



シンギュラリティの雲の上

株式会社名鉄百貨店
代表取締役社長 黒野 友之

千 字 万 感

信じられない世界が広がっていました。

グーグル社が2014年から開発してきた囲碁AI(人工知能)の「アルファ碁」がその強化学習としてAI同士で自己対局させてきたことは知られていますが、先日、人類への「スペシャルギフト」としてその棋譜を公開しました。その碁はまるで仙人同士が雲上で囲碁に戯れている感じで、私が持つ従来の囲碁感覚では全く理解できない異次元の世界でした。プロ高段棋士でさえも「人間が打つ囲碁と同じ競技とは思えない。」とコメントしています。

今年5月、「アルファ碁」が囲碁の世界チャンピオン、中国の柯潔九段と3度対戦し、全て完勝しました。「駒」そのものが価値を持つ将棋やチェスと違い、囲碁の「一手」の価値は測ることは困難、形勢も感覚でしか判断できません。このため囲碁の世界ではAIが人間に勝つのは10年以上先だと言われてきました。中国を発祥とし2千数百年の歴史をもつ囲碁。AIはわずか3年でその知恵の歴史の頂点にいる天才を追い抜き、雲上まで突き抜けてしまった感じです。

その「アルファ碁」はこの度の対戦をもって引退。今後は公開された自己対局の棋譜を人間が解明することになりますが、かなりの難作業になると言われています。

最近、シンギュラリティという言葉が盛んに使われます。AIが人間の知能を超える転換点のことで、2045年頃と想定されています。これを機に人間の仕事は次々とAIに取って代わられると言われていています。週刊誌等ではシンギュラリティで無くなる職業のリストがしばしば掲載され話題になりますが、その中には現在は高度な専門知識を必要とされる多くの職業が含まれています。そして人間の仕事はAIの下請けになってしまうという暗い内容の記事が目立ちます。

医療の進歩により日本人の寿命は伸び続けており、現在の大学生の2人に1人は22世紀を見ることが出来ます。彼らにとってシンギュラリティは人生の前半戦。就職を考える学生には既に真剣に考慮すべき問題になっています。

一方で私は、AIが今まで人間が解決できなかった人口、資源、環境等の諸問題に異次元の解決策を提案してくれ、明るい未来への道筋を示してくれることを大いに期待したいと思います。