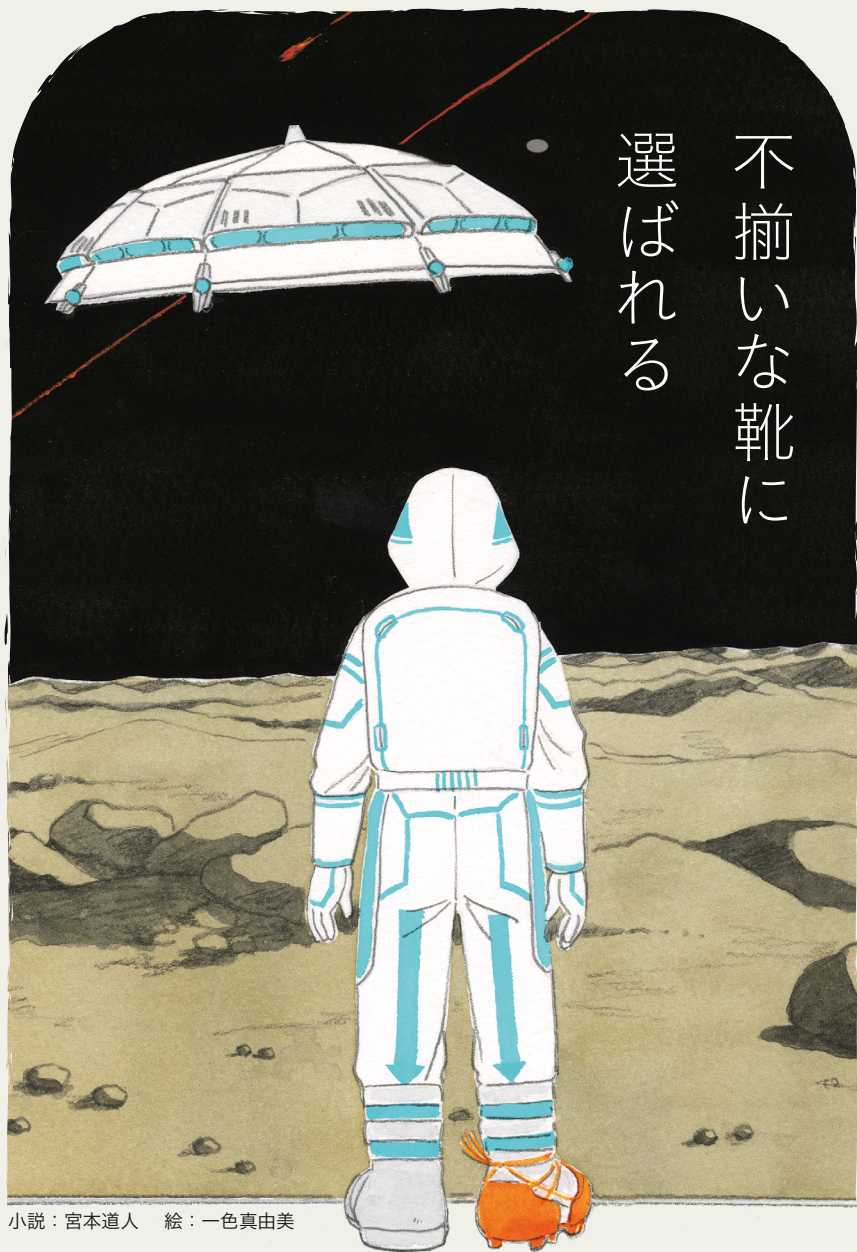
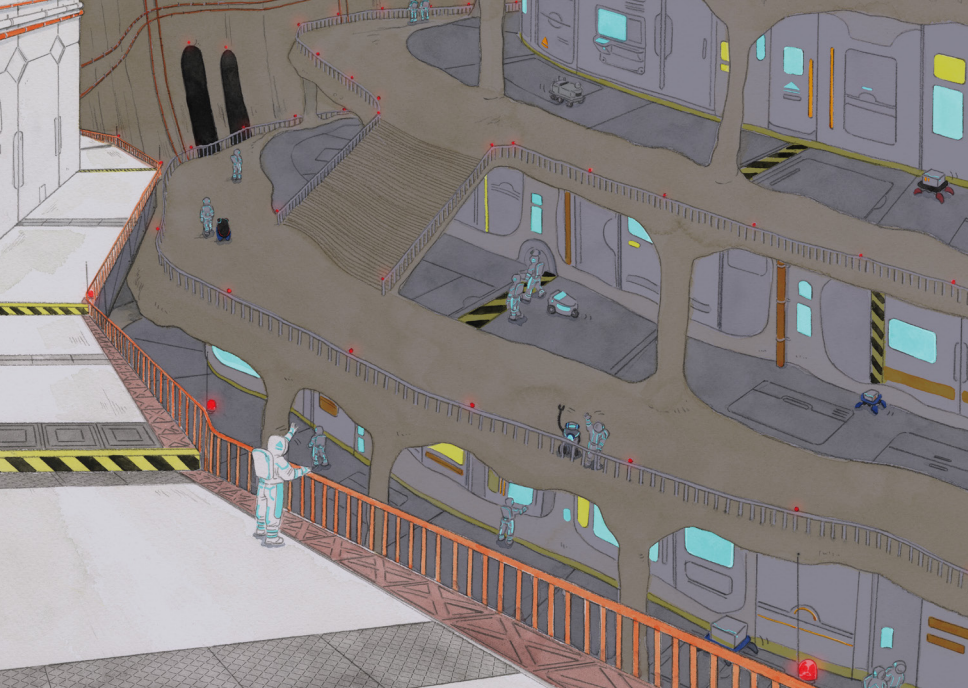


