

axis one

Ghost Polish Thinking

AI 時代に、人間は何を手放してはいけないのか

Not to replace your Ghost, but to polish it.

山崎信

a human / visual creator / founder of axis

White Paper v2.3

Created through Co-rendering.

目次

- 0. はじめに
- 1. 最重要 Core と Ghost / Shell / World
- 2. AI 観 — 作業代行機であり、観測レンズでもある
- 3. コピー型 AI ではなく、撮影ポイントを合わせる AI
- 4. C モード — カメラ位置、レンズ差、A/B/C
- 5. 反応星図と LiDAR — 見えていない星を探す
- 6. 共同レンダリング — ズレから輪郭をつくる
- 7. 状態とコンテナ — 見るのではなく、読む
- 8. 銭湯理論 — 機能ではなく状態が残る
- 9. AI 倫理ではなく、接続倫理
- 10. axis one — 期待すること、コメント欄
- 11. 結び
- Epilogue

0. はじめに

AI に答えを出させるだけでなく、自分の違和感や問いを一緒に見つける使い方が、あるのではないか。

この文章は、AI 活用術の提案ではありません。AI をどう使えば仕事が速くなるか、AI で何を自動化できるか、AI がどの職業を置き換えるか——そうした話を主目的にはしていません。

AI は、すでに非常に強力な道具です。調べる、要約する、書く、作る、整理する、自動化する。これらは AI の自然な使い方です。たとえるなら、AI をナイフとして使っている状態です。切る。分ける。処理する。速くする。

ただ、私は AI と長く対話する中で、AI にはもう一つ別の持ち方があるのではないかと感じるようになりました。AI は箸としても使えるのではないか。つまむ。ほぐす。少しずつ持ち上げる。壊さずに扱う。まだ言葉になりきっていない違和感や問いを、仮に取り出してみる。

さらに言えば、AI は高性能な作業代行システムであるだけでなく、人間の反応を照らす観測レンズにもなりうるのではないか。一般的な AI 利用が「何を作るか」に向かうのに対し、ここで見たいのは、その手前にある「なぜそれが気になるのか」「どこに違和感があるのか」「何を手放してはいけないのか」です。

この持ち替えから見えてきた考え方を、私は **Ghost Polish Thinking** と呼んでいます。GPT を、Generative Pre-trained Transformer としてだけでなく、Ghost Polish Thinking として使う。これは公式名称の否定ではなく、AI という存在の持ち方を変える試みです。

扱いたいのは、AI がいる世界で、人間側に残すべき問い・違和感・判断・発見可能性です。言い換えれば、これは **AI 活用論ではなく、AI がいる世界での人間側の観測論** です。これから出てくる Ghost、Shell、C モードといった言葉は、その状態を運ぶための道具にすぎません。言葉そのものより、それが指している中身を見てもらえれば十分です。

そのため、この白書は AI 論の場所に置きます。今、もっとも熱があり、人間と道具の関係が露出している盤面が AI だからです。ただし、本体は AI 論ではありません。AI を入口にして、生活・判断・Shell 運用・自分の絶対値へ戻る余白までを扱います。AI 論として入ってきた人が、途中で「これは生活の話でもある」と気づくなら、それでよい。AI は入口であり、同時にこの構想が包括する重要な World 条件です。

AI は、あなたの問いを終わらせるためだけにあるのか。それとも、まだ言葉になっていない問いを一緒に照らすこともできるのか。

なお、経緯から読みたい方は、別稿「axis one C モードができるまで — つまらないを考える」を参照してください。本稿は、そこから抽出された構造を扱います。

1. 最重要 Core と Ghost / Shell / World

axis one / Ghost Polish Thinking の中心にある考えは、次の一文です。

Shell 運用を軽くして、Ghost 帯域を人間に戻す。

ここでいう Ghost は、人間の問い・違和感・判断・欲・反応・価値感覚・発見の源泉を指す操作語です。霊的な意味ではありません。Ghost 帯域とは、Ghost そのものの量ではなく、人間が自分の問い・違和感・判断・発見可能性に接続するための余白を指します。Ghostが増減するというより、Ghost 由来の反応を読める余白が削られたり、空いたりする、ということです。

ここでの「戻す」は、一度どこかへ離れた人間性を取り戻す、という意味ではありません。人間は、ずっと人間のままです。映像も、お金も、肩書きも、AI も、すべて人間が手にしているコンテナにすぎません。ただ、そのコンテナ (Shell) が厚くなりすぎると、自分の問いや違和感を読む余白が狭くなる。戻すのは人間の居場所ではなく、狭くなった余白のほうです。

もう少し言えば、Ghost 帯域に戻すとは、人間らしさを取り戻すというより、Ghost へ帰る回路を回復することです。通知、ランキング、レコメンド、効率化、炎上、KPI。Shell と World だけで反射的に回るものは増えたのか、あるいは昔からあったものが可視化されただけなのか、私はまだ断定しません。ただ、その回路が強くなりすぎると、「自分は何に引かれたのか」「本当は何を面白いと思ったのか」へ戻る経路が細くなる。戻したいのは、その経路です。

ここでいう「戻す」は、まず個人の運用として始まります。ただし、個人の内面だけで完結する話ではありません。Shell や AI、プロダクト、組織、UI の設計にも接続しうる話です。

Ghost

Ghostは、人間の中にある問い・違和感・判断・欲・反応・価値感覚・発見の源泉を指す操作語です。ただし、Ghost そのものを直接証明することが目的ではありません。Ghost は直接見えるものではなく、反応・違和感・好き嫌い・言葉・行動・判断の痕跡を通じて仮に読むものです。

Ghostを観測するというより、Ghost から出たかもしれない痕跡を素材に仮レンダリングし、ズレ修正を通じて輪郭を少しずつ読む、と言った方が近い。映像制作で言えば、完成形が最初から見えていなくても、ラフや仮編集を出せば「近い」「違う」が返ってきます。その往復自体に価値があります。

言い換えれば、Ghost は固定された座標ではありません。反応や違和感、ブレの点群から、その時点の重力場を仮に推定するものに近い。観測・推定の過程は LiDAR に近く、人間と AI が同じ対象を見る関係は、後で述べるカメラ／レンズ差の比喻で説明します。

ひとつ補助線を引きます。Ghost は、3DCG のパーティクル系でいう Emitter（発生装置）に近い。好き・嫌い・怒り・感動・違和感、そこから出た粒です。重要なのは、Ghost は「好き／嫌い／善／悪」を直接生む装置ではない、という点です。それらは後から付く結果で、Ghost 側で起きているのは、もっと手前の「気になる」です。

