

マンマシン特別公開試合の報告
ープロ棋士・橋本崇載五段とコンピュータ将棋「タコス」との対戦ー

この度、北陸先端科学技術大学院大学・情報科学研究科・飯田弘之教授らが開発したコンピュータ将棋「タコス」が、石川県出身のプロ棋士・橋本崇載五段と特別公開試合を下記のように実施致しました。

記

日 時：平成 17 年 9 月 18 日（日）午前 10 時から

場 所：小松市民センター小ホール
住所；小松市大島町丙 4 2－3

解説：

- ・ 北陸先端科学技術大学院大学 情報科学研究科 教授 飯田弘之
- ・ 日本将棋連盟プロ棋士 大内延介九段

記者会見：

- 1) コンピュータ将棋および本イベントの趣旨の説明
- 2) マンマシン対決の見学および解説

なお、当日、第 29 回北國王将杯争奪将棋大会が同会場で開催されました。本イベントは会場の中央ステージで一般公開されました。

【本件に関するお問い合わせ先】

北陸先端科学技術大学院大学
情報科学研究科 教授 飯田 弘之
電話：0761-51-1290
e-mail：iida@jaist.ac.jp

謝辞 コンピュータ将棋タコスの開発は、科学技術振興機構さがけ研究「探索と知識の融合がもたらす知の創造と進化」（期間 2002.10～2006.03 代表 飯田弘之）の一部として実施されています。橋本五段ならびに第 29 回北國王将杯争奪将棋大会主催者のご厚意により本イベントが実現しました。心より御礼申し上げます。

本イベントの趣旨について

飯田弘之（北陸先端科学技術大学院大学教授／科学技術振興機構さきがけ）

人間同士の対決ではどのレベルでもそれ相当に場が盛り上がり、プレイヤーはもちろん観戦者も楽しむことができます。プロレベルのプレイヤー、とりわけ、名人同士の対決となれば、場は最高潮に達し、見ていて何か絵になるし、ときには何か感動すら覚えることも稀ではありません。このような現象は将棋や囲碁のような思考ゲームに限らず、スポーツや武道など様々な場面で日頃経験していることです。

コンピュータ同士の対決や人間とコンピュータの対決では、そのような盛り上がりがいまひとつ欠けるという問題があります。ある人は将棋というゲームでの対決は魂と魂のぶつかり合いだと表現しました。これは、コンピュータによる人工的な知が人間の知に迫るうえで本質的な課題の一つと言えます。強いだけではダメなのです。この課題を克服するときに、コンピュータは現在のクールな存在から、ホットな存在へと変身し、より深い意味で人類に貢献するものと期待されます。

タコスプロジェクトでは、名人を超えるコンピュータソフトの開発を目指しています。その上で、名人を超えるまでのプロセスを通して、上述したより深い質問への答えを模索したいと考えています。すなわち、「どうやったら、絵になるような、あるいは、感動を与えられるような人工知を実現できるのだろうか？」

この質問に対する答えを見出すアプローチとして、「ゲーム場における知の力学」を提唱し、現在研究を進めています。古典力学で知られるように、物体と物体の間には相互作用が働いています。それぞれの物体の質量の積に比例し、物体間の距離の二乗に反比例するとニュートンは主張しました。同時に、万有引力および重力という概念を考案しました。アインシュタイン方程式によれば重力は時空の曲りとして説明されます。

それでは、将棋のような複雑なゲームを場として、プレイヤー間の知と知の間に働く相互作用はどのように定式化できるでしょうか。これが解明されるとき、私たちの周囲に本物の人工知が登場することでしょう。こうして近い将来、マンマシンの頂上対決を行うとき、それぞれが名人としての真の力を発揮し、それを観戦するわれわれは名人同士の戦いに酔いしれることでしょう。

タコスが橋本崇載五段と対戦する機会を得たことは上述した研究を進展する上で誠に貴重なものでした。橋本五段は、想像を絶するプレッシャーの中で、クールな人工知「タコス」を負かされました。近い将来、タコスをホットな人工知としてパワーアップさせ、橋本名人に挑戦し、熱い戦いを目指したいと思います。