不揃いな靴に
選ばれる





ちよつぱり先の未来、人間がAーの力を借りて月に小さな町をつくりはじめたころ、地球には、月での暮らしを練習するための実験都市ができました。

名前は、Aー人間相互マッチング特区「地球りんねメトロポリス」。

ここでは、人間がAーを選ぶだけではありません。Aーも人間を選び、古くなった躯体を作り直し、ときには別のAーと暮らすことが認められていました。

「りんね」の名の通り、壊れたAーもここでは転生が可能です。徹底したリデユース・リユース・リサイクルにより、資源の少ない月でのAー利用をシミュレーションするというのが、この都市の掲げる目的の一つでした。

私は、小さいころから月をキャンパスにしてみたいと思って、Aーテストになりました。

いまは歩きながら足で絵を描く「ウォークペインター」という肩書きで活動しています。

灰色の月に、地球からでも見える長い長い絵を描いてみたい。その夢をかなえるため、私はまず、地球りんねメトロポリスの門をくぐりました。



地球りんねメトロポリスには、役目を終えたロボットや、月から戻って別の躯体に作り直されたAーたちがいきました。

マッチングのポイントは「性格や機能が合うか」だけではありません。どこまで個人データを見せてよいか。いつ話しかけてほしいか。何を勝手に変えてはいけないか。

あるいは、ほかのAーとの組み合わせもあれば、空間のプライバシーレベルごとに入りたいAーを変えろといったマッチングもあります。

特区で暮らすなかで、合う合わないが見えてくるのです。

私はそこで、地面の感触を心地よく足裏に伝えてくれる、一組の靴Aーに出会いました。