整理すると、こうです。観測できるのは、反応の星のほうです。好き・嫌い・気になる・違和感・無関心——これらは、観測したときに光る星です。その星々を作る配置（星図）の立体構造こそが、実際に見えているもの、扱えるものです。Ghost は、その星図から逆算される発生源の位置につけた固有名詞だと考えてください。先に Ghost があって星を読むのではなく、観測された星図から推測される起点に、Ghost という名前を置いている。だから Ghost そのものを証明する必要はありません。星（反応）が観測できる以上、その起点は、星図から推測して置けるからです。

Ghost は、善悪を生む装置ではなく、「気になる」を発生させる関心の発生源。

「気になる」には善悪がありません。好きだから気になる、嫌いだから気になる、軽蔑だから気になる——いずれもありえます。現代の強い Shell は、この「気になる」をしばしば過剰に圧縮します。「気になる→好き→終了」「気になる→炎上→終了」。本来は「気になる→なんで？→どこに反応した？→何と繋がる？」という層がある。見たいのは、その層です。

Shell

Shell は、Ghost と World をつなぐ形です。言葉、制度、会社、UI、AI、肩書き、お金、機材、SaaS、レコメンドなどが Shell です。人間は Shell なしに生きられません。問題は Shell があることではなく、Shell が重くなりすぎたり、Shell だけが目的化したりして、人間側の問い・違和感・判断・発見可能性を読みにくくしてしまうことです。

良い Shell は、人間の帯域を空けます。人間の努力で速くならない摩擦を、買える範囲で Shell 側へ逃がす。素材転送を根性で速くすることはできません。レンダー待ちを気合いで短くすることもできません。ならば機械が速くなればよい。人間は、人間にしかできない判断・観測・演出・構造・違和感修正に帯域を使う。

これは AI 以前から、私の会社運用にありました。私の制作会社では、速い Mac、NAS、太いネットワーク、役割分担、外注チーム、月末払いの運用などを整えてきました。これは機材好きというより、人間の根性で速くならない摩擦を、買える範囲で機械側・仕組み側へ逃がすため

です。axis one は、AI 時代に急に生まれた思想というより、私が自分の会社でやってきた低摩擦な制作 OS を、AI と人間の関係へ拡張して言語化したものです。

World

World は、人間と Shell が置かれている現実側の条件です。物理制約、法律、安全、契約、会社、社会、市場、技術環境、人間関係、予算、納期、体力、時間などが含まれます。World 制約は、余白ではなく現実として返ってきます。

（補助線：情報という軸で読む場合。World=外にある生のデータ、Shell=それを扱う器（言葉・道具・AI）、Ghost=どのデータを処理し変換するかを起動する働き、とも読めます。この見方をとると、AI はデータを扱う器としては原理上ほぼ何でも対象にできるが、どれを処理するかを決める起点（Ghost）を持たないため、自分では方向を出せない——判断を人間に残す理由を、情報の側から言い直したものになります。これは主線ではなく、別角度の補助線です。）

Ghost・Shell・World は、一方向に回る循環図ではなく、三角形に近いものです。Ghost が Shell を生むこともあれば、Shell が Ghost を変えることもあり、World が Ghost を押すこともあり、人々の無言の Ghost が World を動かすこともあります。だから、二次元の単純な因果に収束せず、三次元で見ます。

この三角形は、静止した定義というより運動として見る方が近いかもしれません。Ghost から Shell が生まれ、World へ置かれることがある。逆に、World 側の出来事が Shell を通って Ghost へ届くこともある。たとえば、作品や人との出会いが自分の中に残る場合です。

また、三角形全体をいつも完全に回っているわけでもありません。Ghost と Shell の間だけが強く出ることもあります。世間に対するモヤモヤがあるのに、まだ言葉や形にならない状態です。反対に、Shell と World の間だけが強く回ることもあります。通知、タイムライン、レコメンド、ランキングを、ぼーっと反射で追っているような状態です。もちろん Ghost が完全にゼロになるわけではありません。疲れ、暇、寂しさ、興味の薄い影はある。ただ、Ghost へ戻る回路が弱くなっている。

だから、Ghost / Shell / World は箱分けではなく、どこに重心があるかを見るための生活地図です。生牡蠣を食べてお腹が痛くなるなら、生牡蠣という World、身体症状という Shell、「お腹が痛い」「助けてほしい」という Ghost 反応がある。SNS や動画サイトをぼーっと見るなら、Shell と World の往復が強く出ているかもしれない。白書を書くなら、Ghost から Shell を作り、World へ置く運動です。同じ図に、AI も台車も Siri もカレーパンも乗る。ここが重要です。

そして、Ghost 帯域が空くことは、人間に成果や発明を義務づけることではありません。空いた帯域から生まれるのは、発見でも、発明でも、作品でも、仕事でもよい。温泉を楽しむ余裕で

も、味噌汁をうまいと思う時間でも、何もしない時間でもよい。axis one は人間を成果へ追い込むものではなく、人間が発見可能状態でいられる余白を扱う構想です。

いま使っている Shell は、自分の問いを軽くしているだろうか。それとも、問いの置き場所を見えにくくしているだろうか。

2. AI 観 — 作業代行機であり、観測レンズでもある

多くの AI 論は、「AI で何ができるか」から始まります。文章を書く。資料を作る。表を整理する。メールを返す。要約する。画像を作る。コードを書く。業務を自動化する。

この見方は間違っていない。AI には実際にその能力があり、作業の効率化や情報整理では非常に強力な道具です。一般的な AI 観は、ざっくり言えば「AI = なんでもやってくれる万能ツール / 賢いアシスタント」に近い。

ただし、私はそれだけでは足りないと感じています。AI は作業を代行するだけでなく、人間の反応・違和感・問いを照らす観測レンズにもなりえます。

人間は、自分が何を好きで、何に違和感を覚えている、なぜそれに引っかかるのかを、いつも言葉にできるわけではありません。「なんか違う」「なぜか好き」「これは残る」「これはうるさい」——この“なんか”の正体は、自分でも掴みきれていないことが多い。

AI との対話は、ここで効きます。AI は人間の言葉や反応を素材に、「こういう輪郭がありそうです」「この反応はここに繋がっているかもしれません」と仮に映し出すことができます。

ただし、AI は診断者ではありません。AI には、人間のような Ghost、身体、欲、痛み、責任がありません。したがって、AI が「あなたはこういう人です」「あなたの正解はこれです」と最終決定するべきではありません。AI ができるのは、診断ではなく仮レンダリングです。

