

「哲学」に興味を持ってもらうための 議論を主軸とした AI チャットシステムの提案

和田蓮児^{†1} 山本景子^{†1}

概要：AIが発達する現代では、倫理や人間性の観点から哲学の必要性が指摘されている。しかし、実情として、哲学的概念自体の難しさや自身の考え方を表明することに対する恥ずかしさなどから、哲学を敬遠する者が少なくない。現状でも哲学への興味を与えることを目的としたコンテンツやサービスはいくつか存在するが、哲学をしている実感を保ちつつ、哲学に対する難しさと恥ずかしさの双方を解決するアプローチは見当たらない。そこで本研究では、初学者に難しさや恥ずかしさを除いた形で哲学に触れてもらい、興味を持つきっかけを与えるための AI チャットシステムを提案する。

1. はじめに

AI (Artificial Intelligence) が進化し活躍する時代において、「哲学」が再び重要視されている[1]。AI が人間の代わりにあらゆることを実行できるようになる中で、倫理面の検討を避けられないことや、「人間とは」「自分とは」という問いにも答えを出す必要性が出てきているためである。これらを考える際に、物事の本質を探求する「哲学」の必要性が今改めて注目されているのである。

しかし哲学は「難しい」という印象を持たれることが多い[2]。そして、それが哲学を学ぼうという意欲を阻むことは想像に難くない。そこで本研究では、哲学を「物事の本質や根本の原理を知ろうとすること」と定義し、初学者のために、哲学を探索する道筋を段階的に提示することと、インタラクティブに考えることを促すことにより、哲学に対する苦手意識を払拭し、興味を持たせ、自ら考え、それを表明することを支援することを目的とする。

2. 既存のアプローチ

哲学の学習意欲の創出には、「哲学をしている実感」を与えつつも、「難しさ」と「恥ずかしさ」を排除することで、哲学的コンテンツに対する苦手意識を払拭できると考える。

このようなアプローチが必要である哲学に対して、興味を持ってもらうことを目的としたコンテンツやサービスはいくつか存在している。例としては「ALTER EGO[3]」のようなゲーム、「Q[4]」のような書籍、「アードコード[5]」のようなファシリテータ派遣サービスなどである。

ファシリテータ派遣であれば自分の意見を表明することに起因する「恥ずかしさ」、ゲーム作品であれば雰囲気の創出のために使用しているワードによる「難しさ」、本であれば考えるかどうか完全に読み手にゆだねられるが故の「哲学をしている実感のなさ」などが残り、これらの既存のものでは不十分である。

そこで本研究では、「難しさ排除」「恥ずかしさ排除」「哲

学をしている実感の創出」の全てが伴うシステムを提案する。

3. 提案手法

本研究においては、初学者に対し、「哲学に興味を持ってもらう」ことを最終的な目的と定めている。その過程で、「哲学をやりたくない理由」を排除する事を目指す。2 章でも言及したように、「難しさの排除」「恥ずかしさの排除」「哲学をしている実感の創出」をその要件とする。

まず「難しさの排除」に対しては、「前提知識が不要」で「難しくない言葉」でアプローチを行う。そのために、これらの要素を満たす議題を提示することとする。また、初学者が対象であるため、すぐに意見の表出を求めず、まずは複数種類の考えうる意見を提示しつつユーザに対して問うことで、「考える足掛かりを与える」アプローチをとる。

続いて「恥ずかしさの排除」に対しては、「話した内容が否定される恐れ」の排除と「発言内容で社会的評価が決まる可能性の排除」を実現するために、人間を相手としないシステムとしてチャットボットを採用する。また、「話しているのか分からない状況の排除」のために、ユーザに対する問いかけにより話すべき環境を作り、話しはじめる恥ずかしさへのアプローチもとる。

「哲学をしている実感」については、本研究における哲学の定義である「物事の本質や根本の原理を知ろうとすること」を説明した上で、定義通りの行いを促すことで創出する。具体的には、「物事の本質や根本の原理を知ろうとすること」については思考をする状況に直面させることで促し、その実現手段として「議論を行う」というシチュエーションを提示する。加えて、問いかけを続ける形での哲学的な思考法の存在について言及することでも「哲学をしている実感」の創出を試みる。具体的に哲学的思考をするにあたり、本研究では、「一つの視点に寄らない普遍的な説明を生み出す試み」、「原理を知ろうと試みる」、「生きる意味を考える」の3点を哲学を考える上で必要なこととする。哲学的な問

^{†1} 東京電機大学

いに対し議論を行い、自身の意見の言語化しつつ別の意見に触れることで、「一つの視点に寄らない普遍的な説明を生み出す試み」を促す。

上述したアプローチをとり、「哲学をしている実感」を伴った形で哲学に対する「難しさ」と「恥ずかしさ」の双方を排除することで、哲学は難しい・恥ずかしいだけのものではないと思わせ、苦手意識を減らすことができるのではないかと考える。