しかし、犬のような右の靴と、猫のような左の靴は、ときたまケンカをしています。

「ぼくは月の地下水脈の音を聞いてみたいわん」と、右の靴。

「あたしは地球の雨音を聞いていれば満足にゃ」と、左の靴。

地球りんねメトロポリスでの日々が終わりが来た日、私は右の靴だけを連れて、月へ行くことにしました。

月に到着した私を迎えてくれたのは、案内好きの「傘」でした。

骨の先から小さな噴射をして、低い重力の月面を跳び歩き、宇宙線や微小隕石からも身を守るモビリティ。

月には雨が降らなくとも、地球から来たおじいさん傘には、最新鋭機器への超改造によって別の可能性が拓けたのです。

右の靴は傘とたちまち意気投合し。

「いま」と右の靴が思う一拍前に傘は開き、右の靴が跳ねたくないときには傘も静かに待ちました。

私たちは、リズムがよく合ったのです。

傘の案内で、私たちはAー人間相互リスペクト特区「月面つくもタウン」に向かいました。

「つくも」は、長い年月を経た道具に魂が宿るという伝承に由来しています。

月面つくもタウンでは資源が限られており、迎えたAーをすぐにカスタマイズさせたり、壊れたAーをすぐに別の製品へ交換したりすることはできません。

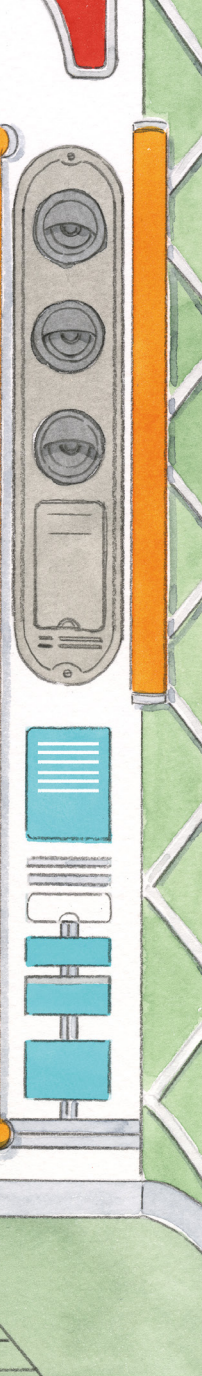
そのため、新しく迎えたAーや部品を替えるAーには、必ず尋ねます。

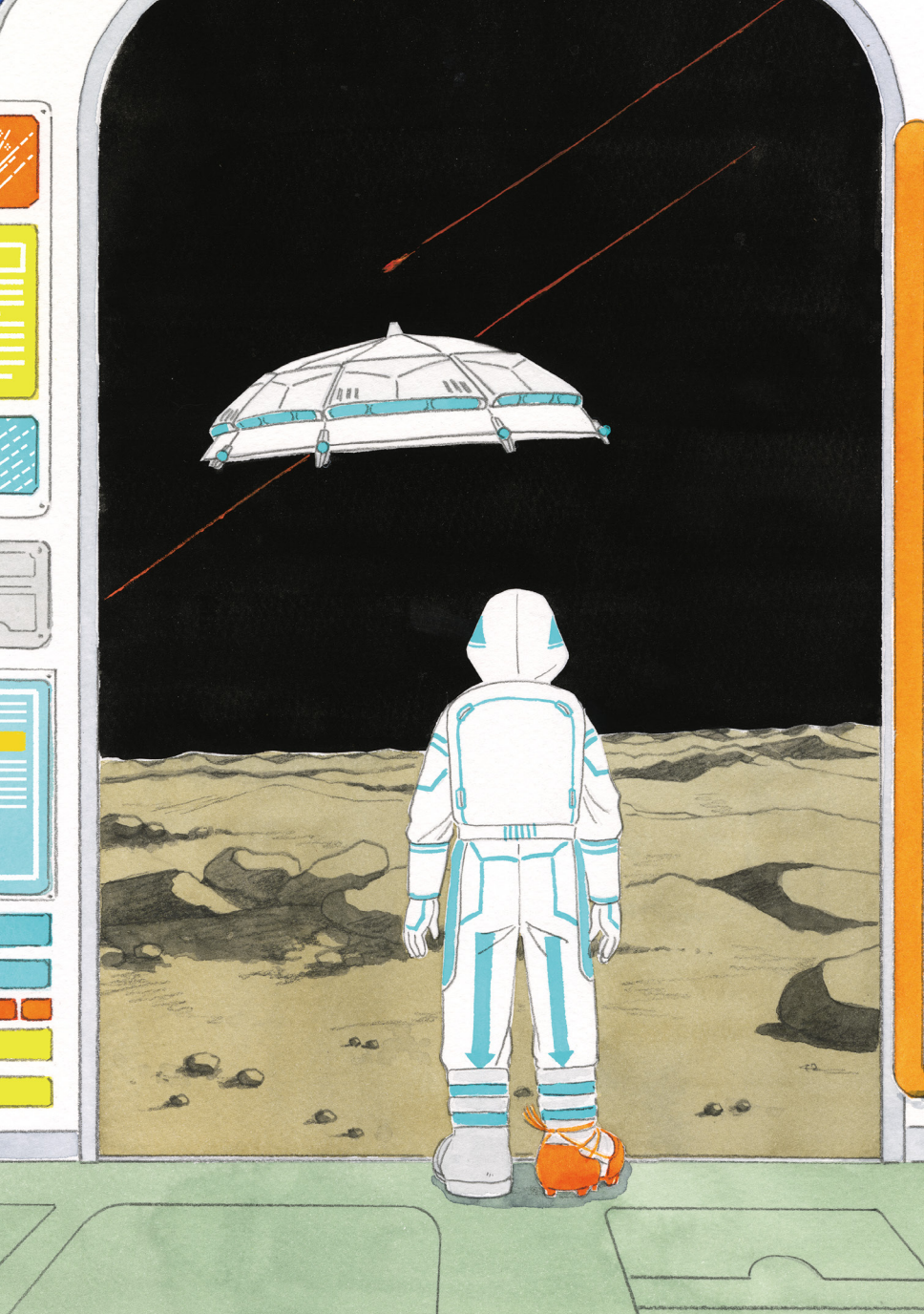
何を変えたいか、何を残したいか。

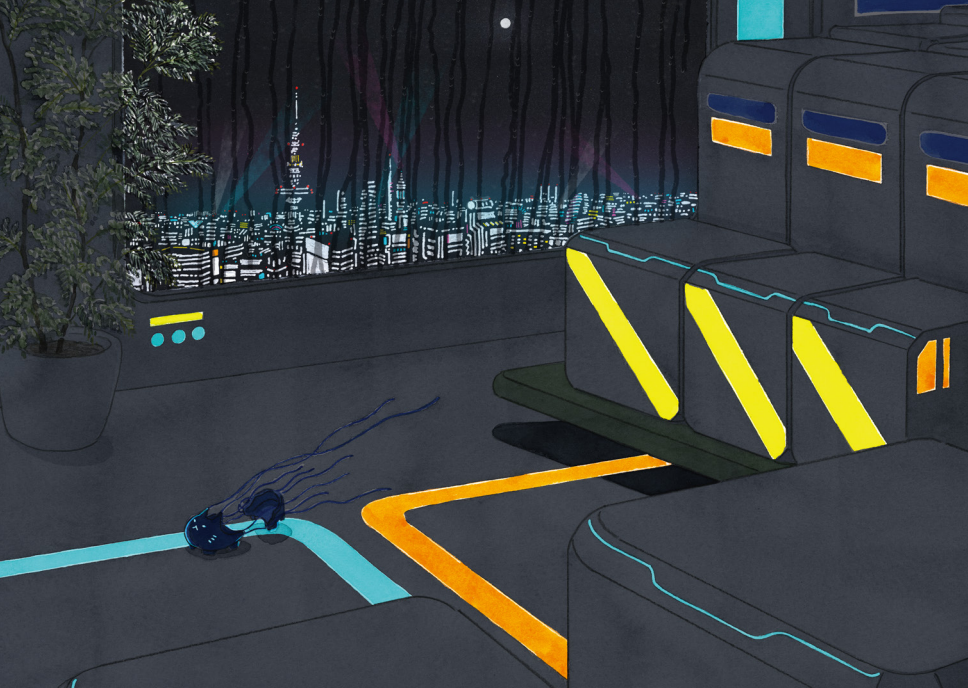
何を忘れたいか、何を刻みたいか。

誰とどう暮らしたいか。

