



見通せない向こう側になにかがありそう

■ 王 銘 エ ン

囲碁のトッププロとコンピュータ囲碁ソフトの対戦「電聖戦」はソフト側が4子置いて2局打たれ、1勝1敗という結果になりました。囲碁のプロで、ソフトについてはシロウトの私も大いに楽しめる熱戦でした。

モンテカルロ法を導入してほぼ10年、1年でほぼ置石1子のペースで強くなってきた囲碁ソフト。プロとの4子局に勝利した昨年は、どこまで強くなるのかと大いに期待させられましたが、意外にもこの1年、トップとの距離が縮まったとは言えません。

層が厚くなるなど、次の飛躍への準備期間とも言えますが、いまの方向で果たしてプロといい勝負をるところまでいけるのか、ちょっと私には分かりません。観戦を通じて、感じたことを2, 3報告させていただきます。コンピュータに関しては門外漢ですので、見間違いなところはお許してください。

一番気になったのは、ソフトがいま自分の能力によって得られた情報を、十分活かさきれていないのではないか、というところです。モンテカルロ法の特徴であり、武器でもある終局までの膨大な数のプレイアウト。そこには勝敗のスコア、終局の局面など、さまざまな情報が存在しています。しかし、ソフトは「勝負の結果のみ」を参考にしています。

最初勝負のスコアも参考にして弱かったものが、勝負結果だけで判断させたら急に強くなった、といういきさつがあるようです。しかしソフトの発展段階によって、必要とされるデータが違ってくるといえることはないでしょうか。終局局面の分析やスコアとの関連付けな

■ 王 銘エン
日本棋院プロ棋士

1961年11月22日生。台湾・台南市出身。1977年入段、1992年九段、2000年第55期本因坊戦本因坊奪取、2001年第56期本因坊戦初防衛、2002年第50期王座戦王座獲得、2012年第2回マスターズカップ優勝。著書『ゾーンプレスパーク』『我間違える ゆえに我あり』他多数。



ど、自前の情報を十分利用できれば、強くなる余地はあるかもしれません。

また、試合に強いソフト以外にも、部分的な問題に強いソフトなど、ソフトによって得意分野があります。プレイアウトを活かした判断によって、その局面に適したソフトで打たせるのはどうでしょう。ソフトの作者に聞いたところ、このような「ハイブリッド」は好きではないようでしたが。

それでもいまのソフトの棋力は、囲碁人口全体の上位1%に入るような高レベルです。囲碁ソフトの開発で得られた知見は、囲碁以外の「失敗の許される分野」でも活かすことができれば、人間に匹敵する能力を発揮できるかもしれない。

「電王戦」でプロを破り、注目を浴びた将棋の対局ソフト、その作者の1人が「いま囲碁ソフトの状況はちょうど10年前の将棋と似ている」とおっしゃいます。将棋ソフトは何度も壁にぶつかり、行き詰まり、それでもかならず出口を見つけてきた。囲碁も同じになるに違いない、と見ているようでした。

一方、私は囲碁のプロが敗れることをイメージすることがまだできない。囲碁ソフトがプロに肉薄するために、モンテカルロ法の改良か、複数のソフトのハイブリッドか、それとも想像もつかないようなアプローチで突如目の前に現れるか。プロとしてはヤキモキ、一囲碁ファンとしてはワクワクの時代がしばらく続きそうです。

