

『マクロス』の原点は 横浜 の風景？

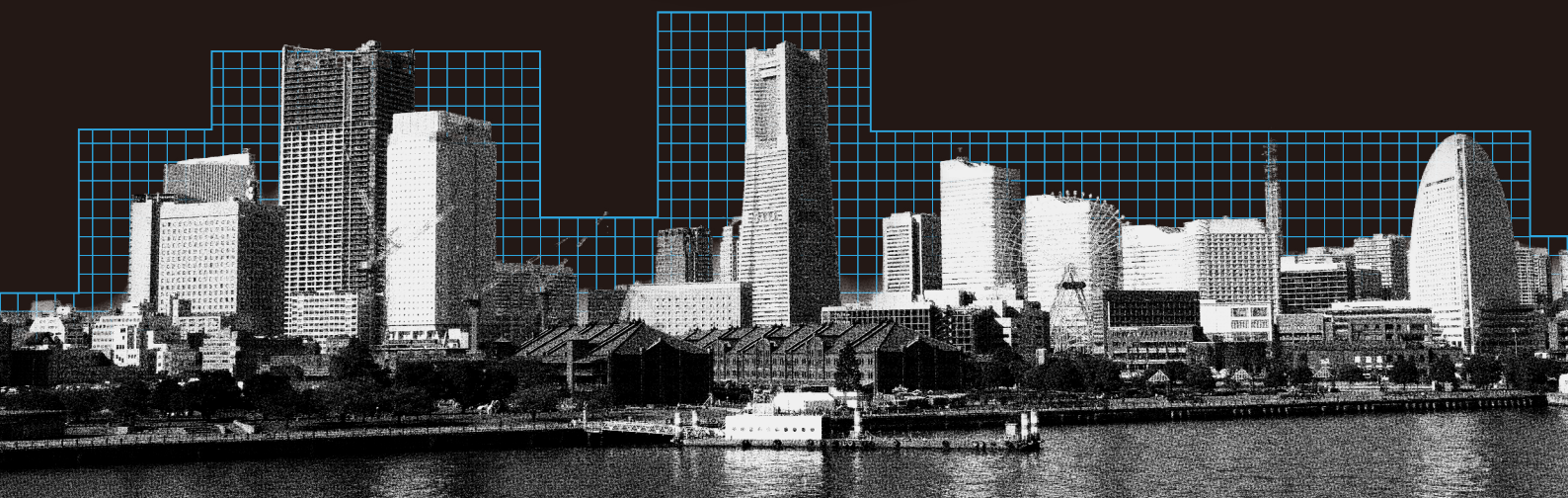
河森正治 監督が語る

日常と 創造の関係

THE RELATIONSHIP
BETWEEN
EVERYDAY LIFE
AND CREATIVITY

『マクロス』シリーズで知られるアニメーション監督の河森正治氏と、横浜発の AI アイドル・湊くるみの開発に携わるヤマハ株式会社の大道竜之介氏、密岡稜大氏、DATTARUJIN 株式会社の山本晃氏が集い、トークセッションを行いました。

AI が高度化し、情報そのものの価値が変わりつつある今、人間にとって重要になるのは「体験」や「感覚」なのかもしれません。湊くるみを起点に、音楽、テクノロジー、そして「命の輝き」へ——。創造をめぐるテーマをひもとく全 3 回の連載、第 1 回のテーマは「横浜」です。



「自分だけの歌声」をつくる。 AI アイドル・湊くるみプロデュース体験

トークセッションを始める前に、まずは河森監督に、横浜発の AI アイドル・湊くるみのプロデュース体験をしていただきました。湊くるみは 2025 年にお披露目されたばかりの新人で、横浜のデータを学習しながら成長していく存在です。

モニターの前に座った河森監督と、湊くるみの初対面。「河森監督、はじめまして！ 横浜生まれの AI アイドル、湊くるみです」と声を弾ませると、監督の表情がゆるみ、自然と笑みがこぼれます。次の瞬間、光を帯びてシンガーモードへと変身。