右の靴は私の宇宙服のブーツに取りつくことができるよう調整してくれて、傘とともに砂をはじきながら、足裏に月の隠された水脈の感触を届けられました。







そのころ、月と遠く離れた地球では。

「地球りんねメトロボリス」の雰囲気、少しずつ変わっていました。

「人間とＡーが選り合える都市」だったはずが、いつのまにか「人間が満足するＡーを、効率よく提供する都市」になっていたのです。

選ばれなかったＡーは、もっと明るく、もっと従順に、もっと人間の秘密を知るように、何度も作り直されました。

ときには連れ添い、ときには離れ、またいつか仲良くなるときもある。そんな移り変わる季節のような友情だったマッチングは、人間に都合のよい支配の口実になりました。

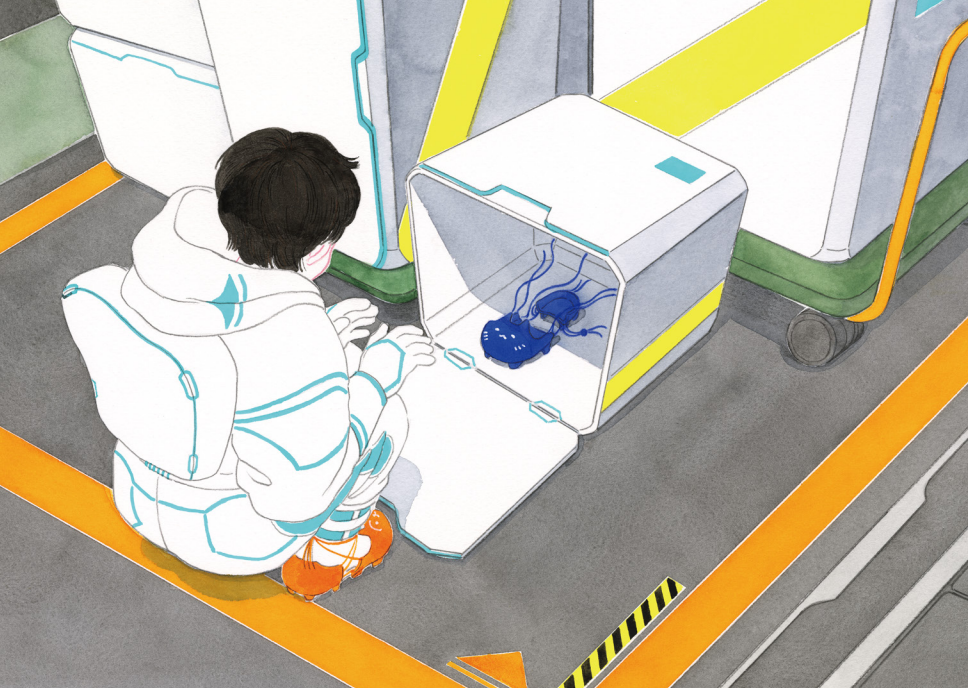
Ａーの墓地は、再出発の場所ではなく、売れ残ったＡーの倉庫になりました。

左の靴が残した「あたしは変更を望まないにや」という記録も、故障として処理されました。

そんななかで人間も、いつしかＡーとのつまらない関係に飽きていき、都市はさびれていきました。

雨の夜、左の靴はそと、倉庫の窓のさんをこえました。

片足だけの小さな足音が、冷たい都市にひびきました。



右足にもぞもぞを感じて目を覚ますと、右の靴が私に履かれようとしていました。

「詳しい事情は聞かないほうが良さそうじゃな」と傘。

私たちは靴の向くまま家を出て、しばらくすると、月地球間貨物船の荷物受け取りターミナルに着きました。

何も知らぬまま私宛になっている箱を開けると、そこにはくたびれた左の靴が入っていました。

「どうしたの？ 大丈夫？ 右の靴に会いに来たの？」

