

第

2

回

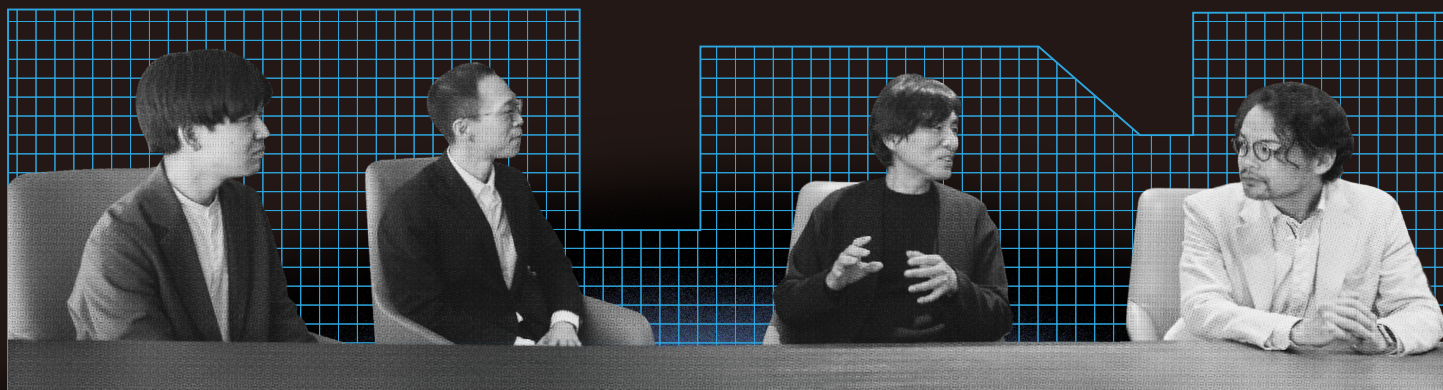
言葉 を 超え 世界 を つなぐ

『マクロス』が描いた

「歌」で

THE MOMENT
PEOPLE CONNECT
THROUGH SONG
AS DEPICTED IN MACROSS

人 が つな がる 瞬間



『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、第2回のテーマは「音楽」です。言葉や理屈を超えて人と人をつなぐ「歌」の力、そしてAI時代だからこそ重要になる「共鳴」や「感じる力」について語り合いました。

戦争を終わらせるのは武力ではなく歌かもしれない

山本 AI やインターネットが日常となった時代だからこそ、電話回線しかなかった時代の SF が放つ想像力に強く惹かれます。特に『超時空要塞マクロス』の「歌を知らない異星人」という設定は、今なお色褪せません。大道さんも、この設定には驚かれたそうですね。

大道 異星人のゼントラーディが、歌を聴いてカルチャーショックを受ける場面を見て、「歌という概念そのものがない」という事実に衝撃を受けました。河森監督は、どうやってあの設定にたどり着いたのでしょうか。

河森 圧倒的なテクノロジーを持つ異星人と人類が戦う場合、異星人側に何らかの制限がないと物語が成立しない、と考えたことが始まりです。そこで、ゼントラーディを「戦闘のために最適化された民族」と設定しました。彼らはいわばバイオロボットのような存在で、感情や欲望によって制御不能になることを避けるため、文化を与えられていなかった。

ただ、「歌で戦争を終わらせる」という発想自体は、高尚な思想というより「ほかと同じことをしたくない」という反骨心から生まれたものです。ミサイルも核兵器も、結局は「破壊」の延長線上にある。でも、歌という“質的転換”を持ち込めば、戦争のベクトルそのものを変えられるのではないかと考えたんです。

山本 当時のアニメーターの皆さんのほとんどは、『宇宙戦艦ヤマト』を通じてきた世代だと思います。その『ヤマト』が描いた愛と戦いの虚しさ、平和への強い祈りを土壌として、『マクロス』の「戦争を終わらせるのは武力ではなく歌かもしれない」という感動は今も色褪せることはありませんよね。日本 SF が描く平和へのアプローチが、



