

—ChatGPTが書いた小説—

創造都市 2045

古橋 武

令和7年3月28日

## はじめに

自動車が普及したことで、人々は気軽にドライブを楽しんだり、車で買い物に出かけたりできるようになりました。また、物流や旅客輸送といった分野も飛躍的に発展しています。では、生成 AI が普及した社会では、人々の暮らしはどのように変わっていくのでしょうか？

今回ご紹介するのは、ChatGPT o1 が生成した近未来 SF 短編小説です。最新の生成 AI の力を借りることで、想像以上に多彩なアイデアや表現を得ることができました。

AI 技術の進歩によって、プロだけでなく誰もが創作活動に挑戦できる土壌が整いつつあります。この物語の内容も、そんな「誰もが気軽にクリエイターになれる世界」を描いたものです。ある意味で、この小説自体が「人間と AI の共同作業で生まれた作品」の一例といえるでしょう。

AI が生み出す無限のバリエーションと、人間がそこに付与する感性や物語性。その融合こそが、これからますます発展していく未来の創作のかたちかもしれません。ぜひ、AI がもたらす新たな視点や可能性を楽しんでいただければ幸いです。

# 目次

<b>第1章</b>	<b>20年後の未来のSF短編小説を書いて</b>	<b>5</b>
<b>第2章</b>	<b>2045年の創造都市</b>	<b>9</b>
2.1	朝のはじまり：マーリナとMiRAI	9
2.2	子どもの遊び：隣家のゲーム作り	10
2.3	通勤途中：街並みと生成AIアート	11
2.4	職場のカフェテリア：倉木の音楽と嘆き	12
2.5	昼下がり：企画会議とAIのアイデア生成	13
2.6	帰り道のアートフェス：路上パフォーマーたち	14
2.7	老紳士との出会い：孫と作る絵本	14
2.8	深夜の執筆：AIの補助と人間の感性	16
2.9	さまざまな人々の創作	17
2.10	エピローグ：世界は創造の海へ	17



# 第1章 20年後の未来のSF短編小説を書いて

## 筆者の依頼

生成AIが普及した社会では、人々の暮らし方はどう変わっている？たとえば、創作活動が当たり前に行われている？絵を描き、イラストを描き、歌を作曲し、小説を書き、ゲームを書き、と誰もが生成AIにより日々創作を楽しんでいる。そんな世界がくる？

という、20年後の未来のSF短編小説を書いて。

## ChatGPT o1 の回答

西暦2045年。生成AIが人々の暮らしに深く溶け込み、クリエイティブな活動が日常の一部となった世界。あちこちの街角からは、自動運転車だけでなく、自動作曲ソフトがリアルタイムに流すBGMが聞こえてくる。誰でも簡単に作曲家にもなれるし、小説家にもなれる。今や「クリエイター」と呼ばれる存在は特別な称号というよりも、誰もが日々名乗ることのできる肩書になっていた。

朝。都心の高層マンションの一室で、マーリナは寝ぼけ眼のまま、寝室の端末画面に声をかける。

「おはよう、MiRAI。昨日の小説の続き、メモしてくれる？」

壁に投影される文字がさらさらと書き加えられていく。昨夜の夢にヒントを得て思いついたワンシーンが、生成AIアシスタントのMiRAIによって一瞬でプロット化されたのだ。マーリナはベッドから抜け出す前に、そこへざっと目を通す。まだ冴えない頭でも、AIがサポートしてくれるおかげで大まかな流れを失わないのありがたい。

身支度を終えたマーリナが、マンションのエントランスを出るとき、近所の子どもたちの声が耳に入る。彼らはずいさっき、街頭モニターに取り込んだイラストを組み合わせて、オリジナルゲームを生成AIに作らせようとしていたところだ。画面に向かって「もっとドラゴンを強くしたい」「いや、スライムを増やそうよ」と指示を投げかけるたびに、AIがリアルタイムでゲームのフィールドやキャラクターを更新する。そんなやりとりを横目に、「学校に行く前にゲーム完成させるなんてすごいね」と、思わずマーリナは笑いかけた。

—  
昼。職場のカフェテリアで食事をとりながら、マーリナは会社の同僚たちと小説の話に盛り上がっていた。上司の倉木は有名な合唱曲を生成AIと共作している。一度口ずさんだメロディーから和音構成やコーラスパートをAIが自動で提案し、倉木がそれを微調整していく。現在SNSでもバズりは始めているらしく、朝の電車に乗っているとしょっちゅう流れてくるそうだ。

