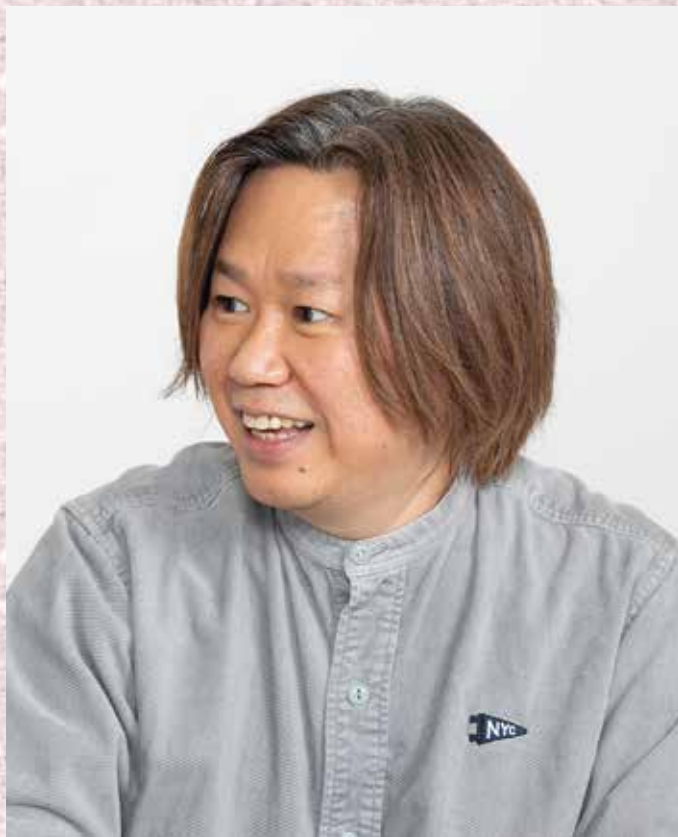


# 宇宙からの初日の出 地球1周90分の旅



## 朴正義氏

株式会社バスキュール  
代表取締役社長

1967年東京都生まれ。1991年立教大学経済学部卒業。2000年バスキュール創業。テクノロジー×クリエイティブの力で、これまでつながっていなかったものごとをつなげ、新たな体験価値創造に挑むさまざまな共創プロジェクトを、広告・メディア・プロダクト・スポーツ・教育・モビリティ・都市開発・宇宙へと領域を飛び越えて推進している。又、文部科学省をはじめとする子ども向けデジタルコンテンツの企画制作なども手掛ける。カンヌライオンズ、クリオアワード、文化庁メディア芸術祭など、300を超える国内外のクリエイティブ賞を受賞。現在、宇宙と地上を双方向につなげる「KIBO宇宙放送局」を率い、森ビルと共に虎ノ門デジタルツイン構想を始動。その他大阪関西万博シグネチャーパビリオン展示ディレクター、広告電通賞イノベーションアプローチ部門選考委員長を務める。

家族で3つの苗字を使う環境で生きてきて  
何だか少し違うけれど皆この星で生きていくという感覚  
みんなと違う自分を認めてくれる存在として宇宙があった…  
KIBO宇宙放送局から夢と希望を世界中に  
国を超えた宇宙からの日の出の感動を届けたい

# 全世界の文化にしたい みんなでつながる

打席数が増えることは成長曲線に乗ることだ  
失敗は怖くないし性善説が根底にある  
皆の価値観ではなくちよつと新しい「僕のゲーム」で生きたい  
やがてAIが連れて来るもうひとつの宇宙  
恐れず開発したメタバースで学習して準備をしよう…



## 山崎 直子氏

元JAXA宇宙飛行士  
公益財団法人 日本宇宙少年団 理事長

1970年 千葉県松戸市生まれ。お茶の水女子大学附属高等学校卒業。1989年東京大学工学部航空学科入学 1996年東京大学大学院工学系研究科修了後、宇宙開発事業団（NASDA—現在のJAXA）入社。国際宇宙ステーションの開発事業に従事、入社3年後宇宙飛行士候補者に選抜される。2010年スペースシャトル・ディスカバリーに搭乗、国際宇宙ステーション組立補給ミッションに従事。2011年宇宙航空研究開発機構（JAXA）退職後、内閣府宇宙政策委員会委員（2012～2022年）、一般社団法人スペースポートジャパン代表理事（2018年～）、日本宇宙少年団理事長（2021年～）、英国王立財団設立アースショット賞評議員（2020年～）現在に至る。著書：「瑠璃色の星」「宇宙飛行士になる勉強法」他多数。

