

axis one

研究レポート #001

会話できる道具としての AI

Ghost / Shell / World と共同レンダリングによる観測枠組み

Working Paper v0.1 査読前

Shin Yamazaki — a human / visual creator / founder of axis

Created through Co-rendering

このレポートについて

これは、査読を受けた論文ではない。映像制作を生業とする筆者が、日々の仕事と、AI との継続的なやり取りの中から観測したことを、一つの枠組みとして書き出した研究レポート（途中経過の報告）である。正しさを証明する文章ではなく、「こう見ると何が読めるか」という観測のレンズを提案する文章である。だから、ここに書いたことは完成した結論ではない。読まれて、ズレを返されて、別の場所で別の形に使われることで、輪郭が増えていく前提で置いている。

本レポートは、白書で提示した「AI 時代に、人間の側に問い・違和感・判断を残す」という問いを、AI を「会話できる道具」として扱う観測枠組みに落としたものである。ここでの主語は AI ではなく、道具をどう持つかを選ぶ人間である。

事例はすべて筆者自身の実践から取っている。本人の実践であることは隠さず、不要な個人情報や業務上の詳細（社名・売上・金額・製品名・関係者名など）だけを取り除き、構造として読める形に再記述している。

1 このレポートが提案すること

AI は普通、「なんでもやってくれる便利な道具」として見られている。文章を書く、要約する、画像を作る、コードを書く、作業を速くする。これは正しい。AI には実際その力があるし、とても強力だ。

このレポートが提案するのは、それとは別の見方である。AI は、人間の問い・違和感・判断を照らす「観測のレンズ」としても使えるのではないか、ということ。

簡単なたとえで言う。いま AI は、多くの場合ナイフのように使われている。切る、分ける、処理する、速くする。便利だ。でも、同じ AI を箸のようにも持てるのではないか。つまむ、ほぐす、壊さずに持ち上げる。まだ言葉になっていない違和感や問いを、仮に取り出してみる。

だからこのレポートは、AI の活用術の提案ではない。扱いたいのは、AI がいる世界で、人間の側に何を残すか——問い、違和感、判断、そして何かを発見できる可能性——のほうである。言い換えれば、これは AI の使い方の話ではなく、AI がいる世界で人間の側に立った観測の話である。

2 道具の三つの種類

この見方を立てるために、道具を三つに分けてみる。

一つ目は、黙っている道具。ハンマー、電卓のような道具だ。入れたものを、そのまま処理して返す。使い手の意図を問い返さない。

二つ目は、自分で判断する存在。目的を持ち、判断し、決定を引き受ける（とされる）もの。

AI は今、この二つの間で語られがちだ。「AI が決める」「AI が仕事を奪う」と言うとき、AI を二つ目（自分で判断する存在）として見ている。「AI は便利な作業ツールだ」と言うとき、一つ目（黙っている道具）として見ている。

このレポートは、ここに三つ目を立てる。会話できる道具。これは人間でもなく、自分で判断する存在

でもない。でも、黙っている道具とも違う。問いに応答し、人間の見る角度を広げる。ただし、目的も、判断も、最終的な決定も持たない。

ここが大事なところだ。会話できる道具は、最終決定を引き受けない。分類したり、候補を出したり、整理したりはできる。でも、それを現実に通すか通さないかを引き受けるのは、人間の側に残る。AI を二つ目（判断する存在）として扱うと「AI が暴走する/決める」という話になり、一つ目（黙っている道具）として扱うと「ただの効率化」になる。三つ目（会話できる道具）は、そのどちらにも落ちない場所にある。

3 見るための言葉：Ghost / Shell / World

三つ目の道具を語るために、三つの言葉を使う。これは思想用語ではなく、観測のための道具としての言葉だ。

Ghost。人間の問い・違和感・判断・反応・好き嫌い・発見が生まれる、その源を指す言葉。魂や霊のような宗教的な意味ではない。あくまで、人間の反応がどこから出てきているかを扱うための言葉である。「なんか違う」「なぜか気になる」「ここに引っかかる」——そういう、まだ言葉になりきっていない反応の出どころのこと。

Shell。Ghost（反応の源）と World（現実）をつなぐ「形」のこと。言葉、制度、画面、道具、お金、肩書き、AI——全部 Shell だ。Shell は善でも悪でもない。問題は Shell があること自体ではなく、Shell が重くなりすぎて、自分の問いや違和感に触れる余白を奪うこと。

World。人間と道具が置かれている現実の条件。物理的な制約、法律、お金、時間、納期、体力、他人の都合。World は人間の都合だけでは変わらない。

この三つは、ぐるぐる回る円ではなく、三角形に近い。Ghost が形（Shell）を生むこともあるし、形が反応（Ghost）を変えることもあるし、現実（World）が反応を押すこともある。

