

「AI による達成価値の棄損」

長門 裕介(Yusuke Nagato)
大阪大学

2019 年、囲碁の世界トップ棋士イ・セドルは「AI という絶対に越えられない壁の前で感じた虚無と挫折」を直接的な理由として引退を表明した。彼の嘆きは、AI の登場によって人間の達成 (achievement) の価値が根本的に毀損されるのではないかという懸念であると解釈できる。こうした懸念は生成 AI の普及とともにアーティストやクリエイター、マインドスポーツ選手たちのあいだで広く共有されるようになっており、近年の AI 倫理における重要な論点のひとつとなっている。

Kieval (2024)は、Bradford (2015)による達成の特徴づけ——困難な過程を自らの能力によって実現すること——を援用し、AI は達成するがその達成には内在的価値がないと論じた。一方、Karlan (2023)は AI による達成価値の毀損は過大評価されているとし、GOAT 原理、価値の暴落、機械への置き換えという三つの候補を検討したうえで、問題の多くは達成価値の棄損というより社会経済的なものであると論じている。

本発表では、こうした議論をふまえ、AI による人間の達成価値の毀損という問題を検討する。とくに、達成それ自体の価値の大きさと、達成が人生の意味や自律性において果たす役割とを区別することで、イ・セドルのような事例にどのように応答できるか考えてみたい。

Bradford, Gwen (2015). Achievement. Oxford, GB: Oxford University Press.

Karlan, Brett (2023). Human achievement and artificial intelligence. *Ethics and Information Technology* 25 (3):1-12.

Kieval, Phillip Hintikka (2024). Artificial achievements. *Analysis* 84 (1):32-41.