## KI・BO宇宙放送局の初回に 人気俳優をブックキング

**山崎** 今日是非お話をうかがいたくて、バスキュール代表の朴正義さんを指名させていただきました。宜しくお願いします。

**朴** こちらこそ宜しくお願いします。

**山崎** 最初にお会いしたのは、コロナ禍の「おうちで宇宙」の企画の頃でしたね。

**朴** はい、2020年の4月でした。

**山崎** 学校が一齐に休校になったコロナ禍で、宇宙が何か皆さんのお役に立てることはないかなということで「子ども向けに何か番組を配信しましょう」ということになったのでしたね。

**朴** 実は2020年の8月に「KI・BO宇宙放送局」という宇宙と地上をつなぐ世界初のライブ配信を実施したのですが、「おうちで宇宙」で一緒に出演いただいたご縁で、山崎さんに番組に出演いただきました。「宇宙に放送局を作って、宇宙からのエンターテインメントをやるぞ」という覚悟を決めたのが2020年の3月頃でした。ちょうどそのタイミングに「おうちで



朴正義氏

して、すごい勢いの突貫工事でしたよね。朴さんはじめ皆さんがいらっしゃらなかったら実現出来なかったと思います。

**朴** 僕もそのスピードに刺激を受けました。JAXAのみなさんはやらない理由を探すために

宇宙」のお話もいただいて、「これはいい機会だし宇宙でやってみたい事、特に子ども達向けのヒントをもらえませんか」として正直に言うことと何より、山崎さんに会えるということと協力させていただいたという経緯がありました。

**山崎** 皆手弁当で、どうやって配信をするのかというところから手探りで、ZoomでやりながらリアルタイムでYouTubeに配信をして、JAXAの岩本部長自ら配信して下さいました。

**朴** ご自宅で作ってらっしゃいましたね(笑) 初日はなかなか繋がらなかった……。

**山崎** 振り返ると、4月5日の話し合いから、10日後に第1回の番組を放送

めに時間を費やすのではなく、本当に行動するために悩んでるんですよ。JAXAさんは成功するために悩む。「やる」となったら一気にやる、そういうことを民間の人はあまり知らないと思います、それを体験できて楽しかったです。

**朴** 迷って何もしないよりも、アウトプットすれば、次につながる感じがあるというのはしつかり学びました。又、現代の若者と宇宙の関係について、「どうすれば関心をもってもらえるのだろう」と考えるきっかけになりました。2020年8月の「KI・BO宇宙放送局」の1回目に意識したのが、若い女性に興味を持ってもらえる番組が作れたらみんながみてくれると、彼女達に振り向いてもらう為に、菅田将暉さんと中村倫也さん、フリーのアナウンサーの田中みな実さんという民放ならとんでもないキャスティングを実現しました。そのドキドキの1回目に山崎さんにも出ていただきました。地球1周90分の旅を体験しようというのは、ショーになるのではないかと思つて……。

**山崎** 休校の期間が延びていくのに伴って計14回放送させていただきました。

**朴** 子ども達が「ミッション」みたいな感じで、次回番組に向けた宿題を頑張つてやってくれて、そんな姿を見るのはすごく楽しかったですね。

**山崎** 出来るだけ双方向に、お互いにコミュニケーションを取りながらやりましたが、その経験は今、少しは活きていますか？

**山崎** この豪華な顔ぶれはどなたがキャスティングなさったのですか？  
**朴** 僕がトップコートの社長さんにお願ひしました。コロナでステイホームの中、皆の視線が何となく下を向いている様な時に、菅田さんと中村さんが出演して、空を見ようぜ！とメッセージしてくれたり格好いいし、KI・BO宇宙放送局の名前の通り、皆が

夢と希望を感じてくれるのでは、という話をして実現させました。

**山崎** ちよつと補足しますと、今までも国際宇宙ステーション（ISS）から地上に映像をダウンリンクするのはもちろんありましたが、地上の映像を国際宇宙ステーションに映し出して双方向でやり取りするのは史上初でした。しかも、JAXAとかNASAのミッション管制センターからではなく、民間の普通のスタジオとISSでというのは、セキュリティも通信もクリアしなければいけないので、技術的にはかなり難しいのです。

**朴** ISSにあるものは全部、基本的には国のもので、更には、JAXAにあるPCはNASA等と共同の物です。それを民間の企業が外部からコントロールするということは、多分初めての事だったと思います。ステイホーム中だったので「皆さん、コロナが明けたらこんな事をしたいという希望の動画を送って下さい」と呼びかけ、スマホで撮った動画を送ってもらいました。それを宇宙のディスプレイに映し出す、隣には地球が映っていて誰もが宇宙からメッセージを発信出来る様な形にしました。今は宇宙に行けるのは