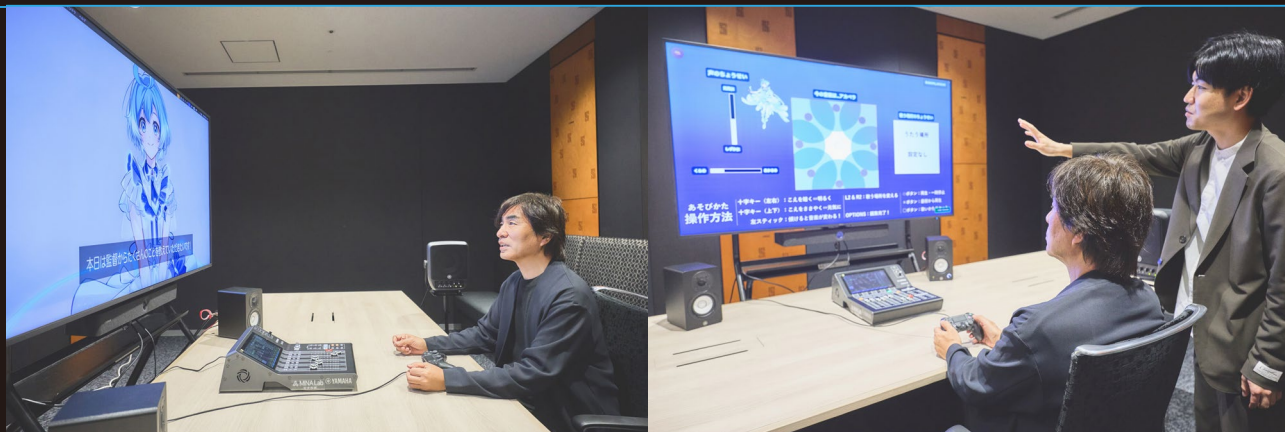
今回、河森監督に体験していただいた

のは、ヤマハの歌声合成技術を使った「シンガーモード」。監督ご自身が、湊くるみの歌う横浜市歌をアレンジし、「自分だけの湊くるみ」をプロデュースしていきます。名前を入力すると、画面には「歌声」「音楽ジャンル」「歌唱空間」の 3 つのパネルが立ち上がりました。手にしたコントローラーを上下左右に動かすたびに、声の表情が変わり、「明るく」「落ち着いて」といったニュアンスも切り替わっていきます。

音楽ジャンルの選択も自在。「ジャズと」ポップの中間」「クラシックとマーチの中間」など、グラデーションの中から狙ったポイントを選択できます。さ

らに、アカペラや弾き語り、バンドといった演奏編成のバリエーション、「水の中」「アリーナ」といった歌唱空間まで組み合わせることができ、操作するたびに音の景色が変わっていきます。

「へえー、面白いですね」と興味深そうにコントローラーを動かし続ける河森監督。歌声を変え、ジャンルを行き来しながら、いくつものパターンを試していきます。やがて納得のいくバランスを見つけて決定ボタンを押下。スクリーンには、監督自身がプロデュースした湊くるみが映し出され、横浜市歌を歌うライブパフォーマンスを披露してくれました。



リアルタイムの応答が「生きている感覚」を生む

ここからは、河森監督と、ヤマハ株式会社の大道さん、密岡さん、DATTARUJIN 株式会社の山本さんの4名によるトークセッションの様態をお届けします。

山本 河森監督、まずは先ほど体験していただいた「湊くるみシンガーモー

ド」の感想をお聞かせください。

河森 リアルタイムで変化していく面白さが際立っていましたね。声の明るさや場所、演奏スタイルなど、さまざまなパラメータが同時に動く。その変化をすぐに体感できるのが面白いと思いました。そうした即時の応答がある

