

人々が信じている話で、堅固な根拠のない話は神話と呼ばれる。ギリシャ神話に登場する伝説の都市トロイアが実在すると信じ、実際にそれを発掘したハインリヒ・シュリーマン (Johann Ludwig Heinrich Julius Schliemann) の功績¹⁾ など数少ない例外を除けば神話はおおむね有害だ。

情報の信ぴょう性を確認するすが乏しかった昔は、酒の席での話などを、信頼される立場にある人が公の場で面白半分に引用し、それを真に受けた人が語り継いだりしていく間にだんだん権威を得て、ついには不動の地位を勝ち取る。神の名を借りていい加減なことをまことしやかに語る人にすべての責がある。技術の世界でも、たとえば半導体メモリは揮発性でコンテンツが消失するとかいったことがまことしやかに語られてきた。ある時期はそれで正しかったが、さも永遠にそうであるかのような印象を植えつけて、無意識のうちに人々の発想の芽を摘み取ってしまっているとすれば罪深い。神話は、我々の物事の受け止め方や見通しに依存する。インターネット全盛時代の今でも、AI 囲碁がトッププロに勝つのは 2025 年以降だといった話が無残にふつとんだことは記憶に新しい。ロボカーの実現予想時期を巡っても、早まったり遅れたりしている。

研究者にしてみると、根拠もなく信じ込んでしまっている話で発想が妨げられていないかどうか、常に点検することが大事だ。科学技術は神話解体の歴史でもある。情報科学や人工知能の歴史を振り返ると、研究者がいかにか神話と戦い解体してきたか、つぶさに見ることができる。人々が真実と思い込んでいる神話を見つけ出して、それを鮮やかに解体する神話ハンターは科学の世界ではヒーローだ。

しかし、神話ハンターばかりが増えて、神話がなくなってしまうのもなんだか寂しいと感じるのは気のせいだろうか？ 人々の間に神話が広まっていく

のは、そもそも人々が神話を好み、楽しんでいるからではないのか。新しい発見や発明に心躍り、ロマンを感じるのは、神話が解体されたことよりも、新しい発見や発明が新たにいろいろな空想を生み出すからに違いない。神話に魅力を感じるのは、決して偶然ではなく、我々の心の中にその源泉があるからだろう。そもそも人間は善悪の入り混じったものであり、もしかすると、その活力は悪から生まれるのかもしれない。

いま興隆が著しい人工知能は、人類が培ってきた理念を実行可能にする技術であると捉えることができる。人工知能技術によって、人類が「正しい話」と

応
般

[シニアコラム]

IT 好き放題



[No.66]

神話

して位置づけ、積み上げてきた理念は、いまやコンピュータに組み込まれて、日常生活の津々浦々で効力を発揮できるようになり、善の勢力は大いに勢いづいている。しかし、世界が善一色になってしまったら、それはとても味気ないものになってしまう。他方、人工知能を悪にすると、とんでもない帰結を生み出してとても困ったことになってしまうだろう。結局、人間が悪の勢力を担うのがいいように思える。善と悪の混じった姿、虚と実とが混じったダイナミズムこそが知の世界にふさわしい。

科学技術の公の場でも、神話解体の話ばかりしないで、いかにして魅力的な神話を作り出すか、もっと力を注いだ方がいいように思う。

参考文献

- 1) シュリーマン (著), 関 楠生 (翻訳): 古代への情熱—シュリーマン自伝 (新潮文庫), 新潮社 (1977).
(2016 年 4 月 13 日受付)

西田豊明 Toyoaki NISHIDA

京都大学

[正会員] nishida@i.kyoto-u.ac.jp

1993 年奈良先端科学技術大学院大学教授, 1999 年東京大学大学院工学系研究科教授等を経て, 2004 年から京都大学大学院情報学研究所教授, 現在に至る。会話情報学の研究教育に従事。

