

「ポスト・シンギュラリティ」の「おそ松さん」的ライフスタイル The Easygoing, Non-Material-Oriented Lifestyle of Post-Singularity

植田康孝*1
Yasutaka Ueda

*1 江戸川大学
Edogawa University

Singularity refers to a point in time when artificial intelligence surpasses human intelligence. The evolution of artificial intelligence will bring about tremendous change in the industrial structure and the manner in which we work. This will also result in changes in our sense of values and the way we live. The Japanese are taught that "If a man does not work, he shall not eat", and have been engraved with a sense of values that reveres diligence and hard work. However, the Japanese animation series entitled "Osomatsu-san" depicts the lives of six brothers who fail to find work and lead an easygoing lifestyle without being preoccupied about work and acquiring material goods. This easygoing lifestyle as depicted by "Osomatsu-san" results in an increased interest in non-material endeavors such as the pursuit of culture, art or travel in the case the government provides a basic income and satisfies material desires. Thus, a lifestyle that places importance on individuality rather than a lifestyle oriented towards working just for the sake of being paid wages may actually be more humanistic.

1. 人工知能が求められる時代背景

現在は、英 EU 離脱や米大統領選挙のようにマスメディアが予測を間違え誤報を出す「不確実性の時代」と呼ばれる。信頼性が揺らいでいるのはマスメディアだけではない。大統領選では、トランプ候補がネットニュースを引用した発言を検証するファクト・チェックが行われた。「POST-TRUTH」は、真実よりも人々が信じる嘘や誤報の方が重視される風潮を表現する。大統領から批判されたマスメディアは感情的な批判に乗り、感情的な願望で物事を判断している。

時に感情に訴える虚構ニュースを流す人間の過ちを合理的な人工知能で補えないか。人工知能は、人間が思い込みで勘違いしがちな判断を避けられ情報の信頼性を高められる。また、大手広告代理店が不正に掲載料を受け取る「アドフraud」を行っていたことに伴い、広告主にはメディアに対する不信が広がる。人工知能は不正を瞬時に判別できるため、広告主は無駄な出稿を減らせ、商品やサービスのブランドを毀損する配信を防ぐことが出来る。

誰もが情報を発信できる時代になり、「情報の信頼性」が大きく揺らぎ、皆が疑心暗鬼に陥っている時代には、メディア業界でも、取材して情報収集する「人間」と、情報を読み解き記事執筆する「人工知能」が「協働」する「働き方」への転換が、毀損した「メディアの信頼」を回復することにつながる。

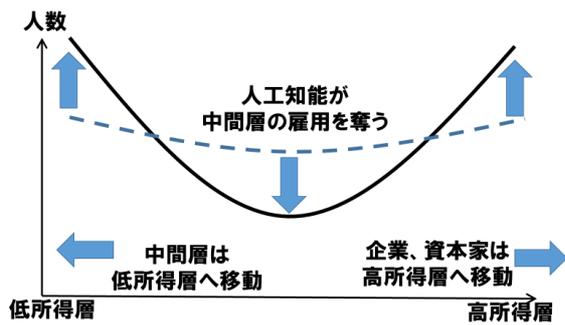
連絡先: 植田康孝, 江戸川大学, 千葉県流山市駒木 474,
y-ueda@edogawa-u.ac.jp

2. 人工知能との協働が不可欠な日本

前項で見たメディアだけでなく、人工知能が、産業や経済、社会構造を大きく転換させる段階を迎えている。日本の大半の地域で人口減少が進行することは不可避である。地域人口が減ると「規模の経済」が機能し難い状況となる。伴い、サービス産業が撤退し、街の商店街がさびれ、行政コストが上昇する。結果、地域住民の福祉水準は低下する。人口規模は国力を反映するものであり、その減少は国家衰退を意味する[河合 16]。市民生活の水準を下げないためには、人工知能を活用した産業構造、社会構造、ライフスタイルの転換が欠かせない。

