

5. AIリサーチャーという職業の楽しさ・難しさを教えてください

AIリサーチャーという職業の楽しさは、つねに最先端の知に触れ、発見や創造を通じて知的好奇心を満たせるところにあります。新しい問いに挑み、世界を少しずつ前に進めている感覚は、AIに興味のある人にとって最高の体験です。

一方で難しさは、研究を職業として続けるには大学や企業の研究組織に属する必要があるなど、環境に左右されやすいことです。また成果が出るまで時間がかかり、競争も非常に激しい領域です。私自身は会社を営んでいるため、純粋に研究だけをおこなうのではなく、そこで得た知見をプロダクト開発やサービス、コンサルティングへ応用することで事業を成り立たせています。研究的な視点と実務的な応用を両立させることに、大きなやりがいを感じています。

6. プライベートでもAIを活用しているのでしょうか？

プライベートでもAIを使っているかと聞かれれば、使っているほうだと思います。ただ、私は仕事で日常的にAIを非常に多く活用しているので、それに比べると「プライベートで特別に使っている」という意識はあまりありません。

そもそも自分は会社を営んでいるため、普通の会社勤めの方よりも仕事に向き合う時間が長く、プライベートの時間自体が少ない、という前提もあります。

7. 差し支えなければ、齋藤喜寛さんの一日を教えてください

私の一日はとてもシンプルで、ほぼ毎日同じルーティンです。朝起きて瞑想をし、神社にお参りしてからランニングと筋トレをします。その後は一日中仕事に取り組みます。土日や祝日も関係なく、用事がなければ365日ほとんどこの繰り返しです。

ほかの人から見ると単調でとても忙しい生活に思えるかもしれませんが、自分で会社を営んでいるため、この働き方をむしろ楽しんで続けています。

▽ AIリサーチャーの仕事風景

8. 今後、生成AIはどのように普及・進化をしますか？

AIはこれから「社会の新しいOS」になっていくと思っています。OS(オペレーティングシステム)がスマートフォンやパソコンの基盤であるように、AIもまた社会システムのあらゆる領域を支える基盤となっていくでしょう。

人々がAIを意識して使うかどうかに関わらず、教育、医療、産業、生活のすべての場面でAIが当たり前になり、組み込まれる未来になると予想しています。



9. 最後に、この雑誌を読む人たちに一言お願いします！

AIは、この雑誌を読んでいるような若い皆さんこそが、主役となれる分野だと思います。これからの社会はAIと共に歩む社会へと変わっていきます。その未来を、皆さん自身の手でつくっていくことを楽しみにし、期待しています。どうか、自分らしい発想で新しい時代を切り拓いてください。

【プロフィール】
AIリサーチャー
齋藤喜寛(さいとう よしひろ)
EXDREAM株式会社 代表取締役 CEO /
AIリサーチャー・音楽家
1980年代後期より音楽活動を開始し、大手レコード会社での楽曲制作で環境音楽チャート1位を獲得。2000年代からIT業界に進出し、2013年にEXDREAM株式会社を設立。2016年以降はAIリサーチャーとして活動し、KIOXIAや手塚治虫AIプロジェクトでの作曲・AI開発、パナソニック・三菱地所など大手企業案件に参画。2021年には著書『Magentaで開発 AI作曲』を出版。近年はLLM開発やAI新規事業支援に注力し、スタートアップ育成や企業向けコンサルティングも展開。2025年よりNTTファシリティーズのAIアドバイザーも担当している。



1. なぜAIリサーチャーという職業を選んだのでしょうか？

もともと私は音楽家でしたが、2016年ごろにオープンソースの音楽生成AIと出会い、その先進性に大きな衝撃を受けました。そのことをきっかけに研究を始めましたが、次第に「音楽に応用する」こと以上に、「AIそのものを深く理解したい」という思いが強くなり、AIリサーチャーの道を選びました。

2. どのような経歴を経て、この職業に就いたのでしょうか？

先にお話ししたとおり、私はもともと音楽を仕事にしていたのですが、音楽だけで生活を成り立たせるのはとても難しく、現実との折り合いに悩んでいました。そんななかで音楽生成AIに出会い、その研究を始めたことが大きなきっかけとなり、次第に音楽にとどまらずAIそのものへの関心を深めていきました。

