

言葉の理性、 芸術の感性は、 AIを超える

酒井邦嘉

(言語脳科学者)

千住博

(日本画家)



生成AIはすさまじい勢いで我々の生活の中に浸透している。その中で予想もしない危険性もあらわになってきた。かねてより生成AIの開発と使用に警鐘を鳴らしてきた言語脳科学者の酒井邦嘉と、創作活動に加え、日本芸術院による事業「子供 夢・アート・アカデミー」などで新たな情操教育の可能性をさぐっている日本画家の千住博に、人類の未来におけるAIの可能性と限界について語ってもらった。

酒井 先日(二〇二五年五月一〇日)、東京オペラシテイ コンサートホールで開催された「千住家の軌跡 芸術家三兄妹のコラボレーション」を鑑賞させていただきました。前半の座談会で印象的だったのは、三兄妹がそれぞれの試練を通して芸術の道に進まれたというエピソードと、それでも「音楽と美術は分かち難い」というお話でした。

後半は、千住先生の日本画を用いた映像作品を大スクリーンに投影しながら、弟の明さんが作曲された弦楽アンサンブルを妹の真理子さんがヴァイオリンで演奏されました。これは千住三兄妹ならではの音楽と美術のクロスオーバーです。千住家の「奇跡」だと感じ入りました。

千住 真理子のデビュー五〇周年記念企画ということもあり、明の曲が初演されました。しかしその曲はあまりにも難解で、途中で演奏のタイミングが合わなくなっていました。それに気づいて顔面

蒼白になった明は、本番中なのに途中で演奏をやめ、初めからやり直したんです。観客のみなさんは温かく受けとめてくださいました。

酒井 明さんは「これも試練です」とおっしゃいましたが、自然と拍手が湧き起りました。かなりの覚悟があることだったと思います。

千住 妥協を許さず、批判を甘んじて受けてでも、完璧を目指そうとしたことが、芸術的な感動を呼んだんですね。同時に、その試練に立ち向かう姿がとても人間的であつたわけです。

同じことをAIがやったら、AIは壊れているとしか思われなくていいでしょう。ましてAIが約束のようにはミスを繰り返したら、感動どころではない。そこが今日お話ししたいところです。

ストラヴィンスキーが作曲したバレエ音楽《春の祭典》の初演では、そのあまりに前衛的な音楽と演出に大変な暴動が起こり、観客たちが席を蹴って出ていってしまった。もしこれがAIによるものだったら、やはりAIが壊れたと思われて冷めた反応だけだったでしょう。

酒井 以前の座談会で、芸術家は境界を広げるのに火あぶりも辞さないとうかがいました。

千住 私は滝の間の空間を赤や緑、黄などカラフルな色彩で描くことがあります。それは私のイメージであつて、滝の内側から世界を見た時に、形を超えて色だけが目に入ってくるというコンセプトです。もしAIに「滝の絵を描いてください」と指示して、

滝の間が全部違う色になったら、そのAIは色調整が壊れていると思われるでしょうね。

つまり、芸術というのは本質的に規格外であり、意外性に満ちていて、大きなリスクを伴った挑戦であるということです。創造的な仕事の中で、はたしてAIがどういう位置付けなのかということを、今日は酒井先生とお話ししたいと思っています。

芸術に必要な「体験化」

酒井 チェスや将棋の世界では、いち早くAIが開発されたわけですが、本来の対局では指し手の意図を読み取る必要があります。相手がなぜその手を指したのか、自分が次に勝負手を指したら相手の読み筋に入っているのか、と考える心理戦です。ところがAIの場合は、それまでの流れは一切無視して、現局面からの展開がどちらに有利かを計算するだけです。

タイトル戦ともなれば、一局の対戦が始まる前から、相手にふさわしい序盤の戦型が準備され、研究が重ねられます。棋士の一手には、そうした血のにじむような研鑽(けんさん)のほどがうかがわれ、観る人々はそこに感動するのです。

人間の思考を離れ、ゆがんだ形で増長したAIが将棋に強いとしても、人にとっては魅力に乏しい「計算機」にすぎないと私は思います。

千住 その人がどんな経験をしてきたか、その結

果が「表現」の個性となるわけで、表現は人生観そのものです。将棋の棋士はもちろん、画家も同じことです。

酒井 先生はつねづね体験の重要性を強調されています。例えばキーボードを叩いても、なかなか頭に入らない。ちゃんと紙にペンで字を書いて体験化することが必要で、それは本当に自分でも実感します。今もこうして紙と万年筆を使ってメモを準備してきました。

