

# 将棋盤上の未来の歌：AI がもたらす Win-Win 思考

中国人民大学

法学院 法学 3年

潘笑航

未来の将棋盤では、AI が人間と一緒に棋譜を作っています。山中伸弥と羽生善治の『人間の未来 AI の未来』を読んで、深く詩的な衝撃が心の中に長く残りました。この本はテクノロジーに関する本であるだけでなく、未来への手紙でもあります。冷たいアルゴリズムと計算能力が輝くチップを通り抜け、この本が最終的に探究するのは人間の魂です。テクノロジーの波の中で、私たちはどのように AI と連携して、どうすれば世界に Win-Win の未来を創れるのでしょうか。

将棋盤は小さいですが、宇宙と同じくらい奥深いものです。盤上では、棋士は知恵を駆使して戦い、勝利を目指します。盤外では、棋士の間で打ち手を交換し、戦略を模索します。人間の棋士が対局する過程は、しばしば「美」を追求する過程で、たとえ盤上に他の選択肢があったとしても、人間の棋士はしばしば局面をより「美しく」する方を選びます。「天元の局」<sup>1</sup>の序盤の巧みな構想、「不滅の一局」<sup>2</sup>の中の前進するための後退、あるいは、この本の共著者の一人である羽生善治が作った数え切れないほどの古典的な将棋名局、いずれも人間の美学の追求を体現しています。人は経験や第六感によって形成された直感を活用し、状況を美的に分析して自分の指し方を探します。「美」の選択の違いによって、棋士のスタイルも異なり、この異なる理念の対決により、対局は勝敗そのものを超え、より深いレベルの美を見せます。

---

<sup>1</sup> 1933 年に行われた呉清源と本因坊秀哉の有名な囲碁の対局を指します。この対局で、呉清源は黒の先攻で、初手を碁盤の中央の天元の位置に指し、伝統の布石の慣例を打ち破って、棋界の注目と議論を集めました。

<sup>2</sup> 1851 年 6 月 21 日にロンドンで開催されたチェスの国際大会におけるアドルフ・アンデルセンとリオネル・キゼリツキーの親善試合を指します。試合はアンダーソンの勝利で終わりましたが、彼は一連の大胆な犠牲（クイーン、ルーク 2 つ、ナイト）を通じて美しいメイトを達成したため、後世の人々からは「チェス史上不滅の芸術作品」と呼ばれています。

しかし、人間の経験から生まれた直感はもちろん素晴らしいものですが、棋局の無限の可能性をすべて使い尽くすことはできません。そこで、人々は AI を導入しました。人工知能が加わったことにより棋盤の境界が打ち破られ、ゲームはもはや状況の直感的な判断に限定されなくなり、徹底的な列挙と計算を通じて、最も合理的な突破口が見つかるようになります。AI は独自の指し方を形成しないので、当然、美的盲点はありません。見慣れたパターンに直面しても、「非常に危険」または「意味がない」を選択することもあります。すぐれて効果のある指し方で、まったく新しい指し方を生み出します。これらの驚くべき「非人間の手」は、しばしば、信じられないレイアウトで棋局を新たな未知の世界へと導きます。このことは、直感を越えた可能性がたくさんあることを気づかせてくれます。AI の存在は、人間がこれらの可能性に気づくための最良のパートナーです。

将棋盤の外も、将棋盤です。クリエイティブな仕事に携わる業界もまた、「美」を追求する直感と切り離せないものとなっているようです。山中先生は生物学の最前線で活躍する研究者で、iPS 細胞を作る研究では、細胞を初期化する 24 個の遺伝子の中から 4 つの遺伝子の組み合わせを見つけましたが、その秘訣は意外にも「感覚」なのだそうです。「もう何だか知らないけれども、どうもこの遺伝子があやしい」、人々がそのような判断に基づいて導き出す結論は、予想外に正確であることが多いものです。そのような作業を人間に代わって AI に行わせると、結局のところ、何度も同じことを繰り返して、前回よりも良い答えを探さずになってしまいます。