成人だけなので、子どもが宇宙から「将来宇宙飛行士になりたい」「サッカー選手になりたい」とメッセージを発信するのは画期的なことだったんですね。無事成功してホットしました。

**山崎** 反響も凄かったですよね。ペルセウス座流星群の時に合わせたので、タイミングも非常に良く、まさに「星に願いを」でした。

**朴** そして、想像以上に素敵だったのは、宇宙から見る日の出です。この初回番組の時に山崎さんが素晴らしい解説を下さって、宇宙から見る日の出が美しくして絶景でした。

**山崎** 本当に綺麗でしたね。

**朴** 山崎さんの解説と共に菅田将暉さんや中村倫也さんも、あまりにも凄くて感想が言えない……みたいになっ



山崎直子氏

から見るというよりも、それを毎年の恒例行事にして、日本人だったら『紅白歌合戦』が終わりつつ宇宙に集まれという習慣が作れたら最高だなと。1年の最初に宇宙で1年分のエネルギーをもらうとか、そ

て、その時、宇宙から見る日の出は国を超えて誰もが感動するかもしれないと思いました。それが90分に1回必ず起くるので、これを皆に届けよう、と。

せっかくだから、初日の出を宇宙から届けたいから、初日の出を宇宙から「初日の出」という文化を、宇宙から全世界の文化にできれば最高だ」と思って、1月1日の0時になって最初に迎える日の出を「宇宙の初日の出」と定義しました。山崎さんの解説のおかげで新しい概念に気がきました。

**山崎** いえいえ、朴さんが仕掛け人ですから。

**朴** これを恒例行事していくと、宇宙と人々がどんどん繋がっていくきっかけになるのではと、いろいろな人の意見を聞きながら感じました。新しい

いう習慣になったらいいな、と気付かせてもらいました。

**山崎** 宇宙から見る日の出は、やはりとても綺麗です。私達が宇宙で「絶景」と呼ぶ現象のトップ3に入ります。リアルタイムでいろいろな人と一緒に宇宙からの日の出を見る共有体験ができるのはとても素敵だなと思います。

**朴** こういう景色は「新しい」からではなく、毎年見ているものですよ。ね。

**目指すのは打率よりヒット数  
失敗しても数を打て！**

**山崎** 朴さんは、元々クリエイターとして様々な広告を手掛けておられるのですよね？ 宇宙とはどういう風に繋がっていたのですか？

**朴** いくつ宇宙関連のことも仕事としてやっていました。文科省のサイトの中で、子ども向けに「宇宙ワンダー」というウェブで楽しむコンテンツを作ったり、2011年に「Galaxy（ギャラクシー）」というスマホのプロモーションで、端末を大きな風船で宇宙に打ち上げるのをライブ配信して、世界中で賞をもらいました。そ

これはスマホに皆がメッセージを送って、リアルタイムでメッセージが表示されて、その様子が宇宙まで届いていくというのですが、実は30km返ししか行っていないので、宇宙は100kmくらいだと言いますから、「いつか宇宙へ辿り着きたいな」とその時から思っていました。

**山崎** 厳密にはまだ宇宙には届いていませんが、暗くなつて宇宙の景色にはなりますね。

**朴** 子どもの頃から普通に宇宙に憧れていました。僕は今は日本国籍ですが、在日コリアンとして生まれたので、幼稚園の頃から「皆と違うなあ」と思いながら、あらゆる事に「まあ、こういう角度もあるのだけ」と、いつも感じながら生きてきました。そんな、皆とは違う自分を認めてくれる視座を、宇宙は提供してくれました。「誰もがそういう視点に立てばいいのに」と思ってきたところは正直ありません。

**山崎** それが宇宙から見るといえるのか、別な角度から見るといえるところになった……。

**朴** 僕の両親はもう亡くなっています。一方は僕は本名という、ひとつの家族

で3つの苗字が飛び交う日常で生きていました。僕は東京の下町生まれの下町育ちで、ずっと公立の学校だったのですが、同級生にも通名の在日コリアンがいて、カミングアウトできないことに辛い感情を抱いている姿をみて、「どうして、どうしたらいいのだろう」と思う子どもではあったので、そういうところは少し影響しているかもしれません。