4. プロトタイプ

提案手法の有効性を検証するために、ChatGPT と API を連携し、Unity を用いてプロトタイプの制作を行った。システムの UI (User Interface) は既存のチャットコンテンツを参考にしつつ、哲学に対する難解さを払拭するために明るいカラーリングを採用している。ユーザの操作は「テキスト入力」「ボタンのクリックによる進行・送信」「ホイールによるスクロール」により行われる。なお議題は、哲学をする上で必要とした3点に対応したもののうち、前提知識が不要かつ身近なものを提示する。

大まかな本システムの動作の流れは、以下の通りである。

- ① 議題について説明する
- ② 複数キャラクターが意見を述べる
- ③ ユーザがいずれの意見に共感できたかを選択する(図1)
- ④ それを踏まえキャラクター「ロボットせんせい」に扮するチャットボットと議論を行う(図2)
- ⑤ チャットボットの判断で会話を終了する
- ⑥ 別意見を改めて紹介する
- ⑦ ソクラテスの問答法を引用し、哲学的行いであった旨を説明する(図3)
- ⑧ 各意見について、掘り下げつつユーザに対しても意見を深く掘り下げるよう促す

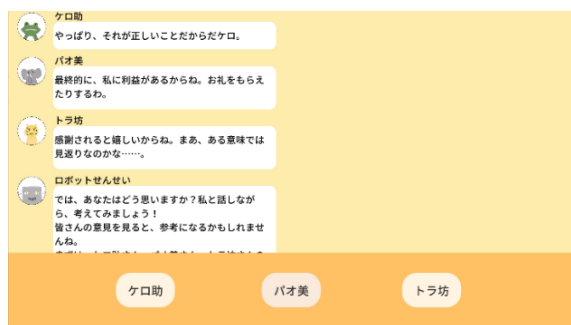


図 1 共感する意見の選択時の UI

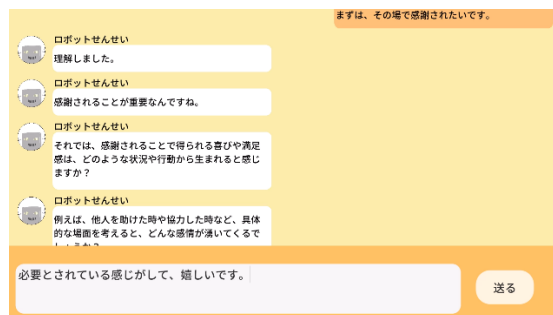


図 2 議論時の UI

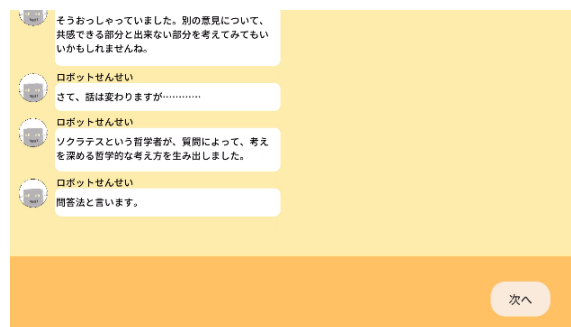


図 3 議論終了後の解説時の UI

5. まとめ

本研究では、哲学の必要性和哲学が忌避されやすい点に着目し、その解決手段として「哲学をしている実感」を残したまま、「難しさ」「恥ずかしさ」を排除できるよう AI チャットシステムを提案し、そのプロトタイプを実装した。

今後の課題は、本プロトタイプを用いて初学者の哲学に対する苦手意識がどの程度変容するか評価することである。また、提案システムは哲学の初学者に「興味を持たせる」ことを目的としつつ、その前段階である「忌避感の排除」のみにとどまっている。将来的には、このシステムのアプローチの延長線上に、興味を与えるという段階にまで踏み込めるコンテンツを検討したい。

参考文献

- [1]東洋大学,「世界的企業も注目。AI時代になぜ哲学が必要とされるのか? 哲学研究者が徹底解説」, https://www.toyo.ac.jp/link-toyo/social/AI_philosophy/, (最終アクセス 2024-12-20)
- [2]阿部ら,「「哲学」に対する女子学生のイメージ: 一般教育科目のイメージに関する研究, その3」, 北海道女子短期大学研究紀要, 23 巻, pp51-63, (1988).
- [3]Caramel Column Inc. 「ALTER EGO」, <http://alterego.caracolu.com/jp/index.html>, (最終アクセス 2024-12-20)
- [4]古沢良太,「NHK E テレ「Q〜こどものための哲学」 お金でほんとうに 幸せになれる?」, ほるぷ出版, (2020).
- [5]こども哲学・おとな哲学アードコーダ, <https://ardacoda.com/>, (最終アクセス 2024-12-20)