

AI 時代到来だからこそ「歴史書」に学ぶ

野村 正人 (化学生命工学科)



有名武将や合戦の常識をひっくり返す戦国時代 100の大ウソ
稲村貴著 / 鉄人社刊 ; 2018



地図で読む戦国時代
「歴史ミステリー」倶楽部著
/ 三笠書房刊 ; 2015



『三国志』からリーダーの生き方を学ぶ
宇山卓栄著 / 三笠書房 ; 2017

昨今、「囲碁」、あるいは「将棋」の世界では、プロ棋士と AI(人工知能)を駆使した人工知能との勝負に一喜一憂しています。多くの棋士が盤上に置いた「碁石」、あるいは「駒」の状況から相手の指し手の読みを心理面も含めて、さまざまな状況を考え、即座に判断しなければならず、そこには大きな迷いの心が存在し、勝負を左右する判断が求められています。一方、AI を搭載した棋士(ロボット)には多くのデータが蓄積されており、早い判断のもとに手が打たれ、対戦相手である棋士の判断能力に影響を及ぼし、勝負が進められているものと思われま

す。

今回の読書ガイドで紹介する図書は、中学校あるいは高校で教わった歴史の中で戦国時代の有名な武将の評価や合戦が記載されています。史実の多くは、その後の権力者により書き換えられたものが多く、最近、新たになった史実などの調査資料から、以前の史実を覆すなどの新事実が浮かび上がってきています。これらの新たな歴史の史実として再認識していただければと思います。また、将来のリーダーを目指す学生諸君には、多くの小説、映画、あるいは漫画などに取り上げられている「三国志」に登場する英雄たちの活躍と失敗を知っていただきたいと思います。今後、ますます AI を駆使した高度情報化社会でリーダーとしての指導や生き方とは如何なるものかを考え、データベースに失敗例が組み込まれていない AI は単純な凡ミスをする可能性が考えられます。そこで、これらの歴史書から多くのことを学び直し、新たな判断力を養っていただければと思います。