**山崎** 宇宙の視点で見ると、それぞれに文化や国がありますが、それ以上に「皆宇宙の一部である」という共通体験はできる気がしますね。

**朴** 簡単にひとくくりにされるのが好きではなかったのですが、「それぞれは違うけれど、皆この星で共に生きる仲間だよ」という様な感覚が、多分小さい頃からありました。

**山崎** 「KIBO宇宙放送局」でも、確かキーワードが「We are a crew」で、皆も宇宙船地球号のクルーだよ、ということですよ。あの時は様々な国から沢山のメッセージが寄せられてきて、まさに世界規模の共通体験になっていると感じました。

**朴** 山崎さんはじめ宇宙飛行士の方々

が発する言葉にすごく勇気づけられていたので、一般の人々に宇宙視点、宇宙からメッセージを発信できる機会を提供できたら、きっと意味があることなんだろうな、と思っていました。

**山崎** それがまたデジタル技術と結びついていったのは、やっぱりそういう時代背景ですか？

**朴** そうですね。デジタル技術がさまざまな領域の壁を溶かしてくれました。宇宙専門の会社も、たくさんのお金と長い時間をかけても、まだ具体的な成果をあげられていないのに、僕等は本業ではない、いわば片手間でトライしてみた宇宙事業を、思いつきから1年足らずで実現してしまっただけは、ネットの力、デジタルの力が大きいと思います。バスケットでは、これまで繋がらなかったものをネットの技術で繋げてみると新しい価値が生まれる筈だという仮説で、トライを続けてきました。千万単位の人が見るテレビをネットに繋げて参加型番組をつくつたら、史上最大のゲームがつけられるのではないかと。流れ星を検知したら光るイルミネーションをつくつたら人々は感じるか。最近では、都市開発領域においても、ハードだけでは



VR ヘッドセット

なくソフトウェアが織り込まれた街にすれば、誰もが街づくりに関わる事ができるのではないかと。そんな仮説を掲げて、まだ繋がっていないもの同士を繋げてみるトライをしていたら、専門でない領域のことも勇気をもってプロトタイプングできる立場になりました。宇宙開発もハード中心だったと思うのですが、そこに僕らのアプローチを持ち込んでみようと思ったのです。

**山崎** そうですね。人工衛星とかハードのイメージが強いですよ。

**朴** そこに、僕はハードは何も作らずに、既に今、ISSにあるものを使っ

て、ソフトウエアだけでやってみよう  
と、とやってみたら出来てしまったと  
いう……(笑)

**山崎** その発想とスピード感が宇宙  
もちろん、宇宙に限らず日本に必要  
なことなのかなと思いますね。ドバイ  
万博の日本館でもバスキュールさんが  
裏方で技術を担っていらつしやいまし  
た。

**朴** バスキュールは、リアルな会場で  
の体験を創るチームではありません  
でしたが、自分達が関わることで、従  
来のイベントクリエイターではできな  
い、パーソナライズされた体験を創れ  
るのではないかとという仮説がありまし  
た。イベント会場で、人がどの位置に  
いるかを完全に補足して、その人はど  
この国の言葉話す人なのか、今何を  
観ているのか、等々をトラッキングで  
できれば、その人に最適な情報を降らせ  
ることが出来るのでは…と。イベン  
トが終わった後も、結果、人々が一番  
観ていたのはどこなのか、1人で来て  
いる人と2人で来ている人はどう違う  
のか等々、データを元に改善できる仕  
組みもつくれるな、と。

**山崎** そのドバイ万博の日本館のPR  
アンバサダーを務めていて、現地で日

本館ももちろん体験させていただきま  
した。どの人がどの場所にいるとい  
うのは普通に出来ると思いますが、どこ  
を向いているかまで判って且つどうい  
う属性の人で、どこの国の言語をスマ  
ホで扱っているか等、そして毎回演出  
が変わっていくという様な……。

**朴** 最終アウトプットは、その場に  
いる人でつくる創る展示……みたいな  
ことができるかというなと思っていま  
した。

**山崎** 技術的にも「すごいなあ」と思  
いましたし、万博に来た人達も「日本  
館、面白かった」と言ってくれる人が  
多かったですよ。

**朴** 日本館は金賞を取りましたよね。  
**山崎** そう、そうでしたね！パビリ  
オン賞みたいな賞でした。

**朴** 外側の建築ではなく、中の展示を  
認められたので、自分達も貢献でき  
たと嬉しかったです。

**山崎** そういう技術は、いつ頃からど  
ういう風に培われて成長してこられ  
たのですか？

**朴** 技術の成長というか、2010  
年くらいから世界的にスマホが一気  
普及して、誰もが常時インターネット  
に接続できる状態になったのと時を同

じくして、SNSを通じて誰もが簡単  
に情報発信できる時代になり、社会が  
変わりましたね。そんな時代のサービ  
ス開発や体験設計は、等しく誰にも経  
験も実績もなかったたので、特に海外企  
業はそこに思い切り資本投下していま  
したね。GAF Aという言葉が生まれ  
たのもその頃だと思います。