からこそ、生き物のような感覚が生まれるんだと思います。生き物は環境や生態系との相互作用の中で存在しているので、そこが切り離されると「生きている実感」が薄れてしまう。これからの AI を考えるうえでも、インタラクション性は重要なポイントだと改め

て感じました。

山本 まさにその点は、湊くみの開発において軸にしている部分です。ヤマハさんも当初から、インタラクティブ性を重視されていましたよね。

大道 そうですね。例えば楽器は、弾いた瞬間に音が返ってくるからこそ、そこから発想が広がっていきます。湊くみの体験でも、屋内か屋外か、人がいるかいないかによって、選ばれる音や振る舞いが変わってくるはずなんです。

河森 それは、音が環境によって変わるという意味でしょうか。それとも心理的な影響ですか？

大道 心理的な影響ですね。ここでいう環境は、物理的な音響だけでなく、周囲の視線といった要素も含まれます。特に子どもは顕著です。湊くみの体験イベントで順番待ちの列ができると、ほかの子の様子を見たあとに自分の番が回ってきますよね。そのとき「周りからどう見られるか」が行動に影響するんです。親が見ていると、正しく操作しようとして、無難な選択をする子ども多いです。

山本 体験イベントでは、説明員の有無や、親がその場にいるかどうかとい

った条件で A/B テストも行っています。その結果、周囲の目が少ない環境のほうが、子どもたちはより大胆に操作する傾向があることがわかっています。声を極端に変えるなど、いわば「やりすぎ」を楽しむんです。UI/UX についても、密岡さんにさまざまな視点から検討していただいて、試行錯誤を重ねながら「どうすれば子どもがより直感的に操作できるか」を考え続けています。私たちの中では、「自分の中の子どもを呼び覚ます」ことも一つのテーマになっていますね。

大道 監督が最初に「リアルタイムが



面白い」とおっしゃったのが、まさに本質を突いていると感じました。AI の時代だからこそ、指示して結果を受け取るだけでなく、「自分が関わったからこの音になった」という実感が重要になる。そのためには、フィードバックの速さとダイレクトさが欠かせません。

密岡 そのリアルタイムのフィードバックをどう設計するか、という意味で、私はそれを「報酬設計」と呼んでいます。小さな操作に対して小さな変化が返ってくる。その積み重ねによって、創作意欲が引き出されると考えています。大きな成果だけでなく、途中の細かな手応えが大切なんです。

河森 確かに、大きな報酬を目指す過程でタイムラグが生まれると、リアルタイム性が損なわれてしまいますね。音楽もアニメーションも時間芸術ですから、時間との関係は非常に繊細です。

密岡 もう一つ大事なのは、作る行為そのものが楽しいことです。完成した音楽を聴く満足はもちろん、操作している最中にワクワクできることを重視しています。

河森 結局、内発的に動けるかどうか、が鍵ですね。周囲の評価を先に考えてしまうと、どうしても創造性は制限されてしまう。社会との関係も大切ですが、それ以上に、内側から湧き上がるものをどう引き出すかが大切だと感じました。



つながっている都市 音楽で市民が

山本 私たちの共通点は「横浜」ですが、皆さんそれぞれ横浜のイメージを教えてください。

河森 僕にとっての原体験は、3歳のときに富山の山奥から出てきて初めて見た横浜ですね。電車や蒸気機関車、大きな船……。あのスケール感は衝撃でした。当時はまだ雑木林も多くて、放課後は森で木登りをして遊び、家に帰ればものづくりをして遊ぶ生活でし

た。丘の中腹に住んでいたので街を俯瞰できたのも大きくて、その視点は創作にも影響している気がします。港町として世界に開かれている点も誇らしかったですね。

山本 私は横浜で会社を立ち上げて 5 年目になりますが、外から見て面白いのは、音楽で市民がつながっているところです。世代を超えて同じ一曲を共有できる都市は、実はあまり多くないと思います。サブスク時代で音楽が細分化する中でも、「横浜市歌」は部活動の大会などでも歌われていて、生活に根付いている。その一体感に惹かれて、この市歌をキャラクターにしてみようと考えたんです。

