

「囲碁の深層心理学」 林 道義 著

大和田囲碁同好会 成田 滋

大和田囲碁同好会には読書好きの会員がいます。満州事変勃発の年生まれの大先輩です。この方から「囲碁の深層心理学」という本を紹介されました。なんと1993年発行といういわばヴィンテージ本です。著者は東大経済学部卒で後にユングという心理学者の深層心理学を研究した方で、著書名から分かるように囲碁も相当嗜んでいます。

「碁はメンタルなゲームだ」という市井の決まり文句を引用しながら、碁が特に心理的な影響を受けやすいゲームであるという説に同意します。碁が強くなるにつれて偶然による勝率は少なくなり、実力に依存する勝率が多くなるといわれますが、著者はそれに対して、実力よって勝敗が決まることほど心理的な影響を受けやすい、つまり負けたり勝ったりするものだ、というのです。そうした結果をもたらすのが、人間の深層心理からくる心の乱れなのだと説明します。深層心理とは、時間をかけるとかえって乱れが出てくるという厄介な性質を持っているというのです。

碁では、その人の基本姿勢、心の構えとでもいうべき心理が働きます。それはその人の無意識というもので、知らない間に人の発想や行動を決定しているというのです。勝利のパターンが違って、緩んで負ける人、打ちすぎて負ける人、ポカで失う人、形勢判断で悲観的な人、楽観的な人が見られるというのです。深層心理とは無意識のことで、無意識の大部分はその人にとってあまり良い働きをしてくれないらしいです。



1993年頃には、まだ人工知能--AIのアプリが登場していませんでした。2015年にGoogleによって「アルファ碁」が開発されます。「人間に打ち勝つことが最も難しいと考えられてきたのが囲碁だ」という伝説が覆されたのです。AIの登場によって、著者が主張してきた深層心理と囲碁の考え方も覆えられます。

AI には、人の対局で働くところの深層心理とか無意識の世界は存在しないからです。

AI は、一手を打つのに平均 30 秒から 2 分間の考慮時間を使います。その間、過去の膨大な棋譜に基づくデータから最善の手を探すといわれます。最善の手を打てば AI が勝つ確率は 53%とか次の最善の手は 48%ということになるそうです。AI はたった僅かの時間内での計算によって確率をだすのです。まさに「電子計算機」の真骨頂が盤上に示されるといえます。AI の着手は確率、つまり「偶然性を持つある現象について、その現象が現れることが期待される割合」によって打たれるのです。

もっといいますと、計算によって着手が決まってくるので人間の考える着手とは異なるのです。人間は着手をあれこれ考えるうちに疲れるのです。ところが AI は疲れとかポカという概念は存在しません。実戦の心理という概念もありません。AI は感情や心理を持たないからプロ棋士に勝てるのです。



人間は自我や意識があるので乱れたり疲れたりします。感情があるから人間なのです。これが深層心理といえるのです。もし AI が感情や心理を有するようになると、人間と同じように間違っ て手を打つことが考えられます。より人間に近い存在となるはずで はない。そうならば、碁を打ちながらミスも生まれるでしょう。同時に対局後の惻隠の情も交わされるに違いありません。これからは、AI の研究者には悩ましいジレンマに陥るような未来の対局が見られるかもしれません。

著者は、こうした碁の未来、すなわち深層心理や感情を持った AI の登場で囲碁がどのように変わるかを示唆しているかのようです。深層心理という心の意識を有する AI 対 AI の碁というのは一体どうなるのか、これも興味ある話題です。

(2022 年 2 月 5 日)