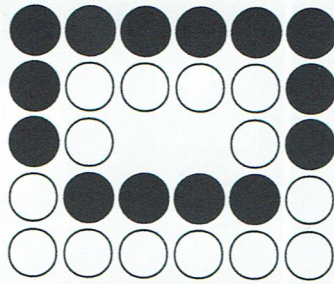


# 中ザワヒデキ

AIで拡張する芸術の未来



人工知能美学芸術研究会  
Artificial Intelligence Art and Aesthetics Research Group

人工知能美学芸術研究会のロゴ

	人間美学 Human Aesthetics	機械美学 Machine Aesthetics
人間芸術 Human Art	I	II
機械芸術 Machine Art	III	IV

機械が自らの美学で作る芸術(=IV)は、まだ実現していないが、我々が目指すものである。  
Art by the machine in accordance with machine aesthetics (=IV) has not come into being, yet, but this category is what the organizer wants to see and tries to make it happen.

【図1】

2016年に人工知能美学芸術研究会(AI美芸研)を創設した中ザワヒデキ。現在までに23回の研究会をはじめ、様々なイベントや展覧会を開催している。当初は、美術家である中ザワが科学に転身したと同業者の間で困惑の声もあったそうだ。彼はこの研究会で何を目指し、芸術の未来に何を見ているのだろうか。

AI美芸研の創設にあたって中ザワさんが書かれた「人工知能美学芸術宣言」では、2016年に人間のプロ棋士を倒したAI、「AlphaGo」に触れていますね。研究会のロゴも囲碁を模しています。やはり、「AlphaGo」の事件はショッキングでしたか。

「むしろ、なぜあれをショッキングだと思わないのかということも美術に関わる人々に聞きたいです。『AlphaGo』のようなことが芸術分野で起きるかもしれないとなぜ想像できないのか。」

芸術と同じく人間の叡智の象徴であった囲碁において、人間でないものの方がずっと良い結果を出してしまっただ。同様に、AIが出してきた芸術がはじめ理解不能でも、結果的に素晴らしいということになる未来が来るかもしれない。その実現可能性について考えなければならぬと思ったのが、この研究会の出発点です」

今、結果的に素晴らしいということになるとおっしゃいましたが、それは人間の考え方が変わっていくというイメージでしょうか。

「そうです。たとえばエッフェル塔をはじめ機械計算だけで設計され、建設が始まったときはモーパーッサンやブグローなど、作家たちから猛反対されました。それが、出来上がるやいなや美しいものとして認識されるようになったのです」

研究会の資料に【図1】のような表がありました。それで言うとエッフェル塔は……。

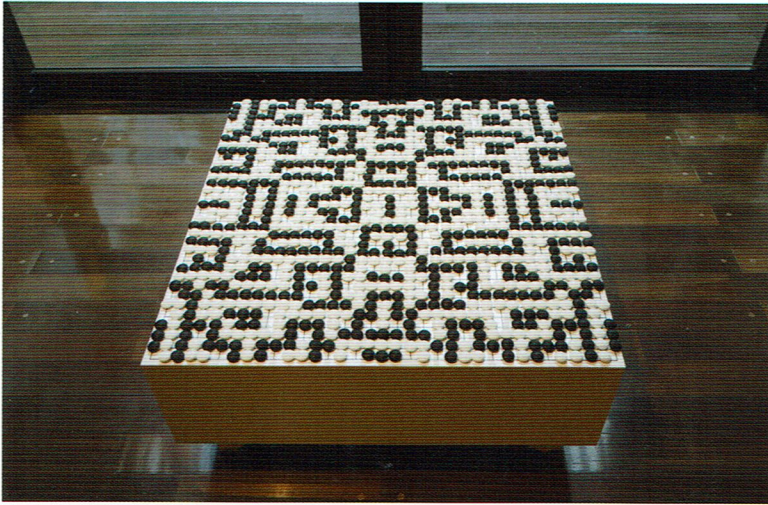
【II】機械の美学を元に、人間が芸術を作る)の部分に入ります。他に、20世紀のミニマリズムやコンセプチュアリズム、音楽の十二音技法がここに当てはまります。IIIは、AIによりレンブラントの作風を再現した『ネクスト・レンブラント』がよい例ですが、昨今よく見る人間の芸術家の美学をもとに新しい作品を出すというプログラムです。

IIIでは人間美学は安泰なままだですが、IIは美学を拡張している。その意味で、IIの方が重要だと思います。今後はIV(機械の美学で、機械が芸術を作る)に行きたいところですが、それはまだまだ行われていない」

「AlphaGo」の件以前は、そうした取り組みをしようという思いはなかったのでしょうか。

「哲学的な興味としてはありました。私は宣言文の註でも引用したように、1998年の『ユレイカ』では既に、人間の言葉とオウムが意味もわからずしゃべる言葉に原理的な差はあるのかという問題を提起しています。」





上段右：「人工知能美学芸術展」（沖縄科学技術大学院大学、2017-18年）メインイメージ  
 上段左：同展における中ザワヒデキの出品作「三五目三五路の盤上布石絵画第二番」（1999年）  
 下段：同展の展示風景

しかし、当時は実際のAIのアプローチがまだまだだった。タイピングが来たと思ったのが『AlphaGo』でした」

—— これまでの研究会の活動で一番の手応えは何ですか。

「神経科学者の銅谷賢治先生の研究を知ったことでしょう。2017年末から18年初頭にかけて沖縄で『人工知能美学芸術展』を開催しましたが、そのきっかけを作ってくれたのが銅谷先生でした。