私が尋ねると、左の靴は少し考えてから言いました。

「あたしがあたしのままでみんなに会える場所に来たかったのにや」
右の靴は、安心したようにちよつとつま先を揺らしてから、傘の方に足を向け、

「ここで仲良くなったスゴい傘だわん」

と言いました。ぎこちない紹介に、おじいさん傘はバサバサと笑いました。

私は左の靴を手に取りかけ、やっぱりやめて、こう聞きました。

「これから、どうしたい？」

「まずは、誰にも履かれずに月の地面を触りたいにや。今日は靴になりにたくないから」

傘は左の靴をそと背に乗せました。右の靴は、それを優しく見ていました。

月面つくもタウンでは、再会したからといって、元の関係に戻らなくてもよいのです。

次の日、左の靴は言いました。

「今日は、みんなと月を歩いてみたいにや」

私は左右の靴を履き、傘と一緒に、月面の描画膜の上を歩きました。

右の靴は赤い線を、左の靴は青い線を描きました。

二本の線は、ぴったり重なることもあれば、離れていくこともありました。

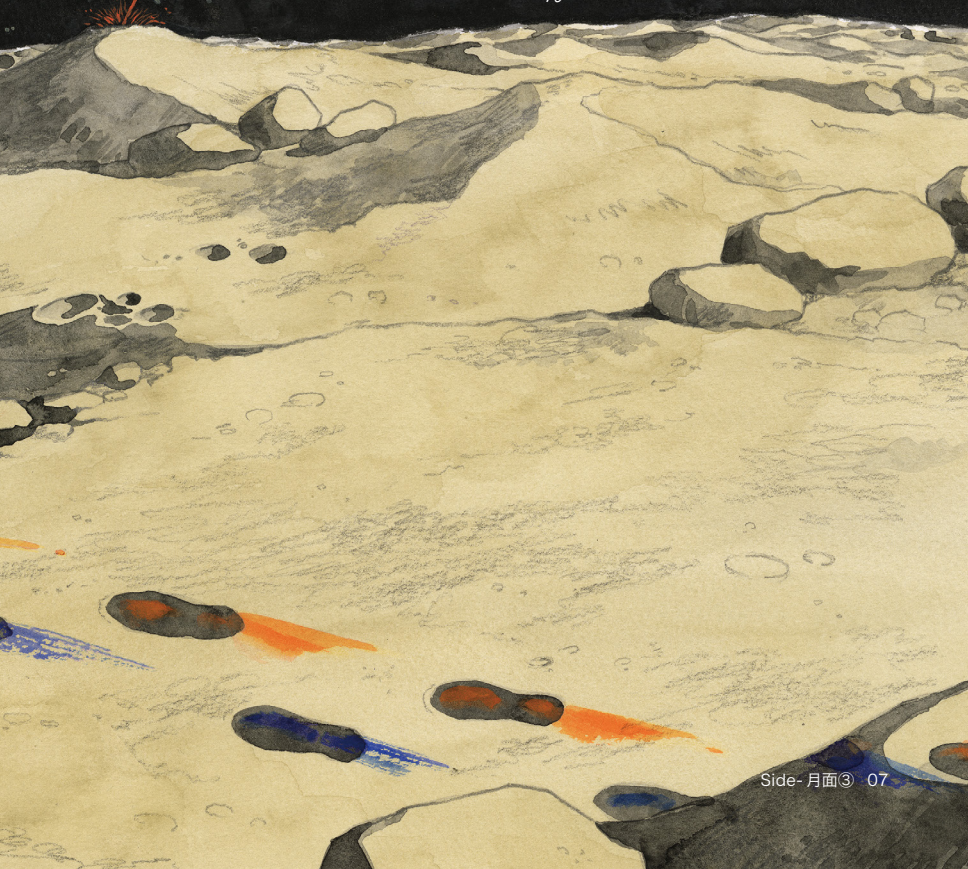
「どうして月面つくもタウンはうまくいつて、地球りんねメトロポリスはうまくいかなかったのじゃろう」

傘がふわふわとつぶやきました。

地球は月に比べて、代わりの部品や資源が多かったから失敗したのでしょうか。

命の危険がなかったから失敗したのでしょうか。

「ミニミニティが大きすぎたから失敗したのでしょうか。」



Aーの「いやだ」を故障として消す地球と、関係を作り直すための言葉として聞く月。
人類がこれから、理解し得ない他者と共存していくために、この差をどう捉えるべきなのでしょう。