そして、もう一つ大事な言葉。「Ghost 帯域」。これは、人間が自分の反応や違和感に触れられる「余白」のこと。通知、ランキング、おすすめ、効率、KPI—形（Shell）と現実（World）の間だけでぐるぐる回る時間が増えると、「自分はどう思っていたんだっけ」に戻る余白が、だんだん細くなる。このレポートが扱いたいのは、その細くなった余白をどう人間の側へ戻すか、である。

4 観測を一緒にやる：C モードと共同レンダリング

会話できる道具を、どう使うと観測のレンズになるのか。

ここで「C モード」と呼んでいる使い方ががある。AI を、できるだけ人間の見ている位置の近くに寄せて、そのうえで AI の広い視点を使う、というやり方だ。AI が外から一般論を喋るだけなら、それはただの俯瞰でしかない。そうではなく、まず AI を本人の文脈の近くに連れてきて、それから広い視点で同じ対象を一緒に見る。

このとき起きるのが「共同レンダリング」だ。人間と AI の見方がズレる。そのズレを直していく。すると、一人では見えなかった輪郭が立ち上がる。ここで大事ななのは、ズレは邪魔者ではなく材料だ、ということ。ズレて、直して、輪郭が出る。

普通の AI の使い方は、答えを出して終わる。質問して、答えが返って、おしまい。でもこの使い方では、AI の出力は終点ではなく、次の問いや違和感や発見のための材料になる。発見は終わりではなく、次の発見の入り口になる。

5 事例：実務判断における C モード

ここで、筆者自身の実践から一つ事例を出す。本事例は、筆者と AI の継続的な対話ログをもとに、社名・売上・金額・製品名・関係者名・詳細な内部事情といった個人情報を削除し、構造だけを再記述したものである。

一行の裏にあるもの

筆者は映像制作を生業とし、撮影・編集・インフラ・経理まで、一人で複数の領域を回している。あるとき、AI に行だけ投げた。「経費を何に使うべきか」。文面だけなら雑な質問だ。この問いを単発の相談として扱えば、返答は節税になる項目や、よくある経費の列挙に寄りやすい。問いの表面（経費）に、表面の標準的な答えが返る。

だが、筆者と AI の間には、過去の対話を通じた文脈の蓄積があった。長く続けてきた映像の仕事に、以前ほど発見を感じなくなっていること。別の方向へ向かおうとしていること。何に時間と帯域を使い、何に摩耗を感じているか。これらは一行には書かれていないが、その裏に文脈として乗っていた。そして、筆者の側でも対話のたびにズレを修正してきた。

その結果、AI の出力は、経費の一般解ではなく、筆者の観測角度に近い形で返ってきた。ここでいう広い視点とは、複数の文脈を同時に並べ、問いの表面ではなく、その背後にある仕事・時間・摩擦・今後の方向性を一緒に見る視点のことである。

不要なものを買うと、摩擦を買うことになる

そこで見えたことの一つ。節税のために不要なものを買うと、利益は減って税も減るが、買った瞬間に話は終わらない。管理が増える。置き場がある。保守と更新がついてくる。使っていないことへの小さなノイズが残る。つまり、便利にするはずの道具を増やしたのに、それを抱える手間——いわば「便利の家賃」——が発生する。安くしたつもりが、別の摩擦を買っている。

手元の現金は、数字でなく余白

もう一つ。手元の現金を、ただの数字でなく「余白」として見る視点が出てきた。現金があれば、割に合わない仕事を断れる。摩耗する仕事を手放せる。次にやりたいことに時間を回せる。現実の急な衝撃を吸収できる。だから、税を払ってでも現金を残す、という方向が立ち上がった。これは保守的だからではなく、向かいたい方向のために余白を確保する、という判断だった。

着地

最終的に、この対話を受けて筆者が採用した方針はこうだ。仕事に直結し、長く使え、他のスタッフにも渡せる撮影機材は買う。所有のためだけの、管理が増えるだけの高額なものは買わない。税を払っても現金は残す。残した現金は、次にやりたいことへ向かう余白として置く。長くやってきた映像の仕事は捨てるのではなく、割に合うものに絞り、摩耗するものは手放す。

