

ハットするよみもの

テクノロジー・リフレーミング

vol.5



ゲスト

三宅陽一郎

(ゲームAI開発者/
日本デジタルゲーム学会理事)

対話者

山内 泰

(大牟田未来共創センター理事)



01

ダイアログ・レビュー

人工知能は「人間」を相対化する！？— 人工知能の「身体」と日本的文脈の問題

AI/人工知能はもはや今日の技術であり、様々なかたちで実装されています。一方でその進化・発展を懸念する見方もあるでしょう。人の存在のありかたに着目し、その実感の側に立つ技術のありかたを模索する上で、AIはどう捉えられるのでしょうか？

「知能」のありかたを規定しているのは「身体」だった！？

ゲームにおけるキャラクターAIに携わってきた三宅さんにとって、AI開発は単にアルゴリズムではなく「知能」をつくること。そこで知能を哲学的に探究するなかで、知能の条件に身体があることに気づきます。予め与えられた論理演算に留まらず、自律的に思考する知能は、世界を切り取るフレームを構成し、状況に応じてそれを組み替えていく身体のありかたを前提としている。つまりAIは知能と身体の二重性において捉えられるものなのです。身体を条件とすることは、技術のありかたを考える上でも様々な示唆があるでしょう。

AIはサーヴァント(召使)？それともフレンド(友達)？

一方で三宅さんは、(単純に西洋と東洋を区別できないうちながらも)西洋と東洋の「知」の捉え方/受け入れ方の違いにも着目します。西洋の知は「機能/ability」であり、AIも人間に奉仕するサーヴァント(召使)として位置づけることが重視される。一方東洋における知は「存在/being」であり、AIも八百万的な存在として、いわば友達のように位置づくことに違和感がない。AIは、それが社会にどう位置づくのかという観点からも捉えられるべき問題なのです。

人間を相対化する「他者」としてのAI

AIをいわば生命として実現しようとする三宅さんのスタンスは、技術の暴走を疑問視する立場からは訝しく見えるかもしれません。その点三宅さんは、そうした人間を相対化する可能性をAIに認めます。現代社会の諸課題の背景には、人間の(身体に根差した)知のありかたの閉鎖性・自家中毒がある。それを乗り越える他者の視点は、人間とは異なる身体に根差した知能に見出されうると三宅さんは言うのです。

さらに、人間に固有のものではなく開かれた知能を開発・実装する上で、AIBOや初音ミク、たまごっちを生み出し、それらが自然に捉えられる日本には、大きなアドバンテージがあると三宅さんは言います。日本の技術もまた、こうしたパラダイムにおいて独自の価値をグローバルに発信しうることになるでしょう。

02

リサーチャー・ボイス

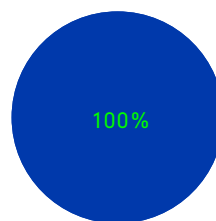
参加者の声

- 哲学を深めつつエンジニアリングで実装されている方のお話を聞いて、大変面白かったです。私はよくゲームをするのですが、ゲームの中の NPC がいなければその世界の物語は進まないし、重要な存在だな、と改めて思いました。それと同時に、おそらく今後の現実世界でも、AI という存在が社会を動かすうえでなくてはならない存在になっていくんだろうなあと、今日のお話を聞いていて感じました。(CD 研)
- 「人工知能は煩惱を与えること」という話が衝撃的で面白かったです。猫にトイレトレーニングをさせる際に途中からだんだん騙してくるようになった時に知能や意思の存在を強く感じた経験があり、猫ならではの煩惱、身体からの情報収集、知能構造ゆえ人間の思い通りにならないのかなと振り返りました。今まで人間の知能に近づけたり超えられるようにすることや神的な全知全能にすることがゴールのかなと思っていたのですが、知能の構造や環境との関係が多様化して AI から人間が学んだりその他の影響を受けていく世界の方が面白いと感じました。(人間研)
- AI の話って難しそうだなと恐る恐る参加しましたが、AI の将来を考えていくうえで大事な概念を様々な観点から学ぶことができ、勇気を出して参加して良かったです。(人間研)

当日話題となった質問から

- 環境と AI の間のインフォメーションフローの時間スケールが違うことで、人間と人工的な知性の間での相互理解の障壁になりそうでしょうか。(物性研)
- 西洋的な機能ブロックを積み上げて作る人工知能は、技術として実装できるイメージがあり、実際ゲームなどでも使われていると思うのですが、存在という概念に根ざした東洋的な人工知能を技術としてどう実装するのかイメージがわかりませんでした。～中略～これまでにゲームなどで東洋的な人工知能が使われた例などはありますか。(人間研)

本日のセミナーいかがでしたか？



- よかった
- ふつう
- いまいち

イベント概要

シリーズ「その技術は人を幸せにするのか リターンズ」

AIから考える「人間観」とは？

日時：2021.2.25(月) 13:00-16:00 オンラインでの実施

ゲスト：三宅陽一郎(ゲームAI開発者/日本デジタルゲーム学会理事)

デジタルゲームにおける人工知能の開発・研究に従事。『大規模デジタルゲームにおける人工知能の一般的体系と実装 -FINAL FANTASY XVの実例を基に-』にて2020年度人工知能学会論文賞を受賞。著書に『人工知能のための哲学塾』『人工知能のための哲学塾 東洋哲学篇』(ゲンロン人文的大賞2018受賞)『人工知能のための哲学塾 未来社会篇』(ビー・エヌ・エヌ新社)、『人工知能が「生命」になるとき』(PLANETS)、『人工知能の作り方』、『ゲームAI技術入門』(技術評論社)、『戦略ゲームAI解体新書』(翔泳社)など多数。

対話者：山内 泰(大牟田未来共創センター理事)

一般社団法人大牟田未来共創センター(ポニポニ)理事、NPO法人ドネルモ代表理事、株式会社ふくしごと取締役。有識者との対談等の実績多数。その他、共創学会理事、大学講師(九州大学)など。「挫折のデザイン～パーソンセンタードにおける新しい主体性」(『デザインに哲学は必要か』武蔵野美術大学出版,2019)、「ぐにやりのまち-超高齢社会「以後」の地域経営モデル(Sustainable Smart City Partner Program,NTT,2020)」、「わたしの役柄」が表現すること哲学者・國分功一郎さんとの対話から」(『精神看護』,Vol.23,No4,医学書院,2020)等