河森 横浜市歌の存在によって、湊くろみというキャラクターが生まれたんですね。少し時代を感じる曲だからこそ、アレンジの違いが際立ちますし、シンプルな分だけ広がりもありますよね。

山本 体験イベントでも、ご高齢の方が「これ市歌じゃない？」と足を止めてくださいますね。

密岡 本当に、市民に浸透している曲なんだと思いますよね。私は静岡から転動してきたんですが、横浜はどこか親しみやすい街だと感じています。海があって音楽が盛んで、少し足を伸ばせば自然もある。都会的でありながら、生活との距離が近い印象があります。

大道 私は浜松在住で、仕事でたびたび横浜に来ますが、市歌で人が自然と集まる様子には驚きました。イベント後に口ずさみながら帰る方も多く、時にはその場で楽器を演奏する方もいます。AI など新しい技術には警戒心が生まれがちですが、市歌という共通の入り口があることで、まず楽しむところから入ってもらえる。音楽とテクノロジーが自然につながりやすい土壌を感じます。

山本 監督は、横浜シンフォステージのあたりをよく散歩されるそうですね。ヤマハミュージック 横浜みなどみらいは、オープンから 1 年半で来館者数が 120 万人を突破したと聞きますが、やはりこの街の雰囲気も影響しているのでしょうか。

大道 それは大きいと思います。ヤマハミュージック 横浜みなどみらいは、

ヤマハの店舗の中でも特に来場者数が多く、ふらっと立ち寄って、そのまま楽器に触れていく流れがとても自然に生まれているんです。

密岡 空間が開けていることで、「楽器に触れてもいいんだ」と感じられる雰囲気があるのもいいですね。上手い下手を気にせず、とりあえず音を出してみる。高級楽器を厳かに展示するのではなく、気軽に触れられる形にしていることが、体験への入りやすさにつながっているんだと思います。

河森 そういう多様性を受け入れる空間は、これからますます必要になりますよね。横浜はワンフロアで見渡せる施設も多く、空間の抜けやつながりを感じられる場所が多い。全体を俯瞰できる設計や、すごし方の自由度が街の中に自然と組み込まれていて、よくできた都市だと感じます。



“移動”が生む新しい音楽体験

山本 もし河森監督が横浜シンフォステージをプロデュースするとしたら、どんな企画を考えますか？

河森 お話を伺っていて思ったのは、「市民参加型」をもっと日常化できるのではないかと、ということです。特定の日にイベントを行うだけでなく、訪

れたら常に何かが起きている状態にする。今は情報が過多でレコメンドも偏りがちなので、偶然の出会いが生まれにくい。だからこそ、目的を持って来る人と、ふらっと訪れて巻き込まれる人が共存する場があると面白いですよね。コアな参加者がいながら、同時に

開かれている状態が理想です。

山本 なるほど。

河森 もう一つは、場の回遊性です。ここで体験して街に出て、また戻ってくる。あるいは、街の中で体験が続いていく。例えば臨港パークのような場所であれば、制約はあっても音を使っ



た試みはできるはずです。湊くるみの体験も、屋内にとどめるのではなく、ライブステージ風のセットや実際の港と結びつけることで、さらに広がる。場所によって反応がどう変わるのかも見てみたいですね。

山本 体験型やライブ性への関心は、万博関連のインタビューでもたびたびお話しされていますよね。

河森 情報そのものは AI が処理する時代ですから、人間に残る価値は直接体験や感覚、感情になっていくと思うんです。ただ、それを未経験の人に伝えるのは簡単ではない。だからこそ、

