

























長い年月をかけて築き上げてきた“人間の囲碁”と人工知能と結びついた“囲碁AI”について、体験を交えて触れてみた。

AIは、このアルゴリズムがはっきりしない囲碁の分野に挑戦を続けてきた。そして3つの基本技術と強力な計算力で、攻略の糸口をつかみ、人間を凌駕するようになった。

囲碁AIの研究には、GoogleやFacebook、中国のTencentなどの大手企業も参加し、AI研究の1つの応用分野として力を入れてきた。

彼らは、ここで開発した深層学習や強化学習、探索などのAIの基本技術は、ロボットや自動運転、医療、宇宙産業などの広い分野に活かせると考え参加している。

しかし同時に、AI技術は危険な要素をはらんでいるので、研究や活用には、十分なコントロールが必要であると思う。

AIが、常に人類に益をもたらし、害を及ぼさないような仕組みとその構築も必要である。

これには、人間の叡智を集結した集合知で達成できればよいが、恐らく十分でな

いだろう。AIの進歩を踏まえ、高いレーティングを持つ親和性のあるAIを開発し、これを協力者として実効性のある枠組みを作り上げる工夫も、また同時に必要になると考えている。

AIは諸刃の刃であるが、高度なAIから人智を超えた優れた案が出てくるかもしれない。地球規模の難題や人類の存続にかかわる課題の解決に、高度で良質なAIが役立つことを願っている。

■渡辺貞一

1962年、京都大学理学部物理学科卒業、東芝入社、総合研究所他で、パターン認識、画像処理などの研究開発に従事、情報通信システム研究所他の所長、1998年福井大学情報工学科教授、現在NPO法人広域連携医療福祉システム支援機構副理事長、IEEE Life Fellow.

(2022年4月21日受付)

(2022年4月27日note公開)