である。変にすれていたり高飛車だったりいじけていたりしない

中には素直でない人間もいて、「いらねえよ、こんなもん」という人もいる。だがそういう人間は人の気持ちを踏みにじる悪人とされ、排他される。アルバザードにはそういうひねくれた人間が少ない分、風当たりは特に冷たい

施そうとした人も相手が素直でないなら態度を変えて冷たく当たる。日本人はこの変わり身の早さについていけないと思うが、これが良識ある態度とされる

たとえば優しい女、良識ある女はこのような冷たい態度もきちんと取れる女である。悪人にはしっかり悪だという態度を見せねばならない

要するにアルバザードは人の身になる優しさや大人らしさや客観性を持っているということである。人の身になれるから素直な好意を向けてくる相手の身になって考えることができる。そして素直に相手の気持ちを受けられる。自分が自分に施しをする相手の立場に入れ替わって自分に施しを与えるような気持ちになれるというわけである

極端に言えば、自分が幽体離脱して相手の体に入って自分に施しをするような気持ちになれるというわけである。自分が自分に施すわけだから情けなくもない——という精神構造である

満足

満足したら一通り素直に喜んで満たされ、ぼうっと何も考えずにゆったりする。暫くしたら怠けてもいられないので次の課題に取り組む。ずっと満足に溺れることはなく、次の満足を手に入れるために励もうとする

これが道德であると同時にアルバザードの人間は実際にこのように行動することが多い。アルバザードでは道德のまま生きている人が多い。そのため、常識や倫理や道德はそのまま多くの人の実際の行動でもある

謝罪

日本人は謝りすぎである。アルバザードはそんなに一々謝らない。特に V-AC, V-AC-AC はあまり言わないし、-AlleGo は滅多に言わない。ただ、比較的 9eAC は言う

アルバザードは自分が悪いと思ったときにしか謝罪しない。謝っておけばいいやといういい加減な気持ちでは謝らない。だから人に求められても悪くないと思えば議論するし、人に求められなくても自分が悪いと思えば謝る

9eAC はそういう意味では謝罪ではない。9eAC は自分が悪いかどうかは関係ない。相手の不幸を見てそれに対して残念だと思ふ気持ちである

相手の不幸に自分が関与していても自分に大した責任がないときは別に自分が悪いとは思わないので V-AC などの謝罪はしない。その代わり、かわいそうだなとは思うので 9eAC と言う

たとえば告白してきた相手をふったとしても別に自分が悪いわけではない。かといって相手がかわいそうなのは事実なので 9eAC という

約束の時間に間に合わなかったとき、自分が寝坊すれば自分が悪いので V-AC というが、電車が遅れれば自分は悪くないので 9eAC という

日本人は謝罪のしすぎで謝罪が形骸化している。すみませんというときは半ば挨拶のようである

アルバザードでは謝罪の言葉は重い。頻度が少ない分、重い。謝罪の後には何らかの補償内容を付け足すことも多い。それだけ V-AC は謝罪の念が強く、挨拶として使うことはない

祝い・お悔やみ

祝いやお悔やみにはスピーチをしたり金品を贈呈したりする。簡単な祝いなら言葉をかけてやるだけでも良い。受け取った方は *JeAC* と返す

祝う人は常に楽しげで喜んでいるような態度を取る。相手と一緒に喜びを分かち合うのが礼儀だからである。一緒になって祝ってやるのが良い

お悔やみも遺族であるかのように悲しんでやるのが良い。「家族でもないくせに」と罵られることはない。「家族のように悲しんでくれた」と感謝されるのが常識である

感謝

感謝は素直に表明する。日本人は謝罪に比べて感謝をあまり言わない。感謝を謝罪で代用することさえある。「すみません」のように

アルバザードでは謝罪はあまりしないが、感謝はよくする。彼らはそのほうが気持ちよく過ごせると考えている。何かにつけて感謝の言葉をかける

感謝の言葉はたくさんある。一番敬度が高いのが *>cJeeMe(c)* で、制アルカではこれで一語である。次に敬度が高いのが *JeeMe* である。*oA* は「感謝します」という意味で、*JeeMe* と同じ

少し砕けたものは *ee* で、これは *JeeMe* を短くしたもの。一番砕けているのが *>>* である。*>>* は多義的で、単に相槌のときもあるが、お礼のときもある

日常会話では一々 *JeeMe* ということは少ない。*ee* か *>>* が一番使われる。家族内でも何かしてもらえば *ee* か *>>* という。他人に何かしてもらえば *JeeMe* という。家族に何かしてもらおうほうが他人よりも頻度が圧倒的に高い。ゆえに日常的には *ee* か *>>* が多用される

oA はちょっと固いイメージがある。「ありがとう」と「感謝感謝」の違いに相当する。「感謝」といわれたほうが少し固い気がするのと同じである

ところで、感謝の言葉にはもう一つ *JeAC* というものがある。これは上で述べた感謝とは毛色が異なる。*JeAC* は日常的に非常に良く使われる感謝の表現である

上で述べたものは全て自分が相手に何かを依頼して、それに相手が答えてくれた場合に使うものである

一方、JeΛC はこちらが頼んだわけではないが、相手のしてくれたことで自分が利益を受けてありがたいと思ったときに使う。つまり、JeΛC はあなたの行為を歓迎しますというニュアンスである

尚、JeΛC と同じ語法で >cJeΛC というのがある。これは JeΛC より敬度が高い語である。「お心遣い感謝いたします」といったところである

たとえば物乞いをして誰かが金をくれたら自分から頼んでいるわけだから JeeMe という。駅前でミュージシャンが演奏して金をもらう場合、缶などを用意していればそれはくれという催促なので、これも JeeMe という。もし何も要求していないのに相手が金をくれたら JeΛC という

食事中に塩が欲しいと思ったときにちょうど気の利く人が塩を回してくれたときは頼んでないので JeΛC という

感謝にはもう一つ CeeMe というのがある。これはノーサンキューである。断りつつ、その気持ちにありがとうという意味である

尚、感謝された人は ccΛ または ccΛ と返す。JeeMe 系、JeΛC 系のどちらに対しても使える。ccΛ のほうが固くない

ccΛ, ccΛ は全ての感謝に返すわけではない。ee や >> などの簡略化された感謝にはわざわざ ccΛ, ccΛ と答える必要はない。黙っているか笑顔を返せば良い。失礼にはならない。むしろ一々 ccΛ, ccΛ といわれるとかえって気が引ける

賞賛・卑下

賞賛も卑下も気持ちに正直に行う。日本人よりはっきり行う

卑下をはっきり行うと喧嘩になることがあるので、喧嘩が嫌なら陰で言う。陰で悪口を言うのはみっともないが、喧嘩するよりましだと思ふ人はそうする

ただ、卑下すべきなのに黙っているというのは一番良くない。まだ陰口を叩く方が良い
勿論、いわれのない卑下をすれば相手に怒られて当然である。訴えられることもある。いわれのある卑下でも訴えられることはあるが、いわれのあることなら罪になりにくい

相手が常識に反する行動をしたので卑下した場合などは卑下してもこちらが悪いことに

はならない

紹介

知らない人と会ったときは自己紹介をする。知らない人といっても一期一会の通りすがりやただの店員などにはしない。これは日本と同じである

自己紹介はどちらともなく思いついたほうから始める。上下関係によってどちらが先ということはない

人を誰かに紹介する場合も同じ手続きである。少なくとも紹介せずに和に加えようとするのは良くない

招待

かつては招待状の習慣があったが、発達したレイユ以降は直接口で呼ぶか電子メールで呼ぶ。殆ど招待状は送らない。仮に送るとしてもふつうの手紙と変わらない

パーティの招待は遅くても数日前にはされる。あまり前過ぎても予定の決めようがないので、二週間から一ヶ月前程度には告げておく

好きなものだけ招待する。体裁を全く考えないことはないが、日本人より遥かに好みで招待する。パーティは仲間内で行うものだからである

招待された人は何らかの方法で返事を出す。手紙には手紙で返さなくてはならないなどということはない。手紙にメールや電話や口頭で返しても良い

パーティは大抵夕方から始める。パーティの開催時間やパーティの種類は招待状に書いてある。ふつうは持ち寄りパーティなので、何かもって行く。予め配分が決められている場合もある

歓迎

客を招待した場合、ホストはパーティなど、迎える用意をしておき、歓迎する。時間は

大抵ホストが決めているのでホストの家に迷惑ということはない

また、前触れなく客が来るということはずがない。友人の家に遊びに行く場合でも予め連絡は取っておく。いきなり行くのは失礼である

前触れなく来た客は歓迎する義務はない。してもしなくても良い

約束

ᄁcΛ- は ᄁᄁᄁcΛe より重い意味を持つ。日本語の約束より遥かに重い意味を持つ

ᄁcΛ- は古アルカ語源だが、古アルカの ᄁcΛ- はというと、元の形が後第一改定アルカから前クミール・アルカの間でできた ᄁcᄁcΛ- であった。これは Λ- が「心」でなく「命（或いは心臓）」であった頃の意味であるから、「命を貫く」という意味であった

この語形はあまり長く生きず、中期アルカの始め頃には既に ᄁcΛ- に短縮されていた。短縮の大きな原因は ᄁcΛ- という語形の語彙が無かったため、合理性を優先させたことによると思われる

ᄁcΛ- は「命を貫く」という意味だったが、これは「仮に破ったとしたら命を貫く＝死なねばならない」という意味が出所であった。このことを見ても解かる通り、ᄁcΛ- は約束より遥かに意味が重い

このことは制アルカの文化自体にも大きな影響を与えている。約束を破ることは非人道的であり、人格が破綻しているとさえ取られる。その為、制アルカでは約束を守れなくなることと破ることをきっぱりと区別する

前者はやむを得ない理由によるならば仕方がないという見方をされるが、後者は上述の通り人格破綻者だと思われる

また、以上の性質から、ᄁcΛ- は約束よりも遥かに頻度が少ない。小さなことでは ᄁcΛ- することはない。例えば子供に「おかし買って」とせがまれて「明日な」と答えたところ子供に「わーい、本当？」と言われ、「ああ、約束だ」と返すことは不適である

また、ᄁcΛ- は見通しが利かないことには適応されない。約束する内容が可能であると確信していることでないと ᄁcΛ- とはいえない。見通しが効かず、上手くいくかどうかわからない事について約束するということ自体がそもそも不貞であるとみなされる

約束は他人を信頼させ、安心させる効果がある。なのに約束した本人が上手くいく確信がないのでは、約束という言葉の価値が薄れてしまう。それを防ぐ為にも確信がないこと

に 9cA- することはありえない

表現

描写・誇張・嘘

描写は客観的に冷静に行うべきものとされている。できるだけ主観でなく客観で表現しなければならない。でないと他人にとって情報の価値がないからである

科学的記述はいうまでもなく、体験記にいたっても同じく客観的描写が要求される。つまり、いつどこで誰が何をしたのかが重要である。そして、いつどこで何がどのように起こったのかが重要である。出来事を時系列にも並べず、散逸的に述べ、その時折の気持ちを並べるといふ書き方は愚かである

女は放っておくとこの愚かな書き方をしやすい。脳がそのようにできているからである。日本でこんなことをいうとすぐムキになって差別というが、アルバザードは事実事実と認めた上で対処するので、女が馬鹿な書き方をしやすいことは事実として受け止めている。だからこそ女にはとりわけ訓練が必要である

尤も、感情優先で書く女の書き方が全ての場合において悪いわけではない。主観的な気持ちを知りたい場合もある。そういう場合は感情に任せて好きに書けばいい

何かを食べたいと思うなら素直に食べたいといえば良い。感情を屈折させたり無感動になれといっているのではない。客観性のいる物には客観的に、その代わり感情を出すべきところでは素直に、ということである

日本人は客観的に書くことができない者が多いが、アルバザードは小さい頃から客観的な描写をするように訓練されてきているので得意である

上で述べたことから想像がつくだろうが、アルバザードは誇張を嫌う。誇張は広義的な嘘である。悪気があるとなかろうと嫌われる。男女問わず無能でコンプレックスの強い人間ほど誇張をしやすいので注意が必要である

白髪三千条という表現がある。これはアルバザードでは非常に嫌われる。こういえばアルバザードは本当に三千条あるものと信じる。そして嘘だと分かれば非常に怒る。良くも悪くも素直である

懐疑主義というのがあるが、実際生きていく上ではこの手法は使えないことが多い。一々疑っていたら生きていけない。「この水は飲めるのか?」「この空気は吸えるのか?」「彼はおはようと言ったが本当に今は朝なのか?」など、疑おうと思えばいくらでも疑えるが、疑ってばかりでは身動き一つ取れない

結局、嘘かもしれないが一応信じて進むしかない。一々石橋を叩いて渡っていたら時間がいくらあっても足りない。それなら嘔吐きを排除するか損害に対する対策を予め立てるかしておいたほうが良い

百ある中で九十九本当でも、一つは嘘かもしれない。だがそのために百調べることはできない。商品の欠陥調査と同じである。一々全部は調べない。欠陥が見つければ補償するまでの話である。そしてそうした方が時間も金もかからない。要するに合理的である

アルバザードは合理性を好むので、懐疑主義は流行らない。基本的に何でも信じることから始める。だからこそ嘘だと分かったときの反感は大きい。嘘を徹底的に排除しようとする。だからアルバザードでは嘘が忌み嫌われる。誇張も嘘の一種なので、忌み嫌われる

疑う技術を持ってという論客が日本にもいるが、アルバザードは疑わずにすむ世の中を作ることに集中する。嘘を付く馬鹿は徹底的に根絶やしにすれば良い。正しい者が泣き寝入る必要はない。悪を滅ぼせば良い。むしろ次の被害者を増やさないためにも滅ぼさなければならぬ

交渉

日本では交渉は企業間というイメージが強いが、アルバザードでは企業だけでなく、個人間でも交渉が盛んである。家族間でも多い

どちらかが利益を独占するというのは争いの種になるので、お互いに折り合いを付けようとする。そして交渉が生まれる

交渉はどちらかが利益を独占するかでなく、どのくらいで折り合いをつけるかということ念頭に話す。要求を率直にいうだけでなく、かけひきも必要になる。交渉は技術であり、アルバザードの人間は交渉術を日常的に体得している