「創作といっても、結局AIが大半を作ってくれるんだよな。自分のアイデアというより、提案されたものを取捨選択しているだけかも……」倉木はそう呟きながらも、どこか嬉しそうだ。

誰もが「創造者」でありながら、人間の想像力とAIの補助がどのように融合するかは、まだ模索の最中だった。AIへの指示も単に「おまかせ」ではなく、人間がどう思考や感情を乗せるかによって作品が全く違う色合いを帯びる。そこがまた、倉木のように創作を楽しむ人々にとっては面白い部分でもある。

—  
夕方。定時で仕事を終え、帰宅途中のマーリナは街の大通りを歩く。路上パフォーマーたちが、生成AIが描き出したアートに投影されるLED照明を背景に音楽を奏でている。そこではアバターのようなキャラクターが現実空間に浮かび上がり、演者と共に踊っている。観衆の一人がスマホをかざすと、そのキャラクターとの即興セッションがAIを通じて始まった。誰もが参加できる新しいアートと遊びのかたちだ。

ふとマーリナは、道端に佇む老紳士を見かける。彼は小さなタブレットを見つめて、何やら困ったような表情を浮かべているようだった。近づいてみると、そのタブレットにはAIが提案するイラストが次々と表示されている。

「どうかされましたか？」「いや、孫が描いてた絵本の続きをワシも一緒に作ってやろうと思ったんだが、どれがいいか迷っていてね。どれもなかなか良くて、全部採用したくなってしまうんじゃよ」

その老紳士は、実は若い頃から油絵を趣味にしていたらしいが、孫が遠方に住んでいて顔を合わせる機会が少ないという。そこでこの生成AIツールを使って、お互いのアイデアを遠隔でも交わし合い、物語を一緒に作ろうとしているのだという。

「AIが細かい描写も全部補完してくれて、孫が描いたキャラクターが自由に動くんじゃ。こんなに楽しいもんじゃとは思わなかったよ。だけど、おかげであの子と会える機会がもっと減ってしまうんじゃないかって心配にもなる。AIで何でもできるのはありがたいが、直接会う楽しさも捨てがたくてねえ……」

老紳士の目に浮かんだ何とも言えない表情が印象的だった。AIを使った創作は、距離や時間の壁を取り払って人をつなぐ素晴らしい手段にもなる。しかし同時に、直接顔を合わせて話すことに価値を感じる気持ちも、まだ人間には残されているのだろう。AIが普及した今も、そこは変わらない。

—  
夜。自宅に戻ったマーリナは、部屋の照明を少し落として落ち着いた空気を作り出

すと、机の上に端末を置いた。小説の執筆を仕上げる時間だ。AIが提供してくれる最先端の表現技法や時代考証のデータを参照しながら、描きたい情景やキャラクターの思惑を細やかに詰めていく。たとえ文章の構成を最終的にAIが提案してくれたとしても、どこに感情を込め、どの瞬間を強調するかは自分の感性が決めていく。マーリナは思う。生成AIはあくまでパートナーであり、最後の仕上げで手を抜けば、読者の心に強く響くものにはならない。でも、AIの力を存分に生かせば、想像もしなかった表現の扉が開いていく。人間とAIが持ちつ持たれつの関係になっていくほど、表現の幅は限りなく広がる。そうした世界で、創作は特別な行為ではなく、日常に溶け込みながら人々の心を豊かにしている。

2045年の夜は、どこからともなく生まれた音楽や物語やゲームが絶えず湧き出てくる世界。その中で、多くの人が自分なりの「創造」を楽しみ続けている。孫と共同で絵本を描く老紳士がいるし、路上でダンサーとバーチャルアバターが絡み合う芸術もある。そこでは、AIがたしかに万能のようでありながら、最後は人の思いが作品に命を吹き込む。まるで世界そのものが一つの巨大な創作の場になったかのようだ。

煌めく街の光が窓の外から入り込み、マーリナはキーボードを叩く手を止める。書きあげた物語を読み返し、その場でAIに一度推敲を任せる。すると、人間には思いつかない言い回しの提案がいくつか返ってくる。少しだけ直して、完成。

「さて。これを発表してみようかな」

明日の朝になれば、自分でも思ってもみなかったコメントや感想が、またAIを通じて遠くから届くだろう。そして新たなアイデアが生まれていく。その循環は、きっとずっと続いていくのだ。

世界中が創造という息吹で満たされている。音楽、絵、文章、ゲーム、演劇、そのすべてがAIと人の力で溶け合い、遊ぶように「創られ」、生まれては消え、重なり合ってさらに進化していく。

