

雑 草 通 信

船津好明 1936 年生まれ

思いつくままに綴り、書き直しを繰り返し、意を尽くそうと文を練るのは、心身の劣化を遅らせるのに役に立つと考えました。内容は専門外ですから、学問的には書けません。勝手に他人に送りつけるのは、この歳になった私の新たな冒険です。他人様にはどうでもよい内容かも知れません。差し障りがあるかも知れません。浅はかと思われるかも知れません。破棄して下さい構いません。(雑草の「雑」は内容が様々であること、「草」は書き留めたものの意味です。)

電 算 機 と 棋 士

囲碁や将棋は、そもそも人間同士の頭脳競技で、古くから親しまれてきた。老若男女問わず、誰にも身近な競技である点は、今も昔も変わらないが、時代の進んで愛好者が減っている感じがする。女性の愛好者は昔から少ない。

囲碁にも将棋にも巧拙があり、差は多様だが対戦はできる。巧拙の程度は段、級などで表され、公式・自称を問わず、その人の実力の表示になる。一般人でも長く親しんでいれば、自分の実力は見当がつくものである。上達の速さは個人差が大きい。速い人、遅い人、やめてしまう人、様々ある。競技に臨む態度も様々で、一時の娯楽で済ませる人もいれば、勝敗にこだわり一喜一憂する人もいる。

囲碁も将棋も一定以上の実力があれば職業とすることができる。棋士とは囲碁や将棋を職業とする人のことで、日本には棋士を擁する組織がある。近年は将棋界に少年棋士が現れ、目覚ましい成績や昇進で全国的に注目されている。こういう現象は頼もしいが、一時的な賑いで終わって欲しくない。

ここ数十年、電算機(電子計算機)の発展が加速的に進んだ。数の計算ばかりでなく、広く情報を扱うことが出来るようになった。電算機は元々、人の手で計算が厄介な数の計算を、機械で自動的に速くさせる目的で開発された。人手で長時間かかる計算が、短時間で出来ることに価値があった。しかしそれは専門家や研究者の業務のためで、一般人との関わりは薄かった。その後、数ばかりでなく、物事一般を扱えるようになり、発展は加速した。パソコンなど個人用の機材が開発され、普及し、電算機は情報産業の主役となった。数の計算だけでなく、判断、仕分け、順序付けなど、人間の脳に代わって仕事ができるようになった。そういう電算機の仕事は「処理」と言っている。

電算機発展の最も肝要な側面は、処理の速さにある。速いと遅いでは利用価値が根本的に異なる。電算機による遊戯は、処理速度が速いことが必須で、遅いと動作が遅くなって様にならない。

囲碁や将棋の手が電算機に組み込まれ、生の棋士と対戦して勝つ例が珍しくなくなった。電算機の方が頭が良さそうに見えるが、鍵は処理の速さにある。生の棋士の場合、自分が手を下すまでの持ち時間がある。電算機は処理能力が上がり、生の棋士の脳の処理時間、即ち最善の手を思いつくまでの時間よりも早く最善の手を見出せる傾向となっている。よって生の棋士は所定の時間内に最善の手が見つからなければ、最善でない手を下すことになり、電算機に負ける。将来はこの傾向が一層強まるであろう。

エーアイ(AI)という言葉が近年よく聞かれる。AはArtificialで「人工の」、IはIntelligenceで「知能、頭脳」を意味する。AIは電算機による人工知能というわけである。所詮、人間が組み込んだ仕掛けに過ぎないが、やがて外見も生の間人と区別できない姿をした電算機、即ちAI人が出現するかも知れない。既に映画では人工人間が登場している。社会に役立つAI人であればよいが、今の社会に悪事が絶えないように、悪さをするAI人の登場も想定しなければならない。活劇動画に見られる悪役ロボット人間が、実社会で暗躍するのを想像すると、ぞっとする。

ただ、善良なAI棋士が多く出て、AI棋士同士の対局を見るのも一興だが、何とも味気ない。やはり生の棋士による一対一の対戦に勝るものはない。

棋士に限らず一般人でも、自分より強い相手の手を学ぶのは自然のことで、生の間人がAIに負けるようになると、AIの手を学ぶようになる。そして知らなかった奥の手を知る。将来はAIを活用した棋士が棋界を主導することになるかも知れない。