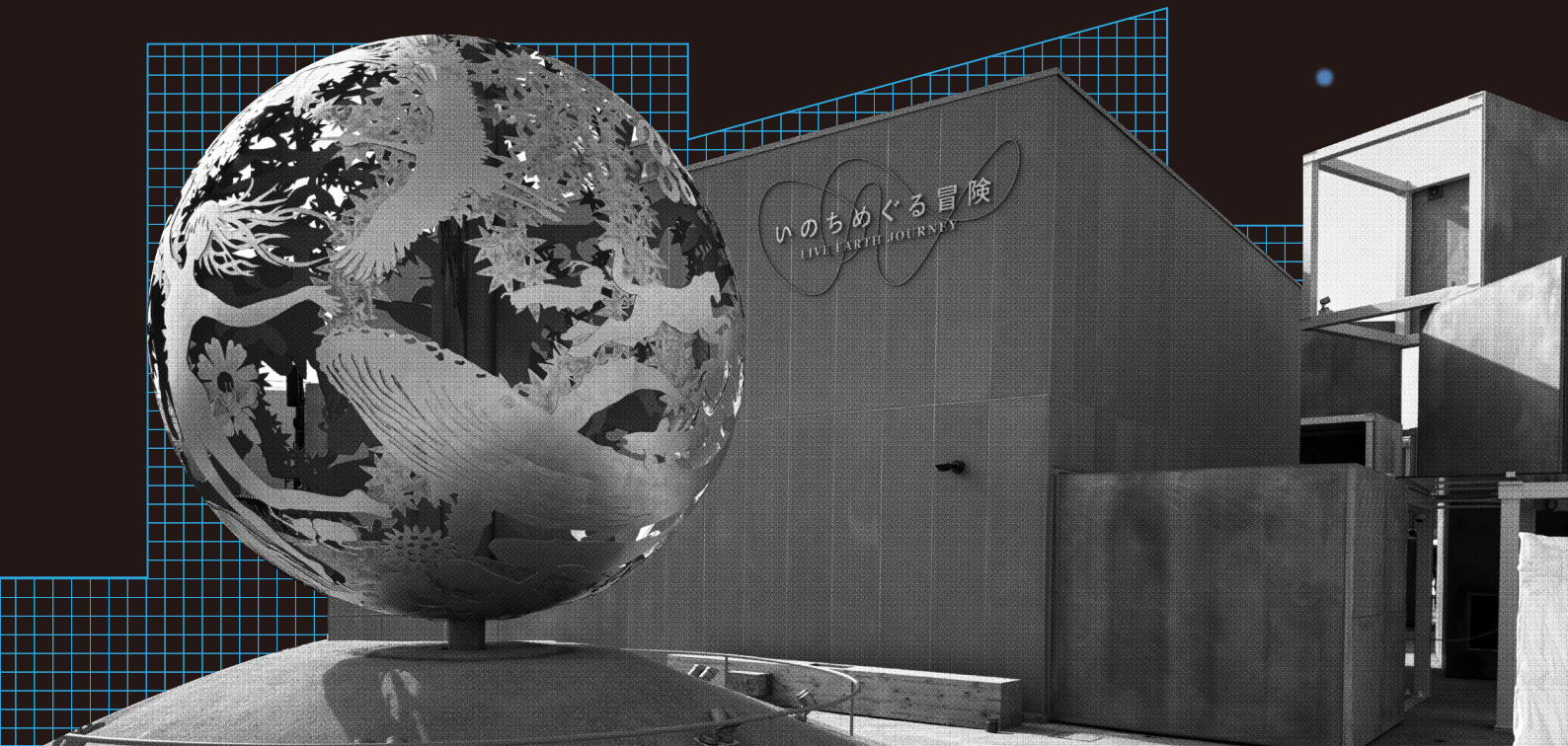




第

AI時代に人は「感じる力」を取り戻せるか

河森正治 監督が語る いのちの輝き

3

回

『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。

創造をめぐるテーマをひもとく全3回の連載、

最終回のテーマは「テクノロジーといのちの輝き」です。

スマホやAIによって、私たちはすぐに「正解」へとたどり着ける時代を生きています。しかしその一方で、人間本来の“感じる力”は、少しずつ衰えているのかもしれません。河森監督の最新作『迷宮のしおり』を起点に、テクノロジーと感受性、そして“いのちの輝き”について語り合いました。