承諾・断る・拒否・拒絶

承諾は相手に良い印象を与えるため、快く行う。どうで承諾するなら快諾したほうが相手も気持ちよい。ただ、演出としてわざと不承不承を演じることもある

断る際はすまなそうに断るのが常識。にべもなく断るのは無礼。相手を怒らせる原因となる

ただ、日本人と違って断ると決めたらすまなそうにしても断る意思が強い。しつこく言っ
て相手にイエスといわせるのはまず無理である。それなら交渉したほうがましである

ただ、アルバザードは人情深い性質もある。窮状を申し上げることによってほだされる可能性もある

承諾も拒絶も理由がいる。特に拒絶には必要である。理由なくなんとなく嫌だというのは失礼で、何がいけないかをきちんと言う

たとえば異性に告白した場合もそうで、なんとなく嫌ではすまない。タイプでないとはっきり言うにせよ、理由を言わないよりはましである。その点が日本人と違う。何も理由を言わないのが一番失礼である

賛成・反対

賛成も反対も静かではなくはっきり強く言う。曖昧に言うことは好まれない。正直に強くどちらの立場であるか明示する。本当にどちらでもない場合はどちらでもないといって賛否に関与しない姿勢を取る

また、拒絶と同じように賛否は必ず理由をつける。なぜ賛成なのか反対なのかを必ず述べる。なんとなくではいけない。無礼及び愚か者と思われる

訂正

訂正は悪ではない。間違いを認めて直すことは悪ではない。ただ、間違えること自体は勿論良くない。だから一番いいのは間違えないことであるが、人間には不可能である。ゆえに間違ったら素直に訂正するのが好ましい。したがって訂正自体は悪ではない

訂正する際は気付いたら早めに言う。訂正が重大であれば他人の話に割り込んでも構わない。黙っていて後で発覚するのが一番問題である

誤解とその解き方

誤解は聞き手と喋り手のどちらか、或いは両方の責任で起こる。どちらの責任であるか追及すべきところはするが、まずは何が誤解であるかを説明するのが先である。追求は後で行う

誤解をしている以上、どこかで別の理解をしているはずである。ゆえに両者が交互に一つずつ情報を最初から言っていけばそのうち誤解が見つかる。自分が言ったことに対して相手が「それは違う」といったり、その逆が起これば、それが誤解している点である

まずはこうして誤解している点を見つけ、誤解を解く。その上でなぜその誤解が起こったのかを考える。誰が原因で何が原因か分かれば次回同じ間違いをしにくくなる。その上で責任を問いたければ問うがいい

誤解を解く際に自分が間違っているのではと心配して協調的に誤解を解き合わないのは非常に悪い

日本人はこういう解きあいをしなから分からないだろうが、アルバザードではこの解きあいは日常的である。そして協調的に解きあいに参加しないことは悪であると広く認知されている

意見

主張

主張は客観的に分かりやすく短くはっきりと述べるべきとされる。また、主張は遠慮せずばんばん行おうべきとも考えられている

日本では上司には主張できないし、女友達同士も主張しあうと絶交に至ることが多い。だが、アルバザードでは上司にも主張できるし、それで差別されるようなことはない。あったらそれをネタにその上司を法で切れる

女友達同士も理論や思想を語り合い、主張しあえる。乗らない女や面倒くさがって聞きもしないで億劫がる女は馬鹿な女である

ただ、そんなアルバザードでも馬鹿な相手と怒っている相手には主張しない。聞き流したりなだめたりして、まともに取り合わない。アルバザードでは論理的に話し合うことが

まともに取り合うことであり、こういった常軌を逸した人間にはまともに取り合わない
馬鹿と怒っている人には主張はせず、適当に受け流し、以降は相手にしない

前提・結論

日本人は全然結論になってもいないのに「だから」と結論づけることが多い。それまでに述べた文が全然前提になっていないのに結論づける人間が多い。アルバザードでは論理の訓練をしっかりとしているのでこういうことはまずない

結論が結論になっていないのに「だから」などといえば、eJ「だから」と聞き返される。「なんでだからなんて言うの？」という意味である

また、前提がないのに勝手に結論づける人間も日本人には多いが、アルバザードには少ない

更に、日本人は結論づけずに文を終える者が多い。だがこのようなことはアルバザードではまずありえない。必ず何らかの結論を導く

結論の出し方だが、アルカで文章を書く順番は、結論→前提→再び結論である。まず結論を初めに言って、聞き手を掴む。そしてその説明をし、最後にもう一度結論を言って要するに何が言いたかったのかということを強調する。こうすると相手の記憶によく残る

文章によってはこの流れに従わないこともある。だが、比較的論文に近づくほどこの流れに従いやすい。このことはこの流れがアルカの論理の基本的な流れであることの裏づけである

発論・発言

ある言語内容が論理的であろうと感情的で非論理的であろうといずれにせよ言葉であることには変わらない。だから「論理的」の「論」になれる。「論理的」というと内容が論理的かどうか分からないことになる

一方、「論理的」は物理動作としては「論理的」と同じであるが、論理的かそうでないかの違いがある。論理的に言う場合が前者で、感情的で非論理的に言う場合が後者である。順に発論、発言と言い分ける

発論は多くの場面で発言より優れていると考えられている。告白したり窮状を述べたり泣き落とししたりする場合など、感情を要する場面以外では発言は発論に劣るとされている。アルバザードではなるべく、特に議論のときは必ず発言でなく発論することが望ましい。

理由

日本人は理由を言わないし聞かない。なんでと尋ねることが失礼とさえ考えられている。何でと聞くと「お前は関係ない」「そんなこと知ってどうする」「一々下らんことを聞くな」などといって門前払いすることがある。そしてそれは少なくない。特に上下関係があるとなんでと聞けなくなる。

仮に答えたとしても「決まりなんだよ」「そうなってるんだ」などと答える者がいる。また、「さあな」「(本当は知っているのに) 知らん」「誰それに聞け」「自分で調べろ」などといって全く役に立たないことも多い。

アルバザードではこのような行為は一切許されない。理由を尋ねるのは当然の権利で、それに対して答えないのは極めて非常識である。勿論、問われるいわれのないことを問われれば答えないこともある。だが、いわれがあるものには答える義務がある。

いきなり道端で赤の他人になぜアルバザードはアルカットにあるかと聞かれても、答える義務はない。だが、会社の上司がこの板を壁から取り外してくれと部下に頼んだとき、部下が何でと聞く権利ならある。そして上司は答える義務がある。

部下は自分に関係することについて質問した。これには上司は答える義務がある。「関係ない」という愚かな日本人がいるが、これは許されない。頼んでいるのだから関係ないことはない。

このように、アルバザードでは理由は一々聞かれるものだし、一々説明しなければならぬものでもある。それが嫌な人は人に頼まなければ良い。

ただ、全てのことに一々問うわけではない。疑問に思ったことのみである。塩とってに對して一々なんでと聞くことはない。塩を明らかに使わない場面で言われれば問うが、塩を使う料理を食べているときに聞かれたらなんでとは問わない。

また、緊急のときも問わない。緊急事態なので一々聞いていたら時間が間に合わない。緊急性のある場合は大抵依頼は $\lambda-d$ になる。

$\lambda-d$ といわれたらそれは一々原因を聞いたり断ったりせず、とにかく従ってくれという合

図である。相手に誠意がないただの命令なら怒っても良いが、ふだんそんなことをしない人ならきつとよっぽどのことだろうから素直にすぐ動いてやるのが常識である

説得

アルバザードは個人主義なので色々な考えを持っている。それが道徳に反しない限りは何を考えても良い

日本は考えるだけなら道徳に反しても良い。思想の自由がある。だが、実際は日本人の考えるバリエーションは少ない。村社会とマスメディアのせいで皆が似たり寄ったりの考えをする。それが現実である

アルバザードは何が駄目かという最低限のガイドラインがあるので、かえってそれ以外の部分を自由に考えることができる。ゆえに個人個人で思想が違う。それがわかっているので意見が違う人を説得することは少ない。君はそう思うのか、なるほどと理解を示し、使えそうなら取り入れる。それだけである。自分の意見に染めようとは考えない

ただ、仲が良いと自分の意見に染めようとすることもある。それはアルバザードが嫌う押し付けである。押し付けを敢えてすることによって「あなたは私自身に近い存在です」ということをアピールしている

だから相手は自分を変えようと変えまいと、いずれにせよ押し付けられたことに親近感を感じることもある。尤も、ただ邪魔くさいだけのときもある

赤の他人の場合、説得はまず行わない。怒っている相手を宥めるときも説得ではなく、宥めるようにする

アルバザードでは利害が自分に直接関係ある場合に説得することがあるが、もはやこれは交渉と呼ぶべきであろう

説明

説明は明確に論理的に簡潔に分かりやすく行うことが重要である。子供のうちから説明力は徹底的に鍛えられる。個人主義のアルバザードでは自分の考えは言わなければ伝わらないと思っている。だからきちんと言葉にしなければ通じないと思っている。ゆえに説明力は大事である

説明は相手の頭を考慮して行う。察しの良い相手なら省きつつ説明する。事情を知っている相手にもそうする。そうでない相手には省かずに説明する

馬鹿が一番詳しい説明を必要とするが、馬鹿は嫌いなので馬鹿には一々説明しないという人もいる。説明してみて分からなければ見捨てるというパターンで、わりと多い

説明力のない人間は馬鹿とされる。数学がどんなにできようと物事をきちんと説明できなければ特化しただけの人間で、ただの芸人である。勿論それ自体は凄いことだが、人間としての基本能力に欠けるとみなされ、いまいち尊敬できない

アルバザードでは言語能力が重視される。説明力は言語能力と直結する。ゆえに説明力は言語の面からも重視される。だからアルバザードはとりわけ説明力を鍛えようとする

推論

推論は前提や条件があり、その上で推論上の結論が導出される。この手続きを簡潔かつ明瞭に行うようにアルバザードでは子供のうちから鍛えられる

たとえば親は「雨だったら行かない。じゃあ晴だったら行くの？」と子供に聞いたりする。子供は始めは答えられないが、親が答えを教えるうちに学ぶ

答えは「日常論理としては「行く」が正しいけど、論理学では逆は必ずしも真ならずだから正しくない」である。子供はこれを呪文のように暗記し、論理的な表現に体を慣れさせていく。そして何年か後に知識によって論理を頭で理解するようになる

推論を論理的に行う力は重要である。日本人はこれが極めてできない。日常的に誤った推論をすることが多い。更に本などでもそういった誤りを容易に見つけられる

たとえば虚偽論で論じられるような推論上の虚偽を多くの日本人が公私問わず行っている。これはアルバザードからすれば信じられないことである

あいつがいるからあのチームは駄目だというのは合成の虚偽。このケーキは上手いから材料も良いのを使ってるんだなというのは逆に分解の虚偽。個々の材料は上手くないかもしれない。大したことない材料を合わせたら組み合わせが良くて上手かったかもしれない

この程度ならアルバザードも日常論理の範囲で許すが、もっと酷い虚偽も日本には横行している。語源の私用による虚偽、感情に訴える虚偽など、様々である

更に、「公取委って何ですか？」「はぁ？公取委は公取委だろ。そんなことも知らんのか」

というのはトートロジーで話にならないが、こういう馬鹿な人間は日本には多い

アルバザードでは子供のうちから虚偽を教え、正しい推論を教える。更に、論理と日常論理を区別することも教える。虚偽は日常論理としては正しいものもあるからである

仮定

日本人は仮定なんだか事実なんだか分からない話し方をする。それがただの条件なのか、或いは反実仮想なのかの区別が曖昧である。「もし~だったら」がいつの間にか「もし~なら」に変わっても誰も気付かないだろう。ところがアルバザードでは `if, or` は厳しく使い分ける

また、日本人は仮定としていたことが話を進めていくうちにいつの間にか事実をすり替わっているということがある。もし~だったらという話だったのにいつの間にかそういう前提になっているということがある。論理の貧弱さを良く表わしている

アルバザードでは仮定はあくまで仮定である。一度 `if` で仮定したものは通じて `if` である。常に `if` なので忘れようがない。いつの間にか仮定が事実をすり替わることもない。そういうことをしないように教育されている。そういうことを重点的に教育されない日本とは大違いである

疑問

聞き返し

当たり前のことだが、聞き返されると苛立つ人が多い。アルバザードは声を気にする。しっかり発音することにも気をつける

そして人ごみや騒音の中で話すことも嫌う。通じにくくなるから、それなら静かになるまで話さないという理屈である。それだけアルカをクリアな状態で伝えようという意思がある

アルカを話すときはできるだけクリアな状態を保とうと努力している。本人は常に聞こえるように言っているという自負がある。だから聞き返されることはプライドが傷つく。相手が悪くないならともかく、相手が聞いてなかったりしたら大変である。かなり苛立つ

ただ、日本人と違って聞こえなかったのに聞こえたふりをすることはない。論理的に話すアルバザードでは聞こえた振りだと情報が足りなくなってすぐに話がかみ合わなくなつて嘘がばれる。そうなると大変失礼である

だから聞こえなければ謝って聞き返す。V-ACCといえは聞き返しになる。これは丁寧な聞き返しであるが、多様は禁物である

前にも言ったが V-ACC は自分が悪いときにしか使わない。V-ACC で聞き返すということはつまり自分に非があつて聞こえなかったということの意味する。聞いてなかったとかいう場合である。当然、何度も続くと怒られる

では、周りがうるさくて聞こえなかった場合はどうか。聞き手に罪はないが、喋り手は通じなくて残念である。だから 9eACC と聞き返す。こちらも丁寧である

説明的なのは 9c 9a1- 9oδ である

丁寧でないのは 9oδ である。家族など、近い間で使う。>>δ は更に口語的である

尚、聞き返せるのはせいぜい二回までである。はじめと合わせて三回である。「塩とって」のように短い文の場合は一回しか聞き返せない。短いものを聞き取れないほど相手は怒る

それでも聞きとれなければ一度リセットして何と言っているのかきちんと問う。聞き返すではなく、問う

たとえば「塩とって」と言われて聞き返しても分からなければ、相手は既に相当怒っているはずである。このときはこうする。まず、謝る。次に何と聞こえたか伝える。最後に予想される別の可能性を示す

つまりこうである。「ごめん、「所得って？」って聞こえた。けど、今は食事中だから関係ないよね。食事に関すること？」

こう言っても相手が短気なら大抵は怒って答えてくれない。が、まあこれが一番余計に怒らせない方法ではある。機嫌が良ければ相手は「味を付けるために塩を俺にちょうだい」と言い換えるかもしれない

