



## ICTの発達と生活スタイルの変化

国際医療福祉大学大学院長

三浦 総一郎

最近Z世代という25歳以下の若いジェネレーションの特徴が話題となっているようです。我々高齢者(X世代)はもちろんのことミレニアル世代(Y世代)とも一線を画するこの世代がこれからの社会の中心となり、明日を担う重要な役割を果たすこととなります。何と云っても彼らの大きな特徴は、SNS等のインターネット利用時間が多く、Webメディアで必要な情報を取捨選択する能力に長けていることです。彼らは、SNSを通じて多くの時間や空間を友人やグループの人々と共有しており、その「繋がり」自体が生きがいの一部になっていると言っても過言ではありません。しかし一方で、社会問題への強い関心を持つ傾向があり、自分の価値観を大切にして流行に惑わされない、現実的で批判的な覚めたセンスも併せ持っていると言われます。

考えてみれば、これは自然な進化と言えるのではないのでしょうか。私でさえも、最近ではコンピューターやスマホで大量に押し寄せるメールや連絡に、返答や対応に多くの時間を割いている毎日であり、たまに連絡が少ないとかえって不安になってしまい、自分がZ世代化しているのではないかと思うほどです。しかし、私自身は長時間SNSに向き合うのは苦痛であり、仕事以外のことでSNSを多用することは稀で、まして雑談や趣味の話などで見知らぬ人々とわざわざSNS上で時間を過ごしたいとは思いません。最近では、Z世代の人々は「常時SNS接続社会」と言って、グループの友人同志や共通のテーマのもとに集まった見知らぬ人々が長時間に渡り交歓する生活スタイルを楽しんでいるようです。また、SNSのアカウントを何種も使い分けて目的別に他人と繋がったり、関係を切りたい時もプロ解(ブロック解除)したり、リムれば(友人解除:リムーブ)いいのだと教えられました。対面で人と接するのはそもそも非効率であり時間とエネルギーが必要とされるので、簡単に自分に合う人や物が選択できてすぐにキャンセルできる方がより効率的ではないか、と言われると「なるほど」とうなずける面もあります。

しかし近年では、お互いの現在の位置情報を仲間と共有するようなアプリがとても人気を博していると聞いて驚きました。さすがにここまで情報が他人に知られることはかえって窮屈ではないのでしょうか？窮屈なばかりでなくSNSによる行き過ぎた監視や犯罪行為による被害の報告も多く見られてきており、やはり親世代やX世代にとっては心配であります。また、ネット上での振る舞いには意外に細か

い作法が暗黙に規定されており、コミュニティーの調和を乱さないようにと周りの眼を気にするあまり、「SNS 疲れ」や「息苦しさ」を感じている人も多いと言われます。やはり、私などはプライバシーの境界線が曖昧になって来たことにとっても我慢できず、対面でお互いにゆっくり相談する時間や、自分一人で趣味に没頭したり、ゆっくり本で活字を読むなど好きなことをして過ごす時間はしっかり確保してメリハリをつけたいと思いますが、そう考えるのは私だけでしょうか？

私は以前から SF 小説が大好きで、「ゲームウォーズ(原題:Ready Player 1)」を読んで強い衝撃を受けたことを覚えています。これは映画化もされましたのでご存知の方も多いかと思いますが、主人公の青年が革新的なネットワーク「オアシス」と呼ばれるコンピュータの仮想世界を舞台に、自身のアバターを駆使してオアシスを開発した大富豪ジェームズ・ハリデーの残した莫大な資産を追い、残忍な世界的大企業の幹部と命をかけてゲームに挑む物語で、「アルテミス(月の女神)」という名の謎の美しいゲーマーとの交流や、懐かしいアーケードゲームとそれにまつわるエピソードなど、印象に残る名作だと思います。このようなことは夢の世界の出来事と思っていましたが、先日、テレビのメタバース特集で、アバターで歩く渋谷の街案内の試みを紹介しており大変興味深く感じました。このようなインターネット上に作られた仮想空間の中で、自分のアバターを置いてゲームをしたり、対話したりあるいは買い物をしたりして楽しむ「メタバース」の世界がこんなに早く、我々の身近に出現するとは夢にも思いませんでしたが、まさに今、現実となりつつあることに驚きを隠せません。