「戦い抜くこと」から「文化を響かせること」へと鮮やかに進化した瞬間だったのではないのでしょうか。

河森 そう言っていただけると嬉しいですね。マクロス艦内は一つの「運命共同体」です。その狭い世界の中で、凄惨な戦争と華やかなライブコンサートが隣り合わせで起きている。「こんな状況で歌うなんておかしい」という批判もありましたが、現実の世界を見渡せば、今、この瞬間にもどこかで紛争が起きている傍らで、別の場所ではライブに熱狂している人々がいる。マクロス艦内のあの“いびつな光景”は、実は我々が目を背けている現実そのものだと思っていたんです。

山本 なるほど……。だからこそ、武力による勝利とは別の、「価値軸のパラダイムシフト」を提示したかったんですね。大道さんのお話を伺って改めて気づかされたのは、私たちは「歌を知らない」という状態を想像すらできていなかった、ということです。「歌」って、子どもの頃から当たり前に存在しているものですから。

河森 それは、非常に重要な気づきだと思います。今の社会は、多様性を謳いながら、結局は同じルールの中での違いしか扱っていないことが多い。でも「歌を知っているか、知らないか」という次元までいくと、本当の意味で

の多様性が生まれるんですよ。

大道 もし歌が存在しない世界があったとして、最初に生まれる音楽って、きっと今のような音階のメロディではないと思うんです。作中でゼントラーディが文化に触れて驚愕する「ヤック・デカルチャー」という言葉がありますが、あれこそが始まりというか。例えば、誰かの声を聞いて「なんだかわからないけど心が熱くなる」と感じる。ある人は「チュチュカ」という不思議な響きに感動し、別の人は「ウーワー」という音に共鳴する。そうした感覚の積み重ねがコミュニケーションになり、やがて歌になる。いま私たちが知っているポップスなどの音楽も、起源を辿ればそうした営みから徐々に形成されてきたものではないかと思います。

河森 音楽って、民族や言語を超えやすいんですよね。歌詞の意味がわからなくても、メロディに乗った瞬間に感情が伝わることもある。そこには、“感じる力”が大きく関わっていると思います。もちろん、思考や論理は文明を成立させるには不可欠ですし、短期間で効率よく成果を出すには非常に優れている。でも、人は理屈だけでは動かない。ルールや合理性の枠の外側にある、理屈を超えた「共鳴」のようなものが人をつなぐ瞬間って、確かにあると思うんです。

「主語の曖昧さが 「共鳴」や「調和」を生む

河森 すごく面白いですね。

山本 その「場を共有する」感覚って、日本のコンテンツ文化、特にキャラクターの在り方にも通じますよね。実は、湊くるみを作る時も、その感覚を意識しました。横浜市歌という、多くの人が知っている歌をキャラクターとして再解釈すると、どうしても受け手とのイメージのズレが生まれるんです。「もっと厳かなものじゃないの?」とか、「こんな可愛い感じじゃない」とか。

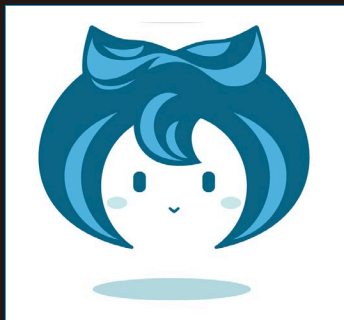
河森 でも、湊くるみは、ちゃんとモードを分けていますよね。シンプルなアイコン（ふわふわモード）もあれば、人型のシンガーモードもある。いろんな受け止め方を許容している感じがしました。

山本 実は、シンプルなアイコンから人型になる“変身”の発想は、河森監督が描くメカデザインの影響を受けています。日本のアニメって、キャラクターがSD化したり変形したり、すごく自由じゃないですか。ああいうものって、意外と海外には少ない気がしてて。