THE

RADIANCE

OF

LIFE

スマホは 自分の 「分身」にも 無自覚な 「兵器」にも なり得る

山本 AIやインターネットが急速に発展し、利便性や効率が飛躍的に高まりました。一方で、河森監督はその変化に対して危惧も抱かれていますよね。その懸念は、最新作『迷宮のしおり』にも反映されているように感じます。

河森 『迷宮のしおり』には、「割れたふりをしているスマホ」が登場しますが、あれには原体験があるんです。10年ほど前、僕はよくスマホを落としてヒビを入れたり、どこかに置き忘れたりしていました。なぜこんなに繰り返すのか不思議に思っていた頃、ある夢を見ました。坂道を自転車で下っている最中に「ガコン！」という衝撃があり、下を見ると自分のスマホを轢いていた。「しまった」と慌てて拾いますが、ふとポケットを探ると、そこにはいつも通り自分のスマホが入っている。では、今拾ったこのスマホは一体誰のものなのか……。そんな夢でした。

知人である深層心理学の先生にその話をしたら、「その夢に再ダイブしてみましょう」と言われ、自分が「スマホ側」の視点になって夢を再体験する“ロールチェンジ”を試したんです。

大道 スマホの視点、ですか。

河森 はい。すると、坂道の上に横倒しになっている自分が見える。自転車が自分の上に乗り上げてくる衝撃のあと、見上げると、「自分自身」が立っている。そして、そっと手を伸ばして、自分を拾い上げるんです。

この先は、深層心理の領域になるので詳しくは話せませんが、この体験を通して、スマホは現代人にとって単なる道具ではなく、もはや「分身」なんだと強く感じました。検索履歴、写真、他者との繋がり……自分という存在の断片がすべてそこに入っている。

当時の私がスマホを頻繁に壊していたのは、自分の中の大切な何かを置き去りにしていたり、自分自身の一部が壊

れていたからではないか。そういった考えが、数年後に映画として結実したのが『迷宮のしおり』です。

山本 スマホはもはや通信機器ではなく、自分自身の履歴であり、世界と直結するインターフェースですよ。

河森 そうなんです。そして、それが何より恐ろしいところでもある。今は1人の人間が、手のひらの上で地球の裏側の「1対100万人」のコミュニケーションさえもができる時代です。誰かを励ますこともできれば、一瞬で傷つけることもできる。ある意味で、どんな兵器よりも強力な「スーパーウェポン」ですよ。

でも、多くの人は、スマホの持つ力を自覚しないまま、なんとなく使っています。AIは、スマホのさらに上をいく力を持つでしょう。使い方を誤れば、人間の感情や感受性そのものが摩耗し、失われていくのではないかと……。それが私の抱く危惧の正体です。

「正解」への ショートカットが 奪うもの

山本 つまり、現代人はスマホに依存する一方で、自分自身の感受性からは切り離されている、ということでしょうか。

河森 本来、生き物は、まず「感じる」が先だと思うんですよ。でも現代社会では、「正解を早く出すこと」が優先されるようになった。「感じる」という行為にはさまざまなプロセスが必要、正解だけならショートカットできるからです。

本来、人は迷いや失敗を通じて自分の





感覚を育てていくものですが、現代はそのプロセスを飛ばしてしまう。結果として、知識は増えても「生き物として成熟する感覚」が育ちにくなっている気がします。

大道 「生き物として成熟する感覚」とは？

河森 生き物として大人になるというのは「自分の力で生き延びられるようになる」ことですね。でも、現代社会は便利になりすぎて、そのプロセスを飛ばしてしまう。常に誰かに食べ物や答えを与えられ、消費する側のままでいられるんです。かつての社会には、子ども時代を終わ

らせるための通過儀礼がありました。近代化の中でそれらは失われ、代わりに「永遠に大人にならなくても成立するシステム」が構築されたんです。いわゆるピーターパン・シンドロームですね。

そのような状況に危機感を覚え、『迷宮のしおり』では、抑圧している“もう一人の自分”と向き合う物語を描きました。自分ではないと思っていたものが、実は未来への可能性だった、という物語ですね。

ただ、こういった映画はプロモーションが本当に難しい（笑）。何かしら葛藤や挫折を経験した人には深く刺さります

が、そういう経験が少ない人には、入り口が見えにくいかもしれないからです。そもそもこの映画は、簡単に答えが出ないように作っています。今は 15 秒単位で意味がわからないと離脱されてしまいやすい時代ですが、本来、いのちや感情は簡単に説明できるものではない。生態系に唯一の正解がないように、人生も「わからないまま抱え続けること」が大事な営みであるはずなんです。