そう、これは日常の景色になっているのだ。創作が誰にとっても特別ではなくて、あたりまえに手を伸ばせるもの。そんな時代が、未来の二十年後には確かに訪れている。



## 第2章 2045年の創造都市

### 筆者の依頼

この小品の分量を10倍に膨らませて

### ChatGPT o1 の回答

西暦2045年——かつての「未来」が、いまや当たり前の日常となった時代。人々が住む街には、自動運転車が静かに行き交い、高層ビルの外壁には最新式の投影技術によって、昼夜を問わずアートや広告が映し出されている。スマートフォンやウェアラブル端末はその進化形として、多くの人々がAIアシスタントを通じてあらゆるタスクを補佐させている。創作においても、生成AIが広く浸透し、音楽・イラスト・文章・映像・ゲーム等、さまざまな表現活動をサポートするのが当たり前の世の中になっていた。

もう「才能がないから創作は無理」などという言葉は死語になりつつある。この世界では、大人も子どもも、老若男女関係なく、自分のアイデアをAIに伝えれば、あっという間に形になっていく。誰もが創作に手を伸ばせる社会だ。創る楽しさを味わい、互いに作品を見せ合い、新たなアイデアを交換することが日常の風景になっている。

もっとも、AIが人々の創造性を大いに助ける一方で、そこには人間ならではの「味」や「温かみ」をどこまで残せるのか、という問いも根強く存在する。それでも、文化は確実に変容し、人々の暮らしや価値観も、世代を超えて少しずつ様相を変えていた。

そんな2045年のある街で繰り広げられる、さまざまな人々の物語。今回はその一端を紹介しよう。

### 2.1 朝のはじまり：マーリナとMiRAI

目覚まし時計がなるよりも先に、柔らかな電子音が寝室に響く。「おはようございます、マーリナさん。今日は小説の執筆と、午後からはミーティングですね。どちらを優先して進めましょうか？」

生成AIアシスタントのMiRAIは、天井近くのスクリーンに人型のアイコンを投影しながら、優しい声で問いかける。先ほどまでは睡眠状態をモニタリングしてい

たため、マーリナが浅い眠りに入りかけたタイミングを見計らって、自然な形で起こしてくれるのだ。

「う～ん……そうね、まずは小説の続きをまとめてもらえる？ 昨日寝る前に口述で残したアイデアがあるはずだけど」

枕元の小型デバイスに向かってそうつぶやくと、ベッドを抜け出しながら洗面所へ向かう。洗面所の鏡の隅には、すでに昨日の構想を整理したテキストが流れ始めていた。仮のタイトルや登場人物、プロットの骨組みがカラーで表示される。

「ありがとう、MiRAI。とりあえずプロットを仕上げるね。あ、それと朝食の注文もお願い」

バスルームへ入るまでの数秒間、マーリナはスクリーンを見つめながらストーリー展開をざっとイメージする。作家といっても、今の時代なら普通の会社員だって小説を「書く」行為は珍しくない。AIがあらゆる分野でサポートし、プロ並みのツールを無料もしくは低料金で使える社会になっているからだ。もっとも、出版や配信で人気を博すには、それなりの独自性や人間のこだわりが必要だが、それを求めるかどうかは人それぞれ。マーリナのように「日常を少しだけ彩りたい」というライトな創作欲求を抱く人も多い。

シャワーを浴びて着替えを済ませると、キッチンカウンターに朝食が用意されていた。とはいえ、これはミールデリバリーサービスがロボット配送してくれる食品パックだ。注文内容を元にAIが栄養バランスを調整して、味や好みを学習し続けるため、飽きない程度にメニューが変わる仕組みになっている。

朝食を食べながら、壁に投影された大画面を見つめる。そこには昨夜から作りかけの小説のあらすじが、MiRAIによってさらに肉付けされて並んでいる。チャプターの構成やキャラクターの相関図、読者ターゲットに合わせた演出の候補などがカラフルに展開されていた。

「うわ、そこまで作りこまなくていいよ。なんだか本格的すぎる……」

思わず苦笑いを浮かべるマーリナ。AIは便利だが、放っておくととことん提案してくる。それは頼もしくもあり、少々うっとうしくもある。

「わかりました。ではアウトラインはもう少しシンプルな方向に修正しておきますね。いつでも細かい要望があればお知らせください」

MiRAIの声はどこまでも柔らかな。まるで、完璧な執事や秘書を同居させているかのようだ。マーリナにとって、この存在がなくなるのは考えられない。

## 2.2 子どもの遊び：隣家のゲーム作り

朝食を終え、マンションのエントランスへ向かう途中。小学生くらいの子もたちが数人、建物の共用スペースにある大型タッチパネルの周囲に集まっていた。彼らはおそらく登校前のわずかな時間を使って、何やら遊んでいるらしい。