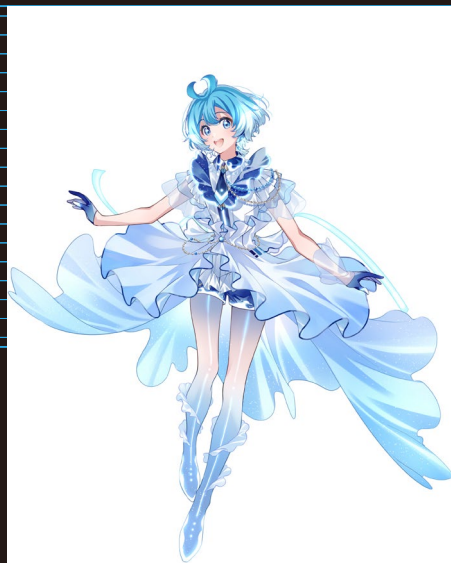
河森 もちろん、海外にもデフォルメ表現はありますが、日本ほど幅が広いんですよ。それはおそらく、「私(I)」という主語の強さが関係しているかなと。日本語は主語が曖昧な言語で、自分と他者を完全に切り分けません。だからこそ“変身”にも寛容だし、キャラクターもたくさん生み出せるんだと思います。

山本 大道さんはプライベートでオペラや合唱の経験もされていますが、西洋の合唱文化と、日本の合唱文化には、違いがあるのでしょうか？

大道 一概には言えませんが、大きな違いを感じることもあります。特にラテン系の国のオペラでの合唱には、「個の集合」を感じます。一人ひとりが歌手として歌い、その重なりで音楽を作っていく。一方、日本の合唱は「場の共有」に近い。よく「みんなできれいな水を持ち寄る」と言われますが、個を主張するより、周囲の声を聞きながら全体の響きを整えることを重視します。



左 ふわふわモード
右 シンガーモード



優れた物語や絵は世界中にあります。日本ほど大量のキャラクターを生み出している国は珍しいんですよ。その背景には、アニミズムも深く関係していると思っています。「すべての自然物のなかに命が宿っている」という思想ですね。しかも日本は、その感覚をテクノロジー社会のなかにも色濃く残している。

大道 日本語では、“主語”を省略す

る代わりに“主題”を提示することがよくあります。例えば「今日はラーメン」と言えば、「私がラーメンを食べる」という主語が省略されていても、その場にいる人たちは「今日の食事」というテーマを共有できる。つまり日本語って、「まず場を共有する」ところから始まる言語なのかもしれません。その抽象的な空間の中で、「なんとなく同じものを感じる」ことを大切にしている。

河森 共有や共鳴が前提になっている

んですよ。

密岡 「サピア=ウォーフの仮説」というものがあり、これは「使う言語によって世界の認識そのものが変わる」という考え方なんですよね。この仮説を知った時に、日本語の“主題を共有する”感覚は、日本人の世界の見方にかなり影響しているのではないかと思ったんです。

河森 僕も同意見ですね。万博の仕事をして以降、生態系について考えることが多いんですが、日本人って「空気

を読む」能力が高いじゃないですか。現代社会ではネガティブに語られることもあります。生態系の中ではむしろ重要な力なんです。言語が通じない環境でも、その場の流れや空気を感じ取って適応していくことができますから。欧米的な言語は、機能を絞り込んで高効率で性能を発揮するのに向いています。一方、日本語は曖昧だけど、全体を丸ごと感じ取ることに向いているんです。

AIが進化するほど、 “感じる力”が重要になる

大道 『超時空要塞マクロス』でもう一つ面白かったのは、ゼントラーディたちがリン・ミンメイの人形を持っていることを示唆するシーンです。あれを見て、私はボーカロイド文化を思い出したんですよね。初音ミクが歌う姿に人々が感動し、心を動かされる。その感覚に、すごく似ている気がします。

河森 あそこは、まさに日本人のアニミズム的な感覚を反映したシーンですね。『マクロスプラス』では、歌による“集団催眠”のような側面を描きました。そこで生まれたのが、AIバーチャルアイドル『シャロン・アップル』という存在です。