**山崎** バスキュールさんを設立され  
たのが2000年ですよ。

**朴** はい、ようやくダイヤルアップ接  
続からISDNという時代ですね。会  
社を作って、最初に手掛けたのがただ  
見るだけの広告を体験出来る広告に変  
えてみる、ということでした。広告

は、すでに数兆円のマーケットがあっ  
たので、そのうちの1%の予算が「新  
しい体験」をつくるための予算に向か  
えば何とかなると思って、プロトタイ  
ピングをずーっと続けてきている感じ  
です。

**山崎** 会社を起ち上げる前はどの様に  
されていたのですか？

**朴** ポリゴン・ピクチュアズという結  
構有名なCGの会社にいました。ちょ  
うどピクサーからトイストーリーとい  
うフルCG映画が登場した頃で、「あ  
んなの作りたいなあ」と。でも、当時  
のマシンは性能が悪くて、物理的な時  
間がものすごくかかってしまったため、  
圧倒的に打席に立てる機会が少なかっ  
たのです。なので、自ら自由に打席を  
つくることのできるネット業界に飛び  
込みました。

**山崎** 朴さんの才能がどこからどうい  
う風に養われてきたのか、すごく興味  
深いですね。

**朴** 実家が喫茶店をしていたので、店  
内にあるゲーム機でいつも遊んでいた  
せいで、ゲームセンターでは僕の後ろ  
に見学者がいるくらいでした。小学生  
でも大人に負けないという事実は、自  
己肯定感を養ってくれたのかもしれない



体験中

いですね。あと、ゲームは失敗しても

繰り返しほど上手になることがわかっていたので、失敗を怖がらない性質も養われていたかもしれません。3打数

3安打より100打数4安打の方がすごい。その4回目の突破が大事なんだ、という発想はあったかもしれませんが。

あと、「何とかなる」「結構皆いい人だ」という性善説も根底にあります。実際、宇宙業界の人は皆いい人しかいない……。

**山崎** 宇宙は「挑戦してナンボ」の世界なので、どうしても保守的になる所も多いのですが、どんどんトライアンドエラーをとにかく繰り返すことが大事です。スペースXが早いのは失敗しても、それを解析しながらもとにかくどんどん突き進んでいく、ということですね。

**朴** 本当は「満を持す」必要があると思うのですが、僕やこのチームはあまり持たないですね(笑) 今、それがラッキーな場所にいるというか……。

**山崎** バスキュールさんには、そういう文化があるんですね。現在何名くらいいらつしやるのですか？

**朴** 35人ぐらいですか。学校のクラスみたいな感じなので大きくならないで

すね。

**山崎** 現代ならではの技術ですよ。スマホの無い時代ではありえない仕事内容ですね。

**朴** 実は、今つて失敗しづらい時代なのです。これまで見えなかったことがデータで可視化されるので、仕事内容も見えやすくなってるんですね。たとえ失敗したとしても致命的な怪我ではなく、ちよつとした段差から落ちるくらいで。だから臆病なのはもつたいたいと思います。さつさと失敗してしまつて、次の打席の準備に入ればいいのにと(笑)

## 「宇宙の初日の出」を メジャーにしたい

**山崎** 今、メタバースがどんどん広がってきていますが、この先、どんな事をやりたいと思つていらつしやるのですか？

**朴** 今やつている事の延長で言えば、「KIBO宇宙放送局」を世界展開したいと思つています。実は、宇宙のエンターテインメントは日本だから出来ることで、NASAの宇宙飛行士は民間の番組に出るはいけないのですよ

ね。

**山崎** だんだん変わってきていますね。いろんな制限があつて。

**朴** 実は日本人宇宙飛行士が一番自由に出ていて、しかも、実績をつくる漫画『ワンピース』のルフィと宇宙飛行士の星出彰彦さんが共演するとか、前例を作つてしまつと勝ちみたいないところがあります(笑)

**山崎** でも、あれも大変だったと思います。宇宙飛行士は、現役の間は商業活動や政治活動に関わつてはいけない、慈善活動でもチャリティなどで資金を集めてもいけない、という行動原則があるので、特定のキャラクターや特定のサービスをPRする様なことが基本的に駄目なのです。それでもルフィとコラボしましたね。