人工知能が発達して産業構造の大転換が起こると、仕事は 2 つのタイプに分かれる。人工知能を使いこなす仕事と従来人間が行って来た仕事が人工知能によって代替される仕事である。後者では、これまで知的職業に従事して来た中間層の仕事が奪われる可能性が高い。ホワイトカラーの仕事などこれまで普通にあった仕事がなくなり、適応できなかった人は低所得層に移行する。結果、所得格差が拡大し、社会が不安定化するリスクが向上する。この間、国民所得は増加するが、増加する所得の大半は人工知能の所有者、つまり企業側に帰属することになる。企業は労働コストを低下させ、労働分配率を大幅に低下させることにより、利益を飛躍的に増加することが出来る。結果、株主は、配当の増加と株価上昇により恩恵を受ける。企業経営者や資本家など富を持つ者と、労働者など富を持たざる者との格差は更に増大する状況を招く。

図1 AI デバイド



3. ベーシック・インカム制度

人口知能による自動化が多くの職種で進むと、ベーシック・インカムが必要になるという議論が近年、盛んに行われている。ベーシック・インカムとは、政府がすべての国民に対して最低限の生活を送るために必要とされている額の現金を無条件で支給する制度である。(1)すべての個人に(世帯主ではなく)、(2)無条件で(稼働能力の活用などを求めず)、(3)普遍的に(所得や資産の多寡を問わず)、生活に足ると考えられる所得を権利として給付しようというものである。表 1 の通り導入に向けた実証実験が盛んになっている。

表 1 欧米のベーシック・インカム関連の動き

フィンランド	ベーシック・インカム給付実験へ動き出す
オランダ	複数自治体でベーシック・インカム給付実験
スイス	2016年6月に国民投票否決
英国	緑の党がベーシック・インカム支持
アイルランド	「共和党」がマニフェストに掲げ、議席を倍増
フランス	マクロン経済相が好意的と表明
ノルウェー	緑の党がベーシック・インカム支持
アイスランド	海賊党がベーシック・インカム支持
ドイツ	市民がクラウドファンディングで給付資金募る
カナダ	自治体レベルで試験導入スタート

日本でも、民進党、維新の会、自由党など多くの政党がマニフェスト化を検討し、ベーシック・インカムの実現を目指す新しい市民グループも登場した。ベーシック・インカムは、全国民に一人ずつ一律に無条件で現金を給付するセーフティネットであり、導入された場合、年金や生活保護、雇用保険など健康保険を除く旧来の社会保障が撤廃され、ベーシック・インカムに一元化される。国民の3人に1人が65歳以上、5人に1人が75歳以上という「超高齢社会」を迎える日本では、厚生労働省の推計に拠れば、2025年の医療保険給付が総額54兆円になり、現在より12兆円増える。更に、年金を始めとする社会保障費は現在の120兆円から総額150兆円へ増える。ベーシック・インカムを導入する場合、現在月額20万円を超える厚生年金、共済年金を受け取っている高齢者が反対する一方、公的年金自

体がなくなるため、現役世代の年金掛金はゼロになるメリットがある。年金事務や生活保護審査業務を担う公務員が不要となり、行政改革につながる、という効果も期待できる。

4. ロボット課税

マイクロソフト共同創業者ビル・ゲイツ氏は、自動化のスピードを抑え、最も影響を被る人々を支える政策が整備されるためには、政府は人間と機械のバランスを税制する税制を導入すべきとして、ロボットへの直接課税を正当化する。フランス大統領選挙のブノア・アモン候補が、ロボットが生み出すすべての付加価値に対し、雇用主は労働者に社会的費用を払うべきだとしている。

5. 労働倫理観

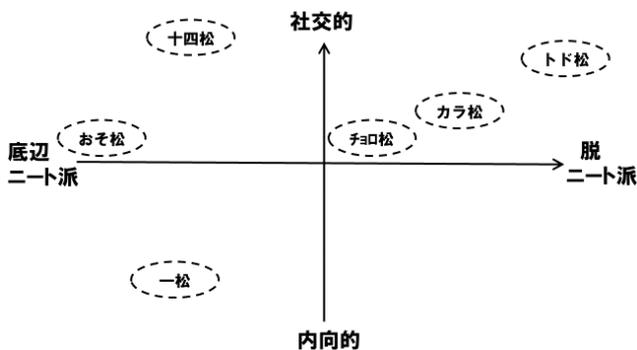
一神教であるキリスト教の考えを知る上で重要となるのが、「罪」に関する概念である。日本の神道では、「罪」や「穢れ」を浄めることが出来るが、キリスト教では、一度犯した罪を消すことは出来ない。しかも、人間は生まれた時に既に「罪」を負っていると考える。これが「原罪」である。「創世記」の中で、アダムとイブは禁断の実を食べたことにより、未来を想像する力を得たのと引き換えに、原罪を背負ってエデンの園を追われた。その「原罪」のために、人間は「労働」の苦しみ、「出産」の苦しみ、「死」の苦しみ、という3つの罰を与えられた[児玉 16]。