質問

質問は大に行うべきである。理由を尋ねることと同様に、質問はどんどんすべきである。赤の他人でさえ日本人より好意的に答えてくれる

アルバザードでは質問することは良いことである。知識を増やすために、疑問を解くた

めに質問すべきである

質問する相手は教師や家族や友人や案内係が良い。知らない人ほど答えてくれにくい。また、仕事でもなければ教えてくれにくい

説明力と同じく質問力が重視される。つまり、自分が何を分からないのか、そして何を聞きたいのかをはっきりさせる力である。簡潔に分かりやすく何を知りたいのか述べる力である。そうでなければ相手も返しようがない

悪い質問には徹底的に相手は「質問の意味がわからない。こういう部分がわからない」といつてくる。日本人は察して返すが、アルバザードではまずない。察したとしても「それってこういうこと？」と確認してくる。それから答えてくれる

そういう面倒な手続きを踏まないためにも質問力を身に付けておく必要がある

尚、これは言うまでもないが、答える義務のないこと、答えたくないことは答えてくれない。失礼なことも聞かないほうが良い。無礼を働けば怒られても仕方がない。何でも質問して良いというわけではない

質問することが重要である文化であるから、かえってどんな質問が許されるかということが常識になっている。それから外れてはいけない

具体的にはあまりプライベートなことは聞かないほうが良いということである。また、自分に関係ないことも聞かないべきである

反面、自分が関わることなら聞く権利がある。少しでもおかしければいくらかでも追求して良い

また、質問と追及は別物である。質問は説明と同じように淡々で行うべきである。感情的に行っては相手はこちらが怒っていると考えて宥めようとしてくる。質問にまともに返してくれない

また、無礼な態度で質問した場合も返してくれない。機嫌を損ねたら返してくれるはずもない。ただ、機嫌を損ねても相手が追及されるべき立場にある場合、自分が相手のすることに関与する場合は聞く権利がある。相手は怒っても答える義務がある

尤も、だからといって追及する相手を怒らせて良いというわけではない。義務だろうと意地になって答えないことがある。アルバザードは意思が強いのでそうなる厄介である。逆に自分が無礼を理由に責め返されることもある

提案

誘う

相手がそれを好むかどうか分からないので、誘うときは謙虚に誘う。「～しようよ」みたいに強く誘うと大抵はそれを理由に拒否される

内容など関係ない。自分の意思を尊重しない強引な勧誘をする人間の言うことには耳を貸さない。そうすることによって社会からそういう悪を排除できる

また、しつこいのも嫌われる。一度言えば内容は伝わる。何度も言ったり食い下がったりするとそれだけで拒否される

アルバザードではさらっと一度誘えば十分である。相手もこちらが無礼でなければ諸条件を考慮して答える

答えるときは即断が基本である。決めるまでに時間がかかるときは具体的な締切りを自分から提案する。たとえば三日以内に答えますなどという

断る気だが断れないので曖昧にするということは許されない。日本人は大に行うが、アルバザードでは相手を宥めるとき以外はこういう曖昧な態度は許されない。やる気がないなら始めから言う

相手が断ってきたときは素直に引き下がる。食い下がったり逆恨みするのは無礼である。特に逆恨みは発覚すればそれだけで逮捕の理由になる

日本では新聞勧誘などが邪魔臭い。断っても手変え品変え食い下がる。あれはアルバザードではありえない。そんなことをすればすぐ警察に通報される

勧誘員は「断られてすぐ引き下がる馬鹿はいない」と教育されているので食い下がるわけだが、それは日本だから許される暴挙である

アルバザードでそんな個人の意思を尊重しないふざけたことをすれば即刻通報され、勧誘員は逮捕され、場合によってはそれを強いた人や会社も検挙されて解体される。だからアルバザードでは日本のような勧誘はない。というかできない

勧める

勧めるときは相手にとっておせっかいでないかと案じながら勧めるのが礼儀である。さも自分が親切であるかのように気取るのは非常識である

勧めるときはおせっかいでないようにさらっと勧める。相手に関心なさそうならすぐに引き下げる。相手は曖昧な態度をまず取らない。素直に *Jee/Je* というか、或いは *See/Me* というかである。それ以上の会話は特にな

日本人は電車で老人に席を譲るのを美德と考えているが、アルバザードではそうではない。目の前で老人が立っていてもまず譲らない。相手が老人と思われたくないかもしれないし。立ってみたいかもしれない。情けをかけられるのが嫌かもしれない。だから譲ろうにも譲れないというのが本音である

だから席を勧めるということはまずない。そして老人も譲ってくれと言うことはまずない。赤の他人にそんな厚かましいことは言えないというのが道徳である。勿論、どうしても具合の悪いときはお願いして譲ってもらうことがある

だが、特別具合が悪いわけでもなければ頼まない。まして自発的にどかない若者などを見て「まったく」などと思うことはありえない。アルバザードでは厚かましい奴として嫌われる

でも、多くの老人が席を譲ってほしいのは事実だし、譲ってやろうとする若者がいるのも事実である。では、彼らはどうやってコミュニケーションを取るのか

若者が老人に気付く。譲る気なら老人の目を見る。老人から若者を見ることはない。もし老人が見返してくれば譲ってほしいという合図である。若者は快くどいてやる。もし若者が見なかったり、老人が目をそらせば結構ですという合図である

席だけでなく一般に、目を見合うという行為はこうした暗黙の会話として使われる。見合えば肯定、そむければ否定である。そして一般に譲ってもらうほうから見ることはない。それは乞食のすることと嫌われているからである

だからアルバザードで勧めるというのは言葉を使ってさらっと言うか、或いはこのように目配せをするかである

いずれにせよ、しつこいのと押し付けを嫌うため、非常に簡素である

提言

提言は勧誘と違って積極的に行う。こうしたほうが良いのではないかというのは勧誘とも提言とも取れるが、アルバザードでは勧誘と提言は違う

勧誘はおせっかいにならないように勧めるだけである。提言はこうすべきであるとはっきり述べることである。前者は消極的で食い下がらないが、後者は積極的でしばしば食い下がり、議論に発展する

提言は勧誘と違ってしっかり吟味して議論すべきものである。すぐに取り下げるものではない。また、勧誘より強い主張であるため、一つひとつの発言にかかる責任も勧誘より大きい

申請

説明と同じである。簡潔に分かりやすく手際良く、そして嘘をつくことなく行う

依頼

依頼

日本と同じ。依頼は丁寧に。聞いてくれれば礼を言う。聞いてくれなくても悪口を言わないこと

頼む側が特に卑屈になる必要はないが、尊大でもいけない。頼む媒介物は何でも良い。口頭でも良いしメールでも良い。日本だとメールでは失礼というが、アルバザードではメディアは気にしない

依頼の報酬は予め伝えておく。目上だろうが目下だろうが関係ない。報酬があるなら聞かれる前に事前に告知しておく

日本では目上に物を頼むとき、報酬を掲げることはない。日本では「先生、この問題を教えてください。千円あげます」というのは非常に失礼であるが、アルバザードでは失礼ではない。ただで働かせようとするほうが失礼である

報酬は相手の行為に対する評価である。相手の行為が価値あるものだと評価していることを表わすのが報酬である。ゆえに無理難題を押し付けたときほど報酬を提示する必要がある

尤も、この報酬は仮のものである。商売以外では実際に受け取ることはない。友人に依頼しても教師に依頼しても大抵はただで動いてくれる。商売している相手に頼むなら報酬

は本当に取られるが、それ以外はふつう取らない。これは形骸的な報酬である

この報酬はいわば依頼人がどれだけその依頼を無理難題と評価しているかを表わしている。このくらい大変な依頼ですが、どうぞよろしくという意味である。頼まれた方は依頼を受けるなら、了承の返事を出す。そしてその中で「報酬は結構です」と明示する。これは決まり文句である

但し、商売人相手でなくとも依頼人が報酬を払うこともある。依頼に費用がかかる場合である。この場合、相手は返事に「報酬は費用分だけで結構です」と書く。これも決まり文句である

商売でもないのに報酬を受け取ろうとすると常識外れである。国もこれが礼儀であることを知っているので、実際に要求しても依頼人が断れば報酬を受け取れない。報酬の額面は飽くまで評価である。依頼の難しさを計るメーターしかない

許可

許可は口頭でもメールでも何でも良い。どれでも失礼ということはない

また、目下が権利を持っていれば目上に許可を与えることもある。権利者が目下であれば目上はその権利を勝手に剥奪できないし、許可を得なければ何もできない

許可を与えるときは快く与えてやるのが礼儀である。出し惜しみは情けなく恥ずかしい。喜捨の精神で許可を与える。戦略として不承不承与えることもあるが、あまり望ましくない。けちな奴だと思われる

許可には条件を付けることがある。当然、相手は条件に従わねばならない。違反した場合、規約によって罰則が与えられる。これは企業だけでなく日常、家族の中にも起こる

要求

要求は厚かましいので嫌われる。権利を持っていないときはいうまでもなく嫌われる。どうしても要求するなら謙虚にしなければならない

また、権利があるからといって威張り腐ってもいけない。たとえば客だからといって偉そうな態度でサービスを要求すると店員は接客をしない。そういう態度は悪なので法が何人であろうと相手にしなくても良いと定めている

要求は親しいほど言いやすい。また、親しいほどぞんざいに頼める。だからといって、やはり他人は他人なので最低限の礼儀は必要である

要求もメディアは何でも良い。目上目下も関係ない。どちらからも要求できる。目上に頼みづらいということもないし、目下だから気恥ずかしいということもない

尚、要求は積極的に行うと厚かましいので嫌われるが、積極的にしても良いときがある。自分の権利が侵害されて実害が出ている場合や、このままいけば実害が確実に出るだろうと思われる場合、そして相手にこちらの権利を守る意思が見えない場合である

たとえば会社に言われて出張した。出張の際に使った交通費を請求したい。ところが向こうからは何も言ってこないし、言うとも面倒くさがられる。しつこく言えば出してくれるが、「あいつはうるさい」と陰口を叩かれる。それが怖いので言えない。これは日本では良くある愚かな環境である

アルバザードは国家がこれを許さない。交通費を払うというのは会社側がむしろ自分から言い出すべきである。最低でも交通費を要求しやすい環境を整える義務がある。それを怠ったところか要求した人間を非難するなど言語道断である

社員が国に申告すれば調査が入り、事実確認が取れ次第、担当者を国家が首にできる。悪質なら権利を侵害したとして逮捕もありうる

告知

発表

アルバザードは個人主義である。みんな自分の都合で生きている。だから逆にいえば自分の都合や思想を押し付けてはいけない。人の個性を守りあうことが自分の個性を守ることに繋がる

ゆえにアルバザードは自分の都合や事情を一々人に言わない。自分のことなど他人は興味がないだろうと考えているし、それが道徳である。ある程度自己中な考えを捨てなければ個人主義の世界で生きていけない

だから結婚しても本当に極内輪にしか報告しない。会社になど一々報告しない。会社に親しい人間がいれば言うが、いなければいわない

今日は自分の誕生日などとも一々言わない。祝ってくれといわんばかりで厚かましい

娘ができたなども結婚と同じで少数にしか言わない

自分の趣味や研究も発表しないでおく人がいる。だが、趣味や研究内容は発表する人のほうが多い。ネットを使っても良いし、どこかに展示しても良い

なぜ誕生日は駄目で研究は良いのか。それは高尚か否かではない。相手を捕まえるか否かという違いである

誕生日だよと伝えるときは必ず相手に伝えることになる。一々発表を聞かされるのがうざったい。だが研究の場合はそうではない。勝手に展示しているだけで集客しない。相手を捕まえない。だからうざったくない。そこが違いである

だから誕生日でも張り紙を貼っておくほうが謙虚で良い。日本だとからかわれて破られるのがオチだが、アルバザードではこちらのほうが謙虚で良いとされる。自分から相手に聞かせるほうが嫌われてからかわれ、陰口を言われる。この違いは重要なので覚えておくこと

報告

報告は発表と違って相手に求められていることが前提である。報告は求められた調査結果の説明ともいえる。ゆえに説明の一種である。だから上記を参照のこと

注意

助言

勧誘、勧めることと全く同じ原理。おせっかいにならないかが鍵。相手におせっかいだと思われて「なんだせっかく教えてやったのに」とへそを曲げるのは日本人に多いが、アルバザードはしない

勿論、親切のつもりで言っているのを跳ね除けられたのだから嫌な気分はする。だから心中で「もうこいつは助けてやらん」と思うのは半ば当然である。だが、それを表に出して相手に絡むことはない。相手はおせっかいだと思って迷惑がっているのにこれ以上怒られる所以はない

忠告

勧誘と提言の関係は助言と忠告にもいえる。提言は自信を持ってそうしなければなるまいと考えていることを主張することである。容易に引き下がらないし、食い下がりもする。忠告も同じである

提言との違いは相手の事情を慮ってやる点である。相手にとって利益になるだろうと信じていることを主張するのが忠告である。忠告は助言と違って簡単には引き下がらない

目上でも目下でも関係ない。怒っている相手や馬鹿など、冷静でない相手以外なら誰にも行える。そして多少しつこくて、議論を起こしても構わない

命令・禁止

依頼と違って命令は語感がきつい。基本的に目上か同等が目下か同等に行う。ただ、急いでいるときは目下も目上に命令できるのが特徴である

それもそのはず、アルカの命令とは相手の意思に関係なく行ってくれという意味だからである。敬度の問題ではないというわけである

命令は相手の意思を考慮しないわけだから、それは個性を抑圧である。個性を尊重するアルバザードでは相手の考えを無視する命令というものは嫌われる。だから目上には言えない。そもそも目下にもいうべきではない

だが、緊急事態の場合は相手は考えている時間がない。納得してから動いたのでは遅い。だから依頼ではなく命令する。この命令は敬度の問題ではなく、相手に「時間がないです、とにかく言うとおりにしてください」という気持ちを伝えている

また、緊急事態でなくとも命令する場合がある。相手が個性を認められるほど成熟していない場合である。つまり子供や動物のように、自分でまともな判断ができない相手に言う場合である。この場合は命令が使える

たとえば親は子供が未熟なうちは命令できる。最低でも思春期が終わるくらいまでは命令できる。成人を超えるとよっぽど未熟でないかぎり命令できなくなる

親は依頼と命令を使い分ける。子供が自分の判断で依頼を受けるかどうか考える余地のあるものには依頼を使う。判断の余地がない場合は命令を使う

子供の得意の歌が聞きたいの歌ってほしい場合は子供の判断で決めてよいことなので「お願い」という。だが、危ないので逃げろという場合は判断の余地がないことなので「早く逃げろ」という

