

北海道師範塾 「教師の道」 塾頭通信

第402号 平成24年9月27日

創造する？ 人工知能

はこだて未来大学では、SF作家の星新一氏の作風を人工知能に分析させ、新しい小説を書かせる試みを始めます（9月8日付朝日新聞）。

「ショートショート」は400字詰め原稿用紙20枚以内の物語で、星新一氏は「ショートショート」の名手といわれていました。

松原教授らは、この星新一氏の作品の単語、文章、構成等の特徴を分析し、これらを組み合わせる事で「ショートショート」の創作法を開発し、「5年以内にショートショートの公募に匿名で応募して入賞することを」目指すとしています（9月6日付北海道新聞）。

また、松原教授は、今回の取組は「作家の独創性を科学的に解明するきっかけにもなるはず」と述べていますが、果たしてどうでしょうか。星氏の作品について他の作家の作品と対比して独創的な表現をデータ分析することは可能だと思いますが、肝心の作家としての星氏の独創的な発想、表現を生み出すメカニズムまでも解明する事は難しいのではないかと感じます。

星氏の次女で星ライブラリの代表を務める星マリナさんは、今回のはこだて未来大学の取組について「天国の父は、作家としては少し複雑な気持ちで、科学者としては名誉な想いで、そしてSFファンとしては好奇心でわくわくしながら、今回のプロジェクトを見守っているのではないのでしょうか。」とコメントしています（9月6日付北海道新聞）。

私は、人工知能は、与えられた条件でデータ処理することは出来ても、自ら新しい事を創造する力があるとは思っていませんでしたので、小説を書くという、最も創造的な作業がどこまで出来るのか、非常に興味のあるところです。

いう迄もなく、人工知能は、膨大なデータを短時間で処理する事ができますので、将棋やチェスの場合には、過去の膨大な棋譜をすべてデータ処理し、その中から、場面に応じた最善手を探し出すことが可能です。

勿論、プロ棋士の記憶力も並外れたものですが、しかし、コンピューターには敵いません。

チェスの世界では、1996年に、当時の世界チャンピオンにコンピューターが1勝を上げています。この時は6戦中の1勝でしたが、今では人間は、コンピューター

ターには勝てないといわれています。

また、将棋についてはチェスと違いコンピューターが勝つのは難しいといわれて来ました。米長永世棋聖が2012年にコンピューターと対戦し敗れたことは、コンピューターの情報処理技術の革新的な発達を印象付けるものでした。

恐らく、今後も人工知能の活躍の場は広がっていくと考えられますが、しかし、「創造する」という作業が本当に人工知能に出来るのか、私は未だに懐疑的です。

一定の条件を事前に設定し、それによって膨大な短文を繋ぎ合わせて一つの文章にするという事は可能かも知れませんが、そうした前提条件なしに一つの物語を創作する事が可能なのでしょうか。

ショートショートとはいえ小説であれば、そこには喜びや悲しみ、怒りや不安といった登場人物の心の動き、感情の働きを表現しなければなりません。人工知能に、そうした感情移入が可能なのでしょうか。人工知能には感情はなくとも、人間の感情を数値化して表現する事が出来るという事なののでしょうか。

人工知能が星新一氏と同程度の作品を創作し、しかも、優れた作品との評価が得られるような事になったら、それはもう画期的な事だとは思いますが、ただ、塾頭通信を書くことにも日々悪戦苦闘している身としては、正直そんな事は想像したくない、ちょっとグレーな気分になっています。(塾頭：吉田 洋一)