**朴** 繰り返しやつたからこそ辿り着いた景色ですね。次が8回目です。今は日本だけでもビジネスにはなつていて、過去最高で500万人くらいが見てくれたのですが、それを世界200か国で実現できたら、凄いビジネスになつてしまいます。宇宙は文化を問わず世界中で楽しめるエンターテインメントになれると思うので、来年から少しずつ動いていく予定です。先のワー

ルドカップでは日本だけでなく、世界中が盛り上がりましたが、スポーツはテレビがあつたからこそ、あそこまで巨大なエンターテインメントに成長したのだと思います。僕はインターネットの仕事をしてきたので、インターネットだから始まつた行事を創造してみたなと思つてます。

**山崎** 競技場で観ているだけではそこまで広がりませんよね。

**朴** たくさんの競技種目が存在する中で、その競技に人生をかける人間ドラマやパフォーマンスを描かないと、観る側の感情も動きませんからね。もちろん、第1回の近代オリンピックは1896年に開催されているので、テレビが普及するずっと前からあるわけですが、観る楽しさというのはテレビがあつてはじめて発展し、それを観て感動した子供たちが競技者を目指すという循環ができたと思います。そんな考え方で、ネットがあるから生まれたエンターテインメントとして、宇宙はいい舞台なのではないかと考えています。もしかしたら、宇宙を舞台に実施する大イベントが年に1回とか数年に1回の風物詩的なものになつて、世界に繋がるものになつていくと面白い

な、と。100年後とか1000年後に「宇宙の初日の出」がウイキペディアに「ここから始まった」と記載されたらと思うとワクワクします。

**山崎** 宇宙は、文明が始まった頃から星の運行を見ながら季節を調べたり、そもそも生活と密接に関わっていたのですよね。「初日の出」というのはいいですね。毎年必ず見られますし。

**朴** ちなみに今年は、宇宙の日の出と年越しの瞬間がほぼ同時にやってきます。人類史上初めての光景に、視聴者のみなさんがどう反応するのか、今から楽しみです。

**山崎** 『ゆく年くる年』のあとは……。  
**朴** ダジャレですが『ゆく星くる星』というタイトル案も出ています(笑)

**山崎** デプリを避けるために軌道変更も増えているので、タイミングが変わらない様ヒヤヒヤしながら待つしかないですね。前回の中須賀先生の時も、やはり「宇宙」という視点を持つことで文化や言語や人種とか違いはありますが、それを包み込む1段成熟した人類の変化が生まれるのではないか、という話をしましたが、今お話をうかがっていてもそうした宇宙とインターネットの世界はすごく親和性が高いで

すね。インターネットも、皆でそれを共有する場として、ね。

**朴** 2000年にインターネットの仕事始めた時は、ネットで皆が繋がったら強固な社会のヒエラルキーも少しは変わるかもしれないな、と思っていたのですが、テクノロジは人を繋げるだけでなく、楽にする方向も発達させてしまっ、見たいものしか見ない人がふえてしまっ、「ネットで世の中が広がると思っていたけど、狭くなってない？」みたいなことを強く感じています。それも含めて、未知の象徴でもあり、視座を高めてくれる宇宙を提供するのは必要かなと、そして、それを楽しくどう伝えるかが重要だとすごく思っています。あと、別の角度からですが、もうひとつやってみたいのは新しい働き方を模索したいということ。最近、会社の中でもかなりダブルワークの人が増えています。リモートワークもそうですが、宇宙とか海外の人と繋がっていくとなると、会社を超えた付き合いでいる、いわゆる「共創プロジェクト」というものがネットの力でどんどん進んでいきます。別に1社で働かなくてもよくて、さっきの宇宙船地球号の様に、「会社」とい

う中にいなくても、新しい繋がりでチームができ、そこで経済活動が生まれるというのは、何か出来そうな感じがしなくてもない、漠然と思っっています。

**山崎** これはネットの力もあるかもしれない。もつと小まめにいろいろなチームを組んだり、変化していったりということができるのでしょね。

**朴** すごく抽象的な話で恐縮ですが、先程の「新しい組み合わせで価値が出るような事と最適化みたいなものが合わさって、何かいい事が起こりそう」という感じはしています。それで宇宙をやってみると、面白い事ができるのかな……と。

**山崎** そうすると事業のメインは宇宙ですか？

**朴** 宇宙は事業というより、「繋がってなかったものを繋げると新しい価値が生まれるよ」というバスキュールのメッセージプロジェクト、兼、僕のライフワークという感じですね。そして、僕以外の皆もライフワークを見つければ会社になつたらいいなと思っっています。「まず会社がある」のではなく「やりたいプロジェクトがある、見つければ」という、そういうチャンスが溢

