

今年の選手権を観戦した 女流プロとしての戸惑い

安食総子（日本将棋連盟 女流棋士初段）

alpino@jcom.home.ne.jp



「何て活気のある大会だろう。将棋の大会ではほとんど見られない賑やかな雰囲気でも盛り上がっている！」

それが、初めて世界コンピュータ将棋選手権を観戦した時の私の第一印象です。

第13回大会、私が読み上げを務めるIS将棋が優勝した、印象に残る大会でした。大会のレポートとソフトの応援も兼ねて会場を訪れた当時の私は、ほとんど“コンピュータ将棋”について知らず、興味というよりも不安の方が大きかったのを覚えています。それは、コンピュータ同士の対局がとても難しく思えたからなのです。普段は人間同士の戦いしか見ていない私に“コンピュータ将棋”の世界が理解できるかどうか、という不安です。また、私は会場に到着するまでは、漠然とですが人間がコンピュータに負ける日はまだまだ先だろうな、という気持ちでいたのを覚えています。しかし、毎年大会を観戦することによって、それまでの私の“コンピュータ将棋”に対する見解は大幅に変わっていくこととなります。

まず驚いたのは会場の雰囲気でした。会場に一歩足を踏み入れ、大会の様子を見ることによって、その楽しそうな雰囲気に圧倒されました。モニタに映し出される将棋の局面を見ている楽しさだけでなく、そのコンピュータを操っているプログラマの方々が一喜一憂している姿とその周りの雰囲気に活気があるのです。たとえばコンピュータが悪手を指したときに天を仰ぐ、またはコンピュータが詰みを発見し、勝ちが見えたときにガッツポーズをする、そんな光景は、普通の将棋大会ではめったに見られないものでした。将棋は頭脳スポーツで、普通のスポーツとは違って感情を表に出さない習慣があります。嬉しくても相手の前で喜ばず、悔しくても我慢するという、それは日本人の美德であると思います。しかし、この大会では指しているのがコンピュータだということもあってか、プログラマの方々が観戦者が喜怒哀楽をためらうことなく自然に表に出しているのです。好手が出れば歓声があがる、悪手が出れば叫び声まであがる時もある。そんな雰囲気は今までなかった光景で、私には新鮮でした。私は、その観戦している人(見ている人)を楽しませることができる、という点が“コンピュータ将棋”の大きな魅力の1つとなっていると思います。

“コンピュータ将棋”を棋力の面から見ると、数年前の時代の“コンピュータらしさ”には、一般的に「最後に無駄な王手をする」とか、「人間から見ると明らかにおかしな手を指す」、とかいう点が強調され挙げられていたと思います。また、細かいところでは「端攻めができない」、「金銀で桂香を拾う」、「駒を一段目に打ってしまう」、などの特徴がありました。ほかにも色々ありますがこれらにはそれぞれ理由があって、たとえば「最後に無駄な王手をする」のは水平線効果(負けを延ばす手段)であるとか「端攻めができない」のは、先に駒を損する攻め方なので駒の損得を重視するコンピュータにとっては、やりにくい攻めであるからなのです。こういった理論的な説明を受けるたびに納得し、また次の年にはプログラムが改善されてどんどん進歩しているコンピュータの姿に、毎回感心するばかりでした。

それからここ1年ほどでさらにコンピュータの進歩が感じられる事柄が続きました。端攻めができるようになったところか、“コンピュータらしさ”が“序盤は定跡をよく知り、終盤は読みが正確で詰みを逃さない”という正にコンピュータの強さが強調されることになってきたのです。そして、昨年のアマチュア竜王戦で選手として大会に出場したコンピュータソフト“激指”がベスト16まで勝ち上がって将棋界を賑わしたかと思えば、ソフト対アマチュア強豪の対局やソフト対プロ棋士との対局の企画が行われるなど、コンピュータと人間との戦いに注目が集まるようになりました。

今年の第16回大会では、“Bonanza”という新ソフトの登場が注目を浴びました。プロ・アマを問わずこのソフトと指してみたいという人が多く、その強さが非常に話題になっていて、その実力は奨励会の1級から初段とされています。そして、本大会でも予想通りの活躍を見せ、初出場にして初優勝という見事な成績を残しました。私が対局を拝見しましたところ、“Bonanza”の強さは、常識にとられない指し方とその大局観にあると感じました。たとえば序盤で駒損をすると形勢が悪くなることが多いのですが、そこから玉を固めて意外と難しかった将棋がありました。人間が感覚で悪くなりそうな変化を平然と選択し、それが意外と難しい将棋を指す、という特徴を感じます。この“意外と”というのが人間の感覚を狂わせるのかもしれない。また、私にはコンピュータの専門的なことは分かりませ