酒井 私も今、万年筆でメモをとりながら、千住先生のお話をうかがっています。

千住 ヴァイオリニストの真理子によると、一時間もの長い曲一曲を暗譜して頭に入れるのに数え切れないほどの練習が必要なんだそうです。そのおかげで、学生時代に隣の部屋にいた私まで曲を全部覚えてしまった。それを染み込ませ血肉化した結果、「千住博」という芸術家が生まれたわけです（笑）。

私の絵と表面的に似た画像をAIに作らせることができたとしても、私という人間を作るには、隣の部屋で懸命に楽器の練習をする妹が必要なんです。

行動し体験化して、頭に叩き込んでいくプロセスというのは、知恵とか考える力、感じる力、広く言えば教養ということですが、それこそが人間の根幹だと思います。そのプロセスが見えるということが、実は芸術では大切なのです。そのように考えると、AIはアートに向かないと言わざるをえませんね。

酒井 急速な機械化やデジタル化の影響か、人間

の行動も芸術とは逆行した傾向が見え始めています。若い世代は、例えば小説を読む前に、あらすじを紹介するサイトや動画を見たり、音楽のイントロをカットしてサビの部分だけを聴いたり、映像も倍速以上で見たりする風潮があります。いかにもそれが賢い人の情報収集法であるかのように勘違いされ、そこにAIが入ってききましたから、危機的な状況です。芸術を味わうというプロセスすら浅薄化しているところに、人間の退化が表れている気がしますね。

自然と人工物の葛藤

酒井 さて今日の対談は、東京の両国にある回向院で、千住先生が描かれた滝の襖絵の前で行っています。この大作は、こういった思いでお描きになったものでしょうか。

千住 回向院は江戸の大火から始まり、関東大震災と東京大空襲で水を求めて命を落とされた人たちを祀る無縁寺です。そのことを念頭において、明るく陰りがなく、襖を開けると次から次へと新鮮な水がとうとうとあふれ出てくるような世界を作らせていただきました。

酒井 千住先生は滝を描く際、パネルを垂直に立てて、その上端から絵の具を流すという斬新な技法を用いていらっしやいます。ヨーロッパの発想では水を人工的に扱って下から噴き上げる噴水を作ろうとしますが、日本的な発想は自然に流れ落ちる滝を

そのまま大切にしようとしています。先生の《ウォーターフォール》も、「重力」という自然法則に従うための難しさがあるかと思います。

千住 確かに絵の具が思いどおりに流れることはほとんどないのです。重力が弱くなったように感じられる日もあります。

酒井 それは、絵の具自体の粘性に加え、絵の具が和紙の下地に吸着して摩擦力を生むためですね。絵の具は刻々と乾いて変化しますから。

千住 こうした絵を描きながら、私は相当なところまで自然の側に身を置きます。そして次の一手でそれをできるだけ生かそうとしています。

この「すべてを受け入れる」という姿勢がとても重要なんです。これはあまり綺麗な形じゃないな、と思うようなところも含め、すべてを受け入れて、初めて世界の縮図たりうるのですね。

酒井 自然は人間がコントロールできるものではありません。不測の事態も生じるでしょう。

千住 実は絵を描いている時も、描きすぎて変になつてしまうことがとても多いものです。しかし、描きすぎること、これまた人間なんです。「千住さん、筆を置きなさい」とAIの声がしても、もう一歩なんとかしたい、なんとかなるはずだと思ふのが人間なんです。しかしその結果、良くなっているとは限らないんですよ。

酒井 デジタル化はノイズを取り除き、あまりに均一化しすぎて、「すべてを受け入れる」というこ

とがありません。例えばレコードの方が、CDよりも音が温かく感じられます。

プラスチック製品しかり、温室効果ガスしかり、人為による人工物はほとんどの場合、自然との葛藤を生み、芸術はそのはざまにあるわけですが、どのように考えたらいいでしょうか。

千住 ヨーロッパの洞窟壁画の時代では、洞窟に動物などの絵を描いてそれを見ることによって、人々がコミュニケーションを始めたわけですね。自然についての情報を蓄積し、みんなで共有して、学び合う。そうやってコミュニケーションができる人間になっていったんです。つまり人間が芸術作品という人工物を作ったんじゃないで、自然に対する「芸術的発想」が人間を作ったんですね。

酒井 因果関係を逆に考えるべきだということですね。その「芸術的発想」は、私の研究している脳の「文法中枢」に通じます。言語の理性が自然法則に従うため、生み出された言葉や音楽、そして絵画といった創造物が普遍性を持つのだと思います。

なお、「コミュニケーション」というのは言語の非常に周辺の側面であって、しばしば仮定されているような言語の中核的機能ではない」とチョムスキーが指摘していることに注目したいです。言語は「思考の