繰り返すが、依頼と命令は丁寧かどうかではない。日本だと、家では子供に命令するが、人前だといつもより丁寧に頼むという親が多い。「ほら～しなさい」より「ぼく～してね」のほうが丁寧に聞こえるからである

アルカでは依頼と命令は丁寧かどうかの違いではないので、人前でも関係ない。その事態が子供に判断を委ねるべきことがどうかで使い分けている

尚、禁止はやるなという命令であるから要するに命令である。ゆえに上で述べたことが適応される

ミロク革命

ミロクはレイユの腐った社会を改善しようとした人である。徹底的に社会悪を排他し、アルティスの教えに従うアルティスの世を築いた人である

その行動は急進的で独裁的、そして妥協を許さないものであった。彼は神が自分の味方をすると信じて戦った。絶対に崩れない敬虔さを持っていた。そのため、どんな残酷なことでも革命的なことでもためらうことなくできた

ミロクは社会悪を徹底的に排他するために、社会が不便になっても構わないと考えた。墮落した人間は享楽に慣れているから享楽がないと不便でつまらないと考える。ミロクはそういう人間を悪として排他し、慎ましい生活を送る者だけを生かした

ミロクの目的はこのように、綺麗な社会を築くことであった。だから革命は主に政治と法に関するものである。つまり、社会制度の見直しが主なものである

政治

政治制度

以前述べたとおり、ミロクは選挙政治を撤廃した。独裁政治の始まりである

ミロクは敬虔なアルティイス教徒であった。その志は素朴で純粹である。ただアルティイスの教えに従って世の中を変えていった。社会悪を徹底的に排他するためにミロクは独裁政治を行った

敬虔なアルティイス教徒による政治であるから、利権がらみの独裁政治というよりは宗教政治といったほうが適切かもしれない

ミロクの時代は選挙がなく、ミロクと志を共にする敬虔な教徒たちによって政治が行われた。彼らはみな敬虔で、自分たちの敬虔さに絶大な誇りを持っていた。彼らは一切利権を得ようとはせず、ひたすらアルティイス教の世の誕生を夢見て革命を断行した

彼らは私利私欲に溺れるどころか私財を投げ打って革命に心血を注いだ。特にミロクは最も敬虔で、質素な暮らしの中に幸福を見つけようとした

ミロクは国民に対し、「私は全ての国民に私以上の生活を約束する」と述べた。そしてミロクは進んで国民の中で最低レベルの暮らしをした。革命が終わるにつれてミロクの約束は実現化されていった

ミロクの時代は恐怖政治である。だがそれはアルティイスの考えに背く者、悪人にとっての恐怖政治である。宗教政治であるため、アルティイスに従う敬虔な信者にとってはこれほどの理想郷はなかった

ミロク以前は現在のアメリカを更に退廃させたような社会であった。敬虔なアルティイス教徒はその社会に耐えかねていた。社会悪を何としてでも排除しなければならないと考えていたため、ミロクの台頭は彼らには望ましいものであった

ミロクは全ての国民から歓迎されていたわけではない。アルティイスに敬虔であるほどミロクを歓迎し、墮落した人間ほど非難した。そしてミロクは墮落した人間を捕まえて収容した。そして世の中から自分の反対者を消していった

この急進的な動きに嫌悪感を示した人間も政治犯として収容された。敬虔なアルティイス教徒でもミロクに反対すれば収容された

ミロクはそういった信者を収容するのにためらいがなかった。アルティイスの世を速やかに合理的に築こうとする大業を邪魔立てする者は偽の信者であると規定したからである。偽の信者であれば守る必要はない。収容所行きである

[アデュ収容所](#)

そしてミロクは大規模な収容施設を作った。収容所では更生と処刑が公に行われた。更生に向かない人間はすぐに処刑された。更生を断念された人間も処刑された

ミロクが収容所を築いたのはアデュである。これは意図的な皮肉である。かつてシオンの時代に反アルティスがアルティスを収容して虐殺した地に今度はアルティスが反乱分子用の収容所を築いたというわけである

はじめはアルバザード国内に収容所を設けたが、都市計画で場所をあまり取れなかったため、ケートイアに大規模収容所を作った。それがアデュ収容所である。このころはケートイアは既にミロク一派の影響下にあったため、逆らうことができなかった

アデュでは厳しい更生と大量の処刑が行われた。処刑は合理的な方法が選ばれた。見せしめの必要はもはやないので、残酷に殺しても意味がない。むしろ一度に安く大量に殺せるようにした

また、死体も合理的に扱った。可食部は他の収容者たちの食料として充当された。髪はカツラなどの材料に使われた。脂からは石鹼などが作られた

死体は貴重な資源であった。焼くのは石油などの資源の無駄であるし、第一死体の無駄であった。埋めるのも土地がもったいない。だから死体は効率良く処理した

都市計画

前述のとおり、ミロクは家屋や遺跡を壊して整地を行い、アルナの円形都市を築いた。やがてアルナの周辺にも同じ都市を築き、アルバザードの各地にそれを築いていった

対外政策

アルバザードは世界の強国であった。その軍隊をミロクは掌握した。ミロクはその軍隊を使って周辺諸国を従えていった

アルバザードだけを厳しく規制すれば墮落した人間は周辺諸国に逃げる。それは予想済みであったため、ミロクは軍隊の掌握と同時に周辺諸国の掌握を始めた

ミロクは各国に存在する敬虔なアルティス教徒たちの団体に内乱を起こさせ、国内事情

を不安定にさせた。それと同時に中枢部に圧力をかけ、アルバザードと同じ制度を取るよ
うにさせた

それに逆らえば当該国の政治家を軒並み殺害するという旨を伝えた。そして実際に従わ
なそう連中は予告なしに大量に暗殺した。所詮は自分可愛さの政治家たちなので暗殺
を目の当たりにした彼らはミロクに恭順した

ミロクはまず、周辺の小さい国から恭順させていった。その後、勢力を拡大しながら大
きな国も恭順させていった。逆らえば徹底的に軍事力で潰す。それを見た国は恐怖のため、
従わざるをえなかった

ミロクは周辺諸国が連合を組むと厄介だと考えたため、諸国が連合を起こす前に素早く
動き、数日のうちに邪魔な国は全て掌握した

しばらくすれば連合も立てられないくらいの状況になった。主な国がアルバザードに恭
順すると、残った国は抵抗なく、或いは自分から進んで恭順してきた。ミロクの徹底的な
やり方を恐れたためである

こうして全土がアルバザード化したため、墮落した人間は逃げ場を失った。そもそも逃
げようとする人間を囲うのは難しい。小さな穴があればそこから抜け出してしま

小さい穴が開かないように日々気をつけるくらいなら、逃げ場を先に焼き打てば良い。
逃げたい場所を先に潰せば良い。そうすれば小さい穴に気をとられなくてすむ。どうせ小
さい穴など塞ぎきれないのだからこちらのほうが得策である

尤も、これはアルバザードには逃げたい場所を潰すだけの力があつたからこそできた方
法である

法

量刑の強化

それまでは人権擁護と犯罪者更生の観点で法が定められていた。ゆえに量刑は軽く、死
刑も非人道的とされ、殆ど下らなかつた。正に殺し得の世の中で、被害者は泣き寝入りす
るしかなかった

ミロクはこれを悪とし、犯罪を抑制するために量刑を重くした。特に殺人は情状酌量が
なければすぐに死刑である

尚、これは命には命を以って償うという単純な法ではない。ミロクは犯罪者の更生を無駄だと断言した。一度法を犯せば後がないという風潮が軽率な犯罪を防止すると判断した。犯罪者を更生するために税金をかけるのは無駄である

そもそも犯罪者の更生など被害者や社会は望んでいない。彼らが望むのは彼がもう犯罪をしえない状況である。犯罪者は殺すか閉じ込めるのが一番無難である。更生させたといっても再犯の可能性が高い。だからその心配がないように殺すのが一番安心である

公共の福祉は個人の人権に優先される。だからミロクは殺人者を速やかに死刑にした。これは被害者や安全な社会の視点から見た裁きである

どの殺人も等価というわけではない。復讐は十分情状酌量の余地がある。その殺人者は復讐のために殺人を犯した。その相手がいなくなった今、殺す相手はいない。社会に戻しても殺す相手がいないので心配ない。そう判断されるため、死刑にならない可能性がある

また、尊属殺人はそれまでとりわけ重かったが、個人は個人であって誰を特に殺してはいけないという差別は悪である。そのため尊属殺人はただの殺人となった

ところで、殺人以外の罪も軒並み量刑が重くなった。情状酌量がなければ詐欺でも二十年以上は懲役される。強盗なら五十年はかたい。また、いたずらや暴行など、どれもかわらず、特定の誰かに恨みをもって罪を働いた場合、ふつう終身刑になる

もし自分に恨みをもっていたずらした加害者が捕まって数年で出てくれば今度は更に恨まれて殺されるかもしれない。被害者がそう悩んで生きなくてはならないのは酷である。ミロクはそうした逆恨みを実行させないために恨みのある犯罪者は終身刑に処している

少年法の撤廃

犯罪者の更生が念頭にない以上、誰にやられたかはどうでも良いことである。問題は被害者である。被害者がやられたことが重要である。誰がやったかはどうでも良い。それが大人だろうと子供だろうと関係ない

ゆえにミロクは少年法を撤廃し、何歳であろうと大人と同じ法で裁くように決めた。それどころかミロクは「子供のうちから悪事を働くなど、とてもまともな大人になれそうにない」と失格者の烙印を押す。そして子供はむしろ大人より量刑を重くされる

不良少年少女の死刑や終身刑などは日常茶飯事である。但し、ミロクは親に責任を求め

ることはしない。親と子は別の個人であり、別々に扱われるからである。ここに連座の発想はなかった

刑務所の改善

終身刑の囚人にせよ死刑囚にせよ、囚人は刑務所で強制労働をさせられる。かといって極めてきつい仕事でもない。ミロクは犯罪者を社会の役に立てるため、できるだけ長く働かせようと考えた

だから囚人の労働環境は悪くない。常人とそう変わらない仕事をさせられ、待遇もそうは悪くない。健康で規則正しい健全な生活を強いられる

一方、死刑囚や終身刑の囚人は過酷な労働をさせられる。死ねばそれで構わないし、生きていてもいずれ死刑が来る。最後まで囚人から労働力を搾る

この囚人は不健康で不衛生で危険な最悪の仕事させられる。逃げ出そうとするだけで即死刑が待っている。ときには解剖や薬の人体実験の材料としても使われる。薬の人体実験はアルバザードの医療を発展させるため、大きな利益を生む

いうまでもなくこれらの囚人に人権はない。彼らは重大な犯罪を犯した時点で人権を放棄しているとみなされるため、家畜以下の扱いを受ける

これらの囚人には監査が付き、脱走などを防ぐ。だが監査の一番の仕事は彼らの自殺を防ぐことである。刃物は極力持たせないし、舌を嚙んでもすぐに治療する

尚、罪が軽いのに人を恨んで終身刑になった者は他の囚人同様、悪くない待遇で労働させられる

刑務所では囚人によって様々な製品が生産される。それは公共物として世の中に流布する。たとえばカルテのトイレトペーパーなども彼らが生産したものが多い。それらの製品には「私は自分の罪を償います」とか「私は社会に貢献します」などと印刷されていることが多い

犯罪の徹底防止

犯罪者を重く裁くことや被害者を守ることも重要なのが、そもそもの犯罪防止である。アルバザードでは街の至るところに監視カメラがしかけてある。また、見回りも非常

に頻繁である

見回りは警察だけが行うのではない。街には通りごとや集合住宅ごとに自衛団があり、彼らも見回りに参加している

夜間外出禁止法

明るい昼より暗い夜のほうが犯罪が圧倒的に起きやすい。捜査も夜起きた犯罪のほうが難しい。暗くて顔は良く分からないし、逃走経路も分かりづらい

それにそもそも人間は夜のほうが犯罪を起こしやすい

また、夜遅く帰ると朝早く起きれなくなる。また、朝早く起きて夜帰るなら過労である

これらを全て防ぐためにミロクは夜間の外出を禁止した。夜間は見回りが街を歩き、カメラが作動する。一般人が歩いていれば職質を受ける。場合によっては逮捕される

ミロクはこの法を作り、朝起きて宵に帰り、夜に寝る生活を国民に強いた。健康的な法である

夜間営業禁止法

夜間に外に出れないということは夜間に営業してもしようがないということである。だが、店がやっていたら自然と人が集まる。ゆえに夜間の営業も禁止にした

夜にやっているのは病院や警察や例外的な夜間労働者のための店くらいである

日本は不良が夜の街を徘徊して危険だが、店がやっているのが問題である。店がやっていることで不良もたむろせる。もしどこもやっていなければ何も無いところでたむろすのは辛い。だから今よりたむろす輩が減る。そしてアルバザードはそれを実行した

街屯禁止法

呼んで字の如く、街中に屯してはいけないという法である。不良やヤクザや犯罪者は集団で屯することが多い。日本で見れば明らかであるが、コンビニの前に屯したり本屋でカツアゲのカモを狙って屯したりしている

この連中は一人では何もできないので必ず群れて屯している。数人集まれば気が大きく

なるので大きな犯罪も起こす。傷害や窃盗や強姦もノリで起こしてしまう

また、仮に何もしなかったとしても数人の男が集まっているだけで周りの人は近づきたくない。男が群れるだけで威力になるからである。そんなものが店の前にあったら営業妨害もいいところである

仮に何もしなくても特に女は怖い怖いと思いながら通ったり、別の道を行ったりしなくてはならない。これは精神的な苦痛であり、迷惑である。日本は取締りが甘すぎる犯罪に寛容な国だが、アルバザードではこのようなことはありえない

アルバザードでは街中に屯してはならない。それだけで逮捕される。日本の不良なら「俺ら何もしてねーよ」というのだろうが、そんな言い訳は通用しない。屯すことそれ自体が犯罪だからである

