

応	般
---	---

3.

プロ棋士から見た第2回電王戦



北島忠雄 (将棋棋士)

第2回電王戦について情報処理学会会誌のページをお借りして振り返ってみたい。第2回電王戦については、昨年(2012年)5月に、まず将棋連盟事務局より全現役男性棋士に向けて出場者の公募が行われた。そして電王戦出場者選考委員会を開催し、手を挙げた棋士の中から5名の若手棋士を選出した。選考の基準としては将棋が強く、研究熱心なことに加え、マスコミへの露出も増えることが予想されたため、メディアに対する受け答えが苦にならないことも条件として考慮された。

共催のドワンゴ社へ将棋連盟が推薦する棋士5名を伝えたところ、若手棋士だけの編成では一般の人に対しインパクトが弱くなってしまうので著名な棋士もメンバに加えてほしいという要望が返ってきた。将棋連盟としては下の段から順番に出していきたいという希望があったが、イベントとして盛り上げたい、成功させたいというスポンサーの意向を受け入れることになった。

すでに内定を伝えていた若手棋士には申しわけなかったが事情を説明し、2名の棋士を入れ替え、阿部光瑠四段、佐藤慎一四段、船江恒平五段に塚田泰明九段、三浦弘行八段の計5名を最終決定とした。

私は、この人間対コンピュータの五番勝負を人間側の五勝0敗か四勝一敗と予想した。2012年に開催されたコンピュータ将棋選手権を観戦して、将棋ソフトは総じて序盤に難があることをつかんでいたためだ。昭和の時代のプロ棋士の将棋と平成の時代のプロ棋士の将棋とを比較すると、現代将棋は序盤戦術と終盤の勝ち方の技術が飛躍的に進化しているので(中盤戦のねじり合いに関しては、必ずしも現代の棋士が過去の棋士より優れているとは言えない。これも将棋というゲームの持つ奥深さの1つと考え

られる)、序盤にリードを奪ってしまえば、終盤に高い技術を有するプロ棋士は優位を持続して逃げ切ることが可能と考えた。

同年5月末から、対コンピュータ戦の練習対局を開始した。コンピュータ将棋のレベルの高さは、ある程度、理解しているつもりだったが、実際、電王戦に出場する棋士の対局を観て、コンピュータソフトの想像していた以上の強さに唖然とした。序盤は平気で損な手を指してくるので、プロ棋士側が優位に立つことが多く、ここまでは予想通りだったが、中盤、駒がぶつかってからが減法強く、ぐんぐんと差を詰めていく。さらに終盤の寄せや粘りが半端ではない。結果も棋士側にとって惨憺たるものとなってしまった。

このころ、すでに米長邦雄前将棋連盟会長は体調を崩しておられ自宅で静養される日が多かったが、体調が許すときは勉強会に何度も足を運んでくださった。米長前会長の発案で、勉強会にコンピュータ将棋の専門家をお招きし、講義をしていただいた。第1回目は私たちの先輩である飯田弘之先生(北陸先端科学技術大学院大学教授、将棋棋士六段)にお願いし、以降も篠田正人先生、柿木義一氏、小谷善行先生、といったコンピュータ将棋の関係者の方々にご協力をいただき、勉強会が、より有意義なものとなった。この勉強会へは中村太一六段、片上大輔六段、阿部健治郎五段、遠山雄亮五段といった電王戦に関心が高く研究熱心な若手棋士も参加してくれた。

秋には電王戦に出場するコンピュータ将棋の開発者の方からソフトの提供も受けられるようになり、棋士側も本腰を入れて電王戦の準備に取り組む環境が整った。

そして、いよいよ3月23日(土)開幕戦を迎えた。第1局は阿部光瑠四段対習甦(開発者、竹内章氏)の対戦。本局は角換わり腰掛銀の戦形から習甦が先攻し、阿部四段が、受け止める展開になった。細かい攻めを巧みにつなぐのがコンピュータ将棋の特徴の1つなので、人間側が嫌な展開にしてしまったかと、心配しながら観ていたが、阿部四段は実に落ち着いていた。習甦の攻めを丁寧に凌ぎ、万全の態勢を築いてから反撃に転じ、コンピュータソフトを圧倒した。重圧のかかる初戦で、実に見事な勝利であった。

