

## 「三位一体」

坂口 裕靖

「聞いて下さいよ、いやー盲点でした」「だよー。そんでさ」「ちょっとそこ、聞き流さない!」「なんだよー、盲点なんですよ。たくさんあるよね?今更気になる必要ないよね?だからさ、」「勝手に進めないでください!たとえたくさんあったとしてもですよ、それでもこの、誰かに言わないと気がすまないという、熱いパトスの滾(たぎ)りを真正面から受け止めてほしいんです」「わかったよ。受け止めた。そいでさ」「出してなーい!聞いて下さいよ、山パン案件です」「...まだやってんの?」「当然じゃないですか。コンビニといえばパン、パンといえば山パンです。日本のパンの動向を一気に引き受けてると言っても過言ではない」「過言じゃないの?たくさんあるよ、全国津々浦々のパン屋さん」「だからです!全国どこでも同じような商品を入手可能にしてくれる、山パンだからこそ追求のしがいもあるというものです」「そうなの?そんで...何?」「『うずまきロールケーキ』ですよ!」「...何それ?」「ほら、盲点じゃないですか

!!」「いや、商品名知らないだけでしょ」「英文名称が Spiral Roll Cake、そこらのローソンで売ってる人気商品です」「人気...なの?」「そうですよ!朝イチで買いに行かないと、もう売り切れて残ってないんですから」「へー...だから見たことなかったのかな?」「そうに決まっています!というかですね、これがあればこそ、ローソンに通う理由もあるってもんなんです!」「そんなに?それってさ、どんなパンなの?」「そうですね、カンタンに言っちゃえば、高密度スイスロールスライスです」「高密度?」「そう、だから盲点だったんですねー。ほら、山パンといえばパンばかりでクリームはケチるメーカーじゃないですか」「そうなの?いや、前もそんなこと言ってたね」「常識です」「...お前の中では、な」「とにかく、これはクリームとパンの分量がほぼほぼ1:1ぐらいあるんですよ。もうね、山パンとは思えないほどのパンクリ比です」「パンクリ比...コストパフォーマンスはパフォーマンス/コストであるなら、クリーム/パンって

ことかな」「そうです。F22のカタログには『超低コストパフォーマンス』って書いてあって、さすが武器兵器は違うでゲスなあ、って思ったんですけど、よく読むと本文部分に『cost per performance』って書いてあって、パフォーマンスが分母でした」「ほう」「あそこらへん、同じ要求仕様でコストの勝負なんでそうなるんでしょうね。まあともかく、クリームが多いとパンクリ比が大きくなるんです!そしてこの『うずまきロールケーキ』、大変パンクリ比が高い商品なんですよ!」「ふーん」「このパンクリ比、Pascoのたっぴりホイップシリーズといい勝負なんじゃないでしょうか」「え、そんなに?」「食いつきますね〜。ご理解頂けて嬉しいです」「いやさ、山パンのスイスロールってエビデンスっていうか言い訳っていうか、雰囲気程度のクリームしかないってないのが普通じゃない?それが何、クリームが存在がわかるほど入ってるの?」「わかるどころじゃないです。最後の一口なんてクリームだらけです」「うわー

## One Point BUZZ WORD

## パワーウィンドウ

スライディングタックルされた件は、無事先方の保険で代車・修理の費用が支払われ、無事後部バンパーの交換が終わりました。相手方の保険やさんから「もうこれで終わりでいいですね?」という電話をうけ、もう他にないです、終わりで大丈夫です、と返事をしました。翌日その旨の書類が郵送で届きました。損害賠償金は173,250円で、うち50,000円は運転者が支払うそうです。一方、サイタマスバルには(おそらく修理関係の金額と思われる)93,550円が振り込まれたようです。数字上、差額の79,700円(運転者負担の50,000円を除けば、29,700円)がどこに消えたのか一切明記されてません(しかも、文面上「甲は乙に対する損害賠償金」って書いてあるんだよ

な...)のでよくわかりませんが、まあとりあえず壊れた後部バンパーは治ったからいいかな。あとで確認してみたいとは思いますが、修理が上がってきてから数日後、夜中に運転してて赤信号で停まった、隣の車線に停車したトラックから、いきなりいかついおっさんが降りてきて、こっちの車にすんすん向かってくるんですよ。そんで後ろの方を指さしながらなんか言ってる。ちょっと怖いじゃないですか。でもとりあえず何言ってるのか聞こうとおもって窓を開けたら、「うるうるのランプ、両方とも切れてっから」と、テールランプが切れていることをわざわざ教えてくれていたのです。大変親切。でもちょっとドキドキしました。ところで運転席側のパワーウィンドウのスイッチ、最近なんか調子悪いんですよ。ぱっと押しただけでは反応しない時があって、ドライブスルーとか駐車場の支払時とかおじさんが迫ってきた時とか、さっと開かなくて焦ることがあります。このスイッチ、以前も修理してもらったんですけど、なんか設計が良くないのか、使い方が良くないのか



