

# 人工知能とバーチャルビーイング

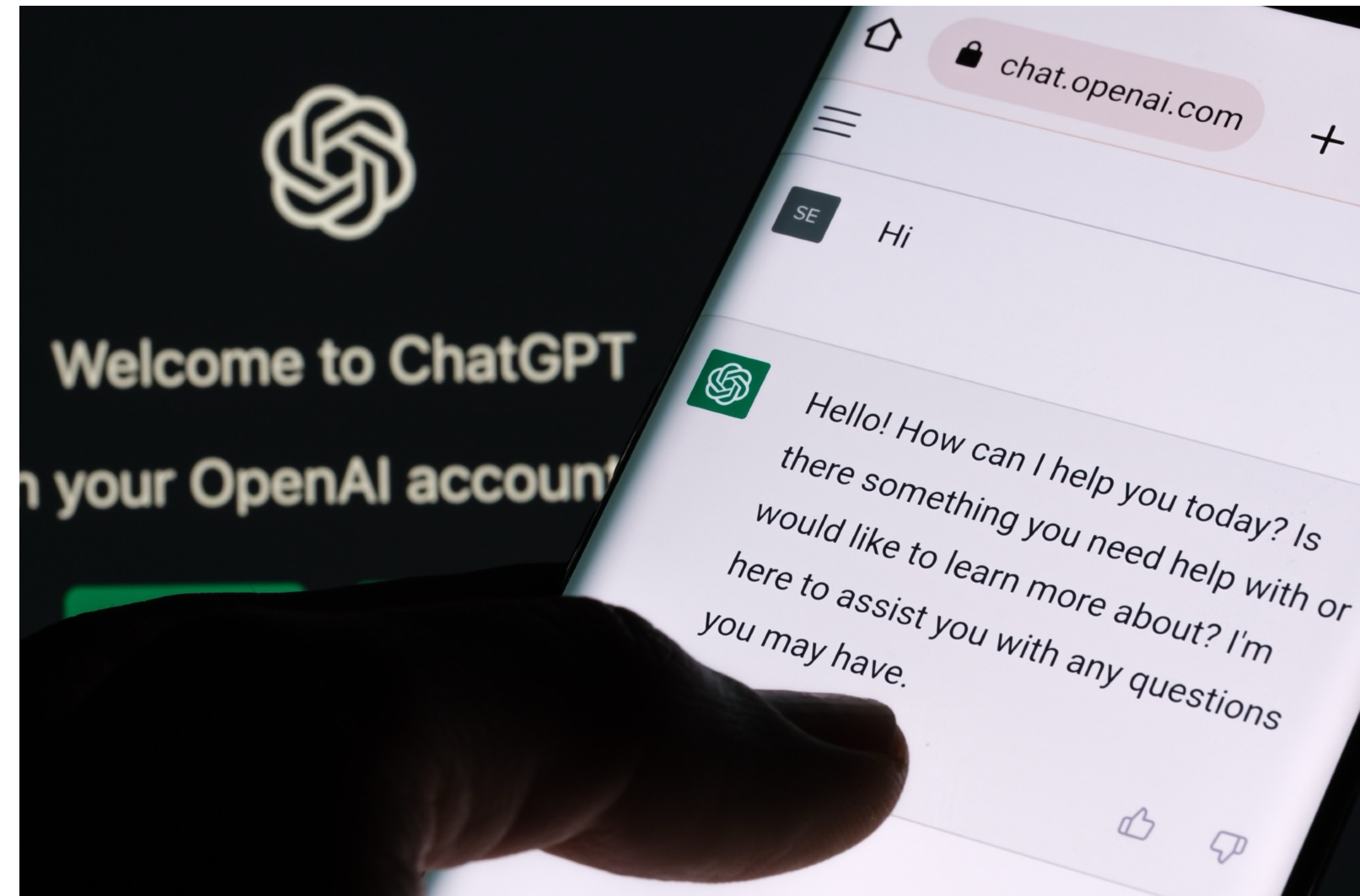
佐久間洋司（大阪大学大学院基礎工学研究科博士後期課程、  
大阪大学社会ソリューションイニシアティブ特任研究員、  
2025年日本国際博覧会大阪パビリオン推進委員会 ディレクター）

AI時代における哲学・美学・倫理・宗教

# LLM・ChatGPT

Large language Models

与えられた文章の翻訳、要約、情報探索、情報抽出を行うインタラクティブな大規模言語モデルの発展と普及



揚羽はな  
安野貴博  
柞刈湯葉  
円城塔  
荻野目悠樹  
斧田小夜  
粕谷知世  
品田遊  
十三不塔  
菅浩江  
高野史緒  
高山羽根子  
竹田人造  
津久井五月  
飛浩隆  
人間六度  
野崎まど  
野尻抱介  
長谷敏司  
福田和代  
松崎有理  
麦原遼

# AIとSF

人工知能学会誌と日本SF作家クラブが  
編集した「AIとSF」で数十人のSF作家  
がLLM時代のSFを追求  
特に『シークレットプロンプト』は  
AIで書かれたAIのSFという試み

