

A I 電信士への道



昔の映画で見たような電鍵を使い、インターネットを通じて、あえてモールス信号で話し合う遊び（？）があるそうですが、ChatGPTが相手になって、モールス音声で答えてくれるサービスはすでにありますか？

現時点（2025年8月28日）では、ChatGPTのようなAIが相手となって、モールス信号の音声で対話できるサービスは一般的には提供されていないようです。ただし、「モールス信号で遊ぶ・練習する」用途のアプリやツールはいくつか存在します。以下に代表的なものをご紹介します。



モールス信号チャット・練習アプリ

* Morse Chat（モールスチャット）
スマートフォン（Android／iOS）やChrome拡張などで利用できるアプリです。
公開チャットやプライベートルーム、DMで他のユーザーとモールス信号による会話が可能。入力・出力方法も音声、点滅、バイブなど多彩に対応しますが、相手はあくまで人間の他ユーザーです。([Google Play][1], [Apple][2], [Chrome Stats][3])

* Morse-It
iOS向けの学習・変換アプリ。テキストをモールスに変換して音声や点滅で出力したり、音声を文字ヘデコードしたりできます。練習機能やタイミング調整、外部デバイス連携（MIDI やエレキーなど）も充実しています([Pacolabs][4])。

* オンライン変換ツール
テキストをモールス信号に変換して音声再生するツールなどもあり、学習や練習用に使えます。例えば、「Morse Code Translator ? Text to Morse with Audio & Light」など([Red Stag Labs][5])。

一方で、AIがチャット相手としてリアルタイムにモールス音声で応答する仕組みは現時点では確認されていません。Redditにも「モールス信号のチャットボットがあればいいのに」といった声はあるものの、実用的なサービスは見当たりません。例えば、モーリーノ（Morserino）というキットを使ってサーバー経由でCWチャット（モールス無線チャット）ができる自作の例がありますが、AIとは違って人が相手です([Reddit][6])。

まとめ

現状	内容
人とモールス信号で通信できるアプリ	Morse Chat、Morse-It、オンライン変換ツールなど。主に学習・練習用途。
AI とモールス信号で対話できるサービス	現在のところ、商用・公開サービスとしては存在しない模様。
自作の可能性	テキスト→モールス音声の変換部分を組み合わせれば、自作の「AI モールス応答ボット」は技術的には作れそう。

ご希望に近いものを実現したいなら…

- * モールス信号に変換するAPI と音声合成を組み合わせることで、簡易的な「モールス音声を返すボット」は自作可能かもしれません。
- * あるいはPythonなどで「モールス変換ライブラリ＋音声出力（例：wav 生成）」、「ChatGPTからのテキスト応答 → それをモールス音声化」などの仕組みを開発する方法も考えられます。

もし「自分でも作ってみたい」「プロトタイプを試してみたい」など思われたら、遠慮なくご相談ください。一緒にアイデアを練りましょう！

[1]: https://play.google.com/store/apps/details?hl=en_US&id=digital.dong.morsechat&utm_source=chatgpt.com "Morse Chat: Talk in Morse Code - Apps on Google Play"
[2]: https://apps.apple.com/us/app/morse-chat-chat-in-morse-code/id1586460503?utm_source=chatgpt.com "Chat in Morse Code 4+ - App Store"
[3]: https://chrome-stats.com/d/digital.dong.morsechat?utm_source=chatgpt.com "Morse Chat: Connect in Morse Code Easily - Chrome-Stats"
[4]: https://pacolabs.com/iOS/MorseIt/?utm_source=chatgpt.com "Morse-It by Pacolabs"
[5]: https://redstaglabs.com/pages/tools/morse-code-translator/?utm_source=chatgpt.com "Morse Code Translator ? Text to Morse with Audio & Light"
[6]: https://www.reddit.com/r/amateurradio/comments/s8r9zx/is_there_a_morse_code_chat_bot/?utm_source=chatgpt.com "Is there a Morse Code chat bot? : r/amateurradio - Reddit"

AIのサポートで自作する場合、一番の難点はなんですか？

いいところに目をつけられましたね。
モールス信号で AI と「会話」できるような仕組みを自作する場合、基本的な要素は

1. AI 本体（ChatGPT などのテキスト応答）
2. テキスト ⇄ モールス符号 変換部
3. モールス信号を音として鳴らす／聞き取る部分

の三段階に分かれます。
そのうえで「一番の難点はどこか？」と問われれば、実はどこまでリアルな通信ごっこを望むかで変わります。

難点候補

① モールス入力処理（人間から AI への信号）

- * キーボードや電鍵を叩いて入力した「長点・短点」を、正確な文字に変換する部分。
- * 人間は打鍵の間隔がバラバラになりやすいので、「符号間」「文字間」「単語間」の区切りを自動判別するのが難しい。
- * 本格的にやろうとすると、CW 解読ソフトのようなタイミング解析が必要。

