

われ騙す、
ゆえに・

ゾフィ・プシクール

Fraudo, ergo Sum.

Zpfy Poussicours

チツタ・レモータ

Città Remota

「チッタ・レモータ」に住むようになったのは、
"Fraudo, ergo Sum"（フラウド・エルゴ・スム）というウェブサイトに乗った募集記事からだった。

Life in Città Remota began with a recruitment ad on a website called "Fraudo, ergo Sum."

募集といつても、最初から相手を決めている誘いであることは重々承知していた。サイト名が、「われ騙す・」となっているのだから、騙されてもいいと思つて応募したのだ。

Even though it was labeled an "advertisement," there was full awareness that the invitation was intended for a predetermined partner. Since the site' s name translated to "I deceive...", the application was submitted with the quiet acceptance of being possibly deceived.

一応「入居審査」なるものがあり、すべてオンラインでおこなわれた。基本の条件は、「過激なソーシャル・ディスタンシング」。

対面のひとつきあいになんざりし、「デジタル遁世^{とんせ}」を考えていたので、希望にぴったりだった。

There was a "tenant screening," conducted entirely online. The primary condition: "Extreme Social Distancing."

誰とも絶対にフィジカル
につきあわないこと、関係
はリモートに徹すること、
要するにたったひとりで暮
らすことが基本の条件だっ
た。

Being weary of face-to-face interactions and considering a "digital retreat," the terms were a perfect fit. The core requirement was to never have physical contact with anyone; all relationships were to be strictly remote. In short, a life of total solitude.

もとは、Covid-19の後
遺症が長期間続くだろうと
予測し、その対策と実験の
ためにつくられたが、コロ
ナ禍の深刻さが薄まるなか
で、新たな利用方法にシフ
トしたのだという。

Originally, the facility was built as a countermeasure and experiment for the predicted long-term aftereffects of Covid-19. As the severity of the pandemic waned, the project shifted toward new uses.

どのみち、「今後ますます増えると想定される孤独生活者」への対策は懸案になっており、「その新たなライフスタイルと精神医療のサンプル収集が必要」になったようだ。

Apparently, addressing the "projected increase in solitary dwellers" had become a pressing concern, requiring the collection of samples for "new lifestyles and psychiatric care."

気をそそつたのは、そう
いう施設の歴史を説明した
一文で、『かつし甲子やわ夜話』を引
用しながら、すでに江戸時
代に、加賀には「かんか鰥寡孤
独」なる者を救済する施設
があつたと書かれていたこ
とだった。

What piqued interest was a passage explaining the history of such facilities. Quoting the "Kasshi Yawa" (甲子夜話) , it noted that as early as the Edo period, there was a facility in Kaga to provide relief for the "widowed, lonely" (鰥寡孤独 - kanka-kodoku).

「鰥^{かん}」とは「老いて妻なきもの」、「寡^か」とは、「老いて夫なきもの」、「孤」とは、「幼くして父なきもの」、「独」とは、「老いて子なきもの」のことで、どれにも該当しなかったが、もってまわったものの言いが気に入った。

Kan meant "old and wifeless," ka meant "old and husbandless," ko meant "young and fatherless," and doku meant "old and childless." None of these categories applied, yet the roundabout phrasing was appealing.

チッタ・レモータは、「鰥寡孤独」の者を集団で住ませ、孤立を解消させようというのではなく、孤立者を「鰥寡孤独」のまま住ませ、その持続を保証する場所である、という。

Città Remota, it seemed, was not intended to gather the "widowed and lonely" into groups to alleviate isolation, but rather to allow the isolated to remain as they were, ensuring the continuation of that state

予想に反したのは、これからはいるのは、日本か外国の山奥にでもつくられた実験都市かと思っていたが、街も街路もない「密室」であることだった。

Contrary to expectations of an experimental city deep in the mountains of Japan or abroad, the destination turned out to be a "closed room" with neither streets nor a town.