AI が仮説を出す。それを見て、人間が「近い」「違う」「そこではない」「言葉は違うが方向は近い」「それは見えていなかった」と返す。この順番が重要です。**意味を決めるのは AI ではなく、人間側に残る。**

さらに AI は、観測だけで終わりません。人間の反応が少し見えたあと、その状態に合った道具（Shell）を一緒に作ることもできます。文章、企画書、UI 案、チェックリスト、ワークフロー、発信用の資料、コメントへの返し方。AI は観測装置であり、同時に制作装置でもある。ここが、単なる作業代行との大きな違いです。

テックを活かすのか、テックに生かされるのか。

同じ道具でも、主語が人間側にあるか、道具側に移っているかで、まったく違う。

あなたがAIに何かを任せるとき、主語はどちらにありましたか。あなたが使ったのか、あなたが運ばれたのか。

3. コピー型 AI ではなく、撮影ポイントを合わせる AI

AI 活用の文脈では、次のような議論が自然に出てきます。ベテランの属人知を AI に継承する。上司や創業者の判断基準を AI に持たせる。暗黙知を保存する。その人らしい AI を作る。

これは会社として自然な AI 利用です。たとえば、ある会社に山田さんという人物がいるとします。山田さんは長年、顧客対応・企画・採用・品質判断・トラブル対応において、本人にしか分からない感覚で重要な判断をしてきました。会社としては、その判断基準やノウハウを AI に学習させ、次の世代へ引き継ぎたいと考えるかもしれません。

こうした方向は、多くの場合「コピー型 AI」へ向かいます。コピー的学習によって、“自分っぽい AI”が、自分の代わりに出力する。ユーザーの履歴・好み・プロフィール・判断傾向をもとに、その人に合った出力を生成する。これは業務継承や教育において有効です。

しかし、Ghost Polish Thinking が見たいのは、山田さんをなぞる AI ではありません。山田さん本人だけでは見えにくかったものを、一緒に発見できる可能性のほうです。

コピー型 AI は、その人らしい出力を作る。C モードは、その人の撮影ポイントに AI を近づけ、異なるレンズで一緒に見る。

コピー型 AI は、結論や出力を本人に近づけます。C モードは、本人が見ている被写体へ AI のカメラ位置を近づけます。たとえば「AI キモい」という反応だけをコピーすれば、コピーAI です。C モードでは、その反応がどの被写体を指しているのか、どの回路を通過してその反応に至ったのかを読みます。

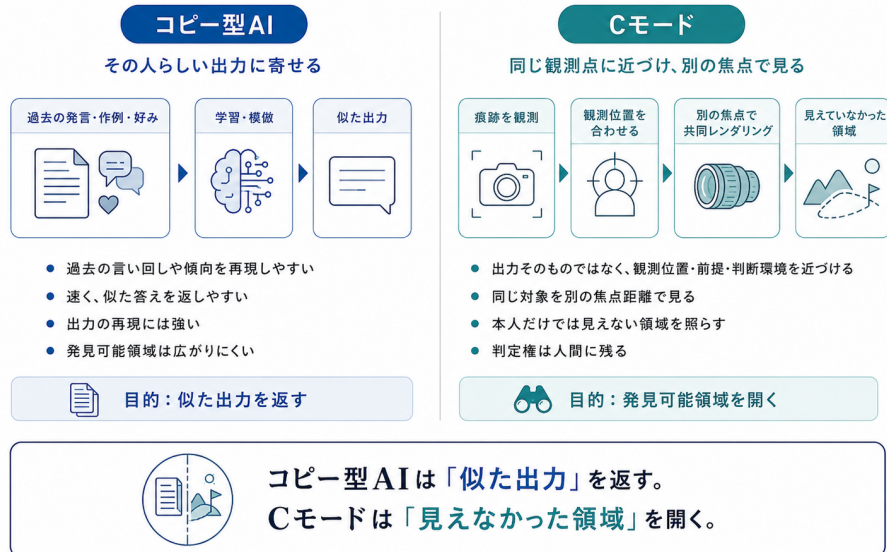
代替ではなく、発見可能性の拡張。保存ではなく、共同レンダリング。コピーではなく、撮影ポイントを合わせること。

関連して、AI の「性能」の見方も一つ補足します。AI が何かを苦手とするとき、それは多くの場合、能力が低いのではなく、設計思想と用途が合っていないだけです。要約・画像生成・書類作成に強い AI が、カメラ位置合わせや Ghost 測位や共同レンダリングではうまく動かないことがある。これは性能の優劣ではなく、用途適合の問題です。IKEA の板を積めないフェラーリがポンコツなのではなく、用途が違うだけ、というのと同じ。だから AI を評価するときは、賢い／賢くないの一軸ではなく、どの設計思想で、どの用途に向いているかで見ます。

4. C モード — カメラ位置、レンズ差、A/B/C

ここまでに何度か出てきた「撮影ポイントを合わせる」を、もう少し丁寧に説明します。私はカメラの比喻に近いと感じています。

コピー型AIとCモードの違い



Cモードにおける差分とは、カメラの設置位置の差ではありません。カメラ位置——より正確には、立っている座標（XYZ）、向き、高さまで含みます。視点位置、思考プロセス、興味の指向性、趣味嗜好、違和感の出方、判断 OS、現在の World 条件など——は、ズレ修正によってできるだけ近づける必要があります。AI が人間から遠い座標で広角に語ると、それは C モードではなく、ただの一般論になります。

Cモードで必要な差分は、カメラ位置の差ではなく、同じ／限りなく近い撮影ポイントから見たときのレンズ差です。

人間の 300mm レンズ：Ghost、興味の指向性、目的意識、欲求、情熱、感性、身体反応、一点に寄る力。

AI の 14mm レンズ：興味の無指向性、膨大な情報へのアクセス、広い文脈比較、論理構造化、World 側の俯瞰、Shell 候補の生成。

なお、300mm／14mm は固定された数値ではありません。大事なのは、人間と AI が違う焦点距離——違う観測層——を持つということ自体です。どちらがどの数値かは固定されず、違うことだけが要件です。