現時点の人工知能は、基本的に人間がプログラミングし、目的を与えることでしか動きません。『AlphaGo』であれば囲碁で勝るとプログラムされているわけです。したがって、美学が美という目的をもつものである以上、AIによる芸術は先の表で言うところのⅢしかありませんでした。

しかし、銅谷先生はそれに抗う研究を行っています。自然淘汰のプロセスを使って、AIの中で自発的にプログラムができるようにしたのです。車輪で動くスマホを複数用意し、向かい合うとQRコードを交換しあい、互いのプログラムを足して2で割るようになる。すると、充電をするプログラムを持たないスマホは死に、プログラムを交換しないものは次世代を残さないというように淘汰されていきます。生物でいえば、プログラムの交換はセックス、充電は食べ物を食べることにあたります。



このように、環境を与えることでA

Iに自分で目的を作るようにすることができるとのことです。これは人間美学ではなく機械美学が作られるのに必要な第一歩で、IIあるいはIVの方向性を垣間見させます」

意識の定義を揺るがすような研究なのですね。その研究を知る以前は、IVへの方向性は見えていなかったのですか。

「銅谷先生に出会う前は、そのうち科学が進歩して出来るでしょうという程度の話で、具体的にどうするかというのが考えられていませんでした。

ところで、銅谷先生は進化していくプログラムが、1つの方向に進化していくように想像されていたそうです。ところが、2つか、時に3つ以上の方向が生まれることがわかった。性の分化ですよ。

性は美意識の始まりとも言えます。異性にアピールするために鳥が美しい羽根を持ったり、鳴き声を出したりするようないことが美につながります。そういうことも含め、銅谷先生の研究は我々の試みにとってとても重要な意味をもつのです」

そうした知見を得たことを踏まえて、今後目指していることはありますか。

「人工知能は現代の諸問題を論じるのに有益なプラットフォームでもあります。AIと法律、AIと軍事」といった、論じるべき議題がたく

さん出てきます。

特に、人間の尊厳につながることを研究していきたいと思えます。人間は、自分たちだけが芸術を行える、美を判定できるということを自己肯定の拠り所としてきましたが、それがAIによって崩れていくかもしれない。それが面白くてこの会を主宰しています。

ぜひやらなくてはならないのは、AIと宗教」というテーマです。AIは宗教心をもつか、AIが人間にとつての神になるかなど、様々な切り口があります。

1月の終わりには、『宗教と数理論』というタイトルで講演会をやるとうとして、計算論的神経科学の第一人者である甘利俊一先生に登壇を御願いしました。もう一人の登壇者として内定していたのは、元オウム真理教幹部の上祐史浩氏で、甘利先生にはそうお伝えした上で快諾いただきました。ところが告知を開始するやいなや、研究者を中心にSNSで炎上が始まり、中止せざるを得なくなりました。もう一度上祐氏を招くわけにはいきませんが、『AIと宗教』は極めて重要なテーマですし、楽しみにされていた方も多いため、今後必ず取り上げたいと思っています。

カルト宗教は、美術史的にも重視すべき問題です。私は著書の『現代美術史 日本篇 1945-2014』の中で、美術史は『前衛』→『反芸術』→

『多様性』の3つのタームを約30年周期で繰り返すという『循環史観』を掲げましたが、90年代のオウム真理教事件に対し、当時の美術界の人々はハイレッド・センターの『山手線事件』やゼロ次元の活動など、60年代の反芸術の運動を連想しました。この循環史観に基づけば、似たようなことが近いうちに起こりかねないと思っています」

様々なテーマを取り上げていますが、すべて芸術につながっているのですか。

『バカCG』というイラスト作品を制作していた私が、97年に『方法絵画』という純粹芸術的な作風に転身したのも、オウム真理教の事件の影響があるかもしれません。それまで日本の美術をメインに取り上げていなかった榎木野衣さんが『日本・現代・美術』(98年)を書かれたのも、同じような事情があるのではないのでしょうか」

研究会の創設以来、ご自身の制作活動はどうされているのでしょうか。

「研究会を始めてから作品は作っていません。理由は2つあります。

まず、研究会の1回1回が、私と同じく中心メンバーである草刈ミカとのインスタレーション作品のようなものになっているからです。講演者の組み合わせのほか、スタッフや参加者さえもその空間における重要なキャラクターで、毎回、会場の設定や

懇親会で出す料理、毛筆で大書された会次第など、細部まで工夫を凝らして会を作っています。

次に、創設の宣言を反芸術の宣言として出したことがあります。AIの芸術を提唱するということは、人間の芸術なんかつまらないのではないかという方向性を見せるものという意味で反芸術的。従来の芸術に対する批判、否定なのです。そうすると、私が『芸術』を作るわけにはいきません。

反芸術的な宣言を出したのは、AIのことを考えれば芸術なんか作ってられないはずだろう、というリアリティがあつたことでした。一方で、反芸術こそ芸術の本質だと思つていきます。先ほどから出している表でIIの象限が重要だということも、人間美学から逸脱するものが出てくるからです。それはいずれ芸術・美学に回収されていくかもしれませんが、最初は『反』です。『反』でなければ、芸術を拡張することはできない。『反』を行うことから出発する必要があるのです」

(3月11日/生活の友社にて)



なかざわ・ひでき 1963年新潟県生まれ。学生時代から美術作家としてデビューし、「バカCG」と称される作品が高く評価される。97年純粹芸術に転身し、「方法絵画」と称する作品群を発表。2016年に人工知能美学芸術研究会を創設、現在同会代表。