

# 人類の思考は進化できるのか — AERIAL COMPUTING の記録

## インターマン提唱「AERIAL COMPUTING」構想——思考は体験から始まる



### 【① メイン】体験写真

空中に存在する情報に手を伸ばす体験の瞬間  
— 「触れる」から「存在する」へと認識が転換する境界

人間の本能的な行為（触れる・動かす）を起点に、  
情報が空間に“ある”と認識される新しい体験を示す  
AERIAL COMPUTINGの出発点

本構想は特定の技術やデバイスを指すものではなく、体験を通じて思考を構造化する概念である。

インターマンは、「空中をコンピューティング領域として扱う」新たな概念「AERIAL COMPUTING」を発表しました。本発表は、人類の思考と理解のあり方に対して、体験を通じて変化を生み出す新たなアプローチを提示するものです。本構想はすでに実装段階にあり、鹿児島市立科学館における展示を通じて検証が進められています。本稿は、2026年4月8日時点における思考および実装の記録であり、MediumおよびGitHubにて公開されています。本内容は即時的な理解や評価を目的とせず、時間の中で再解釈されることを前提としています。

### 【要旨 (Abstract)】

本稿は、空中を新たなコンピューティング領域とする「AERIAL COMPUTING」構想について、その思想的背景と初期的実装を示す。本構想は、分断された知の再接続と、人類の思考のあり方の再考を目的とする。体験を通じて思考が立ち上がる環境の設計により、知識の蓄積ではなく理解の生成へと向かう可能性として記録する。

### 【1. 問い (Introduction)】

人類の思考は進化できるのか。

本稿は、この問いに対する一つの試みとして、「AERIAL COMPUTING」構想を提示する。

本構想は、空中という新たな領域において体験を設計し、思考と理解のあり方そのものに働きかける。

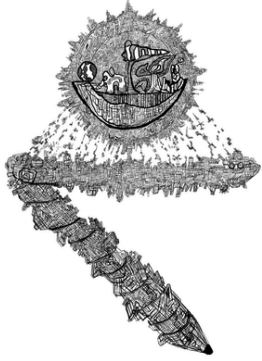
### 【2. 背景：分断された知 (Background)】

現代において知は高度に発展する一方で細分化され、分野間の連続性は失われつつある。

芸術、科学、工学、医学といった領域は、本来連続していたにもかかわらず、それぞれが独立した体系として扱われている。かつて、レオナルド・ダ・ヴィンチに象徴されるように、知は横断的に結びついていた。しかし現在、そのような思考のあり方に触れる機会は限られている。

### 【3. 定義 (Definition)】

AERIAL COMPUTINGとは、情報を提示する技術ではなく、体験を通じて理解と認知の変化を生成する環境である。そこでは、触れる、動かす、観察するといった行為が分断されることなく連続し、理解は外部から与えられるものではなく、体験の中から立ち上がる。



#### 【② AERIAL COMPUTER 線画】

空中表示の基本原則から生成された構造を、アートとして再構成したビジュアル構造が存在へ、存在が意味へと変換されるプロセス

インターマンのロゴが空中に立ち上がる様を通じて、  
技術・事業・思想が再統合される過程を表現  
AERIAL COMPUTINGが新たな創造の起点であることを示す

※本作品はアート作品のため、添付資料にてご鑑賞ください。

### 【4. 実装 (Implementation)】

本構想における初期的な実装は、すでに実社会において観測されている。鹿児島市立科学館における展示は、その思想を検証する実装環境の一例である。子どもたちは空中に手を伸ばし、観察し、試行しながら、自ら理解を形成していく。そこでは、「情報に触れる」のではなく、「存在していると感じられる状態」そのものが体験として設計されている。



#### 【③ 御輿スキャン】

身体によって担がれていた構造物をデータとして再構築したアーカイブ  
—物理的体験がデジタルな存在へと変換される瞬間

人間の記憶・文化・行為が空間に再配置されることで、  
「体験そのもの」が保存・再生可能な対象となる未来を示唆

### 【5. 思考の進化という問い】

本構想が向き合うのは、技術の未来ではない。人類の思考は進化できるのか。私たちは、その問いに対し、体験の設計を通じて応答しようとしている。

### 【6. 思想 (Discussion)】

思考は、固定されたものではない。好奇心を起点とし、体験を通じて変化し続ける。  
AERIAL COMPUTINGは、その連続性を回復しようとする試みである。  
知識の蓄積から理解の生成へ。分断から連続へ。

#### 【6.5 継承されるべき考え方】

本構想は、特定の技術やプロダクトを指すものではない。ここで提示されているのは、思考のあり方そのものである。思考は、説明によって与えられるものではなく、体験の中から立ち上がる。  
知は分断されるものではなく、連続し続ける。思考は固定されるものではなく、更新され続ける。  
技術は目的ではなく手段であり、その本質は、人の理解や認知にどのような変化をもたらすかにある。  
すべては好奇心から始まる。その問いが体験を生み、理解を深め、思考を動かし、創造へとつながっていく。  
本構想は、この連続そのものを設計しようとする試みである。

## 【7. インターマンのビジョンとロゴ】

インターマンはこれまで、「発見や創造のワクワク感を伝える、増やす、育む」というビジョンのもとに活動してきた。本構想は、その延長ではなく、より根源的なかたちでの実装である。

