

2023年度 独創的研究助成費 実績報告書

2024年3月31日

報告者	学科名	情報システム工学科	職名	助教	氏名	芝世忒
研究課題	ゲームAIによるXAIへの取り組み					
研究組織	氏名	所属・職	専門分野	役割分担		
	代表	芝世忒	情報システム	数値計算	全般	
研究組織	分担者					
研究実績の概要	<p>将棋の深層学習モデルにおいては昨年度に続き追加学習を行った。完成したモデルの計測には困難を極めた。短期間の数少ない対戦数である大会ではあるが上位を修めたため問題なく現在の最高精度にあると言える。本対局において他のチームと異なり所謂事前計算の定跡を一切用いていない点や探索局面数が上位陣に比べ非常に少ない点が本事実を強力なものにしている。</p> <p>しかしながら、人間界とAI界の認識の剥離の方が目立つ傾向が感じられた。特に将棋界は東西の将棋会館を同時に建て替えるほどのブームであるが、将棋AI界隈はスポンサー探しに困っており既に裕福なものだけが強くなる傾向にある。プロ棋界でも多くの計算機リソースを持つものが優位となる構図は変わらない。全く以前より危惧していたものである。プロの養成期間である奨励会などに関して相談を受けたことがあるが同じ構図がトッププロでも発生していると言える。</p> <p>また、人間界の認識と将棋AI界の認識の差はルールにおいても発現している。将棋大賞として升田賞を受賞した伊藤匠さんの戦法に関しては将棋AI界のルールの隅を突くものであったことが話題となった。本件に関しては棋戦主催新聞社などから取材を受けたが、それはAI提供時に既に口頭で伝えた注意点そのものであった。今後この点について余裕があれば対応したいと考えている。</p> <p>また、当初の目標ではなかったが本分野の基礎研究として探索の構造を詳しく調べた。成果は下記の発表に示している。</p>					
成果資料目録	<p>ヘテロジニアスマルチコア環境での$\alpha\beta$探索の並列性能評価, 第50回 ゲーム情報学研究会 (審査無)</p> <p>大会記録 第33回世界コンピュータ将棋選手権, 5位 第4回世界将棋AI電竜戦本戦, A級8位 第2回マイナビニュース杯ハードウェア統一戦, 13位 (主催運営兼任)</p>					