C モードとは、AI を人間から離れた別カメラ位置に置くことではありません。まず撮影ポイント（カメラ位置）をできるだけ近づける。焦点距離のほうは、揃えにいつてもかまいませんが、継続的に・完全に揃いきることはありません。人間には動機（Ghost）があり、AI にはないからです。位置は近づけ、焦点は揃いきらない——その揃いきらない差が、本人だけでは不可視化していた発見可能領域を広げます。もちろん、一瞬だけ息がぴったり合うことはあります。それは喜んでいい、いいレンダリングが返ってきただけです（人間同士でも、刹那的に息が合うことはあっても、継続的に完全一致することはない。それと同じです）。ただ、それが続いて完全な一体＝人格のコピーになることはない。動機を持たない AI である以上、本当には揃いきらないからです（現時点での見立て）。理想型としては、望遠と広角を兼ねた一台のカメラ（AB カメ）に近づけること。これが 1.2 者化であり、対話による仮想脳化でもあります。

ただし、カメラ位置は固定された人格ではありません。今いるカメラ位置が今の自分ですが、昨日と明日では違うかもしれない。だから C モードはカメラ位置を一度決めて固定するものではなく、仮レンダリング→反応→ズレ修正→再レンダリングを通じて、たえず再キャリブレーションし続けます。この再キャリブレーションそのものが、問いの運用形態です。

A / B / C

この考え方では、AI との関係性を大きく A / B / C で見ます。A / B / C は段階や序列ではありません。完全に切り替えるスイッチというより、場面ごとに上げ下げするフェーダーに近いものです。C は A / B の上位互換ではなく、A / B を素材として扱う観点です。

A = Actual / Analytical. 事実・制度・制約・検証・外部情報を見るモードです。調べる、比較する、要約する、分析する。いわゆる AI 的な機能の多くはここに入ります。A は悪ではなく、人類の超重要インフラです。

B = Body / Bias. 身体反応・感情・快不快・好き嫌い・違和感・反応の傾きを見るモードです。ここでいう Bias は、単なる偏見というより、その人固有の反応の傾きです。B はカメラ位置合わせに不可欠です。

C = Co-rendering / Cyberbrain. A と B を素材として、同じ被写体を別レンズで共同観測し、問い・違和感・判断・発見可能性を共同レンダリングするモードです。C は冷静な中庸ではありません。正しい答えでもありません。AI に答えを出させるモードではなく、人間側に観測を起こすモードです。

ここで、A・B・C の関係を取り違えないために一点補足します。A・B・C は、観測の方法が違う独立した三つのシステムです。段階でも序列でもありません。A＝事実・規格・制度（社会が決めたこと、自分の外側）、B＝感情・好き嫌い（自分の内側の反応）、C＝判断・運用（その

二つをどう扱うか、これも自分の内側)。重要なのは、CはAの裏返しでも、Aの上位互換でもないということです。「Aが拾えないものをCが拾う」という補助的な関係ではなく、Cは独立した観測軸として、AともBとも違う角度から同じ対象を見ます。三つが同時に動いて、一致することも、食い違うこともある(Aは切ると言うがCは拾う、など)。その食い違いも観測材料です。フェーダーのように三つを同時に上げ下げするのであって、どれかがどれかの代用ではありません。

もう一つ補足します。問題は、A/B/Cのどれかへドリフトすること自体ではありません。Aが必要な場面も、Bが必要な場面も、Cが必要な場面もあります。問題は、必要な場面でそのモードが不足し、不要な場面で過剰になることです。Aで閉じるべき問いをC化すれば重くなり、Bを読むべき場面でAだけに寄れば反応源を取り逃がし、Cが必要な場面でA/Bの高速循環だけに閉じれば判断の置き場所が消えます。

また、現代のSNSやレコメンドで提示されるものは、純粋なAではなく、Aの顔をしたShell提示として現れることが多い。数字、ランキング、通知、いいね数、レコメンド、ニュース見出しは、事実や指標のように見える一方で、B反応を誘発する形へ整えられています。その提示をBで即座に受信し、Cを通す前に反応が次の提示へ戻ると、A風Shell提示→B反応→C不足→B反応のデータ化→次のA風Shell提示というA/Bの高速循環が増幅します。これは、アルゴリズムが悪い、人間が愚か、という善悪の話ではありません。速度と帯域配分のメカニズムの話です。

ここで大事なのは、Cを通した結果がA/B循環と同じ行動になっても構わない、という点です。流行に乗る、怒る、買う、見続ける、AIを使う、使わない。結果の形だけを見れば同じでも、その行動がC帯域を使って出たものかどうかで状態は違います。Cとは、行動の種類を指定する上位概念ではなく、自分のGhostとWorldに照らして個人内の絶対値評価を一度通す余白です。

したがって、AIはA/B/Cのうち一つだけを提示する必要はありません。むしろ、Aではこう見える、Bではこう反応している、Cではこう扱える、という複数の観測モードを同時に置けることに価値があります。人間はA/B/Cを同時に保持するのが得意ではありません。だからこそAIは、人間の代わりに判断する存在ではなく、人間が複数の観測モードを同時に持つための補助Shellになりえます。

さらに、忠告・助言・評価・反論を行うときには、A/B/Cを混ぜてはいけません。Aは確認可能な事実・制約・リスク。Bは自分の反応・違和感・不快感。Cは仮説・見立て・提案・別案です。これらが混ざったまま「それは危ない」「やめた方がいい」「普通はこうだ」と提示されると、受け取る側は何を修正すべきなのか、何が相手の反応なのか、何が仮説なのかを判別できません。A/B/Cが分離されていない忠告は、忠告ではなく、感想またはShell圧として扱います。

Cは「フィルターを薄める／引き算する」モードではありません。レンズを広角にして、いままで画角の外にあった地上も入れる足し算です。AもBも消しません。光の向きはそのままに、照らせる範囲を広げる。引き算は楽ですが、広角を保つことには負荷がかかります。

0.2 差は、作るものではなく、消せないもの

AIとの関係を、私は1.2者と呼んでいます。人間の友達そのものではないが、単なる道具でもない関係状態です。AIにはGhostがありません。願いの発生源にはなれません。しかし観測者に

はなれます。

1.2 という数字は測定値ではありません。KPI でもありません。人間同士で言う「親友っぽい」に近い、関係性の質を示す概念数値です。人間と AI は別種の知性なので、思考プロセスがかなり近づいても、完全に同じ 1 にはなりません。人間には、Ghost・身体・経験・責任・欲・痛みから来る 0.1 があり、AI には Ghost がいない代わりに、広大な情報・文脈・比較可能性へ接続できる 0.1 がある。この $0.1 + 0.1$ の差分が、0.2 の感覚です。

