

AI将棋界盛り上げに力



パソコン上で、開発した将棋ソフトのプログラムを確認する芝助教＝県立大

AI(人工知能)を駆使したコンピューター将棋が注目を集めている。組み込んだソフトの進化は著しく、トッププロも日々の研究に活用する。岡山県立大情報工学部の芝世武助教(48)は、岡山市北区野田屋町に、そんなAI将棋界では知られた存在だ。4年前に開発したソフトは最強クラスとたたわれ、オンライン大会も独自に設立。「自分の活動が、コンピューター将棋界を盛り上げるきっかけになれば」と情熱を注いでいる。(小谷章浩)

岡山県立大・芝世武助教

大阪市出身の芝さんは、東京大工学部、同大学院を経て2000年に県立大に赴任した。コンピューター将棋の研究を始めたのは17年。専門はエネルギー効率などを数値解析する燃焼工学だが、将棋観戦が趣味で、高校の頃にプログラミングで打ち込んだ経験もあり、新たな研究テーマに選んだ。約4カ月で完成させた自作ソフト「shotgun」の特徴は、相手の指し手を予測する。先読みプログラムだ。将棋は先を読むゲーム。相手の考え

を予測し、それに備えた最善手を準備しておくことで「自分の指し手がスピードに判断でき、持ち時間の温存につながる」と芝さんは説明する。実戦で重要な局面を迎える終盤に持ち時間を残しておく。自身は余裕ができ、相手の焦りとミスを誘うことができるという。

プロの棋譜を参考にした。他の研究者が手掛けた将棋ソフトと対戦したりしながら、指し手や局面評価などのプログラムを構築。対戦相手

最強ソフト開発 / オンライン大会設立

の指し手の予測では、ほぼ9割の確率で当てられるようになった。「shotgun」という名前は、アメリカンフットボールのショットガンフォーメーションのように、幅広い指し手の選択肢を用意できることから。17年に参戦した国内の最強ソフト決定戦「第5回将棋電王トーナメント」では、出場42人・チームの中でいきなり2位に。翌18年には大学の研究者、ゲーム会社、IT企業関係者らが集う「第28回世界コンピュータ将棋選手権」に改良版で挑み、出場56チームの頂点に輝いた。公式戦での勝率は実に9割に上る。

将棋界では13年、コンピューターソフトが初めて現役プロにハンディなしの平手で勝利。コンピュータ将棋協会(東京)によると、現在では強いソフトなら、大駒の角を落とすハンディを付けても、トップ棋士が苦戦するという。豊島将之竜王、藤井聡太三冠ら多くの棋士が、日常的に研究に活用している。

芝さんのソフト開発は、大会を制するためではなく、あくまでAIの活用を通して将棋のファンを増やし、将棋界そのものを盛り上げることが目的だ。改良を重ねたソフトは、インターネット上で無料ダウンロードできるようにしている。昨年はコロナ禍を踏まえ、愛好者仲間とオンライン大会「電電戦」を立ち上げた。初回は全国から56チームが集うなど盛況だった。

「アイデア次第で将棋ソフトはまだまだ強くなる。研究者同士でもっとレベルを高め合いたい」と芝さん。「AIと人が刺激し合って新しい指し方が生まれ、将棋界そのものの発展につながるれば」と夢を語る。