では、「直感」で正解を判断できる AI は存在しないとして、「直感」に対しては役に立たないのでしょうか？ 答えは明らかにノーです。AI との関わりの中で初めて、人間は直感の真の価値を再発見しました。直感は一発的なひらめきではなく、理性の裏付けを得て達成される高度に凝縮された判断力なのです。AI の継続的な実験と排除がなければ、山中先生の研究も数百万の遺伝子プールから 24 個の遺伝子のペアリング段階に移行することはできなかったでしょう。同様に、AI がもたらした本来のパターンへの

挑戦がなければ、イ・セドルが機械との戦いで「神の一手」<sup>3</sup>を下すこともできなかったのではないのでしょうか。

AI のプログラム ロジックは、人間の固有の思考パターンに疑問を投げかけ、人間からのフィードバックにより、AI にさらなる創造性が注入されます。この双方向のやり取りにより、双方が能力を伸ばすことができます。

囲碁や将棋は、ルール内での生死を賭けた戦いであるだけでなく、ルールを超えて双方に利益のある結果を求める探求でもあると思います。双方に利益をもたらすための核心は、置き換えではなく協力にあります。AI の出現は人間の知恵に取って代わるものではなく、人間にとって未知の世界への道を開いたのです。AI により、棋士たちは、伝統的な経験則が終点ではなく、別の出発点であることに気づきました。人間と AI の関係は、盤上の駒のようなものかもしれません。互いに業績をあげ、互いに依存し、一つ一つの駒が創造と突破の可能性を秘めています。AI は盤上のヘルパーであるだけでなく、あらゆるクリエイティブな作業において道筋を見つける役割も果たします。おそらく、AI は直感や「美しさ」を体験することができず、選択をするときの人間のためらいや葛藤を理解できないでしょうが、人間の美的探求のためのより正確なツールとより広い視野を提供し、より高いレベルの創造を促進します。科学研究において、AI は複雑な実験分析に比類のない効率をもたらします。芸術創作においては、膨大な素材の学習を通じて新たなインスピレーションを刺激します。社会統治においてさえ、データ分析を通じてより公平かつ合理的な意思決定の提案を提供します。AI の本質は、人間を冷淡に超越することではなく、人間の能力の限界を取って代わるべきものがない方法で拡大することにあります。AI は人間の直感の精度を向上させるだけでなく、人間が真に画期的で型破りな決定を行うのにも役立ちます。同時に、人間が作った「神の手」は、AI が継続的に自らを最適化して徐々に直感的な判断に近づき、人類に新しいアイデアを注入するのにも役立ちます。

対局はまだ終わっていません、未来は無限です。ブライアン・アーサーはかつて「テクノロジーの本質は置

---

<sup>3</sup> 2016年3月13日、AlphaGo との5番勝負の第4局で、イ・セドルが極めて不利な状況で、78手目（白）で見事な手を打ち、人工知能 AlphaGo のリズムを崩して困難な状況に追い込み、最終的に勝利したことを指します。

き換えではなく拡張である」と言いました。盤上の対局から盤外の世界まで、人間とAIの関係は、最終的には双方向の形成プロセスです。AI は人間からのフィードバックを通じて進化し続けており、人間も AI を使用して、まだ到達していない境界をより明確に認識しています。この盤上では、私たちは駒を置く人であり、また再定義される駒でもあります。人間と AI のダンスには明確な終わりがないかもしれませんが、これらの無数の交差する指し手の中で、私たちは、未来は勝ち負けではなく、共生と win-win の旅そのものにあることに気づくことでしょう。まさに「将棋盤の外も、将棋盤です。」この対局の真の意味は、結果に対する答えではなく、継続的な開拓を探ることにあり、未来への愛情深いまなざしであり、果てしない問いかけでもあります。

読んだ書籍：山中伸弥、羽生善治（著）『人類的未来，AI 的未来』、丁丁虫（訳）、上海訳文出版社、2022 年版。

（原著は山中伸弥、羽生善治著『人間の未来 AI の未来』）