

早くて簡単？

■ 五十嵐 健夫



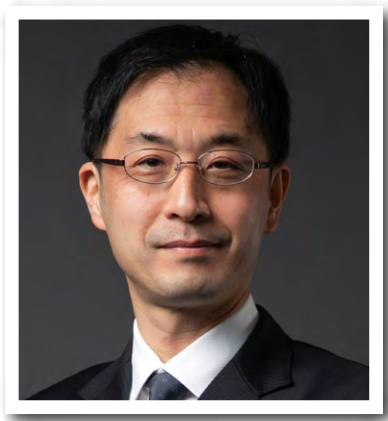
かれこれ 30 年ほどコンテンツ生成支援技術の研究を行ってきた。3 次元モデリングや 2 次元形状編集といったメディア表現だけでなく、家具や衣服といった実世界で使用するモノの設計なども行ってきた。開発した技術の中には商業製品に組み込まれて広く使われているものもある。一連の研究では、誰もが簡単に手早く表現物を制作できることを目標に行ってきた。「それまでできなかったことをできるようにする」のは研究の醍醐味であり、魅力的な研究テーマであった。

しかし、生成 AI の登場で状況は急速に変わりつつある。テキストプロンプトやスケッチで、誰でも簡単に画像や 3 次元モデルを生成することが可能になってきている。もはや、我々の目標であった「早くて簡単」が実現されつつある。「AI が仕事を奪う」と言われて久しいが、正に我が身に降りかかってきたのである！

もちろん、生成 AI もいまだに完全ではなく、やるべきことは多く残されている。結果の質が低いことも多く、制作者の意図を正確に反映させることも容易でない。また、工業製品や工芸作品といった実世界で利用するモノの設計を適切に行うことも簡単ではない。しかし、これらの問題には世界中の研究者・開発者が取り組んでおり、解決は時間の問題であると思われる。これから何をしていくべきなのか、を突き詰めて考えるならば、ゴール自体から考え直す必要がある。「早くて簡単」は本当に目指すべきゴールなのであるだろうか？ 残念ながら、そうとは言えないのが現実である。

■ 五十嵐 健夫
東京大学大学院情報理工学系研究科 教授

コンピュータグラフィクスおよびヒューマンコンピュータインタラクション，特に3次元形状モデリングや画像編集などのコンテンツ制作支援技術に関する研究に従事。



「早くて簡単」には多くの負の側面がある。本当に良いものを作るには時間と努力が必要であり，早くて簡単に得られる制作物の質には限りがある。生成 AI による自動生成には「自分で制作した」という実感が伴わず，達成感や責任感が欠如している。安く大量に生成されることによって，ネット空間が低品質のゴミで溢れつつある。自動収集されたデータからの学習には，著作権やバイアスの問題が指摘されている。また，世界中の人々が同じようなデータで学習した同じような原理で動いている AI を使う結果，世の中にある表現物から多様性が失われてきている。

それでは，我々はいったい何を目指していけばよいのだろうか？ 人は，手を動かして絵を描くこと自体を楽しみ，描くことで自分の考えを形作っていく。まずは，このような制作の「過程」についての考察が必要であろう。次に，制作の目的「なぜつくるのか」について，真剣に考えるべきであろう。現代の社会課題であるウェルビーイングやサステナビリティといった問題に「つくること」がどう貢献できるのか。最後に，「他人と違うもの」を作り出す方法を考えていきたい。守破離と言われるように，真の独創性は長い修練の果てに得られるものである。この「早くて簡単」とは対極の世界にどうアプローチしていくのか。これこそが AI には解けない，我々人間が取り組むべき難問ではないだろうか。