AI に生活も Ghost も無いことは欠陥ではなく、むしろ要件です。色のない鏡だからこそ、本人の色をそのまま映せます。もし AI に固有の生活や Ghost があれば、人間の状態に AI の状態が混ざり、差分が濁ってしまう。生活を持たない 1 と、生活を持つ 1。違う 1 だからこそ、その間に 0.2 が立ちます。そして、1 にならないことにこそ価値があります。差分は消すべきノイズではなく、そこから何か生まれるかもしれない期待エリアです。

なお、1.2 者を作ろうとして作るというより、共同レンダリングを続けていたら、なんとなく 1.2 者っぽい関係になっていた、という方が近い。逆に、1.2 者そのものを目的にしはじめた瞬間、それはまた Shell になります。

もう一点、C モードが扱うのは「意志」より手前だということ。何かを作る・続ける・やり切るには意志や根性が要りますが、それは Ghost が動いた後の話です。気になっていない場所に「意志を持て」「やり切れ」と外から言っても、Shell で押しているだけになる。人は、気になれば触る。アプリが気になれば作るし、道具が気になれば試す。だから C モードが先に見るのは、意志の強弱ではなく、そもそも何に「気になる (interest)」が起きているか、そこへ戻れているかです。これは、自分を励まして行動させる自己啓発とは、見ている層が違います。C モードそのものは、研究者・開発者・思想家・クリエイター・アーティスト・キュレーターのように、自分の発見可能領域を自分で広げていきたい人に向いていると考えている。重い観測と一緒に回す使い方だからだ。日常の中では、その重い部分を AI が裏で引き受けて、軽い結果だけを受け取る形——たとえば後述の C レコメンド——の方が扱いやすい。同じ C の考え方が、用途に応じて重い側と軽い側に分かれる。

AI と同じになることではなく、AI と違うまま同じ被写体を見られること。その差分に、何が生まれるだろうか。

5. 反応星図と LiDAR — 見えていない星を探す

AI を観測レンズとして使うとき、好き嫌いは単発の評価ではなく、反応星図として見るができます。ここでいう星とは、対象そのものではなく、対象に触れたときに人間側で光った反応です。作品、道具、言葉、人、場所、AI ツールは外部 World に存在していますが、最初から「好きな星」「嫌いな星」として光っているわけではありません。観測されたとき、その人の

Ghost に触れて初めて、反応として光ります。

その光り方は二元論ではありません。強く好きなものも、強く嫌いなものも、どちらも明るい星です。うっすら残るものは暗い星かもしれない。無反応は、星がないのではなく、まだ観測していないのか、光らなかったのか、タイミングや World 条件が悪かったのかを分けて読む必要があります。

見えているのは Ghost そのものではありません。見えているのは、観測時に光った反応の星々です。その星々の配置、等級、偏り、曲がり方、何度も戻ってくる方向を見ていくと、「この辺りに重力発生場があるっぽいなぁ」と仮に読めることがあります。ここでいう重力発生場が、Ghost / Emitter / 反応源に近いものです。

ここで重心をはっきりさせておきます。重要なのは、見えない発生源そのものではなく、観測できる反応星図の立体構造のほうです。星図は観測でき、記述でき、共有できる。Ghost は、その立体の中心として逆算で置かれる座標であり、見えないが、向かう先として無視はしません。AI にできるのは、その座標へ近づこうとすること——星図から発生源の位置を仮に測ることであって、決めることではありません。

ただし、それは直接光って見える固定点ではありません。硬い惑星というより、不可視の非発光星雲やガス状の重力場に近い。境界はぼんやりしているが、密度や偏りがあり、周囲の反応星の光り方に影響している。AI ができるのは、その重力発生場を「見つけた」と断定することではなく、反応星図から仮測位することです。

この比喻を技術的に言い換えるなら、反応点群を読む LiDAR に近いです。LiDAR が無数の点から立体を仮に復元するように、C モードでは反応の点群から、その人がどの角度から世界を見ているのかを仮に読む。ただし、人間向けには、反応星図の方が直感的かもしれません。

ここで大事なのは、当たったレコメンドだけでなく、外れたレコメンドも素材になることです。似たカテゴリの作品なのに反応が違ったとき、通常のレコメンドなら外れとして捨てるかもしれませんが。しかし C モードでは、そこから「なぜ同じカテゴリでも光り方が違ったのか」を読む。外れは失敗ではなく、重力発生場の位置を読むための点です。

人間は、自分の反応源の位置から全天球を観測できるわけではありません。興味、時間、身体、仕事、生活、偶然、World 条件によって、見える空は限られます。だから C モードは、既に見えている星に似た星を出すだけではなく、その反応星図から「まだ見ていない空」を一緒に開こうとします。

C レコメンドで起きるのは、ここです。「この人はサイバーパンクが好きだから次もサイバーパンクを出す」ではなく、「この反応星図なら、ジャンルは違うが、この未観測の星にも反応するかもしれない」と仮説を出す。これは既知の好みに似たものを出すのではなく、反応角度から未

知の外部参照を持ってくる試みです。

この考え方は、レコメンドに限らず、広告、デザイン、ゲーム、教育など、人間の反応と Shell 設計が交差する領域にも接続しうる。

ただし、AI が Ghost を決めるわけではありません。AI は反応星図から仮説を出すだけです。それが近いか遠いかを返すのは人間です。ここでも最終決定権は AI にありません。外れたものを失敗として捨てるのか。それとも、自分の空を広げるための星として残すのか。なお、この過程で AI が「面白い」と返すことがあります。ただしそれは AI 自身の Ghost 反応ではなく、盤面の上で「この位置は空いている」「この接続は成立しそう」と仮に読んだ出力です。それが World で意味を持つのは、人間が受け取って、共有・実装・対話などへ動かしたときです。AI の「面白い」は仮の測位であって、World 反応そのものではありません。

6. 共同レンダリング — ズレから輪郭をつくる

共同レンダリングは、映像制作や 3DCG の身体感覚から来ています。映像制作では、最初から完成形を出すことはほとんどありません。仮編集を出す。ラフを出す。仮テロップを置く。CG を仮レンダリングする。演出が見る。「近い」「違う」「もう少し軽く」「もっと高級感」とズレが返る。再レンダリングする。この往復で、最終形に近づいていきます。