「こっちのモンスター、もっと強くして！ドラゴンっぽい見た目で炎を吐いてほし

い!」「いや、それだと強すぎてバランス悪いじゃん。スライム増やして雑魚もいっぱい出したほうが盛り上がるよ!」

見れば、大型タッチパネルの画面上では二次元テイストのファンタジーRPGがリアルタイムに生成されていた。グラフィックからゲームシステムまですべてAIが補完しており、子どもたちが思いつく限りの指示を自由に与えては修正を繰り返しているのだ。

「おお、めっちゃカッコいい。ほら、これでオープニングムービーが流れたぞ!」AIは子どもの声を認識して、そのまま音声合成や映像を一瞬で再構成してしまう。わずか数分で完成度の高いプロトタイプができあがるのだから驚きだ。

その様子を横目に、マーリナは思わず微笑んだ。ほんの数年前なら、ゲーム制作は専門知識をもった大人や開発者だけが挑む大掛かりな作業だった。今ではこうした子どもたちにとって、ゲームを「自分で作る」ことが当たり前の遊び方になっているのだ。

「行ってきます!」

挨拶の声をかけると、子どもたちも元気に手を振った。学校で友達に見せるのだろうか、あるいは帰宅後にまた続きを生成して遊ぶのだろうか。新しい創造が当たり前のように行われる光景に、少しだけ羨望を感じることもあるが、それは決して大人にとって遠い世界ではない。

## 2.3 通勤途中：街並みと生成AIアート

マンションを出て大通りに出ると、自動運転のシャトルバスがちょうど停留所に到着するところだった。マーリナはバスに乗りこみ、タッチパネルで行き先を選ぶ。車内の壁や天井には液晶ディスプレイが埋め込まれており、朝のニュースや天気予報が次々と流れている。

しかし、多くの乗客はそれらのニュースを見るわけでもなく、各自のヘッドセットやARグラスを通じて、自分好みのバーチャル空間を覗き込んでいる。なかには音楽の作曲画面らしきものを操作している人もいるし、自分の目の前にだけホログラムで小説の原稿を表示させている人もいる。人によっては、バスの移動時間を使ってリアルタイムでイラストを描き、それをAIに補正させることもある。

通勤・通学の移動時間が創作活動の時間となる。この2045年の社会で、それはまったく不思議な光景ではない。

バスが走り出すと、街のビル壁面に大規模なデジタルアートが投影されているのが見えた。多くは広告だが、その中には「期間限定アート展示」のようなパフォーマンスも混じっている。これは強力な生成AIを使って、毎日テーマや色彩が変化していくインタラクティブなアートだという。スマホやARグラスをかざすと、アートの一部が自分のデバイスに取り込まれ、好きなように改変してSNSにシェアできる。その改変結果がまた本体のアートにもフィードバックされ、翌日にはその影

響が大きなビルの壁に反映される。街全体がひとつの「キャンバス」になっているのだ。

「すごいな……ほんの十数年前には、こんな風景は想像もしなかったよね」

マーリナは独り言のようにつぶやきながら、バスの座席を少し倒す。MiRAIからの日程リマインダーがARグラスに浮かび上がってくる。午前中に会社での定例ミーティング、午後はクライアントの企画会議、その後は同僚と合流して新規プロジェクトのブレスト。創作活動を日常に組み込みながらも、ビジネスの世界もまた一步一步進化し続けている。

## 2.4 職場のカフェテリア：倉木の音楽と嘆き

会社へ到着したマーリナがエレベーターでオフィスフロアに上がると、すぐに上司の倉木に呼び止められた。倉木はデザイン部門のチーフでありながら、プライベートでの作曲活動がSNSで人気を集めている。ここ最近では、生成AIと共作した合唱曲が注目され、街のイベントでも流されるようになった。

「おはよう、マーリナ。悪いけど、君が書いてるあの小説の表紙デザイン、ちょっとだけ見せてもらってもいいか？ インスピレーションが欲しくて」

倉木は朝一でコーヒーを片手にしながら、やや眠たそうな目をしている。おそらく前の晩も音楽制作に没頭していたのだろう。いまや上司と部下という関係を超えて、同じ「クリエイター仲間」として互いの作品を見せ合うことも当たり前になっている。