道具」であることで、創造物を生み出す芸術の基盤となっています。

千住 なるほど。そこでAIについて考えると、AIはデータの集積を使うだけです。人々が感動する風景を集めてAIが絵にしたらどうなるでしょうか。ある人は花、ある人は木、またある人は川に感動し



東京・両国の回向院念仏堂の客殿は千住博の手になる全57枚の横絵「浄土の滝」に囲まれた空間。作品には江戸の大火や震災・戦災の犠牲者に対する慰霊の思いが込められている。

たり、雲や太陽を見て感動する人もいるでしょう。感動とは人によって違うものなんです。その感動を足して割って平均化すれば、最もつまらないものになってしまいます。そこには個人個人の感じた感動、つまり心や芸術の感性がまったく生きていない。「大量の情報を集めれば正確になるというものではない」と酒井先生が指摘されていたとおりだと思います。

やはり今、改めて人間というものが問われています。人間の心というものを我々は重く考えた方がいいと思いますね。AIに心を持たせることは不可能なんでしょうか。

酒井 現在のAIは、意図や概念、意味を含め、心という脳機能を切り捨ててしまいました。その結果、一見「便利で効率的な」システムができ、その経済効果を求めて人が群がっているというゆがんだ状況です。

AIの始まりは一九五〇年代です。初期の研究では、神経細胞を模したネットワークを作り、神経科学で得られた知見を機械化してみるところからスタートしました。初期には言語の構造化をプログラミングする試みもありましたから、そこに原点回帰して設計自体を見直せば、いずれは人間の心を反映させることができるでしょう。ところが、大量のデータを学習させて特徴を抽出させる「深層学習」という方法が、動作原理もわからないまま実用化されてしまいました。しかし、学問的に正しく評価すれば、このブームは必ず過ぎ去ります。



れもAIが描いたようで本当につまらない。心が伝わってこないのです。

そう考えると、AI的な発想や危険性は、昔から私たちの身近にあったわけです。つまり、さまざまな情報をデータとして集積して、その中の最適解を出していくという作業です。

酒井 売らんかなの姿勢が芸術を墮落させるのである。AIも経済効果と結びついたがゆえに衰退の一途をたどるでしょう。

千住 同じようなことは美術界でもあるかもしれません。最近、華々しくオークションや展覧会などをやっている画家の中には、助手を一〇人も使って描いている人がいます。どんな作品かといえば、AIが描いたような作品で、さながら「人間AI」です。アートディレクターが指示を出し、助手が言われたままに機械的に描いているだけです。そこには画家が感じた激しい人間的感動などありません。工業製品を量産しているようなものです。もちろんそれが悪いなどと言っているわけではありません。

確かに狩野派かのうはの時代も絵師の集団がありましたし、ルーベンスやレンブラントなどヨーロッパの画家たちも、工房制で何人もの弟子たちが一緒に仕事をしていました。しかし狩野元信もとのぶや狩野永徳えいとくは真の天才だったから、大勢を掌握できたんです。メトロポリタン美術館などに行けば、工房制が盛んだった一八世紀ヨーロッパの絵がずらりと並んでいます。ど

工房での分業化というのは、デジタル化に近い気がします。例えばヴァイオリンの製作では、木を削る係、組み上げる係、ニスを塗る係、と分担すれば効率的でしょう。しかし、それぞれの工程が一定の水準にあつたとしても、できあがったヴァイオリンは、音響的にも平均的なつまらないものにとどまります。ストラディヴァリなども職人集団の工房を持っていたわけですが、一人の職人がすべての工程を一貫して担うことを徹底していました。そのおかげで「製作」ではなく「制作」となつて、一つひとつの楽器が芸術品としての価値を持ちえたのです。真理子さんの楽器もそうですね。

そうした物を作る工程や精神性が、自然に則する芸術作品と人工物の違いを象徴しています。

千住 それはすべてに当てはまる話ですね。男物のスーツもそうです。多くの人の手が入っているほど安くなる。ある部分は東南アジアで縫い、別の部分はまた違う国で仕上げ、最後に日本でボタンをつ

けましたという製品は、一着一万円のスーツです。こうした分業で作ったスーツも「AI的」ではありませんか。そうやってリスクの少ないものを大量に作っていくようでは、本当に良いものは生まれません。服のクローンを作っているようなものです。

AIが小学校の教育にまで介入するということは、日本が文化国家としての存在感を失い、どこも「安売りの分業工場」と化していくことです。よね人間を教えられるのは、人間しかない。その人間的な当たり前のことが揺らいでいます。AIにどう向き合うかは、決して大げさでなく人類の存亡に関わることだと思っています。