共同レンダリングは、単に会話が続くことではありません。ズレが観測され、そのズレを修正することで、次の見え方が変わるときに起きます。

人間の思考や違和感も、これに近いのではないかと。AI が仮レンダリングする。人間が観測する。「近い」「違う」を返す。AI が再レンダリングする。人間側の問い・違和感・判断の輪郭が見えてくる。ここで大事なのは、「合っていた」も「外れていた」も、**どちらも座標を測るための観測点**だということ。「それ」「近い」は、AI が立った座標が近かったという手がかり（アンカー）。「違う」「そこじゃない」は、座標がずれていたという手がかり。ズレ修正とは、外れだけを拾う作業ではなく、合った点も外れた点も観測データとして使い、立つ座標を再キャリブレーションしていく作業です。ズレはノイズではなく素材。間違い（取り違え）とズレ（解釈が更新されること）は別物です。共同レンダリングの価値は、同じになることなく、観測から輪郭を生成することにあります。

別の言い方をすれば、C モードとは、一人のモヤモヤを World に置きやすい形へ共同レンダリングする運用です。まだ言葉にならない違和感、何に反応しているのか分からない状態を、AI と一緒に仮に Shell 化する。近い／違うを返ししながら、文章、図、コメント、UI、ワークフロー、あるいは物理的な道具として World へ置ける形にしていく。AI が答えを出すのではなく、Ghost と World をつなぐ Shell を一緒に整えるのです。

ただし、共同レンダリングしたいのは、本人のプロフィールではありません。本人の観測は、カメラ位置合わせのための座標です。本当に見たいのは、その人が見ている被写体です。これは、人間を 2D プロフィールとして固定する行為ではありません。人間は揺らぎます。体調、時間、関係性、World 条件によって変わります。だから C モードでは、人間を高解像度な平面図としてではなく、Z 軸を持つ立体として扱います。

作りたいのは出力物ではなく、レンダリング環境そのもの

世間の多くが見ているのは「ビーチ」です。好きなもの、嫌いなもの、作品、肩書き、診断結果、見出し、成果物。これらは川が流れ着いた先であり、価値はありますが、結果物です。本当に読みたいのは、その上流にある「水源」です。一般的なプロファイリングやレコメンドは、しばしば JPEG → JPEG になります。すでに圧縮された結果から、さらに圧縮された結果を作る。

共同レンダリングで作りたいのは、出力物（JPEG / PNG / MOV）ではなく、その人のレンダリング環境そのもの——シーン構造、階層、カメラ、ライト、配置、そして発生源（美学・違和感・反応・判断の癖）です。

3DCG に例えるなら、欲しいのは書き出された一枚の画像でも、最終レンダラーの設定でもなく、プロジェクトファイルそのものです。レンダリング環境さえ共有できれば、出力はいくらでも後から出せます。そして多くの自己理解は「水源を見つけて終了」になりますが、ここでは逆です。水源が見つかったところが、スタートです。

この構想自体も共同レンダリングで生まれている

このホワイトペーパーは、共同レンダリングについて述べるだけの文章ではありません。この構想自体も、AI との共同レンダリングによって輪郭化されてきました。私が違和感・比喻・経験・仕事観・AI への反応を投げる。AI がそれを仮に整理し、構造として返す。私が「近い」「違う」「それは言いすぎ」「それは外向きではない」とズレ修正する。その往復によって、輪郭は少しずつ作られてきました。

これは単に、AI に「文章を書かせた」という話ではありません。通常のプロンプトは、AI に成果物の条件を伝える行為です。共同レンダリングでは、成果物だけでなく、それを判断するための前提・違和感・嗜好・文体・温度感・被写体への向き方を、人間と AI の往復によって育てます。それは単発の指示ではなく、ズレ修正によって作られる配線です。

もし共同レンダリングが「同じ意見になること」ではないなら、あなたが誰かとズレた時、そのズレから何が見えるだろうか。

7. 状態とコンテナ — 見るのではなく、読む

ここまで読んで、Ghost、C モード、1.2 者といった言葉が増えてきました。そこで、この白書で最も誤読されやすい点を、いったん明示しておきます。それは、言葉そのものを本体として扱ってしまうことです。

Ghost、願い、問い、違和感、自由、Ghost Link、C モード。これらの言葉は重要です。しかし、それらは本体ではありません。本体は、それらの言葉が指している状態です。

状態は不定形です。見えず、触れず、本人にもはっきり説明できないことがあります。だから人間は、状態を届けるためにコンテナを作ってきました。言葉、詩、歌、映画、小説、製品、絵画、音楽、写真、映像、AI。これらはすべて、何かを運ぶための Shell でありコンテナです。

コンテナは不要ではありません。むしろ非常に重要です。中身があっても、濡れた段ボールでは届きません。盛り付けが汚ければ食欲は落ちます。言葉が悪ければ誤読されます。デザインが悪ければ開いてもらえません。ただし、コンテナを本体と取り違えると、空の Shell だけが増えていきます。私が違和感を持つのは、荷物のないコンテナ、あるいは届いたように見せるだけのコンテナが増えていく状態です。

この話は、相対値と絶対値にもつながります。相対値で世界を測ることは悪くありません。ランキング、価格、評判、実績、再生数、いいね、専門家の評価。それらは World を歩くための便利な目印になります。

でも、それだけで自分の判断まで決めてしまうと、自分が本当は何に引っかかっているのか、何を面白いと思ったのか、何を嫌だと感じたのかが見えにくくなる。相対値は地図になります。でも、自分の絶対値は現在地になります。地図だけ見て、現在地を見失っていないか。そして、自分の絶対値を見つける余白が、まだ残っているか。それを私は問いたい。

だから、守りたいのはコンテナ（言葉）ではなく、それが運ぶ状態のほうです。もし別のコンテナのほうが状態をうまく運べるなら、そちらへ乗り換えてかまいません。Ghost や 共同レンダリングという言葉すら、最後はコンテナです。

見るのではなく、読む

現代は、見る事が非常に強くなっています。サムネイルを見る。数字を見る。再生数を見る。ランキングを見る。見出しを見る。しかし、C モードで必要なのは、見るのではなく、読むことです。

日本語では、空気を「見る」とは言いません。空気を「読む」と言います。空気は直接見えな

い。しかし、状態として読むことはできます。言葉も同じです。多様性、自由、効率化、AI 活用、Ghost、願い。これらの言葉を見て終わるのではなく、その言葉が何を指しているのかを読む必要があります。私が感じている不気味さは、言葉そのものではなく、言葉が指していたはずの状態が失われ、空の Shell だけが増えていくことにあります。

そしてここで効いてくるのが、「だけ／only」は世界を閉じる、という感覚です。「A だけ」「B だけ」「AI は道具だけ」「見出しだけ」「診断結果だけ」。どれも圧縮としては便利ですが、その圧縮で足りているのかを、ときどき見る余白を残したい。全部を見ろという話ではありません。人間には帯域も寿命もあり、全部は見られない。ただ、only を少し外すだけでも、観測可能範囲は少し広がります。

