2026年9月20日（日）第571回・ボイスキュー「グラウンドワーク三島・アクショントーク」対話型書籍「AIジャンボ」開発の背景とテレビ特番告知

本放送は、三島市・源兵衛川の再生が、テレビ朝日「相葉ヒロミのお困りごとですカー？」の3時間特番で取り上げられる告知とともに、ゲストのアイズファクトリー3名を迎え、渡辺豊博氏（ジャンボさん）の約1億字の知見をもとに構築された対話型書籍「AIジャンボ」の技術的仕組み、独自性、社会的価値を詳細に語った。

テレビ朝日「相葉ヒロミのお困りごとですカー？」の告知

番組本編では、まず、テレビ朝日「相葉ヒロミのお困りごとですカー？」の 3 時間スペシャルで、源兵衛川が特集されることを正式に告知しました。

放送は、9 月 24 日（木）19:00〜22:00 までです。

三島市の名所・源兵衛川にある「水の庭園」の再生を依頼テーマに、相葉・ヒロミ両氏が、現場で解決に挑む。

ロケは 8 月 21 日、朝 8 時から夜 9 時半まで通しで行われ、休憩はわずか 15 分。タレントが、単なる出演者に留まらず、地域に寄り添い、全力で汗を流した姿に、ジャンボさんは「涙が出るほど嬉しかった」と感慨を語る。

取り上げられる課題は、放置竹林の拡大、3 箇所の湧水地の停止、池へのヘドロの堆積、外来種の蔓延、三島梅花藻や苔の枯死など、手を尽くさねば再生困難な状態であった。

かつては、カワセミが「8 匹」も見られたが、現在は、ほぼ不在という原風景の喪失にも触れ、過去の「比叡山の苔・池の再生」3 時間特番に比肩する重みを強調した。

番組の理念「日本を明るく元気に。お困り人のもとへ出向き全力解決。」を紹介し、視聴を強く呼びかけた。

ゲスト紹介とアイズファクトリーの事業概要

今回のゲストは、株式会社アイズファクトリーより、代表取締役・影浦雄一氏、取締役 CTO・筒井直人氏、執行役員・伊藤一馬氏の 3 名。

創業は 2000 年で、データ解析・データサイエンスという言葉が一般化する以前から、データで顧客課題を解決する事業を継続してきた。

生成 AI の台頭（2〜3 年前）以降は、生成 AI を統合したソリューションを展開。

渡辺氏とは、約 1 年以上にわたり対話と検討を重ね、同氏の膨大な知見を生成 AI で誰にでも届ける仕組みの構築に取り組んだ。

この過程で同社は、技術的な飛躍を遂げ、膨大データの生成 AI 活用に関する特許出願にも至っている。

影浦氏は、三島の環境や仕事のしやすさへの愛着、渡辺氏への敬意を述べ、今回得たノウハウの他分野展開にも触れた。

対話型書籍「AI ジャンボ」の開発経緯と技術的仕組み

「AI ジャンボ」は、渡辺氏が 30 年以上にわたり蓄積してきた講演録、レポート、書籍等の「約 1 億字」に及ぶ記録をデータソースとする。

核となる設計思想は「図書館モデルである」。

内容に応じて、大きな分類を設け、さらに棚（サブカテゴリ）を構築することで、ユーザーの問いに対して、過去発言のどこが、該当するかを素早く網羅的に探索・照合する。

重要なのは、元データが、活字として記録・整形されていたこと。文字化・構造化が無ければ、この精度・広がりの対話は成し得なかったという。

一般的な著名人を AI 化する場合と比較しても、ジャンボさんのデータは、話題の幅がきわめて広く、この多様性が、回答の「味」と深みを生み出す。

また、ChatGPT のようにインターネットの公開情報を参照する汎用生成 AI とは異なり、AI ジャンボは、渡辺氏の固有データのみを参照するため、回答の質・密度・一貫性が大きく異なる。

開発では、断定的過ぎる口調を避け「上品」かつ節度ある応答を生成するように制御、誹謗中傷等を抑制するブレーキを組み込み、実利用に耐える実直な人格的振る舞いに近づけている。

こうした実装・運用知見は、特許出願にも結実した。

「AI ジャンボ」の独自性と社会的価値

「AI ジャンボ」は、単なる検索装置にとどまらず、特定個人の経験知に基づく「閉鎖型コーパス」から回答を紡ぐ点が独創的である。

外部ウェブ情報に依存せず、本人の言葉・実践・価値観が、文脈の芯として流れるために、回答は分厚く、時に相談者の心に直接届く。

実例として、静岡県庁職員の若手が仕事上の悩みを抱え、来訪した際、AI ジャンボが「仕事はきちんとしつつ、もう一人の自分の舞台＝セカンドステージを見つける。資格取得などで自己を豊かに」という趣旨の処方を即時提示した。

その回答を聞いて、相談者は表情が明るくなり、前向きな姿勢を取り戻したという。

さらに、出力制御により誹謗中傷的な応答は生成しない。

実験的に攻撃的な質問を与えても、回答が出力されない挙動が確認された。人格そのものを持つわけではないが、本人の語りに忠実でありつつ、倫

理的ブレーキにより、生身の人よりも丁寧で、人間的な対話を実現する局面もある。

将来展望として、故人の知見継承に資する仕組み（例：葬儀での二次元コード配布による死後対話）にも言及され、形式的な追悼から本音で向き合える場づくりへの可能性が示された。

次回放送への期待と番組クロージング

話題は尽きず、次回も同じゲストを迎えて続編を行う意向が示された。

アイズファクトリーのメンバーは、田植え・収穫祭など三島の現地活動にも参加しており、単なる受託開発にとどまらない現場理解が AI の質に反映されていることが共有された。

終盤にはゲスト 3 名（代表取締役・影浦雄一氏、取締役 CTO・筒井直人氏、執行役員・伊藤一馬氏）を改めて紹介した。