

波頭亮著「AIとBIはいかに人間を変えるのか」幻冬舎 2018年2月28日刊を読む

## 経験と修練

1. AIとBIがもたらしてくれる「新しいステージ」において、必需や強制の無い状態で人間はどのようにすればやりたいことを見出し、実際にやることができるのか。即ち、どうすれば「新しいステージ」において豊かな生活を営み、充実した人生を送ることができるのか。
2. 重大な哲学のテーマになっているとはいえ、その問いに対する私の回答はシンプルである。経験と修練を積むことである。この回答は「心身両面で人間らしさを大切にする」ということでもある。
3. 仕事と活動と遊びは、それぞれ自分がこれをやりたいという自発性が共通の要素になっている。この3つのうち、仕事は契約に基づく責任や成果達成に必要な高度な知識や技術・技能が要求される。この意味において外生的要求がある。活動も契約や報酬が無いとはいえ、何らかの成果や社会的意義が意識されるので、その成果や意義を成立させるための外生的ガイドラインが存在する。遊びだけが、成果も意義も無く、それをやること自体を楽しむという目的で行う、外生的制約が無い最も自由な行為である。その意味においては、どのように遊びをすれば生活を楽しめ、人生を豊かにすることができるのかと分かることが、最も難易度が高いと言えよう。
4. この前提で、ここでは最も難易度が高い「遊び」を例にとって、どのように何をするのかを選び、どのように楽しめば良いのかについて説明してみよう。
5. 何が楽しいのかは人それぞれである。ガーデニングが楽しい人もいれば、釣りが楽しい人も、バイオリンを弾くのが楽しい人も、短歌を詠むのが楽しい人もいる。しかしどの趣味も、やってみなければその楽しさを実感することはできない。
6. 人間は「自由」や「慈悲」といった抽象的な概念すら、何らかの具体的な経験に結びつけなければ理解できない。「これが自由なのかも……」とか「これは自由ではないな……」と感ずる実際の経験を重ねながら、複数の状況や事実から実感として得られた「自由」の感覚を重ね合わせて、抽象的な「自由」の概念を獲得する。人間は経験を通じてものを分かることができる存在なのである。従って、ガーデニングや釣りやバイオリン演奏や短歌創作といった具体的な行為は、当然のことではあるが、それを実際にやってみないとその難しさも楽しさも実感できない。遊びとしてやるこうした趣味は、少なくともまず見て知り、やってみるという経験がなければ、楽しむための遊びの対象にリストアップされない。何をやるかを決めるための第一歩は、選択肢を持つための経験を広げることである。

7. そしていくら遊びだとはいっても、その遊びを楽しむためには修練が必要である。テニスをするにしても、あまりにも初心者で、飛んできたボールを一球も返せない、相手からも返ってこない状態では楽しめない。普通に打って来たボールを普通に打ち返せるようになってから楽しみが始まる。そしてスキを突いてコーナーを狙ったり、強烈なストロークで攻撃したりできるようになると、面白さと楽しさが増していくのだ。テニスを仕事にするのではなく、遊びでやるのでも、このように練習を積み重ねてこそ得られる楽しみは大きくなるのだ。
8. このように、何をやっても良い状態で何をやるのかを自発的に決める／選ぶためには、遊びにおいてすら経験と修練が必要になるのだ。このことは逆に言うと、何もやらなくても良いからといって何も経験しようと思わず、修練も積まなければ、楽しみを得ることはできないということである。「自分がやりたいことを、やる」ことで誰もが豊かな人生を営むことのできる「新しいステージ」において、のうのうと何もせずにいることは、楽しみも豊かさも無い「ただ生きる」だけの人生になってしまうということである。これでは「新しいステージ」以前の、ただ食うため、生きるために働くだけの人々の生活と同じか、労働を通じて社会に繋がっていた紐帯ちゆうたいすらも失われたそれ以下の人生になってしまうことになる。
9. やりたいことを見つけるために積極的に経験を広げ、楽しむために修練を積むことが、「新しいステージ」で豊かな人生を享受するための要件なのである。

#### 人間らしさを守ること

10. そして、豊かに生きるための要件として示した「経験することと修練すること」は、心身の両面で人間らしさを大切にすることである。
11. 人間は太古の昔から絵を描き、物語を紡ぎ、更には科学や芸術を発展させてきた。アルタミラやラスコーの遺跡に見られるように、旧石器時代の人間でも雨が降って狩りができない日には洞窟の中で岩壁に牛や馬の絵を描いて過ごした。新石器時代のメソポタミアでは壮大な物語性を持つ『ギルガメシュ叙事詩』が作られた。どちらも、現代でも高く評価されるほどの高い芸術性を持つものである。そして、どちらも食うため、生きるために作り出した作品ではない。絵を描きたい、物語を語りたいという内発的創造欲求によって作り出されたものである。人間はこれほど創造的で知的な存在なのである。
12. ところで、一日中野山を走り回って狩猟のお伴をする猟犬は、散歩の量が足りないと体調を崩し、不機嫌になったり、場合によってはうつ病になったりする。つまり本来持っている能力を十分に発揮できない生活は、心身の健康を壊してしまうのである。
13. 同じことが人間にも当てはまる。  
一日中獲物を求めて野山を駆け巡れるように、日の出から日没まで畑を耕せるように作られているのが人間の身体なのに、ほとんど歩きもせず運動もしない生活をしていると、すぐに歩けなくなり、呼吸器や消化器まで弱くなって病気の塊になってしまう。知性や感情を司る脳も同じで、

外界からの刺激を得て考えたり、感動したり、創作したりという経験が乏しくなると、知力も感受性もどんどん劣化していく。

14. そして人間も猟犬も、身体的にも、知的にも、感情的にも、備わっている能力をフルに発揮できることが快いと感じる感覚のメカニズムを持っている。くたくたになるまで運動した後に感じる爽快感や、研究や芸術で大作を仕上げた後に得られる達成感、力を出し切ったことに対する脳からの報酬なのである。つまり人間は、身体的にも、知的にも、感情的にも、持てるポテンシャルを最大限に発揮してこそ快感と満足を得ることができるのである。
15. “新しいステージ”において、人生の意義は「やりたいことを、やる」ことを通じて楽しみや貢献意識や自尊の念を得ることになる。つまり、AI が財貨を作り出し、BI によって誰もが働かずとも生きていけるようになった時に人間がやるべきことは、心的にも身体的にもポテンシャルをフルに働かせて経験と修練を積むことなのである。それができた者が、自らによって与えられる報酬として、楽しく豊かだと感じられる人生を送ることができるのだ。

P248 ~ 253

<コメント>

波頭亮氏の最新刊は、「AI(人工頭脳)」と「BI(ベーシックインカム)」は人間をいかに変えるか興味が尽きない。ちなみに BI とは、スウェーデンやフィンランド、カナダなどで実験が試みられつつある、収入にかかわらず一律にお金を配るという「ベーシックインカム」の略。是非、ご一読を。

— 2018年8月30日(木) 林明夫 —