

NHKで将棋のプロとコンピュータの対決のシーンを放送していました。2～3年前に初めて将棋のプロにコンピュータが勝って以来の対決だそうです。コンピュータも将棋のプロも、その後、熟練度を高め再度対決となったわけです。今回のコンピュータと対決する将棋のプロは、超ベテランの将棋士で、現役時代は海千山千の将棋士でもありました。ベテランのプロ将棋士は、コンピュータは定石（原理原則）で攻めてくると判断して、奇策の手法でコンピュータと対決しました。その結果、前半はプロの将棋士の奇策が当たり、コンピュータが戸惑い両者硬直状態になり、やはりコンピュータも限界かと思われるシーンがありました。コンピュータは先が見えないため同じ行動を繰り返していましたが、コンピュータはプロの将棋士の打った手の課題を見抜き一挙に攻撃し、7時間の死闘の末最後にはコンピュータがプロの将棋士を打ち負かしてしまいました。このプロ将棋士が持った次の手は、見学していた多くのプロの将棋士も見抜けなかった奥の深いレベルの課題のある手でした。このNHKの映像はコンピュータのすごさを表しており、近未来のIT技術、特に「クラウドコンピューティング時代」の人間社会の技術革新を映し出していました。

プロの将棋士の戦法は「大局感(観)」という概念で、膨大な経験の中から反射的に現れる知識に基づく将棋の手だそうです。プロの将棋士はこの大局感(観)にもとづきコンピュータに奇策を仕掛けました。

一方、コンピュータは「機械学習」と「取捨選択」の2つの技術でプロの将棋士と対決しました。

この「機械学習」とは、データを単に記憶するのではなく、1つの状態になったとき、どのような手を打つとその結果がどのようになったかを自分で学習して進化し、どちらの手法がどれだけ得か損か、評価項目を数値化していくことです。

また「取捨選択」とは、なんでもするのではなく、優位性（良さそうなこと）に集中する手法です。

この大局感(観)と機械学習・取捨選択の戦いは、戦国時代の今川義元（3万の大群）と織田信長（3,000の軍）が戦った桶狭間の戦いに類似しています。今川軍（3万人）はまさに今までのコンピュータの思考概念で原理原則のシステムに優位性（機械学習と取捨選択）を持つ軍で、織田軍（3,000人）は奇策を用いた戦法（大局感(観)）でした。この桶狭間の戦いは、織田軍の大局感(観)の戦法が勝利を収めました。

しかし、今回のプロの将棋士の大局感(観)手法に対し、コンピュータの機械学習と取捨選択の手法が勝利を収めました。

プロ将棋士の大局感(観)による奇策も、コンピュータの持つ機械学習と取捨選択のノウハウによって、奇策の中の「失敗の穴」を見破られ、コンピュータが持つ将棋の勝ちパターンのメカニズムの手の内の中に組み込まれてしまったわけです。

よく自然科学は成果のメカニズムが可視化され、社会科学は人間の面や精神面が含まれるため成果のメカニズムが可視化できないと言われています。

私は、社会科学は歴史が浅く、研究歴が少ないために成果のメカニズムが可視化・ノウハウ化できないと思っています。

しかし、将棋の世界でも成果のメカニズムは人間の能力よりコンピュータの解析力の方が高いことが実験でわかり始めました。特に機械学習は人工知能(AI)における研究課題の1つで人間が自然に行っている学習能力と同様の機能をコンピュータで実現させるための技術・手法です。ある程度のサンプリングデータ集合を対象に解析を行い、そのデータから有用な規則、ルール、知識表現、判断基準などを抽出します（ウィキペディアより）。

我々、流通業界も膨大なデータとデータ歴が存在するようになりました。もうそろそろ超プロ流通業者の大局感(観)よりコンピュータ解析による機械学習や取捨選択による勝利の方程式のノウハウ化の時代が、クラウドコンピューティングの時代に到来します（六車流：流通理論）。

(株)ダイナミックマーケティング社⁺₅

代 表 六 車 秀 之