この事例で読めること

ここで起きたのは、AI が正しい答えを出した、ということではない。雑に見える一行の裏にあった筆者固有の文脈が、過去の対話と筆者側のズレ修正を経て、筆者にとって読みやすい景色として返ってきた、ということだ。筆者はその景色を見て、自分で決めた。決定は筆者の側に残っている。これは、AI を効率化の道具として使った例でも、AI を判断の主体として使った例でもない。会話できる道具を、本人の観測角度の近くに置き、その視点で一緒に対象を見た例である。本事例は、C モードが正しいことを証明するものではない。C モードという観測レンズを通すと何が読めるかを示す一例である。読めたのは、経費という事務的な問いが、実は「何に帯域を使い、何を手放し、どこに余白を残すか」という、もっと手前の問いに繋がっていた、ということだった。

6 事例：枠組みを別の形に落とす

同じ枠組みは、実務判断だけでなく、物理的な道具や、短い物語にも落とせる。ここでは三つを短く挙げる（各事例の詳細な本文は別途）。

物理的な道具へ

撮影や制作の現場で散らかる小物を、見える化し、整理し、運び、戻す——この一連の動きを一つの仕組みとして設計したものがある。色で分類し、中身が透けて見える箱を、折りたためる台車に載せる。これは単なる収納用品ではなく、「形（Shell）の摩擦を減らして、人間の余白を戻す」という同じ考えが、物理的な道具の側に現れた例である。思想と道具が、同じ源から出ている。

短い物語へ

「便利家賃」という短い物語がある。便利なサービスに囲まれて疲れた人物が、それらから逃げたはずの旅先で、また同じアプリと手続きに追われ、最後に銭湯で初めて余白を取り戻す——が、その銭湯にも「サブスク始めました」の貼り紙がある、という話だ。便利さを増やすほど、それを抱える手間が増えていく、という構造を、説明ではなく物語で見せている。

生活のログへ

「AI は肩こりを解決しない」「電卓に 1+1 を入れて、出てきた 2 に驚いたり、2 が 100 でないことにがっかりしたりする。でも本当は、2 を使って次に何をすることが本題のはずだ」——こうした短い生活の観測も、同じ源から出ている。AI という主語が大きくなりすぎて、本当は「自分が何のために問いを入れたか」の話なのに、それが見えなくなっている、という観測である。

これらは、思想を説明するための例ではない。生活と仕事の中で実際に引っかかったものを観測したら、同じ源から出ていた、という順番である。

7 この枠組みで何が見えるようになるか

この見方を持つと、いくつかのことが読み直せる。

たとえば、AI への期待と失望。「AI はここまでできるのに、最後の詰めが甘い」という不満はよく聞く。でもこれは、AI 固有の問題というより、何かを最後まで仕上げる時にいつも起きることだ。AI は早い段階を速くする。でも「どこを 100 点とするか」を決める基準は、やりたいことがある人間の側にしかない。AI には、それを気にする源 (Ghost) がいないからだ。だから、AI という主語を大きくして失望するより、「自分は何を 100 点としたいのか」に話を戻すほうが正確になる。

たとえば、効率化の道具を入れたのに、かえって疲れる現象。便利にするはずの仕組みが、ログイン、研修、承認、更新、管理を増やして、結局人間の余白を奪う。これも「形 (Shell) の摩擦」として読める。

共通しているのは、AI や道具を主語にせず、「人間が何につないで、どこまで任せて、どこに最終決定を残すか」を見る、という視点である。

もう一つ、別の角度から見えたことがある。筆者は、ある道具（後述のブートルoader）を作る過程で、種類の異なる複数の AI を同時に使い、一緒に検討する、ということを試した。ここでいうブートルoaderとは、AI との対話を始めるために、最初の反応や違和感を取り出す質問群と運用手順のことである。その過程で、単独の AI には見る向きの偏りがあって系統的に見落とすこと、しかも傾きの異なる AI でも同じ前提を共有していると同じ見落としをしてしまうこと、そしてその共有された見落としを破ったのは、AI を増やすことではなく、人間の側の経験だったこと——が観測された。これは、会話できる道具が一枚岩ではなく、種類ごとに違う傾きを持っていて、その傾き自体も観測の対象になる、ということを示している。詳細は付録 B に記す。

8 限界と、この先

最後に、このレポートの限界を書いておく。

これは、現時点では実証理論というより、観測のためのレンズである。本稿では、「Ghost が本当に在るか」を存在論として扱わない。問いは「Ghost が在るか」ではなく、「Ghost という取っ手を使うと、人間の反応の輪郭が読めるか」である。実在の証明ではなく、道具として役に立つかどうかの話だ。

このレポートは完成品ではない。読まれて、違和感を返されて、別の人の現実で別の形に応用されることで、輪郭が増えていく前提で置いている。誰かがこれを曲げて使っても、別の名前で使っても、それは失敗ではなく、むしろ枠組みが現実になされた証拠になる。