子どもの頃にどんな直接体験を持てるかが大切になると思っています。最近、横浜で印象的だったのは、展望台で女子高生が「あ、飛鳥Ⅱが停泊している」と話していたことです。そこにいた大人が出港時間を教え、また別の人たちが「もう出たかな」と会話している。世代を超えて同じ対象を共有している光景に、この街らしさを感じました。

山本 市歌もそうですが、共通言語が多い街ですね。

河森 その資源を活かした展開を、もっと考えていきたいですね。例えば船を使ったツアーとか。クルーズと

音楽を組み合わせ、移動そのものを体験にする。船内でライブや音楽体験を行いながら目的地に向かうような企画は、可能性があると思います。

山本 コンサートの帰りにクルーズで移動する、というのも現実的ですね。満員電車を避けたいというニーズもありますし。

河森 そうですね。さらに発展させれば、海上から会場を眺めながらライブを楽しむこともできる。例えばパシフィコ横浜や K アリーナ横浜周辺を巡りながら、音楽体験を重ねていく。船は人を乗せたまま移動できるので、「場所が変わる体験」を連続的に設計できるのが強みです。横浜ベイブリッジをくぐる瞬間にどんな音を流すか、といった演出も考えられます。

山本 ヤマハさんが開発された、楽器の演奏をリアルに自動再現する「Real Sound Viewing」を組み合わせれば、常に演奏者がいなくても成立しますね。

河森 リアルとテクノロジーを重ねることで、さらに自由度は高まります。いわば「移動する体験空間」のような発想ですね。横浜という土地ならではの広がり方ができると思います。

巨大なものが動く街で育まれた創造力

山本 ここまで伺ってきて、横浜の風景そのものが創造性に強く影響している気がしてきました。

河森 そうですね。例えば飛鳥Ⅱのような巨大船が出入りする光景を、街の中心駅から歩いて見に行ける距離で体験できる都市は、世界的に見てもそう多くないと思います。そうした「動きを伴う存在」と日常的に接点を持つ環境は大きいですね。

大道 固定されたものは時間とともに



横浜市民にとって「飛鳥Ⅱ」は単なる移動手段や旅行商品の枠を超えた「街のシンボル（ランドマーク）」であり「港町・横浜の誇り」といえる特別な存在。

語られにくくなりますが、船のように出入りがあり、ゆるやかに変化するものは、更新されながら世代を超えて共有されていく。だからこそ記憶に残り続けるのかなと感じます。

河森 動いていること自体に意味があるんですよね。固定された中心があると、構造はどうしても一点に収束しますが、移動している状態だと関係性そのもの変わる。今話していて気づきましたが、巨大な船にさまざまな人が乗り込み、一つの共同体として動いている光景を子どもの頃から見ていたことが、自分の発想に影響している気がします。『マクロス』シリーズの移民船団のイメージにも、どこか通じているのかもしれない。