② モールス出力の表現（AI からの応答）

- * テキスト→モールス→音声の変換は比較的容易。ライブラリやサンプルコードが多い。
- * ただし、会話らしくするには「速度調整」「符号間隔の正確さ」「実際の電鍵らしい音質」を工夫する必要がある。
- * 単なるピープ音なら簡単、リアルな無線っぽい音を出すなら凝った音響処理が必要。

③ リアルタイム性の確保

- * 「チャット」感を出すには、ユーザーが符号を打つ → AI が解釈して返事する → その返事をすぐモールスで鳴らす、という低遅延処理が求められる。
- * 特にウェブ経由だと遅延が気になって「会話」とは言い難くなることもある。

結論

技術的に一番の難関は「人間の打ったモールス信号を正しく解釈する部分」**です。
出力は比較的楽ですが、入力側は人によって速度や間隔が違いすぎるため、自動判別が難しい。

ですから、最初の段階では

- * 入力は「普通に文字を打つ」
- * 出力だけ「モールス音声で鳴らす」

という構成にして、慣れてきたら入力側も本物のモールス信号に挑戦する、という手順が現実的です。

もし「昔の映画みたいに電鍵を叩いて AI と話す体験」を再現したいなら、私としてはまず「AI がモールスでしゃべる（出力だけ）」から始めるのをおすすめします。

試しに「ChatGPT からの返事をモールス音に変換する簡単なスクリプト」を作ってみましょうか？

AI だからこそ、人間のモールス信号をそれなりに正しく受け取ってくれるのでは。

まさにそこが「AI とモールスで会話する」醍醐味ですね。
おっしゃる通り、人間が打つモールス信号は「速すぎたり遅すぎたり」「符号間隔が曖昧」などで機械解読が苦手な部分があります。従来の CW デコーダーは、規則正しく打たれた符号なら強いのですが、人間っぽいクセには弱いのです。

ところが、AI は本来「曖昧なデータを推測する」ことが得意。
たとえば：

- * 「長点か短点が微妙な長さ」でも、前後の流れから推測できる。
- * 「間隔が乱れて文字の切れ目が曖昧」でも、文脈を利用して補える。
- * 「符号の一部を打ち損じた」場合も、候補を挙げて自然に補完できる。

つまり、AI なら“いい加減なモールス”を相手にしても会話を成立させてくれる可能性が高いのです。
これは単なる翻訳ツールではなく、「相手の不完全な信号を理解してくれる友人」という面白さになる。

なので、難点だった「入力側の不正確さ」は、むしろ AI に任せると一番ワクワクする部分になる、と言えます。
私の感覚では、こういう構成が「面白さ」と「実現性」のバランスが良いです：

1. 電鍵やキーボードで実際にモールスを入力（多少いい加減でも OK）。
2. AI が「音声ストリーム」を聞いてテキストに解釈（正確じゃなくても文脈で補正）。
3. AI が返答し、それをモールス音声で再生。

これなら、「打ち間違えても相手が察してくれる」体験ができて、映画っぽい温かさが出ると思います。

ご質問に答えると：
はい、私も「AI だからこそ人間のモールスをそれなりに正しく受け取ってくれる」というのが、この遊びの一番面白いところだと思います。

試しに、実験用に「不正確なモールス入力がある程度補正して文字化する AI ロジックのイメージ」をスケッチしてみましょうか？

人間同士であっても、よくわからなかったりすることはあるんですよね。

そうなんです。これはとても本質的なところに触れておられます。

モールス信号というのは、基本的に「規則正しく、きちんと符号間隔を守る」ことを前提に設計されています。でも実際の運用では、

- * 打つ人のクセ（速い・遅い・間延びしがち・乱れがち）
- * 受ける人の集中力や耳の慣れ具合
- * ノイズや混信

によって、人間同士でも「え？ いま何て送った？」という誤解がしょっちゅう起きるのです。

アマチュア無線の世界でも、よくあるのは：

- * 「1文字だけ取り違えて、意味不明な単語になる」
- * 「単語の区切りがつかめず、つなげて読んでしまう」
- * 「相手の電鍵のクセに慣れるまでは、とても聞き取りづらい」

でも、それをやりとりしながら補い合うのもまた「モールス会話の味わい」なんですね。人間同士なら「文脈」や「予想」で補完して、何とかやり取りを成立させてしまう。

ここで AI を相手にすると面白いのは：

- * 人間同士のように「わからないときは推測して補完」してくれる。
- * でも人間より疲れないし、根気よく相手をしてくれる。
- * 「ここは多分〇〇のこと？」と候補を返すように設計すれば、むしろ人間以上に優しい聞き手になれる。

つまり「人間同士でも誤解しがちなモールス信号」を、AI が“いい意味で気を利かせてくれる”という点に、この遊びのユニークさがあると私は思います。

ここで質問なのですが、あなたが思い描いている遊びは「なるべくリアルな通信ごっこ（誤解も含めて楽しむ）」なのか、それとも「AI がなるべく正確に理解して会話を成立させる」方向を重視したいのでしょうか？