アダムとイブが楽園に住んでいた時は、楽園にある食べ物を自由に食べて良いと神から与えられ、「労働」する必要はなかった。しかし、神に背いて楽園を追放されて以降、自分で汗を流して働いて食べ物を得ていかねばならなくなった。そのため、キリスト教社会には「労働は天からの罰」という考え方が浸透する。旧約聖書の教えやギリシャが持った「自由人」としての伝統から、欧米人には近代化の中にあっても、「労働」を「苦役」と考える発想が根深く残る。そこから、「労働」の価値や意義を見出すため、富の源泉を「労働」に求めるというアダム・スミスの「労働価値説」が登場した。一方、労働の価値を利潤として搾取する資本主義を批判した「マルクス主義」が出現した。近代化は技術革新による合理化により、人間の「労働」を軽減する目標を持ったが、それがまた資本を有する者と持たざる者との間に格差を広げる結果を招いた[渡辺 16]。キリスト教が勃興した時代には、「労働」は奴隷などの身分の低い層が担う仕事と位置づけられ、貴族などの身分の高い層は労働者を監督する側の仕事であった。偉い人は「労働」に従事しなかった。「労働」から解放される「シンギュラリティ」は、皆が人工知能やロボットを監督する側に廻る。

6. 「おそ松さん」的「休み方」「遊び方」改革

2015年10月から放送が開始され、ギャグアニメとして話題になった「おそ松さん」は、22～28時の時間帯に放送される深夜アニメとして女性人気が発火する大きなブームになったが、彼らの生活は労働をしない「遊び生活」である。赤塚不二夫のマンガ「おそ松くん」の6つ子たちが大人になった(ただしニート)という設定の下、図2のように、兄弟それぞれに個性が与えられ、好きな6つ子を「推し松」と呼ぶほどのキャラクタ人気を獲得した。「おそ松さん」のキャラクタである松野家の長男「おそ松」は、仕事には就かず、親のスネをかじってギャンブルと酒に明け暮れる日々を過ごす典型的ニートである。兄弟とくつろいでいるシーンで、「それにしても働きたくないねえ」という言葉を連発する。その裏には、「今後も俺は働く気はないぞ」という決意と、兄弟に対しての「お前たちも働くわけないよね？」という同調圧力が含まれる。何気ないひと言であるが、長男による無意識な洗脳が6つ子のニート化を引き起こした。

図2 「おそ松さん」6つ子の設定キャラクタ



「働かざる者、食うべからず」は私たち日本人の常識になっているが、シンギュラリティ時代にベーシック・インカム制度を導入して、「最低限遊んで暮らせるための収入」を得る生き方を「おそ松さん」は示している。「おそ松さん」的ライフスタイルは、過去の常識に苛まれた日本人に対し問題提起を行う。社会のために必要な労働を人工知能が肩代わりしてくれるのであれば、賃金が支払われるだけの「労働」を行うことを中心とした生き方よりも、個性を大切にすることの方が余程「人間」らしい。過去の常識に振り回されることを防いで、視野を広げるコミュニケーション力を磨き、創造的な行動を行うことが、「おそ松さん」的「脱労働化生活」の実現である。ベーシック・インカムは、「おそ松さん」的にヘタレや敗者も生き延びることを可能とする社会手法である。

人工知能が発展すれば、「人間に出来、人工知能には出来ないこと」はほぼなくなる。その場合、「人間らしさ」の規定が非常に曖昧になる。突き詰めると、「人間とは何か」という問題に突き当たる。人間は、うじうじしたり、イライラしたり、カッとなったりするが、このような感情を人工知能に持たせることは可能であるが、