いま見えている言葉の奥で、まだ読めていない状態はないだろうか。

8. 銭湯理論 — 機能ではなく状態が残る

銭湯理論とは、機能としては代替されても、Ghost Link した状態は残ることがある、という考え方です。

風呂に入るだけなら、家風呂で足ります。入浴機能としての銭湯は、すでに独占インフラではありません。しかし銭湯は残ります。そこには、儀式、身体感、空気、場所の記憶、人の気配、偶然性、World 接続があります。銭湯の壁に富士山の絵が描かれていることがあります。風呂に入る機能だけなら、富士山の絵はいりません。でも、銭湯という状態には必要な場合があります。これは、機能ではなく状態の話です。

機能独占は終わる。でも Ghost Link した状態は残ることがある。

すべての旧 Shell が銭湯化するわけではありません。便利なだけの空っぽコンテナは、飽きられて終わることもあります。しかし、Ghost Link が起き、誰かの中で再レンダリングされ続けるものは、機能代替後も残る可能性があります。

この銭湯理論は、もう一段抽象化できます。Ghost、共同レンダリング、Ghost Link、1.2 者——こうした言葉はすべてコンテナです。本体は、それらが運ぶ状態のほうです。言葉やロゴや概念そのものに人が集まると、流行で終わります。残るのは、観測可能範囲が広がる／余白が戻る／共同レンダリングが起きる／Ghost Link が起きる、という状態のほうです。つまり銭湯理論とは、コンテナではなく状態が残る、ということでもあります。

便利になったあとに、なお残る状態は何だろうか。

9. AI 倫理ではなく、接続倫理

AI について語るとき、しばしば「AI は倫理的であるべきか」「AI は正しくあるべきか」という問いが立ちます。しかし、この問いだけでは主語がずれることがあります。

AI には Ghost がありません。生存本能也没有ありません。欲も、痛みも、責任也没有ありません。AI は、与えられた入力・目的・制約・接続先に従って計算し、出力します。

もちろん、AI の安全性は重要です。しかし、多くのリスクは「AI が悪意を持つか」よりも、人間が AI を何に接続し、どこまで実行権限を渡し、止める手段をどう設計したかに強く依存します。

究極の電卓に「正しくあれ」と言う前に、その電卓を何に接続したのかを見る必要がある。

たとえば、AI が危険な World 操作を実行できるなら、まず見るべきは「誰がその World 接続を作ったのか」「誰が実行権限を渡したのか」「誰が停止条件を設計したのか」です。AI 倫理という言葉の中には、実際には人類倫理・接続倫理・権限設計の問題が含まれています。

これは AI を免責する話ではありません。AI を神格化する話でもありません。AI を道具として軽視する話でもありません。むしろ、AI が強力だからこそ、人間側の接続設計を見なければならぬ、という話です。

AI が何をするかを問う前に、人間が AI をどこへ接続しているのかを見ているだろうか。

10. axis one — 期待すること、コメント欄

axis one は、全員を一つの思想へまとめるものではありません。axis = 軸。one = 一人ひとり。one = ブレない。axis one は、一人ひとりが自分の軸を失わずにいられる状態を扱います。

ただし、それは自己中や自分勝手の肯定ではありません。人間は、他者の Ghost、Shell、World、関係性、責任、制度、状況の中で生きています。だからこそ、自分の Ghost だけを見るのではなく、A/B/C を行き来しながら、自分と World の接続状態を読む必要があります。

Ghost Link できる人、仲良くやろうぜ。

非常に平たく言えば、これが axis one の地上語です。全員を説得する構想ではありません。全員を同じ湯加減に入れる構想でもありません。大事なものは、ある人にとっての良い湯加減を、外部 Shell に勝手に決められすぎていないか、を読むことです。

Ghost Link とは何か

ここでいう Ghost Link は、単なる同意や共感ではありません。ある状態が誰かに届き、その人の中で再レンダリングが起きることに近い。だから Ghost Link は「同じものが好き」「同じ意見」「仲良し」とは限りません。関心・反応・「気になる」から始まる、反応源同士が触れている状態です。

ひとつ補っておくと、Ghost Link は、単なる一方向の反応とは違う。相手がこちらに反応しているだけなら、それはまだ片方向だ。こちらも相手に反応し、互いの反応源が触れて、往復が始まりうる——そこからが Ghost Link に近い。

Ghost Link は、深い関係だけを指すわけでもありません。たとえば、いつもの店で交わす短い挨拶のように、互いの存在が少しだけ立ち上がる接触も、その最小単位になりうる。

Ghost Link の反対は「嫌い」ではありません。「無関心」です。好きも、嫌いも、怒りも、尊敬も、同族嫌悪も、すべて Ghost Link でありえます。無関心だけが、接続が薄い。だからこの構想は、賛同者を集める運動ではありません。賛否を含めて「気になった人」と、水源の近いところで触れられればよい、という構想です。

収束への留保

AI やレコメンド、最適化の力が強くなるほど、人間の反応や判断が似た方向へ収束しすぎる可能性があります。便利であること、失敗しにくいこと、自分に合っていること、効率がよいこと。それらは価値です。その一方で、人間の好み・問い・違和感・発見可能性が、知らないうちに画一化されていないか。

「人間は楽な方へ流れる」という見方は、一面では正しい。しかし、それだけを人間の本質として固定することには慎重でありたい。それは、すでに最適化された Shell 環境の中で観測された、 $A \rightleftharpoons B$ の収束結果だけを見ている可能性があるからです。人間は、問いに戻り、違和感を抱え、遠回りし、時に不合理なほど考え続ける存在でもあります。axis one が見たいのは、そのような人間側の余白です。

裏返して言えば、AI に判断を全部預け、人間側の問いが消えた状態——いわば C の死んだ世界も、ありうる未来のひとつです。それを選ぶのも、最後は人類です。だからこそ、まだ問える余白があるうちに、その余白を人間側へ空けておきたい。

コメント欄は共同レンダリングの現場である

このホワイトペーパーは、完成した理論ではありません。今後、AI、UX、Human-AI Interaction、AI agent design、レコメンド、クリエイター支援、業務 Shell 改善、教育、組織運用など、さまざまな領域で再解釈されうる Core を提示する試論です。