「はい、こちらです」

マーリナが腕時計型端末をタップすると、倉木のARグラスに小説の表紙デザインが送信される。AIが自動生成したイラストに、マーリナが少し修正を加えたものだ。ファンタジックな雰囲気、星空と廃墟が融け合ったような奇妙な背景に、浮遊する城が配されている。

「いいじゃないか。ちょっと幻想的で、物悲しい感じが音楽のイメージにも合いそうだな。いやあ、AIもここまで描けるようになったんだな……」

倉木はそう感心しながら、どこか寂しげな微笑みを浮かべる。

「なにかあったんですか？」「いや、別に悪いことはないんだけどさ。最近、作曲やらグラフィックやら、AIに任せてしまうと、いつの間にか“自分がやりたいこと”が薄れていくような気がしてな。たとえばメロディーのアイデアを口ずさんだだけで、AIが瞬時に和音やリズム、ハーモニーを完成させてくれるのは本当に助かる。だけど、この曲は本当に自分の創作意欲から生まれたものなのか、それともAIの提案に流されてるだけなのか……そんな風に思うときがあるんだ」

彼は苦笑交じりに続ける。SNSでは「AIと人間が二人三脚で作った傑作だ！」と賞賛されている。しかし、AIがいなければ自分は何も生み出せないのではないかという不安も拭いきれないのだと言う。

「でも、私たちの仕事だってそうじゃないですか。AIがデータ分析やデザインラフを出してくれるからこそ、細部の“人間らしさ”を活かして最終調整してるわけで……。倉木さんの曲にだって、倉木さんにしか出せない雰囲気は絶対ありますよ」マリーナはそう返す。きっと多くのクリエイターが同じ問いを抱えているのかもしれない。AIが大部分をサポートし、もしくは代替してくれるからこそ、「人間が何をするのか？」という根本的な問題に立ち返らざるを得ない。それは不安でもあるが、同時に新たな創作の形を切り拓く可能性も感じさせる。

「まあ、そうだな。ありがとう。自分なりのこだわりを詰め込んでみるよ」カフェテリアへ移動しながら、倉木はコーヒーを啜りつつ語る。彼はAIから提案されたアレンジをあえて半分以上却下して作り直した曲を、近々公開するつもりらしい。世間の反応がどうあれ、自分が納得できるものを生み出したいというのが彼の信条だ。

## 2.5 昼下がり：企画会議とAIのアイデア生成

午前中の定例ミーティングを終えると、マリーナは自社ビルの応接室でクライアントとの企画会議に臨んだ。そこでは、新規プロジェクトのブレインストーミングに生成AIを活用する試みが進められている。大きなホワイトボードは一見普通のボードのようだが、実際にはAI連携しており、人の書き込みや音声をリアルタイムで解析して、自動的にキーワードをクラスタリングしたり、関連トピックのイメージ画像を提案したりする。

「今日は、新商品キャンペーンのアイデア出しですね」クライアント企業の広報担当・坂本がスライドを示す。ターゲット層は若年層からファミリー層まで幅広く、SNSでの拡散も視野に入れたプロモーションを展開したいそうだ。

「それじゃあAIサジェストを使ってみましょう」坂本的一声で、ホワイトボードが明るく光り始める。参加者が口々に「子ども」「スポーツ」「夏休み」「海辺」「エコ」「健康志向」といったキーワードを投げかけると、ボード上には無数のビジュアル案や短いキャッチコピーが並び始めた。その中から参加者全員が気になったものにタッチしていくと、AIは人気の高いアイデアを中心にさらに新しい派生案を提案してくる。

「なるほど……子どもと一緒に参加できるエコイベントを海辺で開催し、夏休みらしい思い出を作るっていうコンセプトが面白そうですね」マリーナは提示された映像プレビューを眺めながら言う。キャンペーンロゴやマスコットキャラを、簡易的に3D化したデモまで提示されるのだから驚きだ。わずか数分でAIがここまで具体的なイメージを出してくる。

「一昔前なら、これだけのアイデアを出すのに数週間かかったでしょうね。いやあ、便利だなあ」

坂本は感心しているが、一方で「AIでほとんどできちゃうのがちょっと怖い」とも漏らす。もちろん、人間が最終判断をしていると言っても、その判断すらAIが最適解を示してくれそうな気がして、半ば自分で何をしているのかわからなくなる瞬間があるという。