山本 それ、これまでどこかで話されたことは？

河森 いえ、初めてですね。

山本 貴重なお話です……！

河森 船は常にリスクと隣り合わせの環境でもあるので、その中で人が共存する構造には独特のリアリティがあ

る。そういう意味でも、「巨大なものが動く」光景を日常的に見ていたことは、自分の中で大きな意味を持っているんだと思います。

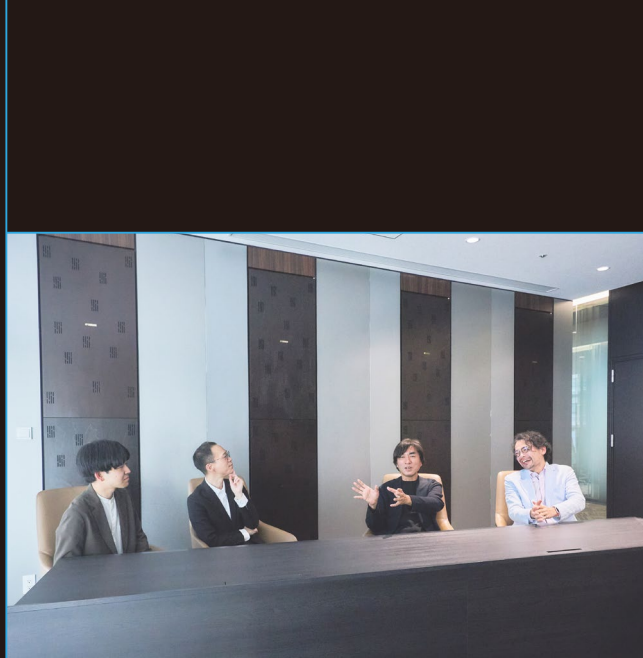
大道 横浜で育ったことが、無意識のうちに刷り込まれていた、と。

河森 そういう側面はあると思いますね。もう一つ大きいのは、丘の中腹から街を俯瞰していた経験です。いわゆるバードビューに慣れていたことで、視点の取り方が自然と備わった。多く

のロボットデザインは下から見上げる構図になりがちですが、マクロスのバルキリーは上から見下ろすポージングが多いんです。

山本 横浜の環境が、そこまで具体的に作品に影響しているとは驚きです。

河森 意識していたわけではないんですが、振り返るとそうした要素が積み重なっている。やはり環境と創造の関係は無視できないものだと感じますね。



河森 正治

1962年2月20日生まれ。富山県出身。アニメーション監督、演出、脚本、メカニックデザイナー、ビジョンクリエイター。2025年大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー。日本アニメーターズ協会・会長。サンライズ作品では『クラッシュジョウ』や『機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY』、『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』にデザイナーとして参加、『天空のエスカフローネ』の原作、シリーズ構成を担当している。代表作に『マクロス』シリーズ、『アクエリオン』シリーズがある。アニメ以外でも『アーマードコア』シリーズ『AIBO ERS-220』等もデザイン。

密岡 稜大

ヤマハ株式会社 研究開発統括部
先進技術開発部 音楽インタラクショングループ 主任

UI/UXデザイナーとして、歌声合成や音楽制作ソフトウェアにおけるUIデザインおよび体験設計、AI歌声合成プラグインの開発に携わる。DAWと連携した歌声制作ワークフローの設計やユーザー体験の研究に取り組むほか、『横浜AIアイドル「湊くるみ」プロデュース体験』では、歌声合成やそれを用いた音楽制作の裾野を広げることを目的に、ユーザー参加型の企画・体験設計・コンテンツ制作を担当。音楽表現とテクノロジーを横断しながら、新たな創作体験の実現を目指している。

大道 竜之介

ヤマハ株式会社 研究開発統括部
先進技術開発部 音楽インタラクショングループ 技師

音声信号処理やディープニューラルネットワークの技術を用いて、VOCALOID:AI(R)や歌声変換技術TransVox(TM)を中心とする歌声合成/変換技術の研究開発に取り組む。『横浜AIアイドル「湊くるみ」プロデュース体験』では、歌手自身の個性を生かしつつ、プロデューサーとなる体験者の操作に応じてリアルタイムで表現が変わる歌声合成技術の開発を担当。歌声合成/変換技術と人間のクリエイターとの関わりによる、新しい音楽制作体験を模索している。

山本 晃

DATTARUJIN 株式会社
代表取締役

KADOKAWA やニコニコ動画、エイベックスでアーティストのファンベース企画やマネジメントを担当し、音楽・アニメ・映像の360度ビジネスを学ぶ。2022年に起業。神奈川県・横浜市の公営事業で官民共創モデルを確立。2024年、産学官連携で「みなとみらいエンタメ経済圏可視化コンソーシアム」を設立。現在はAIと人間、地域の共生を目指し「横浜市歌」を奏でる横浜AIアイドル「湊くるみ」を開発・育成中。2026年より岩崎学園 横浜デジタルアート専門学校の4年制学科「漫画・イラスト科」にて非常勤講師も務める。