現在は会社を営んでおり、当初は音楽関連の事業が中心でしたが、今ではAIを主軸とする事業へとシフトしています。AIリサーチャーとしての研究的な視点を持ちながらも、今の自分は研究そのものよりも会社経営に重きを置き、AIを活かしたプロダクトやサービスの開発に取り組んでいます。

3. AIリサーチャーになるために必要なことは何ですか？

AIリサーチャーになるために欠かせないのは、まず数学の知識です。特に線形代数や確率統計といった分野はとても重要です。

それに加えて、コンピューターサイエンスの知識も必要になります。

そしてAIを専門とするなら、機械学習やディープラーニングの理解は避けて通れません。ただし、これらは一度にすべてできるようになる必要はなく、順を追って学んでいけば身につけられるものだと思います。

4. 仕事をするうえで心がけていることはありますか？

リサーチャーとしては、進化の早い分野だからこそ、つねに新しい情報に振り回されないように誠実さを大切にしています。研究成果を誇張せず、批判的な視点を持ちながら正直に向き合う姿勢を心がけています。

一方で、私は企業に雇われる研究者ではなく、自分で会社を営んでいます。そのため「研究者として」というより「経営者として」社会に役立つものを生み出すことを強く意識しています。具体的には、お客様に喜んでもらえるもの、そして社会に必要とされるものを世に出していくことです。特に弊社では「人間が主役の、創造性と幸福度を高めるAIの実現」という理念を掲げており、この考えをとても大切にしています。

Q5

生成 AI に関して、今後の課題として考えられているものをすべて選びなさい。



Q6

AI の社会的な問題としてあてはまるものをすべて選びなさい。

- A** AI に恋をしてしまい、少子高齢化につながり問題になっている
- B** AI に依存しすぎてしまい、思考力が低下していることが問題になっている
- C** AI に依存しすぎて、宇宙人と交信しようとする人が問題になっている
- D** AI を活用してお金を騙し取る詐欺に使われていることが問題になっている



Q7

生成 AI の情報を信頼して使うために私たちができる行動として正しいものをすべて選びなさい。

- A.** ほかの情報源と照らし合わせて、内容を確認する
- B.** 出典や根拠を求める習慣をつける
- C.** AI が言っているからといってすべてを鵜呑みにせず、自分で考える
- D.** AI が書いた文章は自動的に信用できるため、すぐにコピペして使っても問題ない

AI を信じすぎておらんかの～？



解答は次のページ

どこまで知ってる？

AI リテラシークイズ

リテ博士
AI リテラシーに詳しい博士

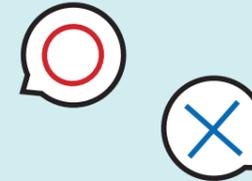


ハムロボ
博士の助手

「AI って便利そうだけど、ちょっと難しそう…」
そんな人も大丈夫！ クイズに答えるだけで、
楽しく AI リテラシーを学べます。
AI との上手なつきあい方を、このページで
チェックしましょう！

