

2003年 8月 20日

読売新聞 夕刊 文化面

人工知能と ゲーム

③—将棋(下)

アマチュア高段者レベルに達した将棋ソフトが、トッププロを破るためには何が必要なのだろうか。

将棋の初手は三十通りしかないが、取った駒を再使用できるため、ルール上最も手の多い局面を作ってみると、五百九十三通りにもなる。組み合わせは数手進むだけで膨大な数に。それに対応するには、人間の直感を解き明かす必要がある。

人間の認知能力を研究する「日本認知科学会」の大会が六月に都内で行われ、羽生善治竜王(32)の大局観を研究した成果が発表された。

これまでに羽生竜王ら数人のトップ棋士が電気通信大・伊藤毅志助手(38)らの実験に協力。アイカメラという特殊な撮影機器を通して、局面をどういう順序で見ているのか探った。

その結果、羽生竜王は九×九の盤面全体を見ずに、敵陣自陣を部分的に見て、二、三秒で局面を把握していることが分かった。一方、アマ八級の人に同じテストをすると、すべての駒を一つずつ見るため局面を記憶するのに三分以上かかった。

また、羽生竜王に聞き取り調査をした結果、数十手先の局面を読む時に頭の中で駒を一枚ずつ動かして考えるのではなく、途中を飛

ばして先の局面が見えていることも分かった。

自らも将棋アマ四段の伊藤助手は「駒と駒のつながりを一つの固まりとして一瞬で記憶し、経験や直感によって将来理想とする局面が思い浮かぶのでは。優れた大局観を解明するヒントになった」と分析する。

こうした研究を人工知能に生かす試みはまた実用化の段階ではないが、データの蓄積が、今後の開発の一助になるのは疑いない。

また、コンピューターのハード面の進歩も著しい。

局面のすべての可能性をしらみつぶしに探る方法は、将棋では無理といわれて来た。

しかし、最近では、ハードの計算能力が増したため、以前では不可能だった、五手先まですべての局面を読んだ上、その先を絞り込む探索方法もできるようになりつつある。

羽生の大局観 盗めるか

こうした流れから羽生竜王は、「二〇一五年にはソフトがプロレベルになる」と予想する。ただ、「トップレベルに到達するかどうかは分からない」と自身が負けることは想定していない。「局面によって駒や指し手の価値が微妙に変化する、将棋の日本的あいまいさが、数学的に割り切れるかどうか疑問」だからだ。

いつか、一秒間に数千値手を読むハードに羽生竜王の局面認知能力を備えたコンピューターが、人間のチャンピオンに勝つ日が来るかも知れない。

しかし、それは人が機械に敗れたといえるのだろうか。ゲームへのアプローチの違う者同士が戦うことで、むしろその奥深さが理解できるのではないか。

勧告した。

もしかしたら、と思う。暴徒