屯すといったが、最低一人でも構わない。一人で街中に座って屯してケータイなどをいじっていれば職質を受ける可能性がある

この法が適応されるのは若い人に多い。また、男のほうが多い。要するに力がありあまって暴走しやすい年代、つまり未成年ほど適応される

また、身なりが不良っぽいだけで検挙される。不良っぽい身なりの連中が屯していれば数分で通報されて数分で逮捕される。だからアルバザードでは常識外れの服装はしない

服装がまともでも道に唾を吐いたり座り込んだりといったガラの悪い行為をしても同じである。即刻逮捕される。だからアルバザードには日本のような甘えた不良は存在しない。社会の構造的に存在できない

街中というのは店内も含まれる。ガラの悪い連中がカモを狙って飲食店などに屯していると店が警察に通報して逮捕させる。店がなぜ通報するかというと、店の責任になるからである

不良どもを屯させ、その結果店内や店の外で一般人が襲われて被害にあった場合、屯させた店が悪いことになり、責任を負う。だからアルバザードの店はガラの悪い連中を入れないし、入れても通報する

アルバザードは個人主義で群れることを嫌う。人間でありながら群れを本質的に嫌う。だからこそこの法が存在しうる。村社会の日本では考えられないことである

ミロクの作った夜間外出禁止と夜間営業禁止と街屯禁止法のおかげで犯罪率は軒並み減った。夜の街からは人が消え、犯罪も同時に消えた

街屯禁止法は昼にも適応されるため、昼の犯罪も減った。カツアゲや傷害や強姦など、様々な犯罪が軒並み減少した

その代わり世の中は不便になった。夜中に腹が減っても物を買に行けないし、夜遊びも出来なくなった

だがミロクはそれを不便でなく健康的と国民に刷り込ませた。不便だのつまらない世の中だのと言った者は社会悪として即刻収容所に入れられた

確かにミロクのいうことは正しい。夜食を採るような生活は不健康である。そのことは否めない。三食決まった時間に取り、決まった時間に寝起きすることが健康的であることは否めない。反論のしようがない

夜遊びも犯罪に巻き込まれたり逆に犯罪を犯したりする原因の一つである。楽しいかもしれないが、それは墮落した人間の退廃的な楽しさである。言われてみれば確かに社会悪である

ミロクは国を綺麗にした。国が汚かったから綺麗にしようとした。国が汚かったというのは具体的には国民が汚かったということである。国民が汚かったから多くの国民はミロクに反対した。退廃した社会なのに便利であるがゆえにそれに慣れきってしまった国民たちが反対した

今の日本でコンビニを廃止しろと国が言えば反対者が多く出るだろう。それと同じである。一度上げた生活レベルはなかなか下げられないということである

そしてミロクはその汚れた墮落した国民を吊るし上げ、恐怖と規制で残りの国民を縛った。ところが人間には適応力がある。そんな綺麗な生活を強いられていくうちにだんだん食わず嫌いが直っていき、綺麗に慣れてきた

まして次の世代へと移るごとにその生活が当たり前になっていった。だからミロク以降の国民はアルバザードが不便だとさえ思わない。過去の状況を聞けば「狂っている。危なくて住めない」と批判する始末である

アルカ遵守法

リディア革命でアシェットは神の言葉としての制アルカを制定し、世に広めた。アルカは神の言葉であるから勝手に変えてはならない

敬虔なアルティス教徒たちはそれを守り、言語を変えないように努めた。ところがレイ

ユでは敬虔でない人間がアルカを好き勝手に変えてしまった

これに怒り狂ったミロクはアルカ遵守法を作り、アルカの変化を抑えた。アルカを不当に変化させた人間は収容所で処刑される。更生の機会はない

ミロクは言語を特に大切なものと考えていた。知性の基本であり、人間と動物を分ける最も明瞭なものである。つまり、最も人間が人間らしくあるためのものが言語だと考えたというわけである。だから言語についてミロクはとりわけ厳しかった

ミロクの時代では政府機関として言語調査機関がある。アルカを変えることは許されないが、技術発展に伴って新しい言葉ができるのは仕方がないことである。今あるアルカを勝手に変えてはならないが、新語を設けるのは仕方がない。そして新語によってある程度言語が変わるのも仕方がない

だからその新語等を調査して認定する機関が必要である。

日本では辞典を編纂するとき、どの語を載せてどの語を切るかで悩む。古い語は消えていくし、新しい語は生まれるからである。更に大辞典になるほどこの事態は編集泣かせである

今はコンピュータのおかげで早くなっているが、元々大辞典は二十年に一度改定されるくらい編集に時間がかかるものである。辞書を作るとき、この語は残るだろうと判断されたものは載せるし、この語は消えるだろうというものは載せないようにする。どれが残るかは編集者の勘である。外れることもある

ナウという語は広辞苑に載っている。ナウいと使うわけだ。だが、今これを使うとオヤジ臭いと笑われる。この語もできた当時は新しかった。しかし辞典を出す前に廃れてしまったというわけである

また、この問題は新語だけではない。仮にずっと残る言葉だとしてもどの程度の認知度があれば載せてよいかという問題がある。専門的な語はあまり載らない。方言もあまり載らない

更に、認知度が高くてもあまり隠語は載せないという辞書もある。「まんこ」「愛液」など、認知度が高くても雑誌や本や掲示板にも出てくる語なのに、ふさわしくないという理由で載らない語も多くある

編集方針の違いで、この二つは載せている辞書もあるが、それでもそれ以上の隠語は載せにくい。「愛液」はあっても「まん汁」は載せていない。この語を見ればすぐに意味は了解できるし、使う人もいるだろう。だが、辞書に載せるには下品すぎる

日本で辞典を作るときはこのようにどの語を載せるかという問題がある。ところがアルカの辞典を作る場合、このような心配は要らない

アルカの辞典に収録される語は言語調査機関がアルカの語として認めた語だけである。その中から自由に選ぶ

機関は単語が下品かどうかということは考慮しない。アルカとして正当に認められたものなら良い

機関が認めていない語を使った場合、有罪になる。日記やメモでも有罪になる。機関は新語の登録は行っても、古い語の削除は行わない。だからいつもの言葉が急に使えなくなるという心配はない。無許可の言葉を使わなければ良いだけのことである

契約書や約束の中に無許可の語が含まれていれば、その語が関与する内容は法的に保障されない。無許可の語で契約をした場合、その契約は無効となる。それどころか違法なので逮捕される

逮捕されれば死刑になるのはいくらなんでも厳しいので、アルテナ以降は緩和された。尤も、アルテナの時代は既にアルカを重んじない人間が減っていたため、緩和することができただけである。だから緩和しても違反者は増えなかった

緩和して大丈夫なのはアルテナの時代だからである。もしミロクの時代に緩和したらアルカは守られなかった。だから、アルテナの時代に緩和して問題なかったからといってミロクを責めるのはお門違いということである

社会問題

人種問題

アルバザードは世界一の大国であるがゆえに様々な人種が混じっている。土着の民族は肌が白く目と髪の色が薄い人種である。リディアの時代までは土着の人間が殆どを占めていた

ところがシオンになると交通事情が良くなってきたので異民族が徐々に流入してきた。それでも殆どは土着民族であった。ところがレイユになると事情は一変する

ミロク革命の後、敬虔なアルティス教徒が各地からアルバザードに集中するようになった。ミロクは敬虔な信者なら人種を問わず取り入れた。こうしてミロク以降、土着民族の割合は減っていった

流入した民族は世界中からといっても傾向はある。ルティアやメテといった大国のほうが交通事情が良く、情報網も広い。ゆえに大国の敬虔な信者ほどアルバザードに移住しやすかった。ファベルやケヴェアは小国が多く、ここからの移民は少なかった

ルティアやメテ、或いはアルカットの主要国に住んでいる人種は黄色か白人かである。黒人は少ない。黒人はファベルやケヴェアに多い。ゆえにアルバザードには白人と黄色人種が多くなった

敬虔な信者は敬虔な信者同士で結婚することが多かった。言語がアルカで統一され、まして宗教的な繋がりもあったため、異なる人種間での結婚が当然視され、珍しくもなかった。そうして生まれたのが混血児である

アルバザードにはたくさんの混血児が生まれ、土着民族の割合は減っていった。民族の純粋性は減っていったが、民族より宗教と言語のほうが重みがあった。そのため、民族の純粋性が減ることに大きな抵抗はなかった。そしてミロクが民族の純粋性よりも敬虔さのほうを重視したことにより、事態に拍車がかかった

ここからも分かるだろうが、現在の地球ほど人種差別は酷くなかった。人種が違うことは視覚的にすぐ分かる。自分にとって異様なものを排他しようとする気持ちは防衛本能と関わっており、生物として正当な反応である。だから人種差別は起こるべくして起こる

だが、起こることが自然だからといってそれが正しく許されるとは限らない。人種差別は起こるべくして起こる。しかし、それを社会的に或いは理性的に止めようとする必要がある。人種差別は争いを生むが、争いはできるだけ避けるほうがより安全に生きられるからである

というわけでアルバザードにも必然的に起こるであろう人種差別をミロクは阻止しなればならなかった。そこでミロクが考えたことは人種差別をしないように無理やり人の心を押し付けることではなかった

法で決めれば確かにある程度は押さえられるだろう。では、法で違反と決めるより合理的な方法があったらどうするだろう。勿論それを選ぶ。さて、それはどのような方法か

答えは、人種の違いがそもそも大したことではないと思わせるということである。人種が違って何も感じなければそもそも差別意識が生まれえない。差別も起こりようがない。で

は、人種の違いをどう大したことではないと感じさせるようにするか

これは喧嘩を止めさせるのと似ている。夫婦喧嘩をしているときに第三者が割って入り、奥さんを非難したとする。すると大抵夫は関係ないこの赤の他人に怒りを覚えて排他しようとする。「なんだあんたは、関係ないだろ、ひっこんでろ」——これが相場であろう

それでもこの他人がお構いなしに妻を非難しだしたらどうか。もし夫が逆上して殴りかかったりしないかぎり、大抵夫は妻を擁護する側に回るだろう

夫にとって妻は喧嘩相手である。つまり敵である。だが、ここに赤の他人というより大きな敵が現れた。すると夫はとりあえず小さな敵とは争わず、大きな敵と争うようになる。一時的に小さな敵とは休戦する

これは喧嘩だけでなく、抗争や、はては戦争にまで通用する普遍的な理屈である。もし冷戦時に宇宙人が地球を侵略しにきたらアメリカとロシアは冷戦を休戦しただろう。人間同士で争っている場合ではなくなったのだから

この理屈は人種差別にもいえる。人種問題という項目が発生している渦中により大きな項目を入れるというわけである。こうすると人の関心は大きなほうに向く。つまり、その大きなほうがフィギュアと認知され、今までフィギュアと見えていたものがグラウンドとして認知されるようになる

具体的にいうと、ミロクは人種問題という項目の中に言語や宗教を投げ入れたわけである。ミロク革命の際は大局的に言ってミロクに従おうとする人間と逆らおうとする人間に分かれた。前者はアルカを保持しようとし、敬虔な信者になろうとした。後者はその逆である

前者と後者はまるで性質が逆なので、諍いが耐えなかった。ミロクは全面的に前者の味方をしたので、前者は錦の御旗を掲げて後者を排他しようとしていった。つまり、前者が後者を差別しだしたわけである

こうなると前者同士の連帯感が高まる。後者を差別することによって前者内部の連帯感は強まる。前者と後者を分ける条件は主に言語と宗教であった。そこに人種はない。こうして後者の差別が強くなるほど、人種問題はぼやかされていった。これがミロクの狙いである

もし前者と後者の間に対立が起こらなかつたら恐らく移住してきた異民族と土着の民族間での攻防に至っただろう。ところがミロクは意図的に言語と宗教でグループを作って対立させ、人種問題を眩ませた

ミロクは差別は人間の防衛本能によるもので、起こることは必至と考えた。それを法で規制しても遵守させるのは難しい

一方、強姦を禁止することは遵守させた。これは欲求を法で規制することである

このことから、ミロクは欲求を抑えることより、防衛本能を抑えるほうが難しいと考えていたといえる

防衛本能は抑えがたいのだとすれば、無理に抑えるのではなく、防衛本能をそもそも起こさせないようにしようとするのが得策である。だからミロクは上で述べたような戦略をとった。この戦略はミロクの「アルティスの世を作る」ということに矛盾しないため、ミロクにとっては幸運でもあった

性差問題

いわゆるジェンダーの問題である。男女の違いや男女差別の問題もここで論ぜられる

男女差別は時代をさかのぼるほど酷くなるイメージがあるが、アトラスではそうでない。たとえばリディアの時代はシオンに比べて女性蔑視が少なかった。このころは人類は魔力を失いきっていなかったからである

男は女より筋力がある。剣も格闘も筋力の違いで同じ技術力の女より強い。ゆえに戦いに向く。では女は戦いに向かないかということそうでもない。魔力は女のほうが強いので、同じ技術力の男より魔法が強い。ゆえに女も戦いに向く

女性蔑視の多くの原因は男が女より力が強いことで起こる。獲物を取れて生活できるかどうか戦争の勝敗も男次第で決まる。だから男のほうが立場が上になる。力が強いことが生活や戦争に影響し、それがやがて立場の強さに変わるというわけである

そんな男からすれば女は同じ人間としては扱えない。むしろ財産の一種である。財産という点では物や家畜と変わらない。実際に金品で女が売買される。この結果、より女の立場は低くなる。男に隷属する女が良い女、扱いやすい女が良い女という価値観が生まれる。このことは良い悪いの問題を越えた歴史的な事実である

ところが社会が発展していくと、力があるほうが有利な力仕事が減ってくる。工業製品の生産なら女もできるし、手先の細かい仕事ならむしろ女のほうが優れている。女も収入を得られるようになる

だが、女が財産として見られている間はいくら稼いでも男に巻き上げられてしまう。ところがやがて社会がより高度になると事情が変わる。別に男でも女でも代わり映えのないデスクワーク中心の仕事が増える。ゆえに女が今まで以上に収入を得られるようになる

男と同じ程度の収入が得られればもはや従う必要はない。独立して暮らせば良い。そうすると独立して反旗を翻していく課程で今までたまっていた男への鬱憤が爆発する

男が女を抑圧するときに道具として使っていた力がいまや大して意味をなさない時代になった。そうなる抑圧する道具はなくなる。こうして抑圧が取れた女は男女平等を求めようになり、社会全体の風潮もそれを助けるようになる。一昔前の日本もこうである