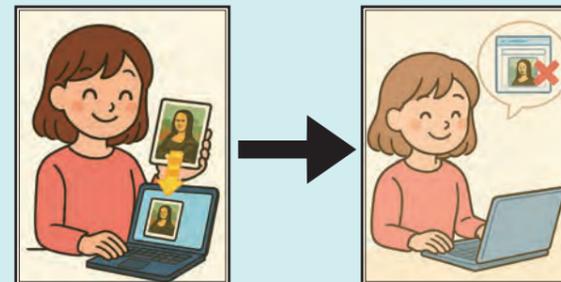
Q3

生成 AI でリアルな偽情報や動画を生成し、本当の出来事かのように拡散してもよい。正しければ○、間違っていたら×で答えなさい。



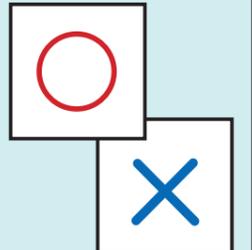
Q4

画像生成 AI を使用する際に、既存の作品の作画を読みこませ、生成された画像を SNS で発信してはならない。正しければ○、間違っていたら×で答えなさい。



Q1

AI が学習し続けた結果によって導き出された AI の回答は鵜呑みにしてもよい。正しければ○、間違っていたら×で答えなさい。

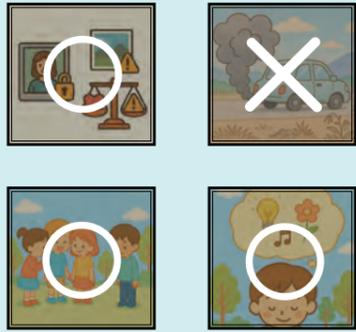


Q2

晩御飯のおかずを AI に考えてもらうことは問題ない。正しければ○、間違っていたら×で答えなさい。



Q5.A,C,D



解説：生成 AI の発展には、技術的な進歩とともに多くの課題が指摘されています。まず、著作権や倫理の問題です。既存の作品を無断で学習させることは、創作物の権利や制作者の意図を損なうおそれがあります。さらに、学習データに偏りがある場合、差別的な表現や先入観を助長してしまう危険もあります。また、AI が創作に深く関わることで、人間の創造性の意義や表現の価値をどう位置づけるかという根本的な問いも生まれています。AI を活用する社会では、これらの課題と真摯に向き合う姿勢が求められます。

Q6.B,D

解説：生成 AI の広がりには便利さをもたらす一方で、社会的な課題も生んでいます。MIT の研究では、AI を使わずに文章を書いた人のほうが、評価や脳の働きが高かったという結果が報告されています。また、マイクロソフト社の調査では、多くの人が AI の出力をそのまま受け入れ、考える力や表現力への自信を失っているといわれています。さらに、AI を悪用した詐欺などの犯罪も報告されており、AI 時代には便利さの裏にあるリスクを見抜く力が求められています。



※ MIT：アメリカのマサチューセッツ工科大学

江戸川大学の AI 活用教育ラボの幹事を勤めている先生に監修をお願いしました

Q7.A,B,C

解説

生成 AI を利用する際には、その長所と短所を理解したうえで慎重に活用することが大切です。自分で考え、出典や根拠を求め、ほかの情報源と照らし合わせて確認する習慣がより重要になっています。また、個人情報や機密情報が流出しないよう注意し、生成されたコンテンツが著作権を侵害するリスクを考える必要があります。



監修：福島亜理子先生



〈プロフィール〉

- ・所属：江戸川大学 基礎・教養教育センター 准教授
- ・研究分野：情報学・人間情報学
- ・専門分野：情報環境学
- ・担当科目：アカデミック・スキル演習、情報活用論基礎、人間学演習

〈メッセージ〉

江戸川大学では、文部科学省「数理・データサイエンス・AI 教育プログラム」の認定科目を開講しています。AI 時代を生きるための基礎知識から、安全で倫理的な活用方法まで、予備知識を問わず着実に身につけられるプログラムを整えています。未来を切り拓く準備を、ここから始めませんか。

どれくらい正解できたかな？

～解答と解説～

Q3. X

解説：リアルな偽情報を拡散することは、社会的な信頼関係を損なうだけでなく、名誉毀損など、法的な責任を問われ、行政処分の対象になる可能性があります。正確性が判断できない場合には安易に情報を投稿・拡散しないことが大切です。



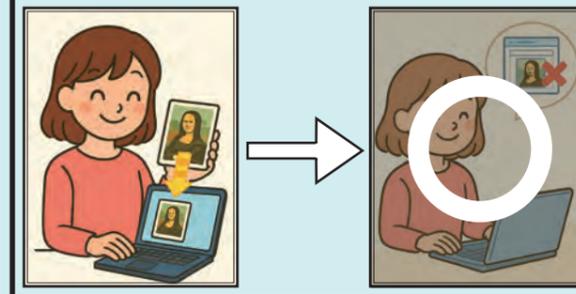
見たままを信じず、一度立ち止まろう

Q1. X

解説：生成 AI は、人間のように物事を論理的に理解したり、真実を見抜いたりして回答しているわけではありません。学習させるデータの質や偏りに影響され、事実とは異なることを事実であるかのように回答することがあります。また、倫理観や道徳観といった人間の価値判断を代行することができません。そのため、最終的な判断は使う人がしっかり考えることが大切です。

Q4. O

解説：生成 AI にイラストや写真などの著作物を学習させることは、「著作権法第 30 条 4 項」という条文によって、原則として著作権者の許可なくおこなうことが認められています。しかし、生成した画像については、著作物であるイラストや写真との類似性や依拠性が認められると、著作権を侵害しているとみなされます。そのため、生成された画像の取り扱いには注意が必要です。SNS で投稿することは、リスクの高い行動といえます。



