BUILDER LT

AIに「顔」を
つけてみた。

デジタル孫「MAGO」の会話UX

Chris Takahashi

#Hackvatar 2026 ・ 審査員1位 / オーディエンス賞



「答えられる」と「話しかけやすい」は違う。

VOICE ONLY

声だけのAI



「今、聞いてる？」

VOICE + FACE

顔のあるAI



- 聞いている
- 話している

「誰と話すか」が見える

「顔」は装飾ではなく、会話の UI。

デジタル孫「 MAGO」

祖母が、顔を見て声で話せる AIを作ってみた。

mago · AI COMPANION

UIイメージ

「おはようございます、
文子さん。」

声に、顔と反応をつける。

話す...



実機デモはここで

AIの「頭脳」は作れた。難しいのは「顔」。

会話を動かすことと、3Dキャラクターを動かすことは別の仕事。

MY CONVERSATION PIPELINE

音声入力 → LLM → TTS

音声と応答は、すでにある。

WHAT ABOUT THE FACE?

01 3Dモデルを描画

02 表情と口パクを再生

03 音声と動きを同期

MAGOの目的は、3Dエンジンを作ることじゃない。

Web Componentで「顔」を足した。

Perxona Connect Kit の <sv-presenter>

mago.ts / browser

```
<sv-presenter></sv-presenter>

presenter.presentWithAudio(audio, text)
```

頭脳・音声は自分で。

3D表現はコンポーネントに。

※ 初期化・認証・Ready待ちは省略した説明用コードです。

「話せるAI」から、

「話しかけたくなる AI」へ。

MAGOで大事だったのは、

**AIをもっと賢くするより、
顔をつけて会話を自然にすること。**

ありがとうございました。

Chris Takahashi · MAGO

気になったらサンプルを。



Perxona Connect Kit · GitHub