

令和 8 年度

学校推薦型選抜試験問題

地域創生学部 情報学科
小論文

注意事項

- 1 試験開始の合図があるまで、この冊子を開いてはいけません。
- 2 問題冊子（6 ページ）には、解答用紙（1 枚）及び下書き用紙（1 枚）が挟み込んであります。試験開始の合図があったら、直ちに中を確かめ、印刷や枚数の不備などがあった場合、監督者に申し出なさい。
- 3 問題冊子の間に挟み込んである解答用紙を取り出して、解答用紙の所定欄に受験番号を記入しなさい。
- 4 解答は、すべて解答用紙の所定欄（横書き）に記入しなさい。
- 5 句読点は、1 字と数えなさい。
- 6 試験室で配付された問題冊子及び下書き用紙は、退出時に持ち帰りなさい。

このページは白紙です。

このページは白紙です。

課題文を読んで、以下の問いに答えなさい。

問1 課題文の内容を400字以内で要約しなさい。

問2 課題文の下線部で示された箇所について、筆者がそのように述べた理由を説明したうえで、AIと人間のあるべき関係性に対するあなたの意見を400字以内で述べなさい。

AIは単独でもゲームを上手にこなしますが、もし複数対複数の団体ゲーム、いわゆるMOBA（Multiplayer online battle arena）に参加させたら、果たしてチームプレイができるのでしょうか。その実験に使われたのが、「勝利のために（For the Win）」と名付けられたアルゴリズムを備えたAIです。結論から言うと、AIはチームメイトとしても素晴らしい活躍を見せてくれます。

AIが参加したのは、eスポーツの種目としても人気がある「キャプチャー・ザ・フラッグ」のようなゲームです。「相手陣営にある旗を奪って自陣に持ち帰ったら勝ち」というようなシンプルなルールですが、想像以上に奥深く、複雑な作戦や手の混んだチームワークが要求されます。

実験では、40人がランダムにペアを組み、敵と味方に分かれて戦います。その中にAIが混じり、人間と一緒に戦います。最初の頃は人間の初心者よりもAIのほうがプレイは下手ですが、すぐに上達し、最終的には人間よりも上手くなり、ゲームの勝率が上がります。AIのプレイを見たら、将来的には人間とパートナーを組むよりも、AIとパートナーを組みたくなる人が増えることでしょう。

AIをチームメイトにした場合、その戦い方は少しユニークです。AIは人間よりもプレイが上手で、また戦略にも長けて^たいるため、リーダーシップを発揮して「私についてきてくれ」と指示したほうがチームの勝率は上がるはずですが、ところが、AIが人間とチームを組む際には、あえてリーダーシップを取ることなく、むしろチームメイトのサポートに徹します。

味方がピンチのときは背後に回り込んで敵の猛攻を^し凌ぎ、また新しい旗をすば

やく奪えるように敵陣営の近くで待機する。人間のプレイヤーを助け、見事なチームワークを繰り広げます。もちろん人間がチームメイトだった場合も援護はしてくれますが、AIほどにサポートには徹してくれないでしょう。

ここで確認しておきたい重要なことは、人間がAIに「人を助けなさい」と命令しているわけではない点です。あくまで「チームが勝利するように自分で考えて行動するように」と指示しているだけです。にもかかわらず、AIが自主的にサポート役をこなすのです。

SF映画が好きな人のなかには、「AIが進歩すれば、いずれAIは人間を支配し、人類はAIの家畜に成り下がるのではないかと恐れる人もいます。ですが、この実験結果からわかるのは、まったく逆です。AIが進化すればするほど、人間を支配するのでなく、むしろ人間のために積極的に働くようになったのです。

さて、これは良い話でしょうか。よく考えると、これは実はあまり良い話ではありません。

なぜ、本来リーダーシップを取れるはずのAIがサポート役に徹したのか。答えは明白です。それは、人間同士が最適な協力をできていないからです。人は経験則と信念に基づいて行動するため、論理的に最適となる連携プレイを知りません。チームワークが不完全だから、個々の実力をうまく発揮できないのです。だからAIは、「ダメな人間」とプレイするときに、サポート役にまわるほかなかったのです。そのほうがチームの勝率が上がると、AIは判断したわけです。

個々の人は協力しているつもりでも、それは最適な形での協力ではありません。たとえメンバーたちが「チーム一丸で勝った」と信じていても、AIから見れば、それは最適解の勝ち方ではないのです。脳は視野が狭く、表面上「わかったつもり」になっているだけで、真実が見えていないのです。将棋でAIに負けたとき、プロの棋士たちは、「今まで私たちは将棋について何も知らなかったのか」と驚きました。身近にこんな優れた手があったとは、と。

最適解に至らない理由は、視野が狭いからだけではありません。人間には自尊心があります。誰もが「自分が活躍したから勝った」と認められたいという気持ちがあり、周囲から褒めてほしいし、承認欲求も強い。だから無意識のうちにワンマンプレーをすることが多くなってしまいます。

これはスポーツやゲームに限らず、日常生活でも同じです。人間は自分が役

立っていることを確認したがるものです。だから、独りよがりの行動が増える。本人は「社会のために動いた」と思っている、その動きはAIの基準から見れば、理にかなっていない場合もあるわけです。

本来であれば、人間が自我を捨て、AIが考える優れた戦略に従ったほうがチームの勝率は上がります。しかし、AIにしたがって動くだけでは「やりがい」が感じられません。いや、それ以前の問題として、そもそも真の最適解を知らない人は、うまく連携せず、協力し合えないのです。だから、AI側も最適解を取ることができません。

だとすれば、せめて自分がサポート役に回り、少しでも最適解に近づけることで、チームを勝たせることが、AIにとって、その場をしのぐ最適解になります。

池谷 裕二『生成 AI と脳 この二つのコラボで人生が変わる』（扶桑社、2024 年）

より抜粋、一部改変