

最適なんて、つまらない

ここ一年弱で、AI（人工知能）が急激に仕事に浸透し始めていると感じている人が多いのではないかと。ChatGPTやGeminiに社内プレゼン用の資料の作成を頼めば、すぐに作ってくれるし、資料に付ける画像も希望通りのちょうどよいものを生成してくれる。日常生活ではもっと身近だ。料理をしようと思つて開いたレシピに記載の人数が実際に作る人数と違つたため、使用する食器の写真や作る人数をAIに入力して必要な食材の量を聞くと、すぐに答えを提示してくれる。

便利なものを自然に取り入れられる若い世代にとってはもっと身近な存在で、様々なことをAIに相談

するのが当たり前になつていようだ。直近では、プロ野球チームの監督の家庭問題で、子どもが対応方法をAIに相談していたことが大きな話題になつた。ニュースを見て驚いた方も多いだろうが、若者にとつてはとても自然で当たり前の行動なのだ。普段から相談事をAIに行っている自分の性格や好みも熟知してくれるうえ、中途半端な知識で答えるのではなく、より「最適」な答えを示してくれる。このため、深刻な話ほど友達より相談しやすい相手になるという。自分の特性を踏まえ、「私に向いている仕事と、相性がよさそうな企業を教えて」と、就職・転職先の企業選ぴを相談する若者も多いそうだ。

AIは、『できるかできないか』で言えば、『何でもできる』のである。しかも、人間より正確で最適な答えを出してくれる。このため、実際の物づくり以外の、特に人生相談や企業経営コンサルタント、就職アドバイザーという職業が存続の危機に陥っている。

では、人間は何のために必要なのか。

うまいがつまらない

『志賀直哉随筆集』（岩波文庫、高橋英夫編）に、「うまいがつまらない」というくだりが出てくる。芸術全般について論じている項で、ただだけ「うまく」できていても、「つ

まらない」ものがあるという。小説についても「『うまい』ということは小説家の目標にはならない。うまくなればいくらかでもうまい小説が書けるだろう。いくらかでも書ければ作者自身にとつて『うまい』ということは何の魅力もない」と断じる。

AIも小説は書ける。最適な答えを出せるからこそ、『うまい』文章を書く。だが、これこそ「うまいがつまらない」という文章であり、人間の小説家が不要にならない理由だと、常々考えている。

建築でも同じことが言えるだろう。近年の再開発建築物は、「どれも同じような」と表現されることが多い。環境やダイバーシティなど細部にまで配慮されており、見た目も

スマートで動線も含めて何も文句はない。デザインについても、使っている素材も形も違い、設計者の話を聞けば地域や利用者に対する想いが込められ、最先端の知見に基づく技術が織り込まれていることがわかる。決してどれも同じではないにもかかわらず、「どれも同じ」と表現されてしまうのは、「うまいがつまらない」から、かもしれない。

最適でないものが面白い

なぜ、うまいのに、つまらないのか。「つまらなく」なる原因を志賀は、リズムが弱いからだと言う。何度と同じことを繰り返して段々うまくなると同時に、作者の仕事をしている時の精神のリズムの強弱がなくなっているというのだ。うまいものはリズムが平たんで、人間を刺激しない。この指摘は、芸術的な要素の強い建築デザインの世界に限らない。例えば、建設技術にも当てはまる。

DX（デジタルトランスフォー

メーション）がもてはやされ、AIを使つて建物設備の個別最適や建物全体の最適運営を実現する技術の開発が進んでいる。トンネルの掘削機械など各種建設機械も同様に、土質状況などに応じた最適な動作など、AIによる最適作業がキーワードになつていることが多い。

従来の建設生産システムはアナログでの作業・管理を前提として成り立っていた。生産性向上が求められるなかで、作業順序や管理手順などを、デジタルを前提とした形に作り直し、最適な建設生産システムを構築する必要がある。これは疑いもない事実だ。生産システムや施工技術は、つまらなからうが何だろうが、最適でなければ、安全が脅かされかねない。

だが、何から何まで「最適」になつた結果、訪れるのは刺激のない「つまらない」世界だ。AIは、過去のデータを繰り返し学習し、膨大なデータの組み合わせから「最適」を生み出す。だが生み出されたもの

は、おそらく最適だがつまらない。つまらない技術や建物は、人が使わなくなる。それはいくらか技術の粋を集めた最高の建物・構造物であっても、存在意義は限りなく小さい。まさに、志賀の言うマンネリによつてもたらされる「うまいがつまらない」と言える。

最適でない、を生む人材の育成

そこで求められるのが、人間の才能だ。人間は、『最適でないもの』こそ、「面白い」と思う生き物なのだ。AIではなく、人間や動物、自然だけが単なる最適ではない「リズム」を生み出す。なぜAIにそれを生み出せないか。それは、リズムが人間の感性で受け取るものであり、人によつて感じ方が異なるものに「最適」はないからだ。

先に述べた通り、最適でなければならぬものは必ずある。だから、その部分はAIが最適なものを生み出せばよい。

そのうえで人間が、最適でなく

てよい部分を選んでつくり直すことで、「面白い」ものをつくる。これが今後、求められる姿ではないか。まずは最適でなければならぬ部分と人間の感性に訴えかけたい部分を具体的に分類する。これはつまり、人間の存在意義を再確認する作業だ。

コロナ禍で、オフィス不要論が広がつたものの、その存在意義を改めて考え直した結果、オフィスを目的地化する考え方が広まり、価値が再評価されるようになってオフィスが帰ってきた。AIの登場と普及によつて、これと同じことが人間を対象として今、起きている。人間の存在意義が再評価される日が必ず来る。だとすれば、今しなければならぬことは、最適をつくり出せる人材を育てることではなく、最適でないリズムを生み出せる人材の発掘・育成・教育ということではないだろうか。