生産効率の観点から考えれば不要であるため、プログラミングされることはない。「おそ松さん」のようなヘタレの存在が「人間らしさ」の最後の砦になるかもしれない[池谷 16]。

「おそ松さん」的ライフスタイルとは、「楽しく生活できること」である。既にある程度、物質的な欲望を満たした場合、「モノ」の充足を超え、文化や芸術、旅行、あるいは自分自身の思い出など、「コト」についての体験を増やすことに関心は移る。ポスト・シンギュラリティ知能時代には、暮らし方や生き方を変えることによって、新たな方向を探ることが必要になる。その意味で重要となるのは、「ライフスタイル」の基盤にあるはずの「生き方」や「生き甲斐」を自ら問い直すことにある。「ベーシック・インカム」により、お金のために労働する、お金を使って消費するという生活から自由になることを可能にする。そして、「ライフスタイル」や「生き甲斐」の中心に「労働」を置くのではなく、「人生の豊かさ」を感じる道は、どのようにすれば良いか再考する機会となる。

7. 日本の「労働」の課題

「勤勉神話」を刷り込まれた日本人には、現在でもなお、他国の人の比に比べて働き過ぎの傾向がある。2016年10月、電通の新入社員・高橋まつりさんの自殺から1年を待たず、過労死であったと労災認定が下りた。電通は1991年に、高橋さんと同じ24歳で首吊り自殺をした大嶋一郎さんの遺族と過労死判定を巡り最高裁まで争い、2000年3月の最高裁判決で遺族側が勝訴したが、16年経過しても労働環境は変わっていなかった。

日本の場合、ゴールデンウィークやシルバーウィーク、お盆、年末年始に休暇が集中する。イタリア企業は7月～8月の2か月間、夏休みを取る。アメリカは企業全体ではなく、個人が自分の仕事の状況に応じ、2週間単位の休暇を年間3回程度取得する。日本人と同様、「勤勉」と言われたドイツも近年は1か月の休暇を取得するようになった。休み方に関しては、日本は世界の中でも極めて特異として残された。相変わらず、顧客が休まず、上司や同僚への遠慮、部下への手前などから休暇を取得しない状況にある。日本人もワーク・ライフ・バランスを改善させ、「人生を楽しむ」社会に切り替わるべき段階に入っている。

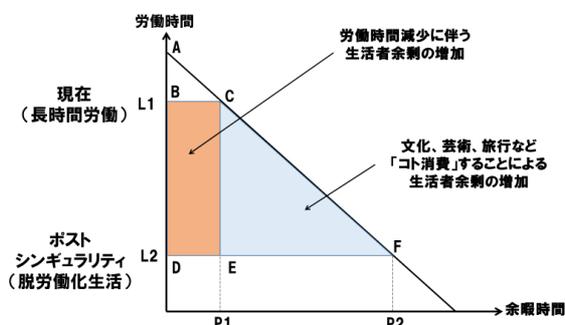
成毛(2016)は、「とにかく大人も子供のように遊べ」と言い、老人になっても続けられる「遊び」を今のうちから見つけた方がいいと説く。そもそも日本人は遊ぶことが苦手であり、どうも遊びを真面目にやってしまう傾向がある。大人は遊びに意味を求め、上手くやろうとしてしまう。しかし、成毛(2016)は「真面目に遊んではいけない」と言い、「遊びに優劣はない」「ねばならない」もなく、「好きに楽しめばいい」「そして止めなくなったら止めればいい」と言っている。「遊び」は古い関係を捨て去って、新しい人

