

AIが労働を変える

将棋プログラマー
愛知学院大特任准教授
山本一成さん



やまもと・いっせい 1985年、愛知県生まれ。開発した将棋ソフト「ボナンザ」は2017年の電王戦で佐藤天彦名人（当時）を破る。著書に「人工知能はどのようにして名人を超えたのか？」。

人の健康寿命が延びたことで、七十歳定年という議論がされるようになってきました。それによって働くこと生きることが一緒にできましたが、AI（人工知能）が発達する

と、みんなが働くというとは難しくなってくると思います。

スマートフォンや自動車など、実用的なものをつくっていく点において、AIは人より優れています。そればかりではなく、医師や高スキル（技能）と言われている職業でも、AIに任せれば恐らく生産性は向上します。人が感じるスキルの高さはAIにとってはあまり関係ないですから。四億人の仕事がなく、なっても、AIが四億一千万人分働いてくれるなら、その需要を再分配できれば問題は解決してしまつてです。

しかし、それは現在の産業構造を変えなくてはならないことを意味します。たとえ長期的にはみんながプラスになるとしても、短期的には自らの取り分が減ることに人は抵抗があります。これはAI導入があらゆる分野で進まない要因の一つになっています。

将棋界は最初ソフトとプロ棋士との対局に抵抗してしまし

者に向かい、すでに収入を伴う仕事をしたいか聞いたところ、「働けるつちはいつまでも」が28・9％と最も多かったそうですから、今の高齢者の希望にも沿っています。



問題は現代日本の高齢者が働きたいと思うのが圧倒的に経済上の理由という点です。社会の安全網を強化して不安を除き、生きがい・社会参加として働きたいという気持ちにさせる必要がある。企業の構成員全員の働き方改革を進めて、目の前の効率ばかりを追い求めるのではなく、各人の仕事や生き方が尊重される制度も求められます。

そこには幸福とは何かという問題も関わってきます。つまり何が「悦ばしき老生」かということ。日本語では幸福は



た。でも、プロの敗北という現実に向き、一転してソフトを受容するようになった。そんな象徴的なことが一般的に起れば、人はAIの能力を素直に認めるでしょう。人の代わりにAIが生み出した需要を再分配する仕組みを政府ががつくらないといけないと思います。

働くことが社会とつながる。それが生きがいと言ふ人はいます。それは否定しませんが、本当に好きなことならたとえお金がもたなくてもやりますよね。たえ仕事だとしても、収入のことを考えずに打ち込めることこそが、真の生きがいだと思います。

例えば、AIが全労働を担い、衣食住が完全に用意され、人がお金をために働く必要もなくなつたらどうでしょう。人は登山やゲームなり好きなことをして過ごし、多様な趣味が生まれるでしょう。それが「豊かな社会」ではないでしょうか。プログラミングの世界は十年たてば化石といわれるほど成長の早い分野です。研究が進めば三十年後にはあらゆる分野でAIが人を追い越すでしょう。まだ三十歳ぐらいの私たちが、将来の働き方や人生設計を考えることは難しくなると思います。

（聞き手・杉野友輔）

「幸福感」というように感情的なものですが、ギリシャ語ではよく生きるという行為の問題であり、そういう生き方を支える価値観、哲学が必要となります。それがアレター（徳）です。「徳」という宗教的なイメージがありますが、卓越性、良さといいことです。それだけの物や人に本来果たすべき仕事があり、それに応じたアレターがありと考えるのです。

仕事のわずらわしさから解放されたという人は少なくないでしょう。しかし、現実としてそういう生き方は難しくなっている。社会とのつながり喪失のうでは「悦ばしき老生」とは言えません。次の世代により良い社会を残せるように議論し行動すること。それが高齢者のアレターではないでしょうか。（聞き手・大塚雅弥）