れるチームになつたらいいな、と思っっています。

**山崎** どんどん分解されながら広がっていく様なイメージですね。本当に発想力がすごいですね。もともと素質がおありだったのでしょか。

**朴** 「これは大変だ」という時も「いやいや、考え様でチャンスかもしれない」という癖は以前からありましたね。  
**山崎** ひとつの物事を、いろいろな方向から見るとなさっているのですね。

**朴** 自分だけでは大したことができないけれど、たどりたい場所がある。それを愚直にやっていると、必ず「いい人」と出会えます。山崎さんはじめ、本当に応援してくれる人がいるのです。その人と出会ってしまえば何とかなると感じています。

**山崎** 元々楽観的な性格なのですか。発想が豊かでいらつしやるから、いろいろヒントがあると「こんな事が出来るよ」という人が繋がってきたりするのでしょね。

**朴** スタッフもいろいろとアイデアを出してくれれます。先程のメタバースも、「どうしても、今、この瞬間にメタバース開発に関わっておかないと格



好良くないので、やりたい！」と言われて。その前はVRで「バッティングセンターを作りたい」と。現在、野球は全てのパフォーマンスがトラックマンとかホークアイというものを使って、データ化されています。ワールドカップでも「三管の1ミリ」がありました

したが、あれですね。それで、野球をやるなら、リアルなデータを活用し、大谷翔平選手が投げたボールを大谷選手自身が打つというのができると最高だよ、と開発を進めました。その開発途中で165km/hのボールでいつも練習していたので、プロ球団にデモンストレーションがあつたんですが、僕らが150km/hのボールを簡単に打ち返すので、びつくりされました。

**山崎** ええー!? 凄いですね。

**朴** それで実際に、自分で自分の球を打つ、というのを大谷選手にやってもらいました。すると大谷選手は、こやかに「いやあ、打てないですね」と笑っていました。打てなくてあんなに笑っている人はいないですよ(笑)「俺の球、すげえ」ってことですから(笑)

**山崎** ピッチャーとして凄い、という

ことですね(笑)

**朴** スタッフから新しいことをやりたいけど、テーマに困っている時は「宇宙と野球と音楽なら何でもいい」と言っています。僕が好きだからですが、本当に役得です(笑)

**山崎** 最初、バスキュールさんをどう説明しようか迷って、クリエイティブ集団というだけでは説明できないし……。要は、いろんなプロトタイプをどんどん生み出していくということですね。「こんな事をやってみよう」という会社とか一般の人がいた場合に、それを実現していくという感じですか。やってみようという事は他にも沢山あるのですか?

**朴** おかげ様で先程お話したドバイ万博が褒めていただけで、今、大阪・関西万博でもいろいろやっていまして、街づくりもやっています。

**山崎** これからはどういうものを?

**朴** プロジェクトを見つけたら、様々なプロジェクトが集まる会社になつたら楽しいな、と思って、「プロジェクトデザインスタジオ」という誰も聞いたことがない様な名前前で活動しています。きっと会社はどんどん変わつていって、終身雇用みたいなこともなく

なつて、流動性が高まるのは間違いありません。会社よりもプロジェクトが優先され、自分の興味に近いプロジェクトに沢山関われば幸せな人生だな、という風になつていくのかなと思います。最近では、心理的安全性等とよく言われますが、ワークライフバランスより、ライフワークを見れば不安もないし、そんな方向に会社、そしてチームを持っていきたいな、と思つています。近くにいる人がハッピーな方がいいですよ。

**山崎** それぞれが主体的に動ければいいですよ。

**朴** それぞれが「自分のプロジェクトを持っている」という感じになつたら、素敵ですよ。

**山崎** 会社として、チームとしてそういう風な仕事をしていきたい、と思つてらっしゃるのですか。朴さん個人の将来の夢も、仕事と同一なのですか?

**朴** そうですね。周囲から何歳までそのペースでやる気なんだと言われるのですが、楽しいからいいか、みたいな感じですね。会社の未来がどうなつたらというよりも、宇宙から始まつた年中行事が、自分が亡くなつた後も100年、200年と続く様なものに