山本 映画の宣伝が求める「短く、わかりやすく」とは真逆の性質ですね。

河森 そうなんです。そして、その流れを AI はさらに加速させると思っています。もちろん、「道具」として AI を使うことは問題ありません。ただし、「考える前に答えをもらう」が当たり前になると危ない。それって、親から永久に離れられない子どもと同じ構造なんですよ。

AI について、「仕事が奪われる」とか、「判断をどこまで任せていいか」といった議論がよくなされますよね。でも、僕はそれ以上に、感受性そのものが鈍化していくことのほうが怖い。そこが、本当の意味での「現代の危機」なのではないかと思っています。

「圧縮と解放」が加速する時代に、それでも失われない “いのちの輝き”

河森 少し話が戻りますが、僕は大学生の時にデビューして、在学中に映画監督までやらせてもらい、当時はかなり意気揚々としていました。アメリカに取材に行き、NASA、空軍基地、ロケット打ち上げ、ブロードウェイ、ラスベガス、美術館、博物館、ヨセミテ国立公園……朝 6 時から夜中 3 時まで、刺激を浴び続けるような毎日を過ごしていたんです。

でも、途中からちょっと飽きてきたんですね。「こんなに刺激を受けているのに、なぜ満たされないんだろう」って。その時にふと気づいたのが、現代文明は「圧縮と解放」の構造で成り立っているのではないかと、ということでした。例えば、人の一生を 2 時間に圧縮すれば映画になる。世界中の美術品を集めれば美術館になる。何億年もかけて蓄積された化石燃料を一瞬で燃やせば車

になるし、さらに爆発的に燃やせばロケットになる。すべて「膨大な時間や空間を圧縮して、一気に解放する」ことで成立しているんですよ。

そんなことを考えていた頃、中国の奥地をいろいろ旅したんです。例えば内モンゴルの草原で、現地の人が「あそこに羊の群れがいる」と言う。でも、視力 2.0 あった自分には何も見えない。しばらくして、ようやく 1 ミリ以下くら

いの点が見えてくる。よく見ると、それが3,000頭もの羊の群れなんです。夜になると、モンゴルの歌手が歌う。すると、家中のガラスや食器が全部震えるくらいバリバリと響く。子どもたちは信じられないくらい生き生きとして、目が輝いている。テレビも電気もほとんどないのに、「なんでこんなに生命力にあふれているんだろう」と衝撃を受けました。

シルクロードの旅でも、やはり同じでした。電気やテレビがない地域の子どもたちは、驚くほど逞しい。その時、初めて実感したんです。「人類は“いきもの”だったんだ」って。現代社会の中になると、ついその感覚を忘れてしまう。でも、本当は人間も自然の一部なんですよね。その衝撃があまりにも大きくて、日本に帰ってから、10年近く監督ができなくなりました。

山本 それほど大きな体験だったんですね。

河森 ただ、当時の日本でその話をしても、なかなか理解してもらえなかったんです。それから40年近く経ち、2025年日本国際博覧会（関西・大阪万博）のテーマ事業プロデューサーのお話をいただきました。テーマが「いのち輝く未来社会のデザイン」だと聞いた時、「自分がずっと感じてきたことを、ようやく言葉にしていける時代になったんだ」と思いましたね。

山本 『迷宮のしおり』には、みなとみらい駅の“モノリス”が一瞬登場しますよね。あの巨大な黒い壁に書かれていることも、河森監督がおっしゃる、「自然そのものが生命である」という感覚につながっている気がします。

河森 あの巨大な石板は、ジョセフ・コースという米国の美術家による芸術作品で、ドイツの詩人フリードリヒ・フォン・シラーによる手紙の一部が引用されています。みなとみらい駅を利用する方がいたら、ぜひ見上げてみていただきたいですね。

万博の仕事を始めてから、僕は「良い・

悪い」という言葉をなるべく使わなくするようになりました。代わりに、「向き・不向き」とか、「合う・合わない」という言い方をする。テクノロジーって「正しいか、間違っているか」で整理するのに向いているんですよ。でも、生態系や自然は、単純な二元論では成り立っていません。そこに「良い・悪い」を持ち込んだ瞬間、多様性が失われてしまうと思うからなんです。