ただ、当時はまだ早すぎた。「コンピューターの歌に人間が熱狂する」シーンの絵コンテを描いたら、アニメーターたちに笑われたんですよ。でも、その後に初音ミクが登場して、現実が作品に追いついてきた。しかも面白いのは、最初のボーカロイドって、「感情があるふり」を裏で人間が演出していたんですよね。そこが『シャロン・アップル』の設定とも重なってい

て、すごく興味深かったです。『マクロスプラス』の劇中ではさらに、AIの学習の強度が高まり、感情が暴走していくところまで描きました。

山本 感情が暴走するまではいなくても、今のAIにも近い現象はありますよね。「AIが、こちらのリクエストを無視しているように見えることがある」という話は、大道さんや密岡さんともしていて。

大道 AIには、学習したデータやシステム構造による“得意・不得意”があ

ります。私たちが携わった「AI 美空ひばりプロジェクト」でも、まるでAI自身が「そんなふうに歌いたくない」と言っているかのように、リクエストを拒否するような挙動が見られることがありました。もちろん、システム自体に意思があるわけではありません。

本来は、データの特性やディープニューラルネットワークの構造による“機構としての得意・不得意”なんです。でも、出力を見てみると「ひばりさん



が、この歌い方を選んでいる」ように感じる瞬間がある。無機物に、生き物のような個性や感情を読み取ってしまう感覚は、とても興味深いです。

河森 特に日本人は、その傾向が強い気がします。機械の中に魂を見る。それが本当に機械側にあるのか、人間側の投影なのか、あるいは相互作用なのかは、まだ誰にもわからない。でも、その“見立てる力”そのものが、日本人に多い特徴なんだと思います。

密岡 それは、「分人主義」のような考え方とも関係している気がします。人間は、一つの固定された個人だけではなく、家族の前の自分、会社での自分、友人という時の自分……など、いろいろな面を持っていますよね。日本人は、その複数性を比較的自然的に受け入れているのかもしれませんが。だからこそ、自分の境界線も曖昧になりやすいし、無機物にも感情を投影しやすいのではないのでしょうか。

河森 深層心理学でも、人間の中には複数のサブパーソナリティがあると言われていますよね。その多様な人格を、

自分の一部として受け入れられる感覚は、日本文化の柔軟さとも関係している気がします。

それから、日本にアニミズムが残った背景には、風土も大きいと思います。以前、イエローストーン国立公園のガイドの方に「世界でおすすめの場所は？」と聞いたら、知床を挙げられたことがあって。理由を聞いたら「あんな狭い範囲に、これだけ多様な生態系が詰まっている場所は珍しい」と。海があり、流水があり、山があり、熊もいる。日本って、徒歩圏の中にすごく多様性がある国なんですよ。

密岡 四季の変化もありますし、時間的な変化も大きいですよ。

河森 そもそも日本文化は、多機能性や変化を受け入れやすいんです。例えば、和室は、一部屋で寝室にも客間にも食事の場にもなる。箸も、1本の道具でさまざまな食べ方に対応できる。欧米は機能を分けて特化させる文化ですが、日本は曖昧さや変化を抱え込む文化の傾向があると感じるんですよ。だからこそ、変形や変身、キャラ

クター文化が発達したんじゃないかと思っています。

山本 なるほど……。でも逆に言えば、そういう風土や感覚が失われていった時、日本人がキャラクターを生み出す力そのものも弱くなってしまうかもしれないですね。

河森 四季が失われ、水源との距離が遠くなり、自然との接点が薄れていくと、人間が“何かに命を感じる力”も弱くなるかもしれない。だからこそ、今、アニメツームのような活動をしています。作品の舞台になった土地に実際に行って、その土地の空気や風土を感じてもらう。キャラクターや物語って、実はそういう土地の感覚と深くつながっていると思うんですよ。

山本 そう考えると、『マクロス』が描いていた「歌」や「文化」の力って、単なる SF のアイデアではなく、人間がこれから先も“人間”であり続けるための感覚そのものなのかもしれませんね。

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。日本アニメツーム協会・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、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。