

随想

AIと無視と無知

(株)PPOC研究所 加藤 宏光

AIが人智を超越するときを二〇三〇年のシンギュラリティ・ポイント(注1)と呼び、ある意味人類の危機として巷間を騒がせた。最近はその能力を見直す意見が増えつつあるように思う。著者もシンギュラリティ問題には大いに興味があった。AIの発展で人間そのものが否定されるような時代が来るのか?というの、人間が人間を否定することであり、自己の利益のために他人を否定することは、今日のウクライナ・ロシア問題を掘り下げても、さまざまな形で具現化されている。また、今将棋界の寵児である藤井聡太棋聖(と呼んで良いのか?)あまりにタイトルが多いので…)の棋風が《コンピュ

タを思わせるデジタルなものである》という(注2)。何かで読んだが、日々めきめきと成長している彼の将棋を評して『彼の頭脳には将棋盤面が写真の画像として残っているようだ』といったものがあつた(残念ながら何によるかを記憶していない)。この評はAIによる基盤解析を思わせる。

最近《私たちはAIを信頼できるか(注3)》という書物を読んだ。この中に、AIと人間の知性(知能)との対比でAIの可能性と人間の融和について多角度からのディスカッションがなされている。全体を通して面白いが、その中で気になった点を二つ取り上げてみる。

① 人間はやってから考える

(七二ページ)「意味がわかるとは何か・川添愛」から…一般的には理屈があつて何かを表現する、という順序であるが、人間の創造性を見ると順序が逆になつていくことがよくある。例えば、人間が言葉を使っているとき、思わず面白い言葉が出てくる。このとき、言葉が出てくるのが先で、なぜ面白いのかの理屈は後からやってくる。でも、AIに文章を作らせるときには、定義やパターンが必要なので、どうしても理屈のほうを先にせざるを得ない。今の方法のままではAIが創造性を発揮するのは難しい(著者要約による)。

先に出てくることが多い。鶏病の推移を予測する際やフィロドで見る現象の解析に際しても、直感が教えてくれ《それを自分が何故感じたのかを要因分析することでストーリーを構築する》ことも多い。①を読み、まず感じたのが、著者の感覚と一致する点であつた。大量のデータ(最近流行りのビッグデータ)を処理するのはAIの特異技である。それを基にした予想もしかし。そして、AIの導き出したシミュレーションに多くの人々が誘導されて、社会が流れてゆくことも最近肌で感じる。もつとも、露骨にそれを感じる時には妙な違和感を伴っているのも事実であるが…。しかし、既定の事実の積み重ねから得られる

シミュレーションに依存するAIでは想定外には適応できまい。想定外に適応できるのは《人間の本能的適応力》であり、それが創造性に繋がるモノではないのだろうか?

を与えられれば、即座にフレームの大きさや形を変え、目的に合った行動をとることができ。フレーム問題の一番のポイントは《人間は大半のことを「無視」できて「何もしない」ことができるのに対して、AIにはそれができない》ということ。

② 解決していない2つの難題(一〇五ページ)「無意識が奪われている・大澤真幸」から…それは《フレーム問題》と《記号接地問題》。《フレーム問題》はこの世界が膨大な要素とその組み合わせでできているため生じる。この環境下である課題を達成したいとき、時間・空間の範囲を区切り、無数の要素・関係から対象に限定する必要がある。これがフレーム(枠組み)である。フレーム造りがAIには難しい。達成する目的のための必要情報の枠組みを与えられないと、AIは部屋の掃除には必要でない気温や湿度のような情報まで取得して、それを勘案して命令を遂行しようとする。このためいつまでたっても掃除が始められない、ということが起きる。一方人下は目的

を思わせるデジタルなものである》という(注2)。何かで読んだが、日々めきめきと成長している彼の将棋を評して『彼の頭脳には将棋盤面が写真の画像として残っているようだ』といったものがあつた(残念ながら何によるかを記憶していない)。この評はAIによる基盤解析を思わせる。

最近《私たちはAIを信頼できるか(注3)》という書物を読んだ。この中に、AIと人間の知性(知能)との対比でAIの可能性と人間の融和について多角度からのディスカッションがなされている。全体を通して面白いが、その中で気になった点を二つ取り上げてみる。

① 人間はやってから考える  
② 解決していない2つの難題(一〇五ページ)「無意識が奪われている・大澤真幸」から…それは《フレーム問題》と《記号接地問題》。《フレーム問題》はこの世界が膨大な要素とその組み合わせでできているため生じる。この環境下である課題を達成したいとき、時間・空間の範囲を区切り、無数の要素・関係から対象に限定する必要がある。これがフレーム(枠組み)である。フレーム造りがAIには難しい。達成する目的のための必要情報の枠組みを与えられないと、AIは部屋の掃除には必要でない気温や湿度のような情報まで取得して、それを勘案して命令を遂行しようとする。このためいつまでたっても掃除が始められない、ということが起きる。一方人下は目的

い、と思いたい。  
注1…シンギュラリティとは到達点という意味で《AIが人知に追い付くとき》としてとくに注目されるようになっていた  
注2…藤井聡太氏の棋風をウィキペディアでは次のように紹介している(一部抜粋)。二〇二一年の対談で『対局中に)考えの上で、読みと形勢判断以外のものは基本的にいらぬ』と言及しており、勝負に大きな影響を与えるときとされてきた《経験》や《勝負勘》といった要素に依存しない考えを明かしている(以上ウィキペディア)。《経験》や《勝負勘》は人間の持つ曖昧な部分であり、藤井氏が必要とする《読みと形勢判断》はデジタルな要素に集約される  
注3…私たちはAIを信頼できるか…二〇二二年九月十日第一版・大澤真幸(社会学者)、川添愛(言語学者)、三宅陽一郎(ゲームAI開発者)、山本貴光(文筆家・ゲーム作家)、吉川浩満(文筆家・編集者)…文芸春秋発行