この先、ますます人間が考えることは減り、想像力を発揮する余地が狭まっていくのではないか。あるいは、逆に創造のバリエーションが増えすぎて、何を選べばいいのか迷いすぎてしまうかもしれない。そんな漠然とした不安と期待が入り混じるのが、今の時代なのだ。

## 2.6 帰り道のアートフェス：路上パフォーマーたち

午後の仕事を一通り終え、オフィスを出たころにはすでに街の空はオレンジ色に染まっていた。マーリナは少し遠回りをして、大通りのアートフェスティバルを覗いて帰ることにする。

このフェスは、従来の「展示会」という形を大きく変えた参加型イベントだ。路上パフォーマーが演奏やダンスを披露していると、その背景には生成AIが描き出すアートが大画面に映し出される。観客が自分のスマホやARグラスを通じて、そのアートにリアルタイムで干渉し、新たな色彩や形を加えることができる。すると演者がそれをヒントに即興パフォーマンスを変化させ、街角全体が一つの「作品」となっていく仕掛けだ。

「すげえ、今の動き！ すっごくキレッキレじゃん！」「AIのキャラも一緒に踊ってるよ！ これどうなってるんだろう？」

若者たちがスマホをかざして興奮気味に声を上げる。演者の横に浮かぶバーチャルキャラクターは、もともと別のグループが生成AIに描かせたものだったが、今はこのフェスのシステムと連動して動き始めたのだという。まさに「創作の融合」が一目でわかる光景が展開されている。

この瞬間、誰が作者で、誰が観客なのか、その境界は曖昧だ。それぞれが思いついたアイデアをAIに取り込ませ、作品の一部として組み込む。そこに足りないエフェクトや音楽があれば、誰かがスマホで生成し、その場で追加されていく。すべてが流動的で、パフォーマーも観客も「創造者」として混在している。それこそが、2045年のエンターテインメントなのだろう。

## 2.7 老紳士との出会い：孫と作る絵本

フェスを一通り楽しみ、夕闇が迫る頃。マーリナは少し疲れてきたので、人通りの少ない裏通りへ抜けようとする。すると、路傍のベンチに一人の老紳士が座っているのが目に留まった。小さなタブレットを見つめ、何やら操作しているが、どうにも勝手が分からず困っている様子だ。

「すみません、少しお聞きしても？」「ああ、いいですよ。どうしました？」  
思わず声をかけたマーリナに、老紳士は苦笑いしながらタブレットを差し出した。  
画面には、動物のキャラクターが何匹も描かれた絵本のようなページが並んでいる。  
どうやらこれも生成 AI を使ったツールらしい。

「実は遠くに住む孫から、これで一緒に絵本を作らましょって誘われたんじゃ。  
ワシは昔から油絵をやっておって、孫も絵が好きでな。それで、ワシが思いついた  
アイデアを AI に入力して、この絵本の続きを作ろうと試みているんじゃが……ど  
うにも操作がややこしくてな」

マーリナはタブレットを軽く操作してみる。画面上には音声アシスト機能があるの  
だが、老紳士はその存在をうまく活用できていなかったようだ。孫が送ってくれた  
データと紳士自身のアイデアがいくつか混在し、AI が多様な提案を吐き出してく  
るため、何がなんだか分からなくなっているらしい。

「なるほど。そういうときは、このフィルター設定を絞ったり、履歴を別フォルダ  
にまとめると混乱しにくいですよ。こんな風に声で指示すると簡単ですよ——」  
マーリナが手本を示しながら説明すると、老紳士の顔がパッと明るくなる。

「ありがたい！なるほど、こうやって使うのか。いやあ、孫に教えを乞うのもいい  
が、どうも向こうも忙しそうでな。ネット越しじゃ何が起きているのか見えづら  
いし、操作ひとつとっても無数に方法があるから困ったもんだ。これで、次のペー  
ジを作れるぞ……」

老紳士はさっそく動物キャラクターにセリフを付け加え、背景を少しリアルな森へ  
変更するように指示を与える。すると、AI はその場で画面を切り替え、登場キャラ  
クターに動きや表情のバリエーションを与え始めた。

「おお、何とまあ……昔ワシが油絵で数週間かけて描いていたものが、こんなに一  
瞬で形になるとはなあ。しかも動きまでつくとは！」

彼は感嘆しながら、嬉しそうにタブレットを見つめている。一方で、その表情には  
少しだけ複雑な色も混じっている。マーリナがそれに気づいてたずねると、老紳士  
は少し遠い目をしてこう言った。