AIは「感受性を拡張する道具」になれるか？

大道 監督がおっしゃった文明論的な「圧縮と解放」は、実は数学的・技術的なAIの仕組みと、驚くほど構造が似ています。多くのAI技術は「オートエンコーダー」という仕組みを基礎として動いていて、膨大な情報を一度、小さな次元に圧縮し、そこから再び展開します。例えば、何億次元もあるデータを100次元ほどまで圧縮して、必要な特徴だけを取り出す。歌声も同じで、本来、人間の歌声をコンピューターに取り込む

場合、1秒間に4万8000回ほどサンプリングされていますが、同じ言葉やメロディとして聞こえるように小さな次元に情報を圧縮することができます。監督に体験していただいた湊くるみも、基本的にはこの構造です。楽譜を圧縮し、そこから再び音として解放する。面白いのは、その「解放」の段階に、クリエイターの意図を込められることなんです。「明るく歌う」「力強く歌う」といった補助情報によって、そこに創造性が生まれる。

ただし、圧縮の段階では、必ず「何を重要と見なすか」という判断が入ります。AIの評価関数に、開発者の価値観が反映されてしまう。言い換えれば、圧縮の仕方そのものが開発者視点で偏ってしまう可能性もあるんです。

だからこそ、私たちはせめて「解放する側」に自由度を残したいと思っている。「正しい答え」を出すことだけではなく、ユーザー自身の「こういう表現を生み出したい」という感覚を大事にしたいんです。

密岡 湊くるみプロデュース体験のUI/UXを考える時、私は「受動」と「能動」を意識しています。今のコンテンツ消費って、どうしても受動的になりがちですよね。でも湊くるみは、ユーザー自身が選び、探索し、自分の好きなものを見つけていく体験になっているんです。何が正しいかではなく、「自分はこれが好きだ」と感じる。その感覚を、自分自身で見つけていく。そこには、すごく能動性があると思っています。

河森 歯車で動く機械よりも、電子的な世界のほうが、制約が少ない分だけ自由度はあるかもしれないですね。

大道 ただ、自分でも時々、「自分は何を作っているんだろう」と思うことがあります。コンピューターの中で何かすごいことをしているようで、実は全部、虚構なんじゃないかって。

河森 AIって、外に出力されたものは入力できるんですよね。音声も、画像も、文章も。でも「本当にどう感じてい

るか」は入力できていない。そこを忘れると危険だと思うんです。感じている主体は、結局、生きている側にしかないから。最近、高校生向けのトークイベントで話したのですが、AI がどれだけリアルなリンゴの画像を生成しても、食べることはできません。でも、多くの人は「リアルっぽく見える」ことと、「本物」であることを混同してしまう。だからこそ、これからの時代は「これは本物ではないと理解した上で楽しむ」という姿勢が大事になってくると思います。

大道 AI 美空ひばりのプロジェクトでも、ステージが終わった後、ひばりさんの息子さんが「あそこに今日立っていたのは、母ではないということにはわかっていますが、そのような気持ちになって、この一夜を楽しませていただきました」というようなことをおっしゃっていて。そんなふうに「理解した上で感動する」という姿勢が大事だと、私も思います。

河森 ここまで話して気がつきましたが、「いのちが輝く」というのは、生命に直結している状態なんですよ。

例えば、内モンゴルには、視力 2.0 の自分でも見えなかった 3,000 頭の羊を見分ける人たちがいるし、ネパールには、1 キロほど離れた V 字谷の向こう側にいる人と、会話をする人たちがいます。望遠レンズ 300 ミリを使って、ようやく「人がいる」と分かるくらい遠くにいる相手と、普通の声量で会話するんです。そういう能力が、「感覚が鋭い」の一言で片付けられてしまうのは、すごくもったいない。

かつて人間が当たり前を持っていたこうした豊かな感覚を、今度はテクノロジーを使って呼び戻し、拡張していく。そういうことは、不可能ではないと思うんですよ。使うことで感覚が開いていくAI。あるいは、感覚の拡張を誘発するようなキャラクターやシステム。湊くるみには、ぜひその地点を目指していただけたら嬉しいですね。

山本 最後に、とても大きなテーマをいただいた気がします。



河森監督お馴染みの「バルキリーのポーズ」で記念撮影を行いました！

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、『横濱 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、VOCALODID :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。『横濱 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」を奏でる横濱 AI アイドル「湊くるみ」を開発・育成中。2026 年より岩崎学園 横浜デジタルアーツ専門学校の 4 年制学科「漫画・イラスト科」にて非常勤講師も務める。