

趙治勲 私の履歴書 (29) AIに抵抗感

囲碁棋士・名誉名人

趙治勲

フォローする

2024年5月30日 2:00 [会員限定記事]

保存



近年の囲碁界の最大の話題は囲碁AI（人工知能）の登場だろう。2016年3月、「アルファ碁」が韓国のトップ棋士、李世●（石の下に乙、イセドル）に4勝1敗で勝ったというニュースは囲碁界に大きな衝撃を与えた。



日本製AIに快勝（パソコン操作は開発者の一人、加藤英樹さん）

ボク自身は、この時の李世●（石の下に乙）の敗北は本人の油断だと思っている。半年前のバージョンを見て「これなら勝てる」と侮ってしまった。最新バージョンを研究していたらまだ負けなかったはずだ。

実際、ボク自身もその年の11月、日本製の囲碁AIと対戦して勝ち越した。自分は絶対勝つぞと思って対戦し、その通りになった。

ただ、振り返ってみると、この時のAIには、まだ付け入る隙があった。その後の数年間、AIの進化は著しく、今やトッププロが2子置いても勝てないと聞く。

現在、世界トップを争っている韓国の申眞●（ごんべんに胥、シンジンソ）や中国の柯潔（かけつ）は、皆AIの申し子と言っているが、彼らの碁はボクが見てもさっぱりわからない。従来、形が悪く、絶対にダメとされるような手でも平気で打つ。今まで

ボクが勉強してきた碁とは考え方がまるで違い、感覚的には将棋を見ているのと同じだ。

囲碁は囲った地の広さを競うゲームだが、アマチュアだと整地して勘定するまで勝敗がわからないことはよくあるし、プロでも途中段階でどちらが勝っているかの判断は簡単でない。形勢判断が極めて難しいゲームであり、ボクのような悲観派は、優勢な碁なのに自ら勝負手を放って負けにすることはたまにある。

しかしAIはどんな状況でも結論を出す。ボくらが何時間も検討して「良しあしがわからない」場面でも、即座に「黒の勝率70%」とか数字をはじき出す。そして人間にはこれに抗（あらが）う術（すべ）がない。「神様が作ったゲーム」にAIという別の神様が降臨してきた感じで、はっきりしているのは人間が愚かということだ。

朝でも夜中でもすぐに結論を出してくれるのだから、これを利用して勉強しない手はない。若い人にはAIで勉強するように勧めている。

しかし、自分でAIを使う気はない。今更やっても若手のトップクラスに勝てるとは思えないし、今まで学んできたことで勝負するしかない。誰かに頼めばボクのパソコンにAIを入れてくれるだろうが、その気はない。

なぜなら60年余りの囲碁人生で、答えを見ながら勉強したことがないからだ。この手がいい手か悪い手か、形勢はいいのか悪いのか、葛藤を繰り返すのが囲碁の醍醐味であり、それがなくなるのは心を失う感じがあるのだ。「時間と手間をかけて絵を描くより写真を撮った方が手っ取り早いですよ」と言われている気がして、何か抵抗がある。

一方で、AIを使って力を付けている若手と打つことで、間接的にAIのいいところを吸収できれば、それで十分という思いもある。

いつだったか師匠の木谷實先生から「対局が終わったときにどちらが何目勝っているかわからないのは（プロとして）恥ずかしいこと」と教わったことがある。そして長年それだけは守ってきたつもりだが、いつの間にかそれができなくなった。もちろん年齢的な問題もあるし、普段のネットでの練習対局や検討の際、パソコンに計算を任せてしまっているからだ。

「じゃあ、ボクのスマホでAIに聞いてみようか」。無節操なボクのことだから、近い将来、いまだに使ったことのないスマホを駆使してAIにどっぷり浸（つ）かっている可能性もゼロではないが――。