ところが男女平等を唱えるフェミは正確に言えば平等を唱えているわけではない。人間は自己の利益を追求する生き物だから平等を求めるといのはおかしい。男を追い越して今度は男を支配できるようになればそれに越した利益はない

だからこそフェミは女がお茶汲みをさせられれば差別だと叫ぶが、レディースデーがあることについては何も文句を言わない。汚いといえばそうかもしれない。良くはないだろう。だが、利益を求めるのは悪であると同時に当然の行為である

こうしてフェミの手によって社会の風潮が変わり、男たちの支配から解放される。むしろ行き過ぎた男女平等が今度は男を締め付けるようになる。現在の日本である

行き過ぎは部分的に起こる。たとえば日本の離婚裁判では大抵女が勝つ。痴漢事件も大抵女の言い分が通る。たとえそれが冤罪でも警察は女の言うことを信じやすい

ところが就職においては日本の女子大生の氷河期はますます深刻化している。男のほう就職は遥かに楽である。企業が自社の利益を考えた結果こうなっているのだが、差別であることには変わらない

このように、行き過ぎは部分的に起こる。いきなりある日から全体的に変わるということはない

行き過ぎて暫くは男も抵抗しきれなかったが、事情が酷くなるにつれて男も抵抗を強めていった。そしてそのころミロクが台頭した

ミロクは人種問題と同様に性差問題にも対処しなければならないと考えた。性差問題は人種問題よりも身近である。異民族と関わる人間より異性と関わる人間のほうが多いからである。たとえば家族は大抵そうである。家族はほぼ必ず男女が混ざっているが、異民族はほぼ必ずではない

まずミロクは男女区別を唱えた

男女平等が叫ばれた時代に平等が行き過ぎたことがある。たとえば何でも平等なら女は男に荷物を持たせるなどという平等である

ところが男のほうが大抵は元々筋力が強いから同じものを持つなら男のほうが楽である。二倍の力がある人は二倍の物を持たなければ労力の点で平等でないように、男女の筋力差を考えずに即平等と言うことはできない

また、平等なら女には産休がいらぬという意見も出た。だが、元々背負っている者が違うものを同じ扱いにすれば片方は不都合で片方は不都合でないということが起こり、かえって平等ではない

更に、男がタバコを吸っても良いなら女も吸って良いというのも厳密に言えば平等視できないことである。たとえば妊婦。妊婦がタバコを吸うとたとえ一人部屋で吸っても胎児に迷惑がかかる。妊婦一人の問題ではない。ゆえに男のタバコと女のタバコはあらゆる段階において平等に考えて良いわけではない

このような行き過ぎた平等をなくすために、ミロクは男女区別を設けた。男女には生物学的な違いがある。それによって考えや行動も影響を受け、異なることが多々ある。それは事実でどうしようもないことである

違う性質の生き物なのに無理やり平等にすると今挙げたように労力などの点でかえって平等でなくなる。だからまずは男女が違う性質の生き物であることを認めることが重要である

まずは男女が違うという事実を認める。つまり、男女を正しくありのまま区別する。その上で差別をなくす。これがミロクの考えである

ふつう女が子供を産むことは事実で、男は産めない。出産は大変な労力がかかる。ゆえに産休はむしろなければ平等ではない。このように、男女を区別することによって不要な平等論争を避けることができる

ミロクの男女区別は現在の日本から見れば若干封建的で時代錯誤な男女差別と同じであろう。もちろん、女は三歩下がって歩けとか食事は男の後に取れというようなことは言わない

だが、男が一人で遠出するのは許されるが、女は許されない。暗くなってから帰るのも連絡が少ないのも男だけが許される。女の体はそれ自体が常に狙われる財産であるため、自衛の義務があるからである。自衛は権利でなく女が親や恋人や夫や子供に対して負う義

務である

また、同じ浮気でも男のほうが罪が軽い。妊娠の可能性が本人にないためである。浮気相手の女のほうが罪が重くなる

同様に、童貞は価値がないが処女は価値がある。処女を強姦すれば非処女より罪が重い。処女は尊重され、恋人や妻として迎えらる。だが非処女は中古扱いで、疎まれる。今の日本とはまるで違う

いまの日本は「私、処女じゃないけどいい？」と言われて「いやだ」という男はまずいない。だがアルバザードでは処女でないと告白することは「私、人を殺したことがあるんだけどいい？」と同じくらいインパクトを与えることである

但し、レイプによって処女を失った場合は多少温情がある。しかしレイプされるような環境にいたことが自衛の義務を怠ったことであるため、温情は薄い。自衛しても避けられないレイプであった場合は温情は比較的篤いが、それでも影では中古と見なされる

また、女はしばしば後述のエティットであること、更にはユンクかユナであることが求められる。そのように強制され、教育される。女子の間でもユンクかユナでなければならぬという牽制が互いに生まれている

日本ではかわいこぶると苛められるが、アルバザードでは不良ぶると却って排他される。悪貨が良貨をされると言われて排他される。ゆえにむしろ人前であるときほどユンク・ユナであることをアピールしようとするほどである

逆に男はエタットであることが求められる。筋骨隆々で逞しいことが求められる。アルデスのように強く実直であることが良いとされる

そのため、男が泣くことは恥とされ、女が泣くことは問題視されない。むしろ優しい女として好まれることさえある

このように、アルバザードには男女区別という名前で日本の男女差別に当たるものはいくつも存在する。だが差別でなく区別と定義することで、それが当たり前のこととして受け入れられることをミロクは意図したわけである

しかしあまり男女という概念に囚われると区別を越えて差別を生んでしまう。そこで次にミロクはそれが起こらないようにした。具体的には人種問題と同じく性差を大したものではないように埋没させようと考えた。そこで導入したのがエタットとエティットである

何事も男か女で論議するからことさら男女差別が生まれる。ならばいつそのこと男女と

いう枠組みで物を論じる風潮そのものをなくせば良い。男女差別を発想する機会を奪えば良い。といっても簡単には奪えない。そこで男女の代わりになる論争の種を作ったというわけである

これらはアルカにおける人間性の二分法である。エタットは積極的で外交的な人である。自己主張が強く行動的。気性が荒く、好戦的。逆にエティットは消極的で内向的な人。自己主張が弱く非活動的。気性は大人しく、平和的

エタットは多くの旧社会で求められた男らしさを持つ者で、エティットは同じく女らしさを持つ者である。尚、エトウットは男女と違って人生の中で変化しうる

エトウットは男女の概念を越えて使うことができる。つまり、エタットは男であっても女であっても構わない。そのため、「女らしくない女」といった差別的な表現を必要とせず、単に性別という項目を想起することのないエタットという表現で賄える

尚、アルバザードではエタット同士のペアは争いを招く最も悪い不和とされる。次に悪いのはエティット同士のペアで、緊張を生んだり物事の進行を妨げたりする恐れがあるとされる。最も良いのはエタットとエティットのペアで、相補的に助け合うことができるという

ただ、それは指標であって、エタット同士・エティット同士で上手くいくこともあれば、エタット・エティットで不和の場合もありえる。ただ、最悪とされるエタット同士で上手くいくことはまずないとされている

エトウットを導入したことによって世間はこれまでに比べて男女で物事を考えないようになった。性別は血液型とまではいかないが、年齢や国籍と同じ程度にしか本人の個性を表わさないと考えられるようになった

個性を決め付ける要素がエトウットに摩り替わったことにより、男女差別は弱まった。だからといって生物的な性差がなくなったわけではない。偏見の目が向きにくくなっただけで、差は依然ある

たとえば、男が社会の中での自分の地位を女より気にすることが消えたわけではない。また、男は女を強姦したいが、女は男を特には強姦したくないということも変わらない。女が和を尊んで群れやすいことも変わらない。女が男より良く周りを観察していて勘が鋭いことも、嘘を付くのがうまいことも、セックスで男を釣ることも、金に弱いことも、感情に左右されやすいことも、全て依然として変わらない

感情に左右されやすいこと、感情に流されやすいということ、自分の感情を理屈よりも優先させること、論理より感情で物を見ること。女のこういった性質は日本でも同じで、言語にも端々に現れている

「今年度の業績は昨年度より十%ダウンで、過去十年間で最悪でした」というオフィスでの言葉の主は男だろうか女だろうか。こういう報告の場合、内容が論理的にならざるをえないため、男女の見分けは不可能である

では「あいつ超ヤダ、最悪～」という言葉はどうか。これは女と予想する人が殆どだろう。別に「だわ」という女言葉の印も入っていないのに何故分かるのか。「最悪」は前者にも含まれていた。ヤダが原因ではない。「あいつ超最悪」でも別に良い。女と判断されるだろう。同じ「最悪」なのになぜ判断できるのか

それは女が感情的だからである。男は感情であまり考えないので「ヤダ」とはあまり言わない。子供っぽい、女っぽいと思うのでそういう言い方はしない

男は「ヤダ」の代わりに「悪い」「ダメ」「馬鹿」「クソ」などの言葉を使うだろう。悪いとか馬鹿とかは感情ではなく評価としての判断である。一方、ヤダは良いとか悪いとかいう評価ではなく、むき出しの感情である。男はこのような言葉はあまり使わない

また、最悪という言葉もそうだ。前者の最悪は過去の実績の中で客観的かつ論理的に最悪、つまり一番悪いという意味である。一番から十番まである中の一番である

ところが後者はそうでない。後者の最悪は「イヤ」の強調形でしかない。人類六十億の中で一番悪いという意味ではない。それに、そもそも最悪に超が付いている時点で論理的に矛盾している。ゆえに後者の最悪は論理的でない。ただの感情的な「イヤ」の強調形でしかない。このような感情的な「最悪」を男はあまり使わない

このように女は感情的な生き物である。そしてその性格は言葉の端々からも伺える

ところで、偏見の目が向かなくなった事態はミロクにとって好都合であった。目が向かないならそのことについて相手を操作しやすいからである

そもそも女は総じて感情に左右されやすいというのは事実だが、全ての女がそうというわけではない。あくまで傾向である

男女で論じることが多い時代は何かにつけて男女で判断するため、冷静に考えられず、男は～女は～と決めつけてしまいがちであった。女というだけで冷静な仕事は向かないと真面目に考えられた時代さえあった

ところがミロク以降はエトウツトで物を語る。男は～女は～という決め付けがなくなってきた分、「この個人はこういう人だ」ということと「この人は女だ」ということが分離して考えられるようになった

こうして男女差別は減ったが、ミロクはそこで手を止めなかった。ミロクはアルティスの世を作るため、自分の作る世に必要な人間を増やそうとした。いくら邪魔者を排他してもきりが無い。これから生まれてくる人間もいる。むしろそちらのほうが多くなる。なら教育を重視すべきである

そこでミロクは自分の世に必要な人間を作ろうと教育に力を注いだ。その際に男女の違いについても触れた

前述のとおり、男女には生物的な違いがある。どちらが良いか決められず、どちらもそれぞれであるというのは非競走主義、平等主義者が好む詭弁である。正しくは、状況によってどちらが良いか変わる、である

たとえば無人島で狩をして暮らすという状況なら男のほうが良い。大抵女より筋力が強いからである

逆に無人島で子育てをする環境なら女のほうが良い。産後は母乳が出るからである

物を編んだり小さな作業をするのも女のほうが良い。総じて手先が器用で、手指も小さいからである

戦争をするなら男のほうがいい。筋力が強く、生理がないのでいつでも動けるからである

このように、男女のどちらが良いかは状況で決まる。そしてミロクが選んだ状況は「ミロクの作るアルティスの世」である。これをミロクは国民に強制した

たとえばミロクが作る世では強姦は悪である。ゆえにこの点においては男のほうが悪い。暴力も悪である。すぐ暴力に走りやすいのは男なのでここでも男が悪い。反対に、感情に左右されて論理的にならないことも悪である。この点では女が悪い

ミロクは男らしい男と女らしい女のイメージをまとめあげて列挙した。男らしい男は女との差が明確な男のことである

たとえば人の話しを聞かず、強姦したく、上下関係にうるさく、嘘が下手で、周りを良く見ておらず、ギャンブルが好きなどというのが男らしい男の例である

女のほうはたとえば周りを良く見ていて、人の噂が好きで、不快なものを悪いものと決め付け、論理よりも感情を優先させ、機械に興味は薄く、食べ物に興味は強く、男を体で

釣るなどが挙げられる

ミロクは男女のイメージを列挙し、何が自分の世にふさわしくないかを決めた。そしてそれを国民に公布した。ミロクは特に子を持つ親に注意を促した。ミロクが悪と決めたものにならないようにである

息子を持つ家には特に男の悪い部分がなくなるように育て、娘を持つ家にはその逆をした。ミロクに従うものはこの公布に従い、従わない者は悪として逮捕された

息子が必ず男の性質を持つかどうかは分からない。娘も同様である。だが、息子は男の性質を持ちやすく、娘は女の性質を持ちやすい。これは確率的には正しい

だからミロクは親に両性の悪いところを持たないように指示をしつつ、特に息子は男、娘は女に注意するように促した

尚、ミロクが挙げた悪の数についてだが、この数は女のほうが多かった。女のほうが悪とされる数が多かった

これは現在の日本なら口やかましく言いそうなことだが、ミロクは別に女が嫌いだったわけではない。特に蔑視していたわけではない

単にアルティスの世という状況で見ると女のほうが合わないことが多かったというだけである。上述のように、状況が異なれば結果も異なるだろう

ミロクが敬虔なフェミだったら恐らく状況は逆だったろうし、逆に男性擁護者だったら遥かに女の悪の数が今より多かっただろう。ゆえにミロクを女性差別者と見るのは妥当でない

ミロク以降、アルバザードはこの教育が行き届いている。日本の女がアルバザードに行けばよほどできた女でなければ逮捕される。世が世なら収容所で処刑される。なぜか

現在の日本はミロクのような教育をしていない。だから女はふつうに女らしくしている。男女平等を叫んでいる世にも関わらず、アルバザードから見れば極めて女は女らしくしているように見える

女らしいといっても謙虚とかそういうことを言っているのではない。感情的で計算高いなどの悪い意味も含んでいるし、むしろそういう悪い面を主に見ている

大抵男は相手が嫌いでも相手の言っていることが論理的なら一応なるほどと思うだけのことはできる。ところが女はそうではない。一つ嫌なら全てが嫌になる。零点か百点かという単純さである

このようないい加減な裁量は当てにできないどころか、アルバザードではしてはならないことである。まして身に覚えもないのに少しのことで人格を全面否定された男の感情を傷つけているわけであるから、更に罪は重い

