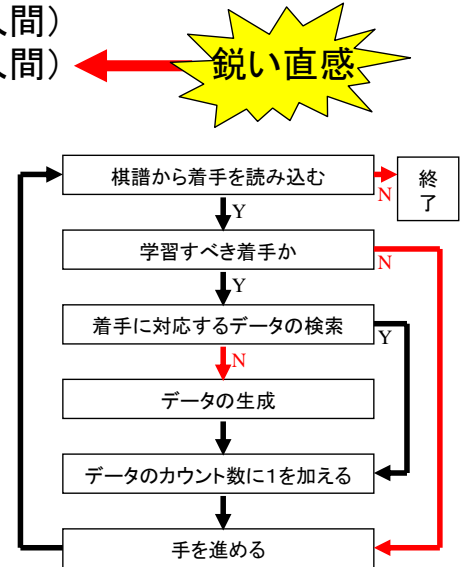


棋譜データの学習に基づく将棋最善手の決定

- ゲーム, 例えば将棋では, 与えられた局面でいかに効果的な(=自分に有利な)手を指すかが勝敗の分かれ目となる. ここでは, 計算能力さえあれば実現可能な先読みではなく, 人間の直感をモデル化して指し手の決定に用いる.
- 局面の先読み: コンピュータ > エキスパート(人間)
局面の絞込み: コンピュータ < エキスパート(人間) ← **鋭い直感**
- プロ棋士の過去の棋譜を学習することで, プロ棋士が局面を見たときに瞬間的に(直感的に)思い浮かぶ指し手を, コンピュータが学習できるかどうか検討した. 処理の流れを右に示す.
- 局面とそのときの指し手(前後手も含む)の組を1つのルールとする.
- 局面は, マス目と各コマの利き付け, 利き受け, 相互の利きの関係を記述することで表現した.



実験結果

- 将棋年鑑から7大タイトル戦とA級順位戦の棋譜を使用した.
 - 学習棋譜: 平成3~7年度版から選択した 1,149 の棋譜.
 - 評価用棋譜: 平成8年度版から選択した 223 の棋譜.
- 評価用棋譜での着手を最善手と仮定し, 本手法による順位付けで何位に最善手があるか調べたところ右下のグラフのようになり, 比較的高順位に最善手が現れていることを確認することができた.

- 先読み無しの本手法が, 市販ソフト(弱いモード)と対戦して勝利した際の最終局面の例:

