随想

# コンピューターソフトとプロ棋士の対決

## ～これからの時代に問われる人間のアナログ感性～

㈱ＰＰＱＣ研究所　加藤　宏光

四月十一日にコンピューターソフトとプロ棋士団の対決があり、五対三でプロ棋士団が勝利した、という記事が東京新聞に載っていた。三月十四日に開幕した、五対五の「電王戦」と呼ばれるモノである。結果は棋士の三勝、「アウェイク」と名付けられたソフトの二勝で、プロ棋士側の勝ちとなったのである。二〇一三年に五対五の団体戦で始まったこのシリーズで、プロ棋士側が勝利したのはこれが初めてなのだそうだ。

東京都渋谷区にある棋士会館で行われた最終戦は阿久津主税八段と、巨瀬亮一氏が開発したアウェイクソフトの二対二という戦績の上で始まった。

注目されたこの戦いは、開始後二一手・四九分という短時間で決着が付いた。

このソフトには自陣に隙を作り、そこへ角を誘い込むことで自滅する欠点があることは、事前の公開対局で判明していたのだという。巨瀬氏は

「プロとしては、事前にわかっている欠点を突くことには躊躇するのでは…」

と考えていたようで、結果には納得できない様子であった。一方、阿久津八段は

「葛藤はあったが、勝つためには最善を尽くす、ということでこの手を選んだ」

という。

この対局の初戦では永瀬拓矢六段が相手陣に入った時、成れる角をあえて成らずに王手をかけ、ソフトがそれを認識できないことで、ソフト側が反則負けした。

著者には将棋のことはよくわからない。小学校当時、休み時間に友達と興じた程度の経験があるだけの知識で考えるのも僭越かもしれないが、プロであればこそ勝つために相手の弱点を突くのではないか？　と思う。

これまで、コンピューターとプロ棋士の対局に関する情報に接してもさほどの興味を感じずにスルーしてきたが、このニュースにはデジタル時代にその最先端であるコンピューターソフトにアナログ的なモノを感じて、大いに興味を引かれた。

チェスの世界では、コンピューターにヒトはかなわなくなっているという。取った相手側の駒を自陣のために働かせることができる将棋は、チェスに比べてはるかに打つ手の選択肢が広がるが、それでも将棋でもいずれはコンピューターソフトにヒトが敵わなくなるとのことである。そして、「そうだからこそ、ヒトとコンピュータが対戦するのは無意味だ」という意見もあるという。

坂田三吉という大正時代の自称名人棋士がいる。独学で将棋を学び、没後実際に名人位を与えられた彼は、村田英雄（故人）の「王将」という歌でも知られた人物である。

彼は、対局中に意味もない、棋板の端にある歩を先に進めて、対局相手に奇策があるもの

と錯覚させて混乱に招き込んで勝利したという逸話がある（石濱恒夫作詞によるフランク永井の歌「大阪ぐらし」の歌詞にも登場する「坂田三吉端歩もついた」というくだりがそれである）。名人が打てば、意味もない一手が次の奇策をイメージさせて、相手を混乱させるのである。ここで大事なのは「名人といわれるほどの名手」という条件が付くことであり、もし坂田三吉が名手であると知られていなければ、このフェイントは何も意味を成さない。

一方、今回の将棋対局では、ソフトは相手が「名手であるか否か」を条件に入れて戦ってはいない。

本戦前の公開対局で明らかにマズいという結果を招く手を、本戦でも「機械的に」採っている。まさに機械的にとは、コンピューターが現時点では機械であることを明瞭に示している。そしてこの記事にあったように「決まりの中で、対戦前にはソフト欠点を修正することが禁止されている」というくだりに目が行く。

対局前にソフトを修正することが許されているなら、勝負の結果はわからないのである。

ソフトを修正するのは巨瀬氏であり、彼は将棋の原理をプロ養成機関で学んでいる。将棋の原理を知ったヒトがソフトを修正すれば、欠点が直り単純な戦略には引っ掛からなくなる、というわけである。

新聞等での「コンピューターにヒトがかなわない」という表現から、著者はつい「コンピューターが知能を獲得してしまい、人知が及ばなくなりつつある」といった幻想に囚われてしまう。

しかし、現時点ではコンピューターソフトは巨瀬という人物の手の中に納まり、この対局の勝ち負けも巨瀬という人物が、「この陣営に引き込まれては、プロの思考に自分（巨瀬氏という生身の人間）の対応が追い付かない」と判断して二一手（四九分）という短時間で投了したのであり、こうした展開をコンピューターソフトは「自分＝ソフト自体が負けた」と実感したわけではない。つまり、進化したソフトといえどもつまりは、人間のツールの段階を超えたわけではない。

話は変わるが、ドローンという無人飛行機がいろいろな場面で活躍し始めている。それらの中でとくに絶望的な用途は「プレデター」という無人爆撃飛行機であり、これがイラク等の中東における戦闘領域で反政府軍の司令官等要人の暗殺に多用されていることである。

無人爆撃により、攻撃する側にまったく危険がなく、まるでゲームのように殺人が行われていることの非人道性についてはこの場で取り上げない。

無人爆撃飛行機という一種のロボットが指示に従って無機的にヒトを殺す不気味さは、コンピューターがヒトのツールである究極の姿であり、先のプロ棋士とコンピューターソフトとの対決と根っこのところでは機軸を同じくしている。巨瀬氏の経歴からすれば、実際に彼とプロ棋士が対局すれば、勝負の帰趨は明らかにプロ棋士側に傾くであろう。しかし、セミプロである彼がソフトの力を借りれば、同等以上の成績が出せる（これまでの対決結果では、棋士側の勝利は初めて）。

命のやり取りならば救いのある戦争も、一方的な殺戮を正義と認めれば、テロを非難する根拠もなくなるのではないか…そんなところまで思いを及ぼしてしまうことが、著者の杞憂であればよいのだが！

装置産業化してきているわれわれの業界にも、コンピューター技術は浸透してきている。近年、先進的な大規模生産農場では、換気や給餌はもっぱらセンサーとコンピューター制御に頼っている。

しかし、「食物」というアナログ製品を販売する世界で、各生産者が「味」という究極のアナログ感覚・感性という武器で闘っていることに、著者はホッとさせられる。