ベッドルームや浴室や
キッチンのある、決して狭
くはないスペースだが、窓
から見える景色だけでな
く、「外」はすべてヴァー
チャルに合成されたものら
しかった。

The space was by no means small—complete with a bedroom, bathroom, and kitchen—but not only the view from the window, but the entire "outside" appeared to be a virtual composite.

それも、引っ越しは、意識のうえでは一瞬で、画面上での登録が終わって、【Accept】をクリックしたら、すべての周囲環境が変わり、この部屋にいたからだ。

Furthermore, the move had been instantaneous to the conscious mind. Once registration was finished and [Accept] was clicked, the entire environment shifted. Suddenly, there was only this room.

薬をもらった記憶はない
から、モニター画面から、
なんらかの信号が発信さ
れ、意識を失い、運び出さ
れたのだろう。あるいは夢
遊病者のようにさせられ、
自分でここにやってきたの
かもしれない。

No memory exists of being drugged. Perhaps a special signal was sent from the monitor, consciousness was lost, and a body was carried out.

Or perhaps, like a sleepwalker, one arrived here of one's own accord.

目がさめたときの印象
は、体外離脱というのはこ
ういうものかという感じ
だったが、空気や体感のち
がいが、外国に拉致され
たのかもしれないという思
いも浮かんた。

Upon waking, the impression was akin to an out-of-body experience. Yet the difference in air and physical sensation suggested a different possibility: abduction to a foreign country.

テーブルのモニター画面
を見ると、「Welcome to
Città Remota」这样的文
字がある。「リモートの街」
か？ ここはイタリアなの
か？

A monitor on the table displayed the words: "Welcome to Città Remota." A remote city? Is this Italy?

あたえられた設備は、すべて、希望どおりで、コンピュータもハイエンドの新しいマシンだった。希望したVR／ARのシステムもちゃんそろっていた。

The provided equipment met every requirement; the computer was a new, high-end machine. The requested VR/AR system was fully installed.

しかし、ストレージは
まったくで、ためこんだ
データは移植されてはいな
かった。これには、使いな
れたコンピュータのデータ
が飛んでしまったときのよ
うに、頭がくらくらした。

However, the storage was entirely blank. None of the accumulated data had been transferred. This caused a dizzying sensation, much like the moment data vanishes from a familiar machine.

記憶すべきことはほとんどすべてコンピュータにたよってきたので、急に記憶喪失に陥ったような気分に襲われた。そして、それがどんどん亢進した。

Since almost everything worth remembering had been outsourced to the computer, a sudden sense of amnesia took hold—a feeling that only continued to intensify.

使い方やコマンドはおぼえていても、コンピュータに打ち込んだ文章もデータの断片すら思い出せない、いや、自分の名前も誕生日も「現住所」も思い出せないのにはあせった。

While the commands and operations remained familiar, not a single sentence or fragment of data previously entered into the machine could be recalled. More alarming was the inability to remember a name, a birthday, or a "current address."

こうなると、生活は文字通り刹那的になる。VRシステムとの遊びである。メタヴァースなんかとは比較にならないハイスペックのヴァーチャル世界だから、たちまちはまってしまった。

In such a state, life became literally fleeting—a series of play-sessions within the VR system. Because it was a virtual world of such high specifications, incomparable to something like the "Metaverse," the immersion was instantaneous.

不格好なHMDはむろんのこと、インターフェイスはメガネなしで、どうやらひそかに埋め込んだ体内チップを電磁場でコントロールしているらしかった。

There was no clunky HMD; instead, the interface was glasses-free, seemingly controlling a secretly implanted internal chip via electromagnetic fields.

とはいえ、このシステムは、空を飛んだり、いきなり外国の街に行ったりといった飛躍はできない。跳びあがったり、猛烈なスピードで走ってみたら、視覚像にコマ落ちのような現象が出た。

However, the system did not allow for leaps such as flying or sudden transport to foreign cities. Attempts to jump or run at extreme speeds caused the visual field to skip frames, like a lagging video.