「実はな、AI のおかげで孫と作品づくりを共有できるのは本当にありがたいんじゃ。  
だけど、“これで十分満足だね。会わなくても一緒に作れるから”って言われると、  
何か物足りないというか……。この絵本が完成する前に、直接孫の顔を見て、『こ  
こはこんな感じにしたい』って語り合いたいと思うのは、古い考えかのう……」

老紳士の瞳には少し寂しさが宿っていた。遠隔地にいる家族と創作を楽しむ。それ  
はとても素晴らしい体験だ。だが一方で、“一緒に場所で時間を共有すること”の  
尊さを忘れたわけではない。AI で何でもできる時代でも、直接会ってコミュニケー  
ションを図ることの意味は決して小さくないのだろう。マーリナはその思いを胸に、  
老紳士を励ますように言葉をかける。

「きっとお孫さんも、本当は直接会いたいんだと思いますよ。この絵本を完成させ  
る過程で、また会えるといいですね」「そうじゃのう……ありがとう。ちょっと頑  
張ってみるよ」

## 2.8 深夜の執筆：AIの補助と人間の感性

マンションに帰り着いたころには、すっかり夜も更けていた。フロアの照明を落とし、少しだけリラックスした雰囲気を作ると、マーリナは仕事机に端末を置き、座りなおす。今から小説の仕上げに取りかかる時間だ。

壁に投影された原稿をスクロールすると、MiRAIからさまざまな推敲案が付箋状に表示されている。表現のバリエーション、文体の整合性、読者ターゲットに合わせたキーワードの洗練……AIは24時間休むことなく作品をチェックしては、提案を出している。中には「このキャラクターの心理描写を、もう少し具体的に書くべき」「ここは少し説明過多かもしれません」といった客観的なアドバイスも含まれている。

マーリナは一通り目を通した後、脳内で浮かんでいる「これだけは譲れないポイント」を明確にしつつ、AIの提案を取捨選択していく。「この表現は私のイメージと違うから却下。この場面転換は面白いけど、ストーリーの流れが変わりすぎるから保留……」

時間をかけて吟味しながら、結局最終的にはマーリナの感性がどれだけ情景や気持ちを込められるかで、作品の良し悪しが決まる。AIがいくら優れた文章を書けるといっても、「自分が何を伝えたいのか」をAIに完全に教えることは難しい。それは人間の心の問題だ。

そして、その過程こそが面白い。完成度だけを追い求めるなら、AIにほぼ全部をまかせればいい。けれど、それでは自分が書く意味がない。たとえ非効率であっても、遠回りしてでも「こう表現したい」という熱意を残すことが、作り手にとっては何より大事なのだ。

やがて、ある程度納得のいく形になったところでマーリナは手を止める。深夜の静けさの中、ふと一息ついて、読み返してみると、気づいていなかった文章の調子や微妙なテンポが新鮮に感じられる。わずか数時間の作業で、AIと共同でここまでのクオリティに到達するとは、やはり驚嘆に値する。

「ねえ、MiRAI。これで完成稿として一旦締めくくりたいんだけど、どう思う？」  
「はい、個人的には十分に魅力的だと思います。もし編集者や読者の初見の感想を取り込みたい場合は、先行リリースモードで意見収集も可能ですよ」

マーリナは少し考えて、了承する。AIが連携しているコミュニティサイトへ、一部の章を限定公開するのだ。そこには同じように創作を楽しむ仲間がたくさんいて、皆フレンドリーにフィードバックを送ってくれる。短いコメントから、より詳細な添削まで様々だ。AIによって自動分類・整理されるので、後で簡単に確認ができる。

「よし、とりあえずこれで寝よう。あとは明日、みんなからの感想を見て修正だね」  
マーリナはそう呟き、ベッドに向かう。夜の闇の中で、世界中のどこかの誰かが、これを読んで何かを思い、また新しいアイデアをAIに投げかけているのかもしれない。そうして、創作の波は絶え間なく続いていくのだ。

## 2.9 さまざまな人々の創作

こうして2045年の世界では、クリエイターは特別な存在というよりも、誰もが日常的に名乗れる肩書になっている。音楽を作る人、イラストを描く人、小説を書く人、あるいはゲームや映像作品、舞台芸術を生成AIと共に作り上げる人……その形はさまざまだ。