◆ 加藤朝日アマ名人と Bonanza の対局. 解説: 矢内女流名人



◆ YSS の指し手に驚く

んが、このソフトは今までのソフトとは違う点がいくつかあるらしく、その中でも一番驚いたのは“詰め将棋ルーチン”を搭載していないということでした。終盤になった時にそれで大丈夫なのかしら、という疑問が湧き上がりますが、一手一手の読みによって指し手を決めていくとのこと、これには“コンピュータ将棋”の新たな可能性を感じました。しかし、このコンピュータの特徴である、“詰みは逃さない”という常識が今大会で覆されるという事件があったのです。ソフト“激指”が詰みを逃し、負けてしまったのです！これは“バグ”というアクシデントらしいのですが、非常に驚かされ、またさらにコンピュータに愛着を持ってしまいました。

多くの注目を集めている“コンピュータ将棋”ですが、私が注目しているもう1つの魅力は、コンピュータにも個性があるという点です。一見コンピュータに得意・不得意はないように見えますが、得意な戦法や気風まであるというから驚いてしまいます。たとえば、“相手に拠って定跡形で行くか、乱戦で行くかを変える”ことができ、また“攻めが得意、受けが得意”という個性があるというのです。これを聞いた時には、何て面白いのだろうと思いました。この点は、コンピュータというより、人間らしさまで備えているようで、怖い気もします。いつかコンピュータも気分によって戦型を変える時代が来るのでしょうか。

そして、人間とコンピュータとの一番の大きな違いは、私は感情の有無だと思っています。人間には感情があるので、対局中に動揺したり頭が真っ白になったりして、普段の実力を発揮できないことがあります。特に勝ちが見えたときは要注意です。たとえば終盤で、危険を伴うけれど最速の寄せで勝つか、長引くけれど安全に勝つかという選択があります。こういうときには人間の場合、迷う→慌てる→間違ふという手順をたどり、最後に逆転をすることが少なくありません。言い換えれば形勢が悪いときには、精神的に相手を追い込ませ、迷わせる指し手をして相手のミスを誘うテクニックもあるのです。私は今までコンピュータなら“最速の寄せ”でくるものと思

っていたのですが、本大会の様子では“安全に勝つ”という勝ち方もしていたので、それも勝手な思い込みだったようです。また人間とコンピュータとの戦いの場合、コンピュータにすべてを読みきられているのでは、という疑心暗鬼が人間側に湧いてきてその見えない「何か」と戦わなければならない、という怖さもあると思います。その見えない「何か」の存在は特に終盤に近づくにつれて大きくなってきます。それは、コンピュータの読みの量の大きさに想像がつかないからです。人間もコンピュータに惑わされないように自分の読みを信じて指し続けなければならない精神力も必要になってくるのではないのでしょうか。将来、ミスのないコンピュータの“コンピュータ将棋”と人間らしい技術と精神力の混ざった“人間の将棋”はどんな勝負を見せるようになるのでしょうか。

今年の第16回大会までで4年間コンピュータ将棋の戦いを観戦してきた私は、今はその魅力に引き寄せられ、今後どのくらい進歩するのか、という興味も湧いて目が離せない状態です。また人間がコンピュータに勝てなくなる日が近いうちにくるかもしれない、と思いながらも、もちろんどこか心の底ではプロ棋士、ましてや名人にそんなにたやすく負けてもらっては困る、という気持ちもあります。私たち人間対コンピュータの戦いが、これからまだまだ続くことになりませんが、その未来はどうなるのか、まったく予測はつきません。しかし、期待や楽しみな点が多いと私は感じています。また私の周りでは、コンピュータソフトに愛称をつけて、将棋友達みたいに馴染んでいる人もいます。私たちプロ棋士は、その魅力に影響を受け、お互いに将棋というゲームを盛り上げていかなければと思います。

また、いつか“必ず！棋力がアップするソフト”とか“詰め将棋スペシャリストになれるソフト”とか色々面白いソフトも開発していただけたら嬉しいです。今後の“コンピュータ将棋”の可能性に色々な期待を込めて、今後ともよろしく願いいたします。

(平成18年6月21日受付)