第2局は3月30日(土)、佐藤慎一四段対ponanza(開発者、山本一成氏)の対戦となった。本局は序盤、人間側が有利にできる展開だったと思うが、大切に指しているうちに、むしろponanzaに十分な態勢を築かれてしまった。しかし佐藤四段はそこからが強かった。コンピュータの構想を上回る読みを披露し、一気に挽回を果たした。しかし時間を使い過ぎたこともあって、中々決め手をつかむことができない。局面は二転三転し、双方に勝つチャンスのある将棋だったが、最後は力尽きた格好でponanzaに押し切られた。この日はちょうど米長前会長の追悼式が将棋会館で行われていた。関係者一同、米長前会長に良い結果を報告したかったのだが願いは叶わなかった。

一勝一敗で迎えた第3局は4月6日(土)船江恒平五段対ツツカナ(開発者、一丸貴則氏)の対戦となった。本局は四手目にツツカナが△7四歩という変則的な手を指し、乱戦含みの立ち上がりになった。局面をリードしたのは船江五段だがツツカナも意表の勝負手を放ち、中盤戦、実に見ごたえのある応酬が繰り広げられた。そして、なおも優位を拡大した船江五段だったが、持ち時間の消費と体力の消耗が立ちはだかる。最後は人間同士の対戦では考えられないような大逆転で船江五段が好局を落とす結果となった。

第4局は4月13日(土)塚田泰明九段対puella α(開発者、伊藤英紀氏)の対戦となった。塚田九段は攻め100パーセントのキャッチコピーで知られる攻撃型の棋士だが、本局は耐えて耐え抜くという、本人の持ち味とは、まったく違う展開になってしま

った。塚田九段は過去に王座のタイトルを奪取したこともある名棋士だが、自分が負ければ団体戦の勝敗が決定してしまうという過度の重圧の中で、本来の将棋が指せなくなってしまったように感じられた。途中は目を覆うほどの劣勢に立たされた塚田九段だが、不屈の闘志で指し続ける。puella αのミスに乗じ駒を奪い返し最後は相入玉で引き分けという結果になった。

第5局は大將戦、4月20日(土)に三浦弘行八段対GPS(開発者代表、田中哲朗氏)とで行われた。本局は矢倉の定跡形から三浦八段が工夫した手を指したのだが、その手に対するGPSの反応がすばらしかった。△7五歩▲同歩△8四銀と7筋の歩を突き捨ててから銀を繰り出したのがスピードを重視した軽快な攻め。この手が三浦八段の読みを狂わせたのか、以下は本来の緻密な将棋とは真逆の、ちぐはぐな指し手が続いてしまい、粘りなく土俵を割ってしまった。過酷な重圧が三浦さんにあったのは事実だが、やはりほかのコンピュータ将棋ソフトと比較してGPSは別格の実力を備えていたように思う。

指し手の是非を、その手が美しいか否かという感覚で人間が捉えているのに対しコンピュータが指し手を選択する基準は圧倒的な読みの量と評価関数で、両者の思考には大きな違いがある。今後、コンピュータ側が、どのような進化を遂げるのか興味が尽きない。

現時点で第3回電王戦の開催については未定だが、ぜひ、プロ棋士側に雪辱の機会を与えていただきたい。今回の対戦を観戦して感じたのは、将棋の持つ、大きな可能性だ。今後はコンピュータの指し手や発想から人間が学ぶことが増えていくと予想される。今後もお互いが尊敬し高め合っていく共存共栄の関係が末永く続くことを願ってやまない。

(2013年5月24日受付)

北島忠雄 at65345@pa2.so-net.ne.jp

昭和41年1月4日生まれ。出身地東京都武蔵野市。昭和55年関根茂九段に入門して奨励会へ6級で入会。平成7年4月四段、平成15年10月六段。平成23年6月から25年6月まで日本将棋連盟、電子メディア担当理事として電王戦の創設にかかわる。