日本では馬鹿な女子中学生が教師の言い方が気に食わないからといって、その教師の顔や体型、果ては授業までを非難しても問題にならない。それで教師が切れて殴っても教師が悪いことになる。殴らせたほうは無罪である

これはアルバザードでは通らない。それだけ相手を愚弄しておきながら罪にならないはずがない。ゆえにこの子供も有罪である

アルバザードでは特に女は坊主憎けりゃ袈裟まで憎いの発想をしてはいけないと厳しく躰けられる。放っておくと日本人のようになるからである。そう育った女は袈裟まで憎いの心情に陥ることを酷く嫌う。自分が馬鹿で悪で情けなく、恥ずかしいと感じるからである

また、女は論理を貶し、軽んじる。そしてアルバザードはそれを許さない

現代の日本の女を怒らせるのは簡単である。男に「女のくせに」という枕詞を付けて喋らせれば良い。特にキャリアウーマンやその逆の売春婦は良く食いつく

ここで怒らせた女を仮に男が論破したとする。ところが女は絶対に納得しない。論理がどんなに通っていようと「でもヤダ」で済みます。それがまかり通っているおめでたい生き物である

勿論、アルバザードではこのような態度は許されない。怒っているから仕方ないという情状酌量がされるが、怒ってなかったら完全にアウトである

たとえばある教師の言い方や服装が気に食わないのでなんとなく「あの男キモい、超最悪」と思っている女生徒がいるとする

女がこの教師を嫌っている時点で、この教師が倫理的に正しいことを言おうと学術的に正しいことを言おうと聞く耳を持たないし、「キモい」「あーやだやだ」としか思わない。このような論理を軽視した態度はアルバザードでは厳しく罰せられる

ましてこの場合は相手への愚弄も加味される。相手の言い方や服装が気に入らないのは分かるが、だからといって「キモい」と愚弄することは許されない

まして「キモい」と言う対象が本来問題にしていた服装ではなく、全く無関係な彼の理論である場合、全く不当な愚弄であるから更に性質が悪い

大方その女としては理論の言い方がキモいといっただけだと言いつけるのだろうが、そんなことが通るはずもない。言い方がキモいといった時点で、理論の内容よりも彼の言い方を見ていたことになる。これは論理の軽視であるから、このような言い訳が通るはずもない

日本では考えもよらないだろうが、論理を重んじるアルバザードではこれで逮捕されれば罪は重い

逮捕されて有罪になればまだマシなほうである。プライドの高いアルバザードの場合、事が発覚すれば逮捕される前にその教師がそのふざけた生徒を個人的に殺すことがある

その場合、教師は有罪だが、情状酌量される。女が非道徳的な人間だったこと、そしてその女が加害者の男を傷つけたこと。この理由により、男の罪は大幅に情状酌量される

また、記憶もなるべく客観的にする。女は感情で記憶をし、男は出来事で記憶をする傾向にあるが、高度な文明社会で生活したり仕事をする分には後者のほうが都合が良い

前者ばかりが集まった国は発展しない。アルバザードを強国でありつづけさせるためにも国民の思考が後者であるほうが望ましい。それがミロクの考えである

感情優先があらゆる場面で悪いわけではない。だが、ミロクの世では悪である。それは当然かもしれないが、感情優勢では高度な文明を作れないし維持もできない

もし日本から明日男が全て消えたらどうなるか。男っぽい女が指揮をするようになるだろう。では明後日その女さえ消えたらどうなるか

文明社会としては滅びの一途であろう。仕事の報告や事柄の記録など、使えたものではない。人選も会社にとって有益かでなく好悪で決める。衰退は目に見えている

だからミロクは女の考え方や物事の見方には批判的で、実際に排他することが多かった

日本人の男は女が感情的であるのを知ってるし、我慢している。人によっては我慢でなく当然だとか、或いは歓迎しているものもいる。いずれにせよその性質をなくそうと女を矯正する日本人は少ない

だが、アルバザードの男はこの点には厳しい。男はそもそも確率的に客観的な思考のしかたをしやすいし、女もそのように教育されていると思っている。感情的になって理屈を考えられないのは子供と怒れる人間だけだと思っている

だから女が女らしく感情を優先すると未熟で自分を制御できない人間と考える。もっと

単純にいうと「馬鹿だな、こいつ」と思う。日本にもこういう男はいるが、矯正しようとは思わない。ところがアルバザードでは徹底的にこういう態度は非難し、矯正しようとする

まとめると、ミロクはエトウットを導入することによって男女で物事を考えさせないように操作した。こうして男女差別を減らした

だが、差別が減っても依然として性差は存在する

一方、ミロクはアルティスの世にふさわしい人間を作るために国民、特に子供を教育しようとした

男女は性差があつて異なるので、教育のアプローチも異なる。そこでミロクは男らしい男と女らしい女の悪い点を挙げ、子供をこう育てないように指示した。特に息子は男側、娘は女側にならないように注意した

つまり、ミロクはエトウットを導入したことによって強すぎる偏見を男女の問題から取り去り、偏見が少なくなって冷静に論じやすくなったところに、男女の性差に応じた自分の都合に合う教育法を掲げたというわけである

国民は見事ミロクの思い通りになった。それもそのはず、従わなければ収容所行きであるから。こうしてミロクは性差問題も解決した

反対者を収容したのは事実であるが、もしミロクのこの策がなければ収容者の数は何倍にもなっていただろう。言葉一つでここまで事情を変えたという点を忘れてはならない

リディア革命

リディア革命とはリディアの時代に起こった革命である。アシェットがテームスと戦つてアルディアを起こしたとき、アシェットは人類を纏め上げ、神々の力を借りて戦つた

そしてアシェットが人類を纏め上げて神々と協力したときに起きた革命をリディア革命という

リディア革命は神と人との関係に関わる革命である。制アルカが生まれる原因となったアルカ革命はリディア革命の内訳の一つであり、言語の面から神と人の交流を養つた

リディア革命は他にも神が人を見下すことを止めるようにさせたり、エルトとサールの

和解を実現させたりした。神話上、大きな革命である

アルカ革命

発端

リディア革命の内訳で、最大のもの。神と人の言語面からの交流を培った革命。これをアルカ革命という

当時人類はアルカ以外の言葉も喋っていた。アルカは神の言葉である。ゆえに人類は神の言葉でない言葉話していたことになる

これでは神との共闘が実現しない。かといって人類全体にアルカを流布するのは難しい。そう考えたアシェットは神々と相談し、アルカを変えることにした。人類全体に広がるほど簡単でスマートな言語を作ることにした

その新しい人工言語はアルカであることには変わらない。ゆえに制定言語アルカ、制アルカと名付けられた。アシェットが制アルカを作ると神は即座にそれを覚え、神の言語と認めた。そしてアシェットは神の力を借りて制アルカを全土に広めた

アシェット

第四期四代ラシェットのこと。セレン＝アルバザードとクミール＝メテをルシーラとする集団。アシェットはアルシェとゾーンが和平してできた団体である。セレンはアルシェの、クミールはゾーンのルシーラであった

アシェットは人類をまとめ、アルテを味方につけ、テームスを倒して世界に平和をもたらした。歴史上最も有名な英雄である

中でも神と人の架け橋となって戦ったリディア＝ルティアは中でも一番の英雄である。アトラスの歴史上、最も重要な人物で、文句なしに一番の英雄である

リディア＝ルティアの母親のリーザはアルシェの三代目ルシーラであるから、リディアはまさにサラブレッドであった。リディアはエルトもサールも呼び出すことのできる最強の召喚士であった。彼女は神に愛された者という意味でユティアとも呼ばれた

リディア革命はアシェットが行ったものだが、実質はリディア自身が、或いはリディアが代行させて行ったことが多い。アルカ革命もセレンが行ったことであるが、それはリディアやリーザが代行させたことである

古アルカと制アルカ

古アルカは神の言語である。第二アルカとも呼ばれている。古アルカは表意文字を使う言語である。文法は比較的単純で、複雑な屈折などは一切ない。制アルカと比べると幾分難しい点がある

神は知能が高い。ゆえに複雑な言語でも非合理的だと感じるまでもなく操れることができた。だから古アルカを使うことになんら不便がなかった

神は産まれてすぐ古アルカを覚える。それだけ能力が高い存在である。どんな言語でもすぐに順応できる能力を持っている。だから古アルカを変えようとは誰も考えなかった

ところが人間はそうはいかなかった。リディアの時代、アトラスはアルカでない言語が各地に広がっていた。リディアは人類全体をまとめ、更に神を味方につけようとした。そして神と人の架け橋になろうとした

ところが架け橋になったところで人と神の言語が違うのでは困る。神はアルカこそ神の言語と考えている。いくらすぐに人間の言語を覚えられるからといって、アルカでない言語で魔法を使えば威力は弱まってしまう

つまり、人間が神の言語を覚えるより他はない。ところが古アルカは神には簡単でも人間には難しい。まして漢字と同じように様々な文字を使う言語である

アルバザードの言語は古アルカと殆ど同じであったが、世界中がそうというわけではない。表音文字のところもある。表音文字にとって表意文字は難しく広まりづらい

リディアは人類に古アルカを広めたいと考えたが、このように古アルカが人類にとって難しいことが懸念であった

リーザはこの状況を見て、古アルカの非合理性を削った新しいアルカを作ることを思いついた。神の言語を元に簡単な人工言語を作るというわけである。これは神の言語を尊重しつつ人類の学びやすさも取った妥協案である

リーザはこの案を思いついたが、問題は四つであった。一つはそんなものを作れるのかという問題。もう一つは神が納得するかという問題である。神が納得すれば神の力を借り

て普及は簡単に行える。それは問題ではなかった

三つ目は普及が簡単でも果たして人類が習得できるかどうかである。届けるのはできても学習できるかどうか。たとえるなら通信販売の教材と同じ感覚である。この問題に対処するには新しいアルカを簡単にするしかない

四つ目は誰がその仕事を請け負うかである。新しい言語を作ることは難しい。根気と並外れた知識がいる。何せ全ての分野において語を作っていかなければならないのだから幅広い知識が必要である。また、言語を一から作るには並外れた創造力も必要である

そしてこれが何よりであるが、極めて高い言語能力が必要である。鋭い言語観だけでなく言語学の深い知識と才能も必要である

そして年齢もある程度若くなければならない。リーザは自分はふさわしくないと考えた
更に、新しいアルカを作ったとき、まずアセットが覚えられるか実験しなくてはならない。だからアセットの中で幅が利く者が良い

これらの諸条件を最も満たしていたのはアセットのルシーラのセレン＝アルバザードであった。セレンは若く、言語能力が高い。そしてルシーラなので幅も利く。性格上、根気と知識もある

ここまではほぼリディアと同じだったが、セレンには特に創造力があつた。言語を一から作っていくための創造力である

セレンは全ての条件で一位だったわけではない。知識ならリディアのほうが広いし、知能もリディアのほうが若干高い。また、記憶力はリディアのほうが遥かに高いし、複雑な体系を理解する力も遥かに高い。並外れた根気もある。そして異言語をいくつも話せる

だが、異言語は確かに話せるが、言語学の知識や言語観の鋭さはセレンのほうが優れていた。リーザは語学の力より言語学の力のほうがこの仕事には重要だと判断した

リーザは新しいアルカを作る相談をリディアを通して神にした。神はこの案を快く受け、新しいアルカは人類が使いやすいように人類が作るようにと言った。これはリーザには願ってもないことであった。これで公然と制アルカの制作をこちら側でやれると考えた

そして本気でセレンに作らせようと考えようになった。リーザは使徒のリュウ＝ヒュートにこの人選を相談した。するとリュウもセレンが適切と判断した

セレンに直接制アルカ作成を依頼したのはリュウである。リュウがリーザの伝言を伝えた。セレンはその依頼を引き受けた

リーザはセレンに制アルカの作成制定を依頼したが、神に報告する役目はリディアに命

じた。また、リディアにはセレンを手伝うように命じた

リディアはそれを受けてセレンを助け、制アルカを作っていた。制定の仕事は思いのほか大変であった。ゆえにセレンを兄と慕う使徒メル＝ケートイアは自発的にセレンを助け、制アルカ作りに貢献した

メルはアシェットの中でラルドウラを除いて最高の知能を持っていた。アルシェの使徒の中では最年少であるにもかかわらず、知能が高いとされたリュウをも思春期前であっさり超えてしまった

メルは絵に描いたような天才で、特化部分はセレンやリディアとは異なっていた。とりわけ数学などの理系分野に秀でていた。無駄を省く合理性を誰よりも持っていた

メルは制アルカの合理性の面で多く貢献した。たとえば制アルカの数の数え方はメルが作ったもので、メルの数え方と呼ばれている

ただ、メルはセレンやリディアに比べると性格が遥かにいい加減で怠惰であった。また、知能は高いが勉強嫌いで知識自体は大して広くなかった。ゆえに制アルカに貢献した部分はセレンやリディアよりは少ない

その後、セレンは制アルカの制定に成功した。リディアはそれを神に伝えた。すると神は即座に制アルカを習得し、これを神の言語と認定した

この神とは具体的には一人ではなく、多数の神である。まず、エルトの王ルフェルとサールの王アルデスが含まれる。次にルフェルの側近であるエルフレインの姉妹フレイヤとミレット。また、アルデスの妻テュアと彼らの四人の息子であるジンティ、アッティ、トゥッティ、ハンティ。そして創世記の主要な神々で、ヴァステで戦ったアルミヴァの十二神である

彼らが皆制アルカを神の言語と認めた。すると他の神々もこぞって制アルカを使い出した。チームスはこのままでは敵方の情報が盗めなくなると恐れた。すると知能が高い悪魔ヴァルテはエルトに頼んで制アルカの知識を盗ませ、これを習得した。同時にチームスにこれを広めた。チームスさえも制アルカを使うようになった

残りは人類である。リディアは神の力を借りて制アルカを全土に広めた。アルディアに呼応した人類はこれを必死に学習した。今は自国の文化やアイデンティティなどを叫んでいるときではないという思いが遠く離れたアルバザードでできた言葉をすんなり受け入れさせた

人類は神より学習に時間がかかった。特にアルバザードのアルカと語族が違う人類は習得が行き届きにくかった。また、アルディアに呼応しなかった未開の土地の人間はアルカを習得しなかった。というかりディアが伝えられないといって神に普及を依頼しなかった