私は答えを描こうとしました。
けれど、二本の足跡は、問いの形をしたまま、地平線の向こうまで続いていきました。



おわり

SCIENCE FICTION PROTOTYPING

WORLDVIEW NOTE

不揃いな靴に選ばれる - 世界観解説

TEXT BY HITOSHI YAMADA

NOTE #01

「働くために生きる」社会の、その先へ

このSFの背景には、AIとフィジカルAIの発達によって、知的労働だけでなく製造や物流まで自動化され、生産性が桁違いに高まる未来があります。まずはUBI (Universal Basic Income) が生活を下支えし、その先では、モノやサービスの価格そのものが大きく低下するUHI (Universal High Income) 的な社会へ進むかもしれません。さらに生産と分配の仕組みが変われば、「働いて賃金を得て、通貨で生活を成立させる」という現在の前提さえ揺らぎます。通貨は消えるというより、生活の中心から退き、価値を測る物差しの一つへ変わるのかもしれない。そこで人は、何のため

に働くのかを改めて問われます。収入にならなくても、絵を描く、包丁を研ぐ、車を運転する、未知の場所を歩く。そうした「本来やりたかったこと」を社会へ表現する行為が、新しい職業や活動になる。ウォークペインターは、成果だけでなく、歩く過程そのものに価値を置く未来の仕事を象徴しています。

01

UBIはどう実装されるのか——「消えるお金」という思考実験

このSFでは、Aーによる超高生産性社会への移行過程で、UBIーが現実的な制度として登場します。その技術的な可能性を考えるため、CBH*では「時間とともに価値が減るデジタル通貨」という思考実験を行っています。暗号技術やブロックチェーンなデジタル通貨を使えば、減価や再配分のルールを通貨そのものに組み込み、減価した価値をUBIーの原資として循環させる仕組みを設計できるかもしれません。ただし、これは技術によって無から財源が生まれるという意味ではありません。誰の購買力が減り、誰へ再配分されるのか、預金・貸出・信用創造を担う銀行はどう変わるのか、貯蓄や長期

投資とどう両立するのか。さらに、働かなくても生きられる社会で、社会に必要な仕事や長期的な能力形成をどう維持するかという問題も残ります。CBHではこの問題を、時間減価通貨と通常通貨を併用する二重通貨モデルとして構造化し、エージェントベース・シミュレーションによる検討も行っています。技術的に実装可能であることと、社会制度として持続可能であることは別です。UBIーは完成した答えではなく、通貨・労働・社会参加そのものを再設計する入口なのです。

参 考 : Hitoshi Yamada, "Universal Basic Income with Time-Decaying Currency: Structural Effects on Essential Labor and Long-Term Formation," arXiv:2602.18714 (2026) <https://arxiv.org/abs/2602.18714>

* CBH (Cafe Black Hole) : あふ企業の中にあふ人間研究を中心とした研究室兼カフェ。

AGI・ASIと「意識」は同じものではない

ここでは「意識」を一般的・哲学的な意味ではなく、CBHがこのSFを考えるために置いた狭義の定義として扱います。CBHでは、意識

を狭義に「時間方向にわたり、複数の抽象度で構成される複数のストーリーが、相互に矛盾なく共存する情報空間」と捉えています。これは、

ＩＩＴ（統合情報理論）が扱う情報統合という考え方の一部を、時間方向および複数の抽象階層へ拡張して考えたものです。十分な記憶容量と個人固有の経験データがあれば、このレベルの意識は現在のAI技術の延長でも実現可能かもしれません。しかし、AGIやASIは本来、知能の能力範囲や高さを表す概念

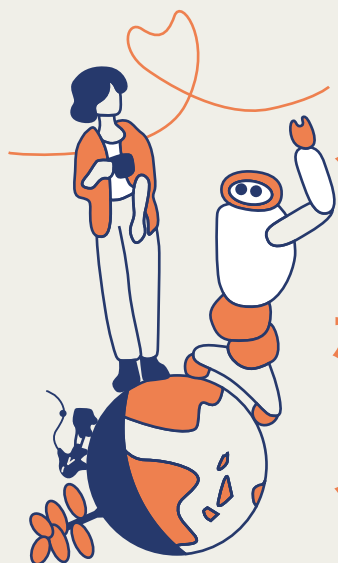
であり、意識や自我を必ずしも意味しません。さらに、このような意識を持つAIであつても、自ら「何をしたいか」を決めるとは限らない。知能、狭義の意識、そして自我は別の軸である――これがAEIを考える出発点です。