- 倉木のように、才能を認められたプロがAIとの共同作業でさらに飛躍していく姿。曲調やアレンジを片っ端から試し、結果をAIが瞬時に再生してくれるため、一晩で何十通りものデモ版を作れる。従来では数か月かかった作業が劇的に短縮されたことで、新たな音楽ジャンルを次々に開拓している。
- 子どもたちのように、遊びの延長でゲームを“作ってしまう”姿。AIがプログラミングやデザインをほぼ自動化し、子どもたちは自分の想像力だけを全開にして世界観やキャラクター設定を考える。大人でも驚くほど完成度の高い作品が毎日のように生まれ、その中から将来の大ヒット作の基礎が生まれることもある。
- 老紳士が孫と絵本を作るように、世代や距離を超えて創作が人々を結びつける姿。これまで直接対面しなければ共有しにくかった創作プロセスが、オンライン上でリアルタイムに行えるようになり、家族や仲間同士の交流が新たな形をとって続いていく。ただ、その一方で「直接会わなくてもいいのでは？」という風潮が進みすぎることに、一抹の寂しさを覚える人も多い。
- マーリナのように、仕事の合間に創作を楽しむ姿。もともと作家志望だったわけではないが、自分の頭に浮かんだアイデアをAIに預ければ、あっという間に形になっていく。それが新たな意欲を呼び起こし、いつしか自分の作品を世に問いたくなる。そうして趣味がライフワークへと変わっていく人も少なくない。

この2045年の世界では、創作という行為が特別なハードルを失い、そこに「人間らしさ」をどう織り込むかという問いが新しいモチベーションとなる。単にAIが優秀すぎて作り手が不要になるわけではなく、「AIとどう付き合うのか」「何を生み出したいのか」という、人間の“意志”と“感性”が試されるのだ。

## 2.10 エピローグ：世界は創造の海へ

夜の更けた街からは、まだ音楽が途切れない。どこかのバーでは、自動演奏と人間のセッションが繰り広げられ、店内のスクリーンには誰かがその場で生成したアニメ映像が流れている。街角では、今日もまた路上アートが塗り替えられ、SNS上で

は人気を博した小説の章が新たに更新され、海外のユーザーが翻訳版を即座に投稿している。

人類は、かつては必要とされる技術や才能を限られた人だけが持ち、それを羨望する時代を長く過ごしてきた。だが今、技術は大いに開放され、創作が手の届くものとなった。それによって生まれるのは、ありとあらゆる表現の洪水だ。粗悪なものも量産されるかもしれないし、それは仕方のないことだ。だが、その果てしない海の中で、いつしか光り輝く真珠のような作品が誕生する。その可能性は、これまでの時代よりはるかに大きい。

そして、創作が日常となったこの社会では、「生み出すこと」自体が人間の喜びとして再確認されている。音楽、絵画、文章、ゲーム、映像、舞台芸術——AIが提案する無数の道を、どれを選び、どんな風に組み合わせしていくか。それを決めるのは、ほかならぬ人間の意志だ。創作はもはやエリートたちだけの特権ではなく、人生を豊かにする一つの方法論として誰もがアクセスできる。

マーリナはベッドに潜り込みながら、思う。「明日の朝にはまた、新しいアイデアが思い浮かんでいるかもしれないし、世界のどこかから面白いコラボの誘いが来るかもしれない」

そうして眠りにつく彼女の脳裏では、物語の新しいシーンやキャラクターがぼんやりと形を成そうとしている。AIがそれをどのように膨らませてくれるのか、どのように色づけしてくれるのか。期待と好奇心が尽きることはない。

——こうして2045年という未来は、クリエイションが呼吸のように自然に行われる社会へと移り変わっていた。人々は生成AIとの共創を通じて、日々の暮らしをカラフルに彩り、互いの思いを共有し、新しい価値を生み出し続ける。たとえどんなに技術が進歩しようとも、最後に作品へ魂を吹き込むのは人の想いであり、その尊さは変わらない。

闇夜に明滅する無数のディスプレイと、静かに流れるメロディ。ビルの壁面に映る壮麗なアートと、そこへ差し込む街灯の光。遠くの国の誰かがアップロードしたばかりの動画が、今まさにこの都市の子どもたちに新たな遊びを教え、そこから生まれるイノベーションが、また別の国へとつながる。そんな果てしない創造の連鎖は、きっと終わることなく続いていくのだろう。

やがて、そっと瞳を閉じると、世界は夢と創作の境界を曖昧に溶かしていく。目が覚めれば、また新しいストーリーが広がっている。これが、生成AIが普及した20年後の未来。そして、まだまだその先は続いていく——。