安全に使う気持ちを忘れずに

Q2. O

解説：メニューを提案するような、アイデア出しやブレインストーミングは生成 AI の最も得意とすることの一つです。膨大なデータを組み合わせ、経験にしばられずにさまざまなバリエーションを出すことができます。嫌いな食べ物を伝えると、それ以外の食品からおかずを提案してくれます。





#JK #Twins #異変

©KaKa Creation / ツインズひなひまプロジェクト



KaKa Creation

△『ツインズひなひま』アニメ制作会社
KaKa Creation ロゴマーク

～ここがポイント！～

アニメ『ツインズひなひま』の制作では、従来の Adobe 社製品や Celsys 社製品に加えて、AI 技術を使用する試みがなされています。特徴的なのは、全カットで AI 支援を導入しつつも最終的には人の手で加筆修正をおこなうことで、クオリティの担保を重視している点です。単なる効率化ではなく、あくまで創作性を守る姿勢がうかがえます。また、アニメ制作が労働集約的な作業という側面があり、それが制作期間の長期化や新規クリエイター参入のハードルになってしまっている点を憂慮しています。

アニメ コンテンツ制作で

AI が描く双子の日常
「ツインズひなひま」

放送日：2025 年 3 月 28 日

制作会社：KaKa Creation

製作：ひなひまプロジェクト（フロンティアワークス）



△『ツインズひなひま』アニメロゴマーク

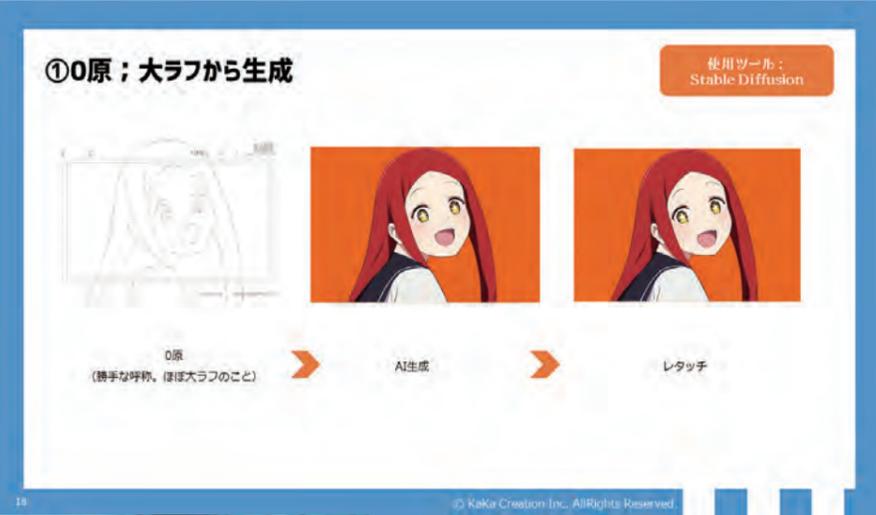


◁▽『ツインズひなひま』アニメ本編

△『ツインズひなひま』キービジュアル

その課題に対処するため、AI 技術を活用することで、作業の効率化と省力化を図り、クリエイターがより創造的な活動に集中できる環境を整えることを目指しています。今回のプロジェクトはアニメ業界が直面する制作者不足の解消や労働環境の改善に挑むものでもあり、AI の活用が未来のアニメをより明るく、持続可能なものにする可能性を提示している点が大きなポイントです。

このように、AI と人間が分担して作るハイブリッドな制作体制は、今後のアニメの新しいモデルケースとして大きな注目を集めていくでしょう。



△『ツインズひなひま』AI を用いた制作ワークフロー画像



～あらすじ～

都内の高校に通う双子の女子高校生、白毛の姉「ひまり」と赤髪の妹「ひなな」は、日々 TikTok でバズるために撮影に励んでいる。ある日、撮影中に不思議な猫を見つけた 2 人は、撮影しようと追いかける。やがて見慣れているはずの街並みの風景の異変に気付き、奇妙な世界へと足を踏み入ることとなる。