...俺ローソン行く」「はっはっは、もう売り切れてますよ！とにかく一度お試しすることをおすすめしておきます」「うん、ちょっと明日朝イチでローソン襲撃する」「襲わないでくださいね...それで何か言いかけてましたが...」「ん？ああ...えーとね、生成AIのことなんだけど」「はあ」「こないだXで『俺達はややこしい仕事をAIにまかせてゲームしたかったのに、なんでAIの世話をこまごまとしながら、AIにゲームやらせてるんだ？』って趣旨のポストがあってさ」「あー、確かにそんな感じですよ」「そうなんだよ。それで気になったんだけどさ、生成AIって本当に役に立ちそうなのかな？」「ムズカシイところに踏み込んで来ますね...最近読んだ中でちょっとおもしろかったのは、コンピューター将棋ソフトで有名な、やねうらおさんの『シンギュラリティ、もう来ない？』(https://yaneuraou.yaneu.com/2024/06/03/singularity-hasnt-it-come-yet/)」って記事ですね。シンギュラリティって要するに、AIが人類の手を離れるってことだとすると、それに必要なのは超高性能のAIがぼつんとあることじゃなくって、凡百のAIが大量にあって、試行錯誤を繰り返すうちに、中には成果をもたらすものがあって、結果としてAIがちょっとづつ良くなっていくことなんじゃないの、って趣旨です。そして今、凡百のAIはそこらに氾濫している状態なんだから、これってシンギュラリティを満たしてるんじゃないのか、って」「ほお。まあAIがAIを賢くさせるような、いろんな手段を編み出して、実行できるようになればそうなんだろうね」「まあ実際、テキトーにソースコードを壊してみたり、余計なコピーをしてみるってプロセスを積み重ねるだけで、魚が人になったわけじゃないですか」「ああ、進化ってそういうもんだよね。破壊した部分が悪ければ発生が阻害されるから、ダメな方向が蓄積されづらいっていうのもあるんだ

ろうけど」「そういう意味では『改良』のイノベーションって、狙ってできる必要ありませんよね。まあお金出してイノベーションを望む側にしてみればたまたまもんじゃないでしょうけど」「まあね。今現在パソコンで日本語が割とすんなり使えるっていうのも、細かい改良の積み重ねがあればこそだもんなあ」「そうなんです。でも、多分『AIを改良するAI』ってそれ以外に使えないんじゃないですかね？わかんないですけど」「まあ任意のAIを訓練するAIってさ、多分KPIの発見と改良手法の創出とかに特化してそうだよ」「それが凡百のAIだよってたかって改良したときに、改良されるAIって、このAIそのものでしょう、多分」「そうだねえ...たとえそれが人知の及ばぬはるか先まで行ったとして、人間様を置き換えるものになるかは微妙かな」「コンパイラがいくら進化したとしても、アプリケーション自体の機能はほとんど改善されないのと一緒に、この超優秀訓練AIが本当に役に立つためには、ランダムな用途のAIをじゃんじゃん作るAIが必要なんでしょうね」「あー、改良される側の方か」「そうですよ。実際、狭心症の薬を作ろうとして、テストの結果は散々だったものの、想定外の副作用があることを見つけて、勃起薬ができてたりするわけじゃないですか。その意味では、狙って作るより、テキトーに作ったもので何かに使えるのを選別する方が、遥かに素晴らしいものができるんじゃないですかね。何しろ想定外ですから」「そうすると、『なにかに使えるか考えるAI』も必要ってことか」「そう

ですね。超優秀訓練AIが、超多用途AI生成システムをある程度訓練して、超優秀副作用発見AIが『本来用途ではないが有用な用途』を見つけ出し、さらに超優秀訓練AIが磨きをかける。これがシンギュラリティ時代ってことなんじゃないですかね」「そうやって役に立つAIが出てくれば、まあ確かに便利に使えそうだね」「ところが問題があるんですよ。このプロセスがうまく行っただとして、そもそも超優秀副作用発見AIが見つかる副作用って、本当に人類にとって有用でしょうか？」「え、そこ？」「思い出しください。超優秀訓練AIは、人知の及ばぬKPIを参考にして訓練するわけでしょう？そうすると、超優秀訓練AIにとって明白な目標が、そもそも人類に福音をもたらすものかどうかは関係ないですよ？」「まあ...そうか」「だいたいあいつら、数百のKPIを改良するとか、人知の及ばぬ最適化をするはずですから、一旦改良を始めたなら手が付けられないと思います」「そうするとあれか、超優秀訓練AIのお気持ちを聞き出すシステムが必要になってくるってわけだね」「そうです。それが人間の役割というわけです」「ひゅーまーん」

Hiroyasu Sakaguchi  
フリーITエンジニア

## 映像スタジオ施工

多様化するデジタル映像環境に対応、映像スタジオ施工なら豊富な実績、直営システムに依る徹底したコストダウンを実現する



匠の技をスタジオに

## MA室 ブース 各種 編集室

新設、リニューアルに関わらず何でもご相談ください。

～映像・音響専門で  
**46年**～

(映像・音響・防音・建築・設計・施工)

一級建築士事務所

## 高橋建設株式会社

本社 〒216-0032 神奈川県川崎市宮前区神木1-7-8

TEL044-853-0547 F044-852-1588

(社)日本ボストロダクション協会会員 / (社)日本音楽スタジオ協会会員  
(社)日本音響学会会員

http://www.takahashi-kensetsu.co.jp  
info@takahashi-kensetsu.co.jp