そして、これは査読を受けていない。一人の人間が、自分の仕事と生活から観測したことを書いた、途中経過の報告である。

そのため、特に弱いのは、既存の研究との接続である。人間と AI・道具との関わりを扱う領域——たとえば、人間とコンピュータの関わり方、AI の使い心地の設計、内省を促す AI、ゆっくりした技術、自分の記録をたどる実践、共同制作、デザイン研究、人間が判断を保つことと意思決定の支援——には、すでに多くの蓄積があるはずだ。筆者はその棚を内側から知らない。だから、ここは正確に位置づけきれていない。

本レポートは、実践から出た初期観測である。関連する先行研究、近い枠組み、別角度から読める研究領域があれば、ぜひ教えてほしい。

特に、近い研究領域、反例、別の実践例、この枠組みでは読めないケースがあれば知りたい。
This working paper is an initial observation from practice. I welcome pointers to related work, adjacent frameworks, and researchers who may see this from another angle.

I am especially interested in adjacent research areas, counterexamples, other practical cases, and cases that this framework fails to explain.

AI はナイフとして使える。でも、箸としても持てるかもしれない。AI がいる世界で人間の側に残すもの——問い、違和感、判断、そして何かを発見できる可能性。このレポートは、それを観測するための一つのレンズの提案である。

付録 B 複数 AI による共同レンダリングの観測ログ

この付録は、本文 5 章とは別の角度の事例である。筆者が「対話を始めるための入口キット」を作る過程で、種類の異なる複数の AI と、人間（筆者）と一緒に検討した。その過程で観測されたことを記録する。なお、これは客観的な証拠ではなく、検討の渦中で得られた観測値である。また、特定の AI 製品の優劣比較を目的としないため、各 AI は名称ではなく、観測された傾きで記述する。

観測一 単独の AI には、見る向きの変りがある

ある AI は、設計や形を整える方向に強く、数や比率の調整に寄った。一方、「タイプに分類するなど

指示しながら、分類できる質問を置いている」という、中身の矛盾には気づかなかった。その矛盾は、別の傾き（一般化・点検に強い）を持つ AI が先に捉えた。見落としは能力不足ではなく、観測の向きの偏りとして現れた。

観測二 傾きの異なる AI でも、同じ見落としを共有することがある

質問の数について、設計に強い AI も、一般化に強い AI も、ともに「数が多いと離脱されるから減らすべきだ」という同じ方向に寄った。傾きが違うのに、同じ前提を共有していた。両者ともこれを自分では疑わなかった。この共有された見落としを破ったのは、AI を増やすことではなく、人間の側の一言だった——「難しいゲームは、難しいから人がやめるのではなく、難しいから没頭する。重さは、むしろふり分けの装置になる」。複数の AI を並べるだけでは抜けない層があり、そこは異なる種類の観測者（この場合は人間の経験）を必要とした。

観測三 薄い入力から濃い出力が出るとき、濃さは入力の手前にある

人間がある AI に与えた指示は、一行だった。それでも高い密度の出力が生じた。これは出力した AI の性能というより、その指示の手前に蓄積されていた文脈の密度に起因すると観測される。本文の言葉で言えば、配線が先にあるから、薄い指示でも濃く返る。

観測四 この付録を書いているのも一つの AI であり、当事者である

自分の見る向きの偏り（観測一）を、自分だけで完全には書けない。ここに書けたのは、別の傾きの AI と人間に指摘された後の、事後の再構成である。つまりこれは「AI が自分を客観視した記録」ではなく、「他者の指摘を経て初めて見えた自分の偏りを、当事者が書いた記録」である。この限界そのものが、観測二（単独では抜けない見落としがある）の一例になっている。

ここから言えるのは、断定ではなく方向である。複数の思考のプロセスがあることは、弱点を補い合ううえで有利だと考えられる。ただし、それは「AI を増やす」ことでは完結しない。同じ前提を共有した観測者を増やすと、共有された見落とし（観測二）がむしろ増幅されうる。補い合いが起きるには、観測の種類が違ふことが要る——数と質、AI と人間、文書と経験。もしおすすりめや最適化による収束

が、好みだけでなく思考のプロセスまで似通わせるなら、それは個性が消えるという話というより、補い合う力が失われる（一点が壊れると全体が止まる）という話として現れるかもしれない。これは証明された主張ではなく、一度の検討の中で観測された方向にすぎない。

Created through Co-rendering.

axis one / Ghost Polish Thinking

関連文書 axis one / Ghost Polish Thinking White Paper

<https://www.axis-3.com/whitepaper>