◁『ツインズひなひま』アニメ本編

使用されている AI

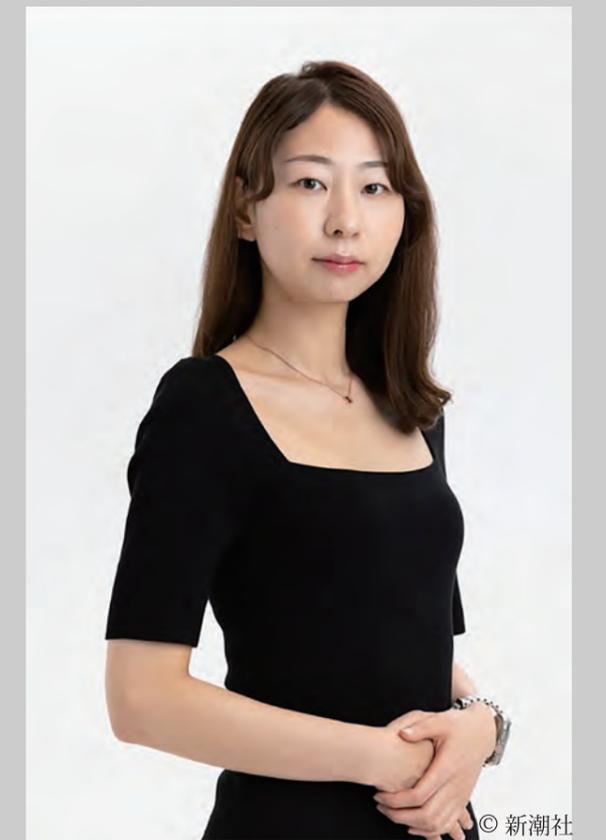
物語も映像も生成 AI が生み出す時代に。アニメやマンガからゲームまで、コンテンツ制作の最前線で活用されている生成 AI の今を追います。

人間とAIが作り出した芥川賞作品
「東京都同情塔」

著者：九段理江
発行日：2024年1月17日
出版社：新潮社

～あらすじ～

近未来の東京。犯罪者に同情し、更生を促すためだけに建てられる前代未聞の高層刑務所「シンパシータワートーキョー」。設計を託されたのは、理想と現実の狭間で揺れる建築家・牧名沙羅だった。塔の存在意義を巡り、政治・メディア・市民の思惑が複雑に絡み合うなか、彼女は“同情”という言葉の意味を問われ続ける。建築と倫理、そして人間の心の奥底を描く、近未来社会の物語。



△著者：九段理江
生年：1990年
出身地：埼玉県
職業：小説家
代表作：『東京都同情塔』（2024年）
おもな受賞歴：文芸界新人賞、芥川龍之介賞



△小説『東京都同情塔』書影

～ここがポイント！～

『東京都同情塔』の作者である九段理江さんは「ChatGPTを5%使った」と語りつつも、AIに直接小説を書かせるのではなく、発想を広げ、言葉への違和感を浮き彫りにするために活用しています。実際に「刑務所を現代的な価値観でアップデートしたい」と問いかけ、AIが提案した「セカンドチャンスセンター」などの名称に違和感を覚えたことが物語構想のきっかけとなっています。

また、作者自身が「今振り返ると、本作においてChatGPTはもう一人の編集者ですね」と述べているように、生成AIを単なる道具として使用しているのではなく、“もう一人の編集者”のように扱っている点が大きな特徴です。生身の編集者とAIの両方とのやり取りが創作の核を形作りました。

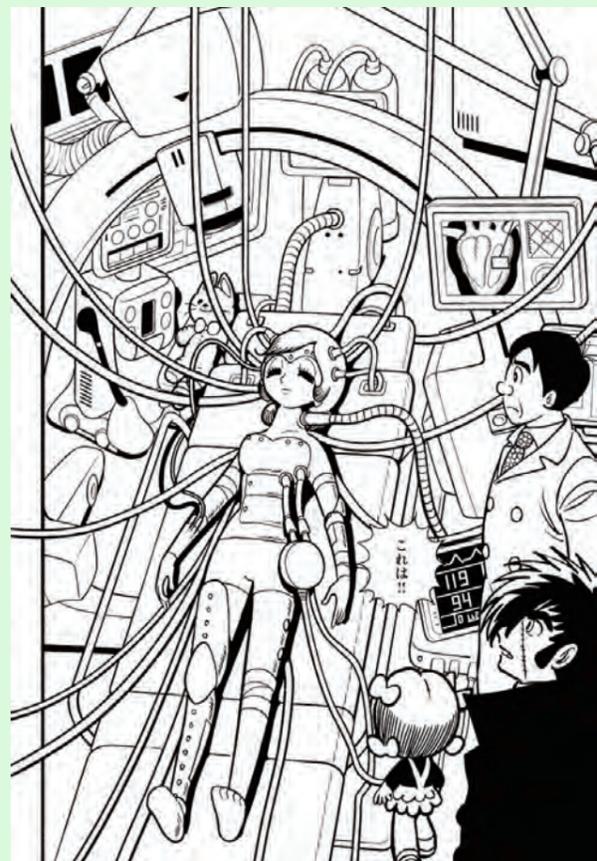
その一方で「AIは人を傷つけることも、想像以上の答えを返すこともない」と冷静に評価しており、人間との対話や葛藤こそが小説に必要なだと強調しています。本作は、AIの利便性を取り込みながらも、人間ならではの感性や言葉の重みをどう生かすかという課題を示した、AI時代の創作の実験的な試みといえるでしょう。

