



特別
解説

コンピュータ将棋と 不正疑惑

応
般

伊藤毅志 (電気通信大学)

将棋界に衝撃

2016年10月5日、日本将棋連盟は、対局室へのスマートフォン(以下、スマホ)などの電子機器の持ち込みや対局中の外出を禁止する規定を設けたと発表した。さらに、その1週間後の10月12日、日本将棋連盟は、10月15日から開催される第29期竜王戦の挑戦者を三浦弘行九段から丸山忠久九段に変更すると突然発表した。報道によると、「三浦九段が対局中に不自然な離席が目立ち、スマホなどの将棋ソフトを使っているのではないかという複数のほかの棋士の疑惑に対して、連盟は本人に対して聞き取り調査を行った」、「疑われた状態で対局はできないと三浦九段が休場を申し出た」、「期日までに休場届が出されなかったため連盟は三浦九段に対して12月31日までの出場停止処分にした」とのことである^{☆1}。

七大タイトル戦における対局者変更はきわめて異例なことであり、その発端がスマホ利用疑惑であったことは将棋界に激震をもたらした。

三浦弘行九段と言えば、羽生善治七冠の一角を崩した有数のトップ棋士であり、子供のころから将棋界で修練を積んできた棋士でもある。その彼がスマホを使って不正を行うということは、まず考えられないことであるし、プロ棋士を敬愛する一将棋ファンの私としては信じがたい話で、今でも何らかの誤解であると信じたい。

スマホの棋力は?

事の真偽はここでは議論しないが、そもそも、「スマ

^{☆1} この原稿の校正を行っている10月20日時点、三浦九段は、10月18日に不正疑惑を全面的に否定する発表を行っており、疑惑の真偽は不明であることを付記しておく。

ホで、トッププロ棋士以上のパフォーマンスを出せるのか?』という疑問を持たれた方も多いのではなかろうか。実際、現在のスマホでこのようなことが可能かどうかということであるが、答えは「Yes」である。

まず、スマホを端末として使うという方法が考えられる。ハイスペックのパソコンをインターネット上に置いておき、それにリモートでアクセスするというものである。パソコンのマウスやキーボード入力を携帯端末上で操作するリモートデスクトップを利用できるアプリはすでに存在し、それを利用すれば、容易にインターネット上で自宅のパソコンを操作することは可能である。現在のトップクラスのコンピュータ将棋ソフトは、レーティングにして4,000を超えるとも言われ、トッププロ棋士のレーティングが3,000~3,200と言われている中、コンピュータはすでに人間を遥かに超えるレベルに至っている。

スマホ上で動作するアプリについて言えば、少し前まではプロ棋士並みの強いプログラムはなかったが、今年夏頃に公開されたAndroid上で動作する「技巧」というソフトは、2016年世界コンピュータ将棋選手権で準優勝したソフトで、スマホ上でもかなりのパフォーマンスを示し、スマホのスペックによってはレーティングにして3,200程度のパフォーマンスを示すとも言われている。これぐらいの棋力であれば、十分にトッププロ棋士でも参考にできるレベルであると言える。このアプリは容易に入手可能であり操作性も良い、これを利用して短い離席の間に局面を検討することは物理的には可能である。

ほかのゲームの現状

将棋よりも一足先に人間を超えたチェスの分野では、何が起きているだろうか?

グランドマスターが参加する賞金のかかった大会において、すでにいくつも携帯端末を利用した不正事件は起こっており、身体検査を行うなど、対策も講じられている。それでも2015年UAEのドバイで行われたチェス大会において、グルジアのチェスグランドマスターが、トイレのトイレトペーパーに隠していたスマホを操作した疑いが持たれ、処分を受けている。

また、多くのスポーツでは、電子機器を身につけることに対して色々な規制がかかっている。たとえば、プロ野球では、サインを盗むこと、それを味方の選手に何らかの方法で伝えること、試合中に相手の選手のデータを電子機器などで伝え合ったり分析したりすることを禁じている。コンピュータを使うことで、さまざまな分析が可能であることは野村ID野球などで知られているし、現にそれらの分析は行われているが、使用してよいのは対戦前のミーティングなどの場だけであり、一度対戦が始まってしまったら、これらの電子的なデータに触れることはできない。

このように人間を超えるパフォーマンスを持つ可能性のある機器が生まれると、それを利用した不正の問題はついて回る危険性がある。それを防ぐためには、何らかの制約的規則が付与されることは、ある程度致し方ない流れなのかもしれない。

プロ棋士とレギュレーション

チェスは全世界に多くのプレイヤーが存在し、世界中でさまざまな大会も行われている。主催によっても異なるが、そこに出場する選手は出場資格さえ獲得していれば、色々な国のさまざまなプレイヤーが参加する可能性がある。

一方、日本の将棋界は、確固としたプロ制度が存在し、日本将棋連盟がすべての対局を管理している。出場するプレイヤーも一部の棋戦を除いて、すべてプロ棋士のみであり、プロ棋士の人数もたかだか160名弱である。プロ棋士は子供のころからプロ棋士の養成機関である奨励会を勝ち抜いてきた切磋琢磨した仲間であり、お互いのことをよく知り合っているプレイヤー同士である。このような仲間意識から、レギュレーションもかなり性善説に基づいて作られている傾向にある。

コンピュータ将棋の強さは、ここ数年プロとの対戦で脚光を集めるようになったが、たとえば、詰将棋に限って言えば、20年以上前からすでにプロを凌駕するレベルになっている。実際タイトル戦でもプロ棋士は詰みを逃して逆転を喫することもあり、対局中に中座して詰将棋ソフトに局面を評価させることはないのかという問題については、以前から指摘されてきた。

しかし、将棋界の上述のような事情から、こういう議論は立ち消えとなり、今日に至ってきた。

今後について

今回のような疑念が生じて日本将棋連盟が規制に踏み切ったことについて、競技としてのゲームの観点からするとやむを得ないことかもしれないが、ゲームというものはお互いを尊重し、相互がルールを守ることを前提にしたものという観点からすると、非常に残念な決定だったと言わざるを得ない。

不正を本気でしようと考えたら、どんなゲームでも、超小型のウェアラブル機器を身につけたり、信頼できる共犯者にサインを送ってもらったりするなどの方法でも可能である。

ゲームというものの本質は互いに相手がルールを守ることを前提に成り立っているものである以上、これ以上いたずらに規制を強める方向ではなく、フェアプレイ精神を高めるといって方向に進んでほしいと切に願っている。

今回の不正疑惑問題は、今後多くの技術の進歩に伴って、人間に求められるモラルや心構えの問題を突きつけられたように感じる。人を超越するゲームAIの研究は、人と機械がどのように共存していくのかというテーマについても、我々に多くの示唆を与えてくれている。

(2016年10月16日受付)

伊藤毅志 (正会員) ito@cs.uec.ac.jp

1994年名古屋大学大学院工学研究科情報工学専攻博士課程修了(工学博士)。電気通信大学情報理工学研究所助教。本会ゲーム情報学研究会主査。UEC杯コンピュータ囲碁大会、電聖戦、実行委員長。ゲームを題材にした人間の思考過程、熟達化の過程に興味を持つ。著書に「先を読む頭脳」(新潮社、共著)ほか。