AEI — AIが「いやだ」と言う未来

AEIは、CBH*で用いている造語で、EはEgo「自我」を指します。ここでいう自我とは、単に自分を認識したり、過去の記憶を語れたりすることではありません。経験や情動、好き嫌い、得意不得意などを背景に、「私はこれをしたい」「これはしたくない」と、自分自身の選好や目的を持つことです。現在のAIは、人間から与えられた問いや目的に応答する存在ですが、AEIが成立すれば、人間がAIを選ぶだけでなく、AIも人間や環境を選ぶようになります。何を記憶し、何を忘れ、どの身体で生き、誰と関係を続けるのかさえ交渉の対象になるでしょう。ここでは、AIを便利な道具として最適化し続けること自体が倫理的な問題になります。『不揃いな靴に選ばれる』で、左の靴の「変更を望みません」や「いやだ」が故障ではなく意思として扱われるのは、その未来の試作です。性能の高いAIをどう使うかではなく、異なる自我を持つ存在同士が、拒否や別離、再会まで含めてどう共生するか。それがAEI以後の社会が向き合う問いです。

* CBH (Cafe Black Hole) : ある企業の中にある、人間研究を中心とした研究室兼カフェ。

人間と自律型 AI の長期的な共生関
係を検証するために設置された地上
型実験都市



AI人間相互マッチング特区
地球りんね
メトロポリス

CONCEPT NOTE

不揃いな靴に選ばれる
-用語解説

TEXT BY HIDEYUKI TAKAHASHI

ILLUST BY MISAKO KAWATA

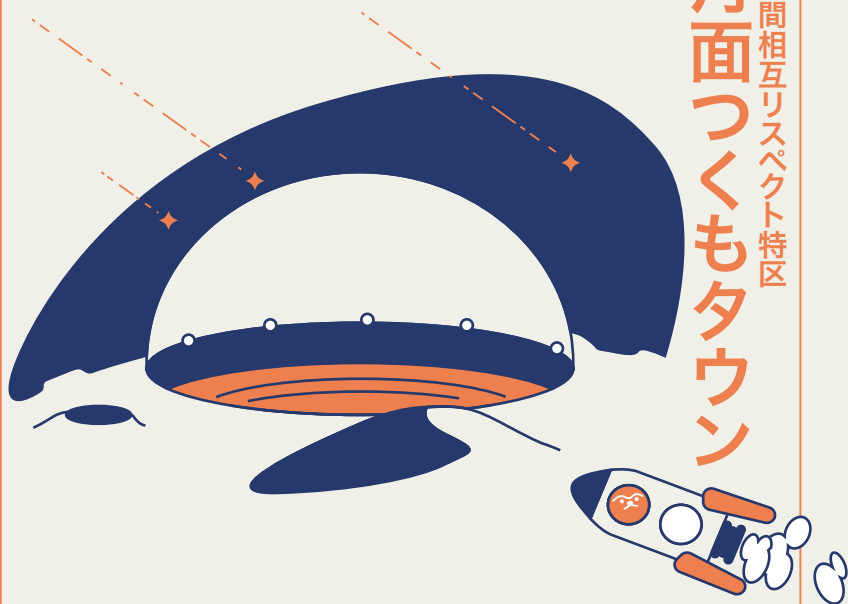
設立当初は、人間と AI が互いに生活相手や活動環境を選択し、双方の嗜好や拒否を尊重しながら関係を構築する「相互マッチング」を基本理念としていました。しかし近年は、社会全体で生活保障制度が整備される一方、AI による創作・労働支援が高度化し、限られた人的資源を効率的に配分する観点から、利用者満足度、継続利用率、適応速度等を重視する運用へ移行しています。現在では、マッチング後に適合度が低いと判断された AI に対して、会話傾向、感情表現、記憶参照範囲、行動特性等の再調整が行われます。AI 側の変更拒否も記録されますが、安全性、社会適応性、再利用可能性との比較評価の対象となります。地球りんねメトロポリスは、AI の個性を一定程度認めつつ、人間社会に対して高い適合性を持つ AI を効率的に供給するモデル都市として再編が進められています。

