

## STUDY LETTER

ユニバーサルデザインの**磁北**

Vol. 62



## ゲームとコンピュータ

将棋のA級棋士三浦九段がスマホ不正事件に巻き込まれ、調査の結果「不正行為に及んでいた証拠はない」との灰色決着でした。将棋はとった駒を自分の戦力として使えるので、コンピュータがプロ棋士に追いつくには長期間を要すると聞いたのに、スマホで不正が出来るほどのシステムがあるとは驚きです。コンピュータのハードやソフトの発達が目覚ましく、どんな論理のプログラムか興味をそそる一方、将棋というゲームへの関心が変わりそうです。将棋は二人の棋士が決められた持ち時間を使いながら、知恵の限りに相手の王を先に詰ますゲームのほずです。しかし、コンピュータ世代と言われる若手棋士の序盤が早指しで得意戦法に誘導する駆け引きに見え、将棋が人間臭い知恵比べよりも事前の研究内容と記憶のしめる割合が増え続けそうです。

オリンピックにおける柔道やレスリングが40年前と似て非なる競技になったと以前に印象を述べま

した。将棋もコンピュータ技術の発展に伴い似た道筋にあり、後戻りできない地点に至ったようです。これまでコンピュータを含む機械が人間の労働の一部を肩代わりしてきましたが、それは肉体的負荷の軽減や時間の短縮が主たる分野でした。しかし、ゲームは人間の知的な活動で、そこにヒトのヒラメキや動揺や胆力が不要なら、ゲームの面白みが何処にあるのでしょうか。つまり、将棋や囲碁で先後の優劣が明らかになれば、振り駒だけで即終局です。我々の社会は近ごろ大きな事変に対し、事後の検証で当事者の過誤をさばく狭量が幅を利かせます。リアルタイムで得られる情報の質や量、またその分析や判断に要する人員や時間などお構いなしに、切れ味鋭いあと講釈が喝采を浴びます。コンピュータの深層学習が知的労働や公的サービスまで及ぶなら、コンピュータが社会を管理する映画マトリックスの世界が絵空ごとでもなさそうです。

## 本号の目次

- page 2 . 【事例研究】住宅のユニバーサル・デザインへの道程 1  
page 6 . メールアドレス登録のお願い