酒井 AIの利用が声高に叫ばれる中、AIを使つてもその先に自分で手を加えればよいという意見がありますが、私は懐疑的です。それは知的なドーピングであつて、模倣と創造の一線をあいまいにし、自分の頭を使わないで済ませるという自己欺瞞じこきまんにすぎないからです。芸術を通した情操教育によって、いかに人間性を取り戻すが、これまで以上に大切になつてきています。

「邪魔ものを消す」ことの危険性

千住 さきほどノイズについて話しましたが、それで思い出したのはモーツァルトです。当時モーツァルトは、ウィーンというものすごい喧騒けんそうの街で暮らしていました。彼は考えられないようなノイズ



の中で、あの《魔笛》や《ジュピター》を作曲したわけですね。

天才が出現する場所は大体そういうところなんです。古代ギリシャの哲学者たちがいた都市国家もかなり騒々しかったようです。そう考えると人間の脳にとって、ノイズは意外と大切なんじゃないでしょうか。人間の想像力というものはそういう混沌の中から生まれてくるのかもしれない。宇宙もまた混沌ですからね。

酒井 音声が目切れて聞こえる時に、ホワイトノイズ（すべての周波数帯が均等に含まれる雑音）を同時に流すと、つながって聞こえるという面白い現象があります。ノイズがあることで、脳が必要な周波数成分を使って修復すると考えられます。混沌が原点となり、要素が抽出されて新しい構造が形作られるのです。超新星爆発からの星雲の誕生も同様ですね。

ノイズを消し去り、平均化したAIを開発する技術者は、人間の脳というものを軽んじています。人間の心がどうして脳から生まれるか、もっと掘り下げてから開発すべきでした。

千住 バッハやモーツァルトは、街の喧騒から得た情報を平均化したわけではありません。そこで心を揺り動かされたエネルギーや、得体がしれない心に湧き上がる躍動感を表そうとしたのでしょう。つまりそれが「創造的衝動」ということなんです。そういう理屈を超えた衝動こそが、絵画や音楽を堪能するうえでとても重要です。

絵の中に整理不能な混沌を抱えているのが見応えのある作品であって、その混沌に序列を与えていくのが絵を描き進めていくという行為です。決してノイズを排除していくことではありません。

「邪魔ものは消せ」というのは実にデジタル的な発想ですね。デジタルが我々に与える最も大きな危険性は、いつでも嫌なものをクリックひとつで消せるということでしょう。

酒井 それは排他的な傾向を助長しますね。「自国ファースト」の風潮も根は同じかもしれません。

数千年後に残るもの

千住 今日の議論で、AIの負の可能性と限界がともによく見えてきた気がします。

資料のデジタル化を推し進めてきたアメリカの国

立公文書館の話ですが、原本の重要性を再認識して、データの保存や修復に和紙を用いているそうです。

日本美術を見たら一目瞭然ですけども、和紙は劣化しにくく、千年前のものでも、まるで昨日描いたように保存できるのです。和紙は本当に驚くべき素材ですよ。

酒井 デジタル情報は劣化しないと多くの人が思っていますが、保存メディアの劣化や再生機器の消滅、そしてハッキングによる改ざんを考えれば、非常に不安定なものです。

千住 さらにさかのぼって、旧石器時代から残っているものと言えば石です。数千年後に、この現代社会の何が残るでしょうか。残っているのはおそらく石だけかもしれない（笑）。

酒井 そうすると、和紙に岩絵の具で描かれた先生の作品も永く残りますね！

構成・文Ⅱ円谷直子

k

さかいくによし 言語脳科学者、東京大学大学院教授。一九六四年、東京都生まれ。東京大学大学院理学系研究科博士課程修了。九六年マサチューセッツ工科大学客員研究員を経て、二〇一二年より現職。脳機能イメージングなどの先端的手法を使い、人間固有の言語や創造的な能力の解明に取り組んでいる。著書に「チョムスキーと言語脳科学」（インターナショナル新書）、「デジタル脳クライシス」（朝日新書）など多数。

せんじゅひろし 日本画家、京都芸術大学教授。元同大学学長。日本芸術院会員。一九五八年、東京都生まれ。東京藝術大学大学院修士課程修了。九二年よりニューヨークを拠点に制作活動を行う。二〇一一年、軽井沢千住博美術館開館。大徳寺聚光院の模範制作、羽田空港国際線ターミナルのアートディレクションなど、多方面で活躍。著書に「名画は語る」（キノブックス）、「芸術とは何か」（祥伝社新書）など多数。