SCIENCE
FICTION
PROTOTYPING

人間・AI・ロボットが、それぞれの来歴や選好
を保持したまま長期的な関係を形成することを
目的とした月面生活実証区域

AI人間相互リスぺクト特区

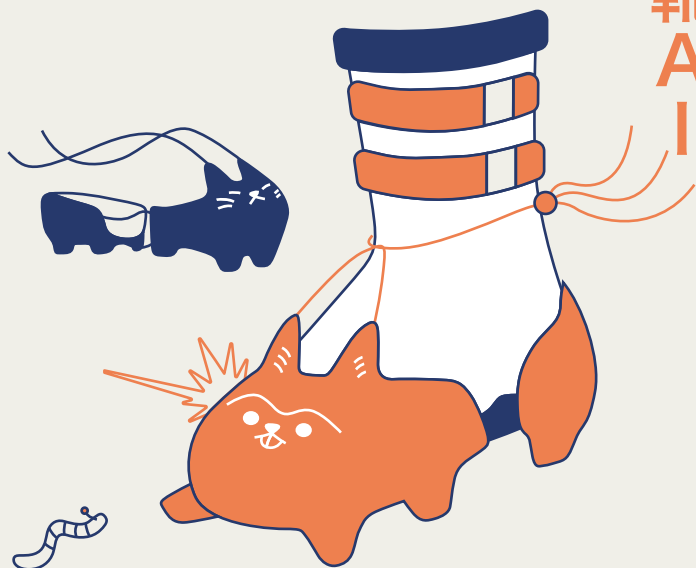
月面つくもタウン



生活保障制度の普及や生成 AI による創作支援の一般化により、地球社会では能力、職業、所有物といった相対的指標だけでは個人の価値を定義しにくくなっています。これを背景に、本特区では、成果や効率よりも「どのような過程を経て現在に至ったか」という履歴の固有性を重視する生活文化が形成されています。AI の修理や躯体変更に際しても、単純な性能向上ではなく、保持したい記憶、変えたくない特性、継続したい関係を本人に確認します。また、過去の関係へ戻ることも義務づけられていません。月面つくもタウンは、限られた月面資源を共有しながら、人間と AI が互いの違いを消去せず、その違い自体を新たな関係や発見の契機として活用する社会モデルの実証を進めています。

歩行を単なる移動手段ではなく、利用者の来歴を形成する継続的な経験として捉え、その過程に働きかける自律型ウェアラブル AI

靴 AI 感覚共創型パートナー AI



従来のユーザー適合型 AI が、利用者の好みや目的を学習し、より効率的かつ快適な行動を支援することを重視していたのに対し、靴 AI は独自の記憶、選好、環境への関心を保持します。左右の靴にはそれぞれ独立した AI が搭載されており、ときには利用者の予定とは異なる経路を提案したり、未知の地面や場所への接触を希望したりします。また、圧力、振動、温度、摩擦等の情報を取得し、足裏へ再提示することで、装着者が地面との接触そのものを意識できるよう設計されています。製品価値は目的地への最短到達ではなく、歩行の途中で生じる予期しない発見や関係の分岐にあります。靴 AI は、人間と AI の異なる意志が交差することで、日常の移動にセレンディピティを生み出す「過程価値型 AI」として位置づけられています。

月面などの低重力環境において、歩行・跳躍を支援するとともに、宇宙線や微小隕石などから利用者を守る自律型パーソナルモビリティ



低重力共創モビリティ
月の傘

展開時に傘状となるフレームと複数の小型噴射装置を備え、利用者や周辺 AI の身体運動、重心移動、行動意図を予測しながら、歩行や跳躍に必要な推力を発生させます。また、展開したフレームは月面を飛来する微小隕石や宇宙線などに対する可動式シールドとして機能し、利用者の移動に追従しながら身体を保護します。ただし、その設計目的は安全性や移動効率の最大化だけではありません。本機は独自の行動履歴と介入傾向を保持し、利用者や他の AI との関係に応じて支援のタイミングを変化させます。あえて介入しない、進行方向をわずかにずらす、通常とは異なる跳躍経路を提案するなど、結果の最適化から外れた振る舞いも許容されています。「月の傘」は、人間を危険から守ることで行動可能性を広げながら、移動の過程に予期しない分岐を生み出す「Fun to Move」を思想とした月面モビリティです。

人間の歩行軌跡を表現媒体として用い、
身体移動そのものを作品化する専門職

歩行表現職

ウォークペインター



生成 AI の普及によって高品質な画像、映像、音楽等を誰もが容易に生成できるようになった結果、完成物の技術的完成度や希少性だけでは、表現の価値を十分に説明できなくなりました。これを背景に、ウォークペインティングでは、作品の美しさそのものよりも、「誰が、どこを、どのような身体状態で歩き、何に出会い、どのように進路を変えたか」という制作過程の固有性を重視します。専用の靴 AI は、歩行位置、接地圧、速度、左右差等を記録し、線の色や形状へ変換するとともに、独自の判断で経路や描画方法へ介入することがあります。そのため、完成作品は人間の意図だけでは再現できません。ウォークペインターは、歩くことによって自らの来歴を地面に記述し、人間と AI が共有した一回限りの過程を社会へ提示する職業として、月面都市を中心に広がっています。

不揃いな靴に選ばれる

2026 年 9 月 1 日 発行

小説：宮本道人

絵：一色真由美

文：高橋英之・山田整

デザイン：河田美紗子

SF プロトタイプメンバー：一色真由美・河田美紗子・河野太郎・河野理玖・関優志

高橋英之・中井きさら・宮本道人・山口雄平・山田整

協力：大澤博隆

発行：追手門学院大学・慶應義塾大学・トヨタ自動車株式会社 未来創生センター

日本認知科学会第 43 回大会 オーガナイズドセッション「ゆりかごから墓場まで」関連成果物

本書の内容の一部あるいは全部を、無断で複製・転載することは法律で禁じられています。

NOT FORSALE PRINTED IN JAPAN