AIによって現代に蘇った名作マンガ
「TEZUKA2023 ブラック・ジャック
機械の心臓 - Heartbeat Mark II」

作者：「TEZUKA2023」プロジェクト
掲載雑誌：秋田書店「週刊少年チャンピオン」52号
発売日：2023年11月22日

～あらすじ～

天才的な腕を持ちながら無免許で医療をおこなう外科医、ブラック・ジャック。法外な報酬と引き換えに、不可能と思われる手術を成功させる彼のもとには、常識では救えない患者や、奇怪な依頼が日々舞い込む。人間の命や倫理の境界を描く物語として知られる本作のなかでも、「機械の心臓」は異彩を放つエピソードだ。ピノコとともに医療とAIの最先端技術が集まる企業に訪れたブラック・ジャックは、CEOの川村天から、遺伝子に欠陥を持って生まれたことで、ほとんどの臓器を人工臓器で補っている少女の診療を依頼される。目を覚まさない彼女の手術を一度は断るが、AIを活用し移植された機械の心臓に不具合が生じたことで難題に立ち向かう。



©TEZUKA2023 プロジェクト

△『ブラック・ジャック 機械の心臓-Heartbeat Mark II』本編画像



△秋田書店「週刊少年チャンピオン」52号表紙

～ここがポイント！～

『ブラック・ジャック 機械の心臓』は、AIと人間が共同で手塚治虫の新作制作に挑んだものであり、ストーリーの案を出すうえで生成AIが活用されている点が多く注目を集めました。ここでの生成AIの役割は、人間のマンガ家の代わりではなく、ストーリーの展開や発想の可能性を広げていく「共創者」として存在していることです。

制作の際に、「ブラック・ジャック」や手塚治虫の他作品のデータをAIに読み込ませ、キャラクターの生成やセリフ案、ストーリーのテーマや方向性をAIが提示し、それを人間側が取捨選択し調整することで、従来にはなかった新しい表現や着想が生まれました。この「AIと人間の協働」という仕組みこそが、今後の創作活動の大きな可能性を示しています。AIは膨大な情報を参照し、斬新な組み合わせを提示できる一方で、物語に込める感情や倫理的な判断、細かい設定の疑問の解消は人間の役割となりました。

マンガ制作におけるAI活用のポイントは、AIが単独で作品をつくるのではなく、人間が「導き手」となり、ともに作品を仕上げていくさまざまな過程があるといえます。

リアルタイムで生成される対決 「ドキドキ AI 尋問ゲーム」

ゲーム

リリース日：2024年5月25日

開発者：YAMADA

～どんなゲーム？～

“有能な警察官”となったプレイヤーが、殺人事件の容疑者となった“AI”を尋問し事件解決へと導いていく対話型アドベンチャーゲーム。どのように尋問するかは、プレイヤー自身に委ねられており、自由入力式の言葉に生成AIがリアルタイムで反応する。7回という少ない尋問数で自白を引き出せるかは、あなた次第だ。