実際のところ全土といっても世界の主要国に伝えただけであるが、力関係を考えれば全土といっても良いだろう

アルディアが終わってもアルカは神の言語として敬われ、人々に使われ続けたやがてシオンの時代になると折角広めたアルカは各国による違いが大きくなっていった。神の言語は変えてはいけないという意識があってもゆっくり変わってしまった

イギリス英語とアメリカ英語のような差が各国に生まれていたわけである。シオンはこの事態を重くみた。シオンはアルティスの普及をする際にアルカを改めて神の言語と強調した

アルティスが広まっていくにつれて崩れかけていたアルカもリディアのころのアルカに回帰していった

シオンは言語調査期間を各国に置いてアルカをリディアのころの純度に保つようにした。シオンのころの人類は既に魔法を使えなくなっていたため、魔法に関する語彙は失われていた。ところがシオンはそれさえも純粹に掘り起こした

シオンの時代が終わってレイユになるとアルティスは全土に普及したものの、世界そのものが様々な問題を抱えて腐敗していた。アルカもやはり変化するようになっていった

そのときアルバザードにミロクが現われ、独裁政治を始めた。ミロクは周辺諸国も従わせ、世界規模で独裁政治を行った

そしてミロクはアルカ遵守法を作り、シオンに倣って言語調査期間を作り、アルカの純度を保とうとした。ミロクもまたリディアのころの純度を保つように努めた

シオンよりも遥かに厳しいミロクのやり方は徹底的でより広く世界規模であったため、制アルカは一定の純度を保ちながらより広く深く全土に広まっていった

普及のための普遍化と専門化

言語は文化に影響を受ける。世界には様々な文化がある。ゆえに制アルカも文化の影響

を受ける。広めた先の文化から影響を受ける

影響を受けた結果、互いのアルカが通じなくなるとは意味がない。だからセレンはできるだけ制アルカが各地で変質しないような工夫をした

セレンの話す言語はアルバザードの言語であった。これは神の言語に一番近い。世界にはアルバザードとは違う文化もある。ゆえにアルバザードの特徴はある程度取り除いて公平にしなければならないと考えた

アルバザードは元々半農半牧であったため、牛が重要であった。ゆえに牛という語を雌雄で分けていた。だが、農耕民族では牛を一々雌雄で分けたりしない

日本語と英語がまさにその関係である。日本語では牛は牛だが、英語だと cow, bull などと雌雄で分ける

セレンはアルカを広めるために様々な工夫をした。アルバザードに特徴的で細かすぎる文化は削除して普遍化した。たとえば牝牛牡牛という区別をなくして単に牛というふうに普遍化した。牝牛というときは雌の牛というように複合語にした

逆に、アルバザードにない竜巻などの現象もとりに入れた。こちらの文化の特殊すぎるものを排他し、他の文化にあるものを取り入れる。これも普遍化の例である

尚、セレンは普遍化を徹底的には行わなかった。ある程度の普遍化は普及には必要だと考えたが、徹底的な不変化は良くないと考えた。世の中には全くかみ合わない文化や風土もある。豪雪地もあれば雪が降らない灼熱の砂漠もある

豪雪地に合わせて雪を細かく名付けることは勿論しない。それは普遍化すべきところである。だからといって砂漠に合わせて雪という語まで消す必要はない。雪は確かに砂漠には要らない語である。だが、世界規模で見れば必要である

豪雪地と砂漠の例で分かるように、普遍性を求めて言語を作ろうとするのは不可能である。だから世界規模で見ると頻度が高い概念だけを選んでいくのが最も合理的である。世界規模で見れば雪は多くの場所で降るので、雪は語として必要である

このように、セレンは普遍化を徹底的には行わず、その概念が世界規模で頻度が高いかどうかで選んでいった

また、逆に専門化したところもある。制アルカはアセットに関する語を多く持っていて

る。更に、アシェットの好みも制アルカに残っている。アシェットは月が好きなので月の語が多いが、世界中がそうとは限らない。このことは制アルカがアシェットについて専門化しているといえる

専門化した内容はアシェットかアルバザードの文化に関するものが殆どである。セレンは意図的にある程度アシェットやアルバザードの文化を制アルカに残すことで、人類の関心をアルバザードに向けさせるようにしたというわけである

確かにこれが功を奏して世界中がアルバザードの文化の一端を制アルカを通して生活や思想に取り入れるようになった

セレンは語の印象や文化は普遍化しなかった。雪があまり降らないところでは雪は風物だが、豪雪地ではただの障害である。雪に風流なものという第二義を設けると世界に広めにくい。だから雪はただ雪としか規定せず、抽象義は規定しなかった

これと同じ理由でセレンはアルカを一語一義的な言語にした。世界に広めるためには客観性が高いほうが良い。一語に比喩的な裏の意味があるとアルバザード独特の文化を周りに押し付けることになる

押し付けるのは別に構わないが、周りが理解できないと困る。豪雪地に雪は美しいといっても理解できない。だから比喩的な語義を作らないようにした

ただ、全てにおいてそうであったわけではない。アシェットがとりわけ強いイデオロギーを持っていた語には比喩的な意味を無理に与えた。虫は第一義でその虫の名を表わすが、第二義で別の意味になる

たとえば Yee はミミズが第一義で、暗くて陰険な奴が第二義である。これはアシェットの虫嫌いという強いイデオロギーを世界に向けて発信したことを意味する

アシェットは世界中の人間から構成されていたが、アルカット出身が多く、しかもアルバザード育ちが多い。ゆえにアシェットのイデオロギーは事実上アルバザードのイデオロギーであることが多い

つまり、上述のようにセレンはアルカを通してアルバザードのイデオロギー、ひいては文化を世界中に発信したわけである

セレンは制アルカがアルバザードの文化を全て受け継がないようにしたが、それでも少なからずアルバザードの文化が制アルカに宿った。そしてそれを世界中に発信したわけである

セレンが予想したとおり、自分の文化にないものを規定されても困るだろう。もしセレンがアルバザードの文化をある程度アルカから取り除かなければもっと制アルカは広まらなかっただろう

尚、上述のようにアルカに残ったアルバザードの文化は各地で吸収され、遵守された。このことは世界一の国に対する畏怖と憧れを表わしている

セレンは各国がアルバザードの文化を見習うだろうことは予想していたが、それでも自国にないものを単語として作られても実感が沸かないだろうと考えた。だからできるだけアルバザードの文化の影響は消したり変えたりした。先に挙げた牛の話が一例である

方言差は即ち制アルカの誤差

セレンは制アルカを広めても方言差が生まれると考えた。そしてその方言差を文化による誤差と捉えた

砂漠の国のアルカは雪という語があっても使う機会がない。恐らくアルバザードの人間がそこに行って *ŋ-e* といっても伝わらない可能性が高い

また、同じ語があっても指す内容が違うということもありえる。*l-ŋ* は靴であり、これ以外の解釈は許さない。だが、靴にも色々なものがある。湿気の多い地方では草鞋やサンダルのようなものが靴だし、寒い地方ではトナカイの靴のようなものが靴だろう

l-ŋ と *o* にいっても思い浮かべるものが違う。セレンはこの違いを方言差として、つまり誤差として認めた

また、これと似た話だが、プロトタイプの違いも誤差として認めた。鳥のプロトタイプは風土によって異なる。果物のプロトタイプもそうである。アルバザードでは *V-Aŋ* といえ *ŋccŋ* だが、世界ではそうではない。まして鳥などは更に異なる

ただ、*V-Aŋ* が果物でなく野菜と解釈されるとこれは誤差ではなく神の言語への冒涇である。語義が変わっているからである。思い出すものの種類が若干違ったりプロトタイプが違ったりする程度は誤差であるが、語義が変わるのは許されないというわけである

アルカ本

アルカの文法について書かれた文法書、アルカの語法について書かれた語法書、そして

アルカ辞典。こういったものをアルカ本と呼ぶ。全てアセットが作成し、神が広めた
各国の通訳者や翻訳者がこの本を自国語に翻訳し、内容を国民に流布し、アルカを教育
させた

アルバシェルト

アルバザードの文化について書かれた本。リディアが作成した。アルカはアルバザード
の影響を強く受けているので、アルカ本と合わせて世界中に配られた

アルカ辞典

古アルカ辞典と制アルカ辞典の総称だが、ふつうは制アルカ辞典を指す
制アルカ辞典はアセットによって作られたものが最古で、以後は言語調査機関が統率
している

アルバザードの制アルカについて書かれたもので、これは世界中に流布している。一方、
方言版の辞典も存在する。この地方ではこの語はこれを指すとかこの意味があるという情
報を集めた辞典で、これも言語調査機関が統率している

たとえばイネアートの山村部のように寒いところではト-JI といえば動物の革で足を包む
暖かいものを指す。しかも先端部は丸まって鉤を付けられるようになっている。これは雪
を滑る際に使うもので、豪雪地ならではのものである

ところが暖かいメテではト-JI といってもこのような靴を想像することはない。もっとサ
ンダルのようなものを想像する。ト-JI が靴であることは確かだが、想像するものが全然違う。
方言辞典にはこのような文化と密接したアルバザードとの異同が載せられている

諸国とアルバザード

アルバザードは世界最強の国家である。世界の秩序を守る国と考えている。諸国はそれ
に大して逆らうことなく、むしろ日本の西欧崇拜主義のようにアルバザードを見ている。
進んでアルバザードに合わせようという人もいるし、合わせはしないが逆らいもしないと
いう人も多い。いずれにせよ逆らう人は少ない

世界全体としてはアルバザードに従おう或いは逆らわずにおこうという人が多い。ゆえにアルバザードの文化はすんなり受け入れられることが多い。言語についても事情は同じである

たとえば方言は山村部に多い。要するに田舎に多い。だが、どの国でも都市部は方言が少なく、大体アルバザードに合わせている。たとえ風土が違ってもアルバザードに合わせている

ただ、彼らはアルバザードに合わせているという意識はそんなに強くない。単に国際的に振舞っているだけだと考えている。だが国際基準を作ったのはアルバザードであるから、実際はアルバザードの文化風土に合わせているといえる

これは日本でも同じである。現在の国際基準は欧米の作ったものである。スーツ一つとってもそうである。スーツは寒いイギリスだからこそ生まれた服である。日本のように温暖湿潤な国であんな服を着せられるのは不憫である

だが日本人は一々スーツを着るたびにイギリスの手下とは思っていない。どちらかという社会がそうだし、もっといえば先進国はどの国もそうだからと考えている。自分たちはイギリスの手下ではない、ただ国際的にしているだけであると考えている

これと同じことである。ルティアもメテもケートイアもどこもかしこもアルバザードに合わせているが、心では国際的にしているだけだと考えている

また、アルティスの影響も大きい。アトラスはアルティス一色であるからアルティスの影響は多大である。アルティスを起こしたシオンはアルバザードの人間であるからアルティスはアルバザードの文化に多大な影響を受けている

つまり、世界はアルティスを通してアルバザードの文化を肯定的に受け入れているといえる。実際のところ、諸国はアルバザードに合わせているという意識が少ない。知識としてはアルバザードに合わせていることを知っているが、実感がない

ただアルバザードの文化が日常であるかのように、慣れてしまっているだけである。あたかも土着文化であるかのように考えている

服装についてもそうである。暑かろうと寒かろうと信者は世界中で同じ宗教服を着る。祭事の際は特にそうである。寒くてもサメルを着るし、暑くてもセリアを着る

シオンがアルティスを布教した際に宣教師たちは各国に回った。このときに暑い国ではセリアなどを着ていられないので宣教師たちはより身軽な服を作った

アルティスが普及するとこれらの服は当地の民族衣装を押しつけて普段着の地位を獲得

した。それでもこういった服はあくまで簡易的な服である。ゆえに祭事の際は暑くてもセリアを着る

もし宣教師が暑さに耐えていたら当地の人間は暑い風土を押しつけて無理にセリアを着続けたらろう。この一見非合理的な愚行を可能にしているのは宗教である。しかし、神との連携を取るほうが暑いより貴重であると考えているわけだから、彼らにとっては実は合理的な行為である

宗教は文化の下位概念であるにもかかわらず、このように文化や風土を凌駕する力を持っている。そしてアトラス唯一の宗教であるアルティスがアルバザードに強く影響されているため、世界全土はアルティスを通してアルバザードに強く影響されているといえる

したがって諸国とアルバザードの関係は対等ではないといえる。アルバザードが言語及び宗教を通して自らの文化を押し付けている。そして押し付けられた側はそれをありがたがったり、ただ国際的にしているだけだと考えたり、或いはそれが元々自分の土着文化であるかのように考えたりしている

アルディアと神

人類との調和

アルディアで人類と神が共闘したことにより、神による人類の蔑視は軽減された。そして神と人類の調和が実現した。これこそが大召喚士リディアの悲願であった

ところがこの調和もリディアの時代が終わって人類が更に弱化すると次第に薄れていった。これまで神は人類を蔑視しながらも人類とコミュニケーションを取ってきた

だがリディア以降、神は人類とコミュニケーションを殆ど取らなくなった。これがシオンの時代に繋がる

サルト

アルディアではエルトとサールが共闘した。両者はラヴァスでいがみあっていたが、これを期に、和平を決めた。両者は自分たちをサルトと呼ぶようになった

アルテとテームス

アルディアでテームスが滅び、そこに巨大な無が生まれた。その隙をぬってトワーユから大量のアルマが入り、善の最高神であるアルテが生まれた

エルトとサールはこのころアルテという総称でなくサルトという総称になっているので、この時代でアルテというところの新たな最高神を指す。つまり、シオン以降で μe ということこのアルテ神を表わす

アルテ神の誕生にはエビデ・プロパータの思想が見られる。悪であるテームスの代替として善の最高神であるアルテが生まれた。つまり、アルテとテームスの、善と悪の表裏一体性が表わされている

更にこの表裏一体はもう一度繰り返される。アルテが巨大すぎて分裂し、破片がテームスになる。アルシオンはいまいちこれを認めたがらないが。こうして新たな善悪が対立し、調和を保つ。こうしてエビデ・プロパータの対立が再生される

アルディア以降、テームスというと滅んだテームスではなく、このテームスを指す。リディア以前はアルテはテームスの対ではなかった

アルテがエルトとサールになり、これらがユーマをつくり、そのひずみがテームスである。ゆえにテームスはいわばユーマの対である。だからこそアティーリではユーマの一族であるアシェットがこのテームスを倒すという解決で事態を収めている