できたらいいな、ということを考えてしまいます。僕は、元々誰もやったことのない奇をてらうことがクリエイティブだと思つていたところもあるのですが、最近では「それは古いのかも」と思えてきました。サステナブルをあまり強調すると優等生過ぎるので嫌なのですが、その中に新しいクリエイションが隠れている気配も感じていきます。あまり周囲の価値観の中で生きてくなくて、もうちょっと新しい「僕のゲーム」で生きたいと思つています。

**山崎** そのメンタルの強さは、どこからきているのですか?

**朴** 生い立ちなのかなあ。小さい時から親と苗字が違っているなんて「異常」ですからね。そんな環境でも「まあいいか」と思える様になつている。ひとまず受け容れた上で何とかしようとする、そういうのはあるかもしれませんね。

**山崎** いろいろお話をうかがつてきて、改めていろいろな挑戦をされてきているということが分かりました。これから、宇宙やネット等、挑戦できる場はまだまた広がっていくのでしょうか。

**朴** それはそうと、最近AIがとんで



対談を終えて

もないというのを「存じですか？

**山崎** 絵を描いたり……とか。

**朴** そうです。絵、どころではありませんよ。今「小説を書け」と言ったら書いてくれるのです。ほんとに。

**山崎** 「星新一賞」でもAIと共同執筆した作品が入選しましたね。

**朴** それももう数秒で出来てしまう時代がみえてきました。これは遂に来てしまいうので、いわゆるシンギュラリティが。僕は無宗教ですが、過去の人類のデータを全部AIが持つていて、瞬時に判断してしまおうと、神様のような存在が本当に生まれてしまおうということになります。「これ、どうしたらいいですか？」と訊いたら、ある程度の道筋を教えてください。と

にかく疑問なども総て教えてください。本当にとんでもない世界がやってきます。大自然に対しては、「やはり人類は自然には勝てない」と普通に思いますが、同様に、大コンピュータの前には、人類は太刀打ち出来ない、という世界がくるかもしれないのです。

**山崎** すごく謙虚になると、ね。

**朴** サイバー空間の前に、「俺なんて」という世界が生まれてしまおうと、これはもう、本当にどうなってしまうのか……。

**山崎** そうですか、実験がコントロールの利かない状態になっていくのです。ね。

**朴** 何が起こるか分からない世界があると数年で来てしまいますね。

**山崎** いろいろな人が警鐘を鳴らしていますよね。ビル・ゲイツとかもそうです。やはり野放しにできないというところでしょうね。まだまだ先というイメージもありました。それが早まっているということですよ。

**朴** 2040年と言われていたものが、早まりそうですね。あと2、3年でその時を予感させる何か来てしまいうそうです。

**山崎** 人智を超えていくと？

**朴** これまではAIも上手に使う自分の能力を拡張するものなのだろう。「全然怖がる必要はない」と思っていました。でも、ネットの力で、視野を広げるのではなく、好きなものしか観なくなつた人ばかりになつた現実を目の当たりにしてしまおうと、ちょっと怖いですね。

**山崎** 止められませんか。

**朴** 止められるといいですが、どうでしょうね。

**山崎** どちらが現実か分からなくなつてしまいますね。

**朴** あと、努力することの価値が変わってくる……のかな。絵も人が描いたかAIが描いたのか判らないから、AIが描いたものが優勝してしまうこともあるでしょう。その事実を知つてしまった時に、頑張ろうと思うのか、ということなのです。例えば、すごい小説が出来た時、努力してその本を読んでみようと思うのか、です。だって、読まなくても次々に大量に出来てくる

ことが分かっている、人はそんな時どうするのでしょうか？ 初めての事に会つてしまいましたね。もうひとつの世界、大変な宇宙が生まれてしまいうかも感じています。

**山崎** 自らの意思で人間を様々な進化させることができるわけですよ。遺伝子操作にしても、AIの活用にして

も。宇宙に行つて宇宙で進化する人がいるかもしれないし、サイボーグとか……。コンピュータが人間に近づくとかね。だから「人類」という一言で表すのが、気づかぬうちにだんだんと……。

**朴** ある意味、知的生命体と出会つてしまつた、みたいな感じかもしれませんね。そうか。人類はこれから、人智を超えた知的生命体に遭遇するのです。人工知能とその予習をしていると思えば、これは正しい進化なのかもしれないですね。

**山崎** これで学習して、ちゃんとコントロール出来る様にしておいたから……ですね。今後どうなるのかとても興味深いです。話は尽きませんが、今日はどうもありがとうございました。  
**朴** こちらこそありがとうございました。