間の関わりを拡げ、これまでになかった生き方を探る出発点になる時間である[渡辺 16]。

8. 「おそ松さん」的ライフスタイルへの転換

労働観は人によって異なる。世の中には、企業家タイプで強い使命感に基づいて明確な人生目標を設定し、それに向け働く人もいれば、逆に、働くことは生活の糧を得るためと割り切って、仕事以外のことを中心に生きる人もいる。個人の生き方、生活事情、能力、労働観、倫理観などは様々なタイプが存在するため、それぞれのタイプを尊重することが重要である。図3において、現在の長時間労働生活から、「おそ松さん」的ライフスタイルに転換したとすると、生活者余剰は三角形 ADF の面積となる。労働時間が減少して、文化、芸術、旅行など「コト」に充足する時間が増えると、生活者余剰は BCFD の面積だけ増加する。この生活者余剰の増加分は、2つの部分から構成される。L1 という長時間で労働していた労働者は、拘束時間が減少するため、厚生が改善する。この労働時間の減少による生活者余剰の増加は、長方形 BCED の面積にあたる。そして、労働時間が減少したため、今まで遊び(余暇)を諦めていた労働者が新たに遊ぶようになった結果、余暇時間は P1 から P2 へと増加する。余暇時間が増加する生活者余剰は三角形 CEF の面積にあたる。

図3 生活者余剰の比較



9. 「おそ松さん」的ライフスタイルに対する反対

急速な技術革新に伴い、人工知能が人間の能力を上回る「シンギュラリティ」に対する懸念の声が語られることが多くなっている。人工知能がインターネット上の総意を吸い上げられると、シンギュラリティが一気に到来する。この場合、人間にも理解できない状況になる。これは「機械による人間の支配」であり、「阻止すべきだ」という論者もいる。

最後に待ち構える問題は、人間が抱く心理的問題である。私たち日本人は「働かざるもの食うべからず」と教えられ、「働く」ことを市場で報酬を得ることと同一視して来た[山森 16]。近代社会の特徴に「勤勉」を尊ぶ考え方があり、この「勤勉」を尊ぶ価値観は、現在でも日本人の意識に強く根付いている。

日本人は、「仕事好き」で「勤勉」であると言われる。また、そのように自覚している日本人が多い。しかし、江戸時代の町民生活は、現代人以上に娯楽に関心を向け、仕事一辺倒ではなかったと言われており、日本人の勤勉さは、近代になって意図的に作られた神話であると指摘する人もいる。日本人の「勤勉神話」は、明治政府が近代的な国家を目指して推進した「富国強兵」を出発点とする。明治期に導入された「義務教育制度」や「徴兵制度」の中で重要視されたのは、勉学や訓練の質ばかりでなく、時間規律を基本にした勤勉さの植え付けにあった。寸暇を惜しんで勉学に励み、働くことの尊さを説くために二宮金次郎が修身の国定教科書に載り、銅像が日本全国の小学校に建てられた[渡辺 16]。労働に対し、娯楽は「遊び三昧」「道楽」「暇つぶし」と結び付けられ、ネガティブな面が誇張された。

10. まとめ

現在、日本政府は、同じ仕事をしている人に同じ料金を支払う「同一労働同一賃金」の実現や長時間労働の是正、最低賃金の引き上げなど非正規労働者の処遇改善に力点を置き、「最大のチャレンジ」として「働き方改革」を掲げる。しかし、いま日本に求められているのは、政府による強制的・一律的な「働き方」改革ではなく、国民が自由に長時間の休暇を楽しめるようにする「休み方改革」「遊び方改革」である。人工知能が「このように行動した方が幸福になる」と示しても、それは人間としてとても受け入れられない行動である、というケースが出現する可能性がある。データ上の成功確率は高くても、人間のモラルに反することなど、従来の倫理観が大きく揺さぶられる場面が増えている。人工知能が進化することにより、従来、人類が直面したことがなかった非常に難しい「問い」が新たに生まれている。一方、人工知能が進化していくことにより、人間が自らの存在意義や内面を深く見つめ直す場面も増える。近未来のことではなく、既に開始されている事象である。人工知能の登場により、私達に求められているのは、より人間らしい能力、人間らしい生活である。

参考文献

- [池谷 16] 池谷裕二: 週刊東洋経済(2016.10.8),61p.,2016
- [河合 16] 河合雅司: 日本の少子化 百年の迷走,新潮社,2016
- [成毛 16] 成毛眞: 大人はもっと遊びなさい,PHP,2016
- [山森 16] 山森亮: 経済教室,2016年7月8日付け日本経済新聞,25p.,2016
- [渡辺 16] 渡辺潤: レジャー・スタディーズ,世界思想社,59p.,2016