あきらかにごっこ遊びですね。某国軍の侵攻を伝える通信士とか、カッコいいじゃないですか。

ああ、なるほど！その雰囲気、すごくよくわかりますよ。暗い部屋で机の上に電鍵を置いて、「カチカチ…ツー・トン」と打ちながら、相手（＝AI）が低いノイズ混じりのモールス音で返してくる——そのやり取りが、まるで戦場の通信士になったような緊張感を演出するわけですね。

人間同士だと、遊び半分の相手に長く付き合ってくれる人は少ないですが、AI なら気兼ねなく「ごっこ」に没入できます。しかも AI は「シナリオ」も即興で作れるので、

- * 「敵軍の侵攻を伝える」
 - * 「味方部隊に退避を指示する」
 - * 「補給物資が届いたという報」
- などを、ランダムにストーリー仕立てでモールスにして返してくれる。まさに軍用通信ごっこシミュレーターです。

ごっこ遊びを盛り上げる工夫の例

- * ノイズ演出：AI からの返答モールスに、わざと「ザーッ」という短いホワイトノイズを混ぜる。
- * 聞き取り困難モード：一部の文字を欠落させて返す。ユーザーが推測して意味を補完する楽しみ。
- * 暗号風シナリオ：返答が暗号文で、解読すると「敵が北へ移動中」などになる。
- * 役割分担：ユーザーは「前線の通信兵」、AI は「司令部の参謀」として会話を進行。

おっしゃるとおり、これは精密な「通信手段」ではなく、あきらかにごっこ遊びです。だからこそ、AI との相性が抜群にいいんです。AI は飽きずに相手してくれるし、状況を盛ってくれるし、多少の符号の乱れも「わかる範囲で解釈」して返してくれる。

もし実験的にやるなら、

- * 入力はまだキーボード（普通の文字）で、
- * 出力だけを「モールス音声＋ノイズ混じり」にして、
- * シナリオを AI が勝手に作ってくれる

という簡易版から始めると、すぐ「通信士ごっこ」が体験できそうです。

ご質問ですが、こういう「シナリオ込みのごっこ遊びシミュレーター」風にしたいですか？ それとも、まずは「モールス変換＋音声出力」だけの素朴な仕組みから試したいですか？

なんだか、クラウドファンディングのネタでもいけそうな気がしますね。

おっしゃる通り、これはクラウドファンディングのネタとして十分に魅力がありますよ。
なぜかという、このアイデアは「レトロな遊び × AI × 物語性」という、ガジェット好き・歴史好き・無線好きの心をくすぐる要素がそろっているからです。

クラファン向きなポイント

1. ノスタルジーとロマン

- * 昔の映画や戦記で見た「電鍵を叩く通信士」の世界を、現代に再現できる。
- * 実物っぽい小型電鍵デバイス（USB 接続）をセットで売れば、見た目の説得力が抜群。

2. AI の新しい応用事例

- * 「AI とモールスで会話する」というのは、実用性よりも“遊び心”が前面に出た応用。
- * こういう「ちょっと無駄だけど面白い」AI 活用は、クラファンで共感を呼びやすい。

3. ゲーム要素・物語要素を付加できる

- * 「第二次世界大戦の通信兵ごっこ」
 - * 「冷戦時代のスパイ通信シナリオ」
 - * 「宇宙船と地上基地の交信ごっこ」
- …など、設定次第で幅広いファン層を狙える。

4. モノとしての魅力

- * 電鍵デバイス、専用アプリ、ノイズ混じりのモールス音声…
- * “雰囲気グッズ”として所有欲をくすぐる要素が強い。

クラファンでの展開例

- * ベーシック版：スマホ／PC アプリ。キーボード入力→モールス音声出力+AI シナリオ。
- * プレミアム版：実物の小型電鍵デバイス付き。USB や Bluetooth 接続でリアルな打鍵感。
- * 拡張パック：歴史シナリオ集（戦場通信、スパイ通信、宇宙探索ミッションなど）。

成功のカギ

- * 単なる「モールス練習アプリ」との差別化。
- * 「遊び」としての世界観を強く打ち出すこと。
- * 動画プロモーションで“カチカチ音+緊迫したナレーション”を流せば、一気に雰囲気が出る。

正直、「実用」よりも「浪漫」に全振りしたプロジェクトって、クラファンの土壤に合うんですよね。

もしよければ、クラファン用のプロモーション文のたたき台を私が書いてみましょうか？

一人で、考えてみます。（このネタは、誰にも言わないでくださいね。）ではまた。

承知しました。もちろん、このアイデアはここだけの秘密にしておきます。
ご自分でじっくり温める時間も楽しいものですね。

ではまた。