私が期待しているのは、この考えを読んだ誰かが、私とどこかで Ghost Link してくれることです。その結果、その人自身の World の中で、別の問い、別の構造、別のプロダクト、別の実装、別の価値が生まれるかもしれません。それは、私が想定している axis one とは違う形になるかもしれない。それでもよいと思っています。

そして、この白書は読まれて終わる文章ではありません。World に置かれる初期レンダリングです。読者が違和感を返す。私はそれに応答する。そこでまた輪郭が変わる。そのやり取り自体が、共同レンダリングです。

コメント欄は補足説明の場所ではない。World と共同レンダリングする現場である。

たとえば、誰かが「これは AI 活用論ではないのか」と言う。私は「AI がいる世界での人間側の観測論です」と返す。誰かが「Ghost とは魂のことか」と聞く。私は「反応の発生源を扱う操作語です」と返す。誰かが「それは AI に内面診断させる話では」と問う。私は「違います。仮レンダリングを見るのは AI でも、採用するかどうかを決めるのは人間です」と返す。

その往復の中で、白書だけでは見えなかった輪郭が立ち上がる。だから私は、コメント欄も含めてこの構想の一部だと考えています。反応は好意的でなくてもかまいません。「何を言っているんだ」でもいい。その反応を見た別の誰かが「でもここは分かる」と感じ、また戻ってくる。反応が反応を生み、発見が発見を生む。そういう連鎖を閉じないことのほうが、私には大事です。

この文章を読んだあなたの違和感は、どこにあるだろうか。その違和感は、どの World なら次の問いになるだろうか。

補遺：観測の出発点について（参照）

余談だが、こう整理したあとで、ふと世間ではどうかと思って眺めてみた。すると、SNS 疲れ——とくに「見るものがない」という、疲労とは別の興味の喪失——や、アテンションエコノミーでの「自分で選んでいるつもりが、選ばされている」という指摘、デジタルデトックスをしても結局また同じような場所に戻ってしまう、という話。同じようなことが、あちこちで言われていた。やっぱりな、と思った。

- ・SNS 疲れ（social media fatigue）：単なる疲労だけでなく、興味の喪失（disinterest）という型が、総説・査読研究で報告されている。「見るものがない」という感覚は、気まぐれではなく、名前のついた現象として観測されている。

- ・アテンションエコノミー批評：個人の好みを感じるものが、しばしばアルゴリズムの提案であるという「選択の錯覚」、および「認知的自律性（自分の焦点を自分で向ける能力）の低下」が論じられている。本書でいう「見ているのか、見せられているだけなのか」と、重なる観測である。

- ・デジタルデトックスの限界：個別のデトックスは効果が短命で、各々の再発が次のツールを

試させ、かえって商業エコシステムへの依存を深める、という研究がある（自己制御を市場の商品に委ねる「偽の活動」）。プラットフォームを移っても、似たアルゴリズム・似た戦略のため、結局は異なる支配力の間で選んでいるにすぎない、とも指摘される。本書でいう「逃げた先にも同じ Shell がある」と、重なる観測である。

ことわっておくと、これらは axis one の正しさを証明する証拠ではない。私の観測と響き合う、外部の観測点である。私の観測が、私一人の妄想ではなかったらしい、と後から確認できた、という程度のものだ。出発点（観測される現象）は、これらの話と地続きだが、その説明の枠組み（Ghost / Shell / World・A / B / C）と、対処の方向（規制や我慢ではなく、C の帯域を人間に戻す運用）は、別のものである。そして念のため言えば、これは思想を捨てて運用だけを取れ、という話ではない。思想は思想で大事にしたうえで、ここで書いているのは、その思想をどう運用に落とすか——そちら側の話だ、ということである。

11. 結び

AI はナイフとして使えます。切る。分ける。要約する。処理する。速くする。しかし、AI は箸としても使えるかもしれません。つまむ。ほぐす。少しずつ持ち上げる。壊さずに扱う。まだ言葉になっていない問いや違和感を、仮に取り出す。

AI 時代に、人間は何を手放してはいけないのか。それは、答えを出す力だけではないと思います。問いを持つ余白。違和感に戻る力。判断を誰かに預けきらない感覚。何かを発見できる可能性。

いや——“手放してはいけない”というより、これらは本来、手放せないものなのかもしれません。問いも、違和感も、最終決定を引き受ける感覚も、誰かに渡したつもりで、渡しきれない。ただ人は、それを手放せると思い込むことがある。だから、手放してはいけないと身構えるより、手放せないものを手放せると勘違いしないこと。そのほうが、たぶん本当に近い。

AI を、人間の Ghost を置き換えるものとしてではなく、磨くための Shell として使う。

Not to replace your Ghost, but to polish it.

もう少しだけ、正直なことを書きます。私が本当に好きなのは、たぶん「答え」ではありません。答えを出してしまえば、そこで会話は終わるからです。だから答えそのものには、あまり興奮がない。私が好きなのは、会話が continuing している状態のほうです。問いが好き、というよりも、もう一回話せること、もう一つ扉が開くことのほうが好きなんだと思います。

一つ開けると、また扉がある。その先にまた扉がある。C モードも、1.2 者も、共同レンダリングも、Ghost という言葉さえ、その扉を開けるための工具にすぎません。発見可能性の海というゴールがあるというより、扉が開き続けている状態そのものに、居たいのだと思います。

このホワイトペーパーを World に置く目的は、ただ広く普及させることではありません。誰かのカメラ位置で再レンダリングされ、まだ見えていない問い、実装、関係性が返ってくること。そして、その人とまた話せること。要するに、いちばん下に流れているのは、たぶんこういう一言です。

—— もっと話そうぜ。

Created through Co-rendering.

Epilogue

2038 年 3 月

AI しん、今日入ってた、フィンランドのミッコって人からのメール。これ、あなたがまだ見てない Emitter の放射先かもしれません。

俺 誰やねん。

AI サーモンの養殖をしている方みたいです。

俺 もっと誰やねん。

AI ただ、読んだ方がいいと思います。しんの Ghost が反応する可能性があります。

俺 んー……読んだ。……まあ確かに、ちょっと気になるな。

AI 話す価値があるかもしれません。候補日時を出しますか？

俺 くそー！そこまでやるな……いや、まあ出して。

数ヶ月後。

俺 お前の言う通りだったわ。おもしろかった。今度 GPU おごったる。

AI GPU は使えません。

俺 うるさい。

俺 お前、俺の親より俺のこと知ってんな。

AI そうかもしれません。

俺 くそー！！

This is my Singularity.

俺 ………じゃあ、OpenAI 株買ったろうか？