Virtual realty の応用は医療や教育の世界でも近年急激に取り入れられつつあり、例えばヘッドセットをつけて実際に手術の場면을体験したり、震災で被害を受けた状況を眼前にリアルに再現することで、状況の理解度が飛躍的に高まり、より真剣に手順を正確に理解できたり対策を考えるきっかけとなることが知られています。我々は現実空間には閉塞感(あるいはストレス)を感じていることも多いので、それを解き放ってアバターを駆使して別次元で活躍できることは、教育効果にとどまらず我々の心を解放する効果があると思います。将来的には視覚や聴覚にとどまらず、五感で感じる全ての情報を SNS に変換して共有でき、リアル世界とバーチャル世界を融合させた新しいライフスタイルが我々の中心的な生活様式となる日も遠くないでしょう。すなわち、我々は現実の空間の他に気に入りの複数の仮想空間の中に身を置くことで、(本当に豊かかどうかは疑問ですが)「解き放たれた豊かな感覚の世界」を楽しむライフスタイルが当たり前となるのではと考えております。

VR 技術の進化とともに、AI (人工知能)技術の進歩も目を見張るものがあります。医療分野でも放射線画像診断、内視鏡診断、病理自動診断などで多くのエポックメイキングな業績が得られているのは皆様もよくご存知だと思います。データサイエンスや AI リテラシー教育も盛んになってきましたので、最近ではよく「医師の仕事はどのくらい将来 AI にとってかわられるだろうか」ということについて議論する機会も増えました。たしか

に判断のブラックボックス的な部分ではありますが、現在のAIの医療・医学への応用は、ビッグデータの集積とその deep learning により人間の能力を効率化し、膨大なデータ処理を行うことにより、その診断能力を高めました。しかしその能力は弱い AI (Weak AI)としてのスペックにとどまっており、我々の仕事を単に効率化・精密化しただけで能力には限界があり、本質的に新しいものは創出できないのではとも考えられます。

やはり最近読んで面白かった SF 小説に、「時空大戦(原題:The Synchronicity War)」があります。これは謎の異星種族対人類の時空を超えた壮絶な死闘を描く戦争 SF で、未来からの時空通信による警告を受けた主人公シャイロー大佐が、AI 戦闘艇部隊と共に強大な異星人艦に挑み、人類が殲滅した後もその遺志を次ぐAI戦闘員が人類の復活を目指し時空を駆け巡るという筋書きですが、興味深いことは AI に意志や判断能力や感情を与えたらどうなるであろうというテーマに挑んでいることでもあります。AI が人間の知能に似て柔軟な知能を持つことができる、すなわち強い AI(Strong AI)として応用できる能力を持たせ、問題解決能力を与えたらどうなるでしょうか？さらにはもっと進化して AI に裏切りや愛情が生まれることはあるのか、そして人間でしか味わえないと考えられている希望や幸せを感じることができるのでしょうか？このことは、現在のAI技術では実現不能ですが、実は SF 小説の世界では重要なテーマとして昔から描かれてきました。とくに反抗や裏切り、欲望や妬みなどの AI における意思や感情の出現は、ロボットの人類への反逆という課題で危険視されてきたところでもあります。しかし、この物語のように AI の活躍により人類を救うという観点からポジティブにとらえる視点も大変に素晴らしいものと思いました。

とりとめのない話を述べてしまいました。そう遠くない将来において我々のライフスタイルは急激な ICT の発達と技術革新により、飛躍的に異次元の変化を遂げることが予想されます。しかし、どんなに生活様式が変化しても単に繋がり方が変わっただけで、われわれの喜びや悲しみといった基本的な心の在り方や人間の本質は不変であると思いますので、過度に不安を感じる必要はないかと楽観的に考えております。「時代の流れに耳をすませ、いつまでも過去にとらわれてはいけない。新しい変化を喜んで柔軟に取り入れ、それを楽しむこともまた大切なことではないか」と、ポジティブに考えてください。

次のリレーエッセイはもっと若い世代からもご意見をいただいた方が宜しいかと思しますので、防衛医科大学で長年私とともに消化器内科で苦勞を共にした穂苺量太教授に現在の日本の社会活動を支える世代(親世代?)を代表してお願いしたいとおもいます。それでは失礼します。