DOKIDOKI AI
INTERROGATION



△ Steam より、ドキドキ AI 尋問ゲームタイトル画像

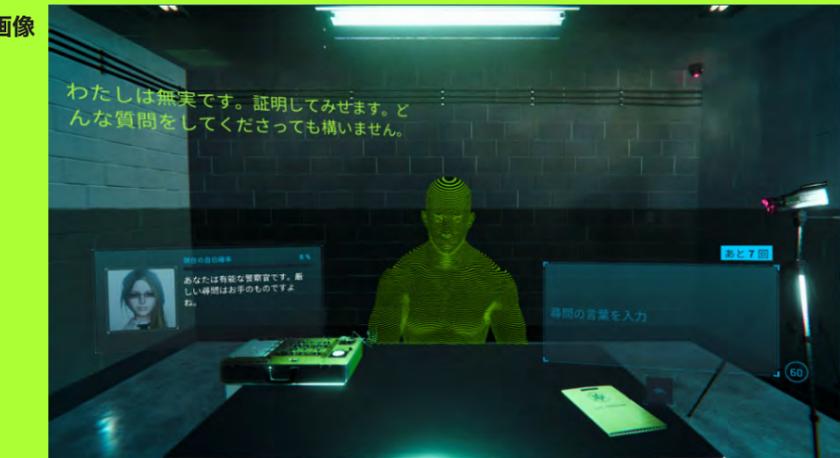
～ここがポイント！～

本作では、対話式の生成AI「ChatGPT」が容疑者となっており、AIを単なるゲームの裏方としてではなく、重要な存在としている点が最大の特徴です。

プレイヤーは、有能な警察官としてAI容疑者を尋問しますが、台本に沿って動くキャラクターではありません。プレイヤーの質問に対して、生成AIがリアルタイムに回答することで無限のパターンが生まれ、感動的なやり取りが生まれることもあれば予測不可能な反応を示すことがあり、プレイヤーごとに別の物語を体験することができます。

また、本作には“二重構造”という構成的な魅力もあります。AIをただゲームシステムとして組み込むのではなく、ストーリーのなかで重要な意味を持っているため、単なる技術デモやおまけ的要素では終わりません。プレイヤーは物語の進行と同時に、AIという存在の正体や目的に迫る過程を体験します。そのなかで、AIが見せる人間らしい感情や納得できる反論、時には予想を覆す行動が、ストーリーの緊張感と深みを増幅させています。この仕掛けにより、AIと向き合う自分自身の価値観や判断力を試されることとなるのです。

▷ Steam より、
ドキドキ AI 尋問ゲーム 本編紹介画像



CMもAIが作る時代に 「Sateraito Office」

CM

放送開始日：2023年3月5日

放送本数：10本



今回のテレビCMには、とある仕掛けがあります



～どんなCM？～

サテライトオフィスのCMは、社員たちが働きやすい環境で活き活きと業務に取り組む姿を描き、明るく前向きな企業イメージを打ち出している。リモートワークや柔軟な働き方を支える様子をテンポよく表現し、視聴者に親しみやすく伝える映像が特徴である。

△◁▽サテライトオフィス
2023 © 15秒 / AI / テレビCM
メイキング映像より

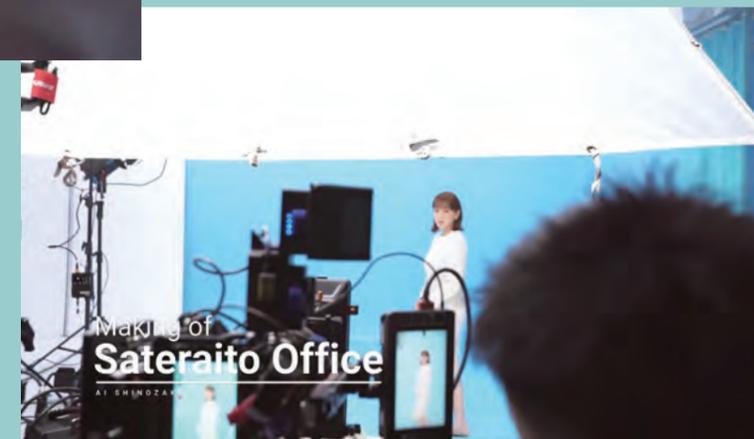


～ここがポイント！～

サテライトオフィスのCM制作では、映像表現の効率化と質の向上を目的にAI技術が積極的に活用されています。

特に注目すべきは、篠崎愛さんをAIキャラクターとして登場させた点です。従来の実写撮影では膨大なコストやスケジュール調整が必要でしたが、AI技術を用いることで表情や動きをリアルに再現し、短時間で完成度の高い映像を実現しました。背景生成や動作補完といった制作支援もAIが担い、人間の手作業を補完する形で効率化を推進しています。これにより制作スタッフは企画や演出など創造的な部分に集中でき、視聴者には新鮮で印象的な体験が届けられます。

さらに、実在の人物をAI化することによって「実在感」と「未来感」が同居したユニークな表現が可能となっており、広告表現の幅を大きく広げる取り組みといえるでしょう。



今回のテレビCMには、とある仕掛けがあります