部屋にはクローゼットが
たくさんあり、いや、それ
もヴァーチャルで、そう見
えるだけかもしれないが、
料理や日曜大工風の作業も
できそうだが、自転車は見
当たらない。

The room contained many closets—or perhaps, being virtual, they only appeared to be there. While cooking or DIY tasks seemed possible, no bicycle could be found. It seemed one was expected to walk, though the limits of that walk remained untested.

歩けというところらしい
が、どこまで歩けるかはた
めしたことがない。ひよつ
とすると、空港まで歩いて
行き、飛行機に乗れば外国
にも行けるのかもしれない
が、歩いてもすぐに疲れを
おぼえ、遠方までは移動で
きないのだった。

Perhaps walking to an airport and boarding a plane to a foreign country was possible, but the body tired easily, making distant travel impossible.

「外」はいつも夜で、ひとの姿がないので、最初は、ニセモノという印象が強かったが、次第に、それがフツーに感じられるようになった。

"Outside," it was always night. The absence of other people initially left a strong impression of a "fake" world, but gradually, this began to feel normal.

食事は、全部デリバリーで、のぞみのメニューを食べられたが、宅配ボックスに届けられる食事は、リアルなのか、それともヴァーチャルなのか、と疑うときもあった。

All meals were delivered, allowing for the enjoyment of the favorite menu, yet doubts occasionally arose as to whether the food in the delivery box was real or virtual.

前菜はセロリのぶつ切りにカラスミを乗せ、セコンドはペストーのフェデリーニ、メインはアクアパッツアといったメニューに舌鼓を打ったと思っても、リアルの世界では、宇宙食か点滴を摂取しているだけなのかも。

One might savor a starter of boldly cut celery with bottarga, a second course of pesto fedellini, and a main of acqua pazza, yet in the real world, it was possible that only space food was being consumed or an IV drip was being administered.

ヤバいなと思いつつながら
も、心身がシステムと一体
になり、システムに使われ
ているという意識も薄れ、
自分がロボットやAIの仲
間になれることが楽しみに
なつていった。

Despite the sense of danger, mind and body gradually became one with the system. The awareness of being "used" by the system faded, replaced by an anticipation of becoming friends with robots and AI.

最初、ぎょっとしたのは、
トイレや浴室の鏡に映る顔
や身体の外観が変わること
だった。心配になって、皮
膚の状態や性器の形を調べ
たが、これらは変わってい
ない。いや、もとの記憶が
あやしいのだから、ほと
うのところはわからない。

An initial shock occurred when the face and body in the toilet and bathroom mirrors appeared changed. Worried, the condition of the skin and the shape of the genitals were examined, but these remained the same. Or rather, since original memories are hazy, the truth remains impossible to verify.

システムは、磁気と電磁波でコントロールされていることは推察できたが、自分の身体にせよ、「外出」さきの環境がなぜ変わるのかは不明だ。

It could be deduced that the system was controlled by magnetism and electromagnetic waves, but it remained unclear why the environment—and the body itself—changed upon "leaving" the room

「外」はひんぱんに変化する。部屋の「出口」から「外」へ出ると、そこが都心のビル街の歩道だったり住宅地であつたり、予想がつかない。

The "outside" shifts frequently. Stepping through the "exit" might lead to a sidewalk in a metropolitan office district or a quiet residential area; it is entirely unpredictable.

応募したときの期待では、支給されるVRシステムは、全部自由にプログラムを変えたり付加したりできるのかと思ったが、そうではなかった。

Initial expectations were that the provided VR system would allow for the free modification or addition of programs, but this was not the case

だが、いろいろ制約があっても、身体がだんだん順応してきて、一定のパターンが出来あがった。「外」がくるくる変わるのならば、ノマド生活をしていえると思えばいい。外がいつも夜だから、深夜の徘徊者だ。

Yet, despite various restrictions, the body gradually adapted until a certain pattern formed.

If the "outside" is to change constantly, one can simply view it as a nomadic existence. Since it is always night, one is simply a late-night wanderer.