

物性研究がオンライン雑誌になって1年が過ぎました。第1号が出たときは感慨深いものがありました。それ以後あまり編集らしいことはしてこなかったため、久しぶりに編集後記を書けるという依頼を受けて、ああまだ編集委員だったかと思ひ出す始末です。

ところでこの4月、コンピュータとプロ棋士の将棋の対戦が話題になりました。将棋連盟が選んだ5名のプロ棋士対コンピュータ将棋選手権の上位5位のソフトとの対戦でした。初戦は、ソフトの穴をつくような若手棋士の作戦が図に当たり、プロ側が快勝しました。しかし、第2局は当初優勢だったものの、終盤時間がなくなったプロが間違えてしまいます。この将棋で、初めて現役のプロがコンピュータに敗れたということで、大きなニュースになりました。第3局は、やはりプロが大優勢になったのですが、そこからコンピュータが怪しい手を連発して驚異的な粘りを見せ、ついに逆転してしまいます。第4局は、逆にコンピュータが必勝になったのですが、プロが自分の玉を相手陣まで進める入玉の展開に持ち込みます。こうなると、玉を詰めるのではなく、駒を取る点数勝負になるのですが、ソフトにはその判断ができず、プロが一枚ずつ駒を取っていつて何とか引き分けにしました。第5局はまぎれもないトップ棋士のA級八段の登場でプロの力を見せつけてくれるものと期待されました。しかし結果は、687台のクラスタで動くソフトがわずかな形勢の差を徐々に拡大して圧勝し、全体の成績も3勝1敗1分けでコンピュータ将棋の勝ちに終わったのでした。

勝負はインターネットで生中継され、私も最終局を途中まで見る事ができました。ほとんどの人が棋士を応援する中で、コンピュータが徐々に勝利に近づいていくのを見るのは大変残念な気がしました。687台のクラスタという印象もあって、誰かのSFに出てきた「巨大知性体」を具現化するとこんな感じかと思ったものです。ルールがはっきりしたゲームの世界ですから、いずれコンピュータのほうが人間を上回るのは当然で、それが今だということかもしれませんが、やはり「考える」ということで人間が機械に負けるのは嫌な気がします。我々の世界でも、シミュレーションを見てもそういうことは感じませんが、例えば Mathematica の積分の答を自分で確認できないと悔しい思いをするのは私だけでしょうか？

ただ、今回の勝負で一番心に残ったのは、すべてが終了した後の記者会見での将棋連盟会長の元名人の言葉です。それぞれにドラマがあったと言った後で第3局に触れて、形勢が苦しくなっても、読み筋に穴が空いていても、心折れることなく現時点での最善手を追求していくという精神力の大切さをコンピュータに教わったと述べたのでした。何となく、将棋だけでなく、いろいろなことに通じる言葉ではないかと思ひ、紹介したくなった次第です。皆さんはどうお感じになるのでしょうか？

(ST)