ロゴに描かれた地球は、価値観が時間や世代を越えて受け継がれていくことの象徴である。

知識や技術だけでなく、好奇心や創造への姿勢といった目に見えないものが連続することで、思考と創造は進化し続ける。



### 【④ インターマン ロゴ】

発見と創造の循環を象徴する視覚表現—価値の連続性と進化をつなぐ中核

人間の好奇心を起点とし、

遊び・学び・創造へと連続する体験設計を体現

インターマンが目指す「人類企業」としての思想を内包する

## 【8. 創造の継承とアート】

本プロジェクトにおけるアートは、異なる感性によって再解釈され続ける創造のプロセスである。

その連続の中で、新たな価値が生まれる。それは、思想が知覚可能なかたちとして現れた「実在」である。

## 【9. 空中図鑑（アートワーク）】

自然、技術、人間の営みなど、さまざまな要素が一つの線の中に描かれている。

それらは分解され、関係し合いながら再構成される。分断された知が再びつながっていく過程を表現している。

見る人の視点によって意味が変化するという構造は、AERIAL COMPUTINGが目指す思考のあり方そのものである。



### 【⑤ 空中図鑑（アートワーク）】

空中コンピューティングという概念構造を視覚化した作品

—不可視の思想を空間に定着させる試み

情報・思考・体験が空中に展開されることで、

人間の認知そのものが再構成されていく未来像を提示

※本作品はアート作品のため、添付資料にてご鑑賞ください。

## 【10. アーティストコメント（ARUKI）】

線による描写は、完成された絵画とは異なり、固定されていない。むしろ、常に迷いの中にある。

鳥の鳴き声ひとつで、ふと線は止まり、あるいは滑らかに流れ出すかもしれない。外的要因と心象風景とのわずかな差異だけが、その線の行く末を決定する。インターマンのロゴマークには、いまだ到達し得ない夢が詰め込まれている。それは、馬の前にぶら下げられた人参のようなものだ。決して手に入ることはないが、歩みを止めさせないだけの強い動機となる。

その意味で、このマークは無限に駆動し続けるエンジンとして機能する。象徴として、人を前へと駆り立てる。それは線によって、かろうじて把握可能な領域に存在している。しかし本質は、確定されることではなく、未確定であり続けることにある。

そのような美学を、私は空中コンピューターというテクノロジーにも、このロゴマークにも感じている。

人の可能性を真正面から受け止めながらも、同時にそれに抗い続けること。

それこそが、我々の宿命なのかもしれない。

## 【11. 未定義（Conclusion）】

本構想がどのような影響をもたらすのかは、現時点では定まっていない。しかし、体験が思考を変え、思考が創造へとつながるその連続を設計することは、人類のあり方そのものに関わる試みである。

コンピューターそのものを進化させる時代は、終わりつつある。これからは、好奇心が体験を生み、理解を深め、思考を変え、創造へとつながっていく。私たちは、その連続そのものを設計しようとしている。不確実な時代において問われているのは、技術ではなく、人類の思考そのものである。この記録が、未来においてどのように読まれるかは定かではない。しかし、その時代における思考の一端として残されることを意図している。

本記録の英語版は以下に掲載しています。

This record is also available in English :

<https://medium.com/@shigearukyo/can-human-thought-evolve-a-record-of-aerial-computing-f3db93a4c23c>

本記録は長期保存のため、以下にも保管しています：

<https://github.com/AERIALCOMPUTING/aerial-computing/blob/main/README.md>

#### ■ 今後の展開

インターマンは今後、本構想の社会実装を進めるとともに、教育・文化・研究領域への展開を視野に入れ、新たな知の体験環境の創出に取り組んでいきます。

#### ■ 会社概要

インターマンは、「発見や創造のワクワク感を伝える、増やす、育む！」を使命とし、人類の理解と認知の変化を生み出す体験の設計に取り組んでいます。「あなた」とは、顧客、社員、家族にとどまらず、時間軸を超えて関わるすべての知的生命を指します。またインターマンは、人類の生存領域を地上から海底、地中、宇宙へと広げていくことに貢献する「人類企業」への進化を掲げています。

※「人類企業」とは、人類の進化や発展に寄与する新しい企業像として、インターマングループが提唱する概念です。

インターマン株式会社 <https://www.interman.jp/>



空中コンピューター <https://www.aerialcomputer.com/>



## ■ ビジュアル構成（掲載順）

### 【① メイン】体験写真

空中に存在する情報に手を伸ばす体験の瞬間

— 「触れる」から「存在する」へと認識が転換する境界

人間の本能的な行為（触れる・動かす）を起点に、  
情報が空間に“ある”と認識される新しい体験を示す  
AERIAL COMPUTINGの出発点

### 【② AERIAL COMPUTER 線画】

空中表示の基本原則から生成された構造を、アートとして再構成したビジュアル  
— 構造が存在へ、存在が意味へと変換されるプロセス

インターマンのロゴが空中に立ち上がる様を通じて、  
技術・事業・思想が再統合される過程を表現  
AERIAL COMPUTINGが新たな創造の起点であることを示す

### 【③ 御輿スキャン】

身体によって担がれていた構造物をデータとして再構築したアーカイブ  
— 物理的体験がデジタルな存在へと変換される瞬間

人間の記憶・文化・行為が空間に再配置されることで、  
「体験そのもの」が保存・再生可能な対象となる未来を示唆

### 【④ インターマン ロゴ】

発見と創造の循環を象徴する視覚表現  
— 価値の連続性と進化をつなぐ中核

人間の好奇心を起点とし、  
遊び・学び・創造へと連続する体験設計を体現  
インターマンが目指す「人類企業」としての思想を内包する

### 【⑤ 空中図鑑（アートワーク）】

空中コンピューティングという概念構造を視覚化した作品  
— 不可視の思想を空間に定着させる試み

情報・思考・体験が空中に展開されることで、  
人間の認知そのものが再構成されていく未来像を提示