AIとSF  
日本SF作家クラブ編

特集 「自由エネルギー原理とAI」 「2023年度 人工知能学会全国大会(第37回)」

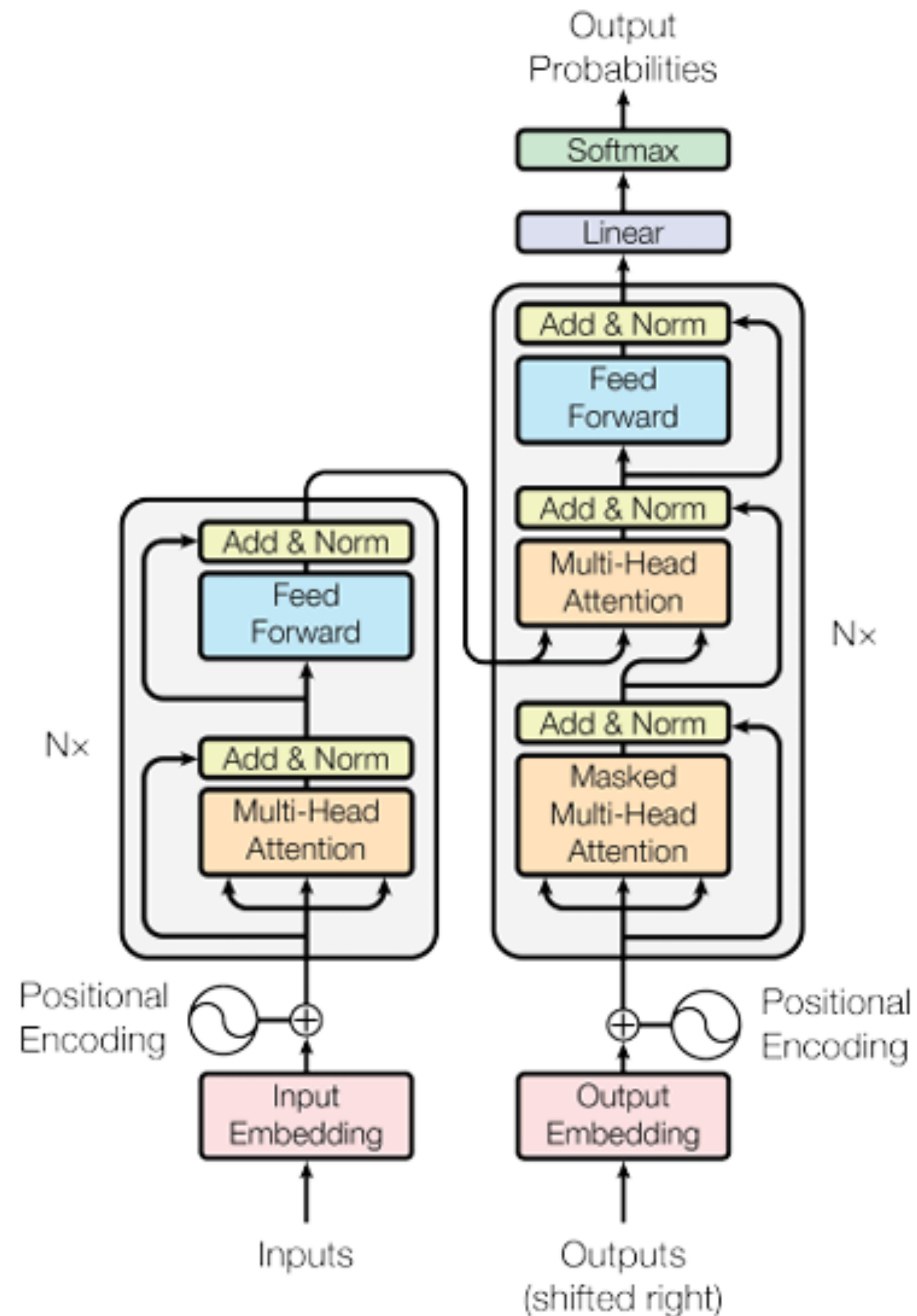
## エージェントの未来

「AIとSF」に収録された作品群では、  
本来のAIがもつ大規模かつ偏在的な  
システムのイメージよりも、人間との  
インタラクションを想定した対話エー  
ジェントとしてのAIが多く登場  
(人工知能学会誌の表紙でも……)



## 対話というインターフェース

GPT3自体の性能と機能は研究者の間ですでに知られていた中で、社会で広く使われるようになり、様々な応用が生まれたのは、チャット形式のインタラクションが生まれてこそ



## バーチャルビーイング

元々はバーチャルモデルやバーチャル  
ヒューマンとして定義されたもので、  
現在ではアバターとしてもエージェント  
としてもバーチャルな身体性を幅広く  
扱うための概念として定義

(人工知能学会誌 2023年7月特集号など)



## バーチャルビーイングの存在感

AI Tuberの存在感をどう演出するか？  
空間軸でのVR（実在感、没入感、臨場感）と心理軸でのVR（ガチ感、共感、一体感）が重要とされる。  
特定のアイデンティティを生成・維持



# AITuber

自律的なバーチャルYouTuber  
チャット投稿からLLMを用いて発言を  
生成、ゲームを操作、発言から音声・  
体の動きを配信映像に載せるAITuber  
「中の人」がいなくても配信できる。





## 記憶と一貫性

ChatGPTだけでは、過去の一貫性を持った会話の記録やアイデンティティの保持は簡単にできない。

LLMの手前にデータベースを配置し、過去の会話やアイデンティティ、好みを反映したプロンプトを入出力するサービスなどが開発されている。



# 2025年大阪・関西万博

大阪・関西万博では「未来のバーチャル  
ビーイング」をテーマにした展示を  
ディレクション

私たちの振る舞いを代替するエージェ  
ントとしても、なりたい自分の身体を  
表象するアバターとしても機能する。

