

「チェルシー」とAI世代が見せた「人間っぽさ」

スマホやインターネットは現代の奇病である。2023年こども家庭庁の調査では、高校生の平日のネット利用時間が6時間14分だというのだから、家族の団らんも読書の時間もテレビのチャンネルを奪い合う兄弟喧嘩も、全て駆逐されたことが分かる。スマホやインターネット、ひいてはAIという奇病を全人類がわずらった理由は、それが持つ「正しさ」と「便利さ」にあると思うが、病気だから困った面も当然ある。

一つ目はネットで見たものをむやみに「正しい」と信じ、実は自分の意見を持ちにくいという面である。ネットニュースのコメントを見ていると「おすすめ順」に配列された上に、「共感した」「なるほど」「うーん」の数まで出てくる。これは親切というより、意見の誘導ではないかと疑ってしまう。「民衆の敵（1978年公開）」の中でも、ステイブ・マックイーン演じる主人公が「キリストの処刑を多数派は反対しなかったし、ガリレオの地動説を多数派が認めたのは50年後」と、多数派が常に正しく正義であるとは限らないことを教えていたと思うが、そもそも論として、民主主義の世界ではさまざまな意見に公平に接する必要があるのではないだろうか。

次に、二つ目は「便利さや合理性」ばかりを追求してしまう面である。このことは若い人たちが無駄を嫌う傾向にあることや、「コスパ」「タイパ」という流行語にも象徴される。だが、便利さや合理性が人や世の中を幸せにするとは限らないのではないだろうか。

話は変わりますが、皆さんは明治（製菓）が販売していたキャンディ「チェルシー」が3月で出荷を終了したのを知っていますか。（何と「カール」も東日本では販売終了）その原因として言われているのが、コンビニの販売戦略。菓子の販売拠点の主流はスーパーからコンビニに移っており、そのコンビニは店が小さい上に、自社開発の菓子を中心に販売したいから、菓子メーカーの菓子は陳列もされず自ずと売り上げを下げられる傾向にある。消費経済アナリストの渡辺広明氏もこうした流れが、菓子の種類が減り消費者の選択肢が狭まることにつながることを指摘している。何もコンビニを目のかたきにするわけではないが、これも便利さや合理性が生み出すリスクといえなくもない。

もちろんスマホやインターネット、AIを諸悪の根源とまで言うつもりはない。それにテクノロジーへの期待と不安が表裏一体であるのも分かる。それでも、年のせいですます頑固でへそまがりになっているのか、文句の一つも言いたくて、新年度早々こういう文章を書いてしまった。悪口はここまでで、最後に一つだけ書きたいエピソードがある。

今の将棋界は膨大な対局記録を持つAIを使いこなすことが勝つための鉄則。勝者の指し手はAIが推奨する「最善手」とほぼ一致するとされている。そもそも、将棋の対局はどちらが勝ったか分からないくらい勝者も敗者も淡々としているのに、時は藤井聡太氏と永瀬拓矢氏の王座戦第四局。永瀬氏は突然何度も頭をかきむしり、ため息をついて天を仰いだ。昨年10月13日の天声人語はその様子を「明らかにミスをしたとわかるしぐさに、驚いた。血の気が引いたか、悔しさが出たのだろうか」と書き残した。明らかに間違った手を指した永瀬氏には申し訳ないが、AI自身もいつもいつも偉そうにせず、たまには失敗して「人間っぽさ」を出してくれたら友達になれるのに、と思う今日この頃です。

令和6年4月9日 大村城南高等学校長 中小路尚也