

第13回 情報科学シンポジウム

「ゲーム人工知能の歴史」 ～コンピュータ将棋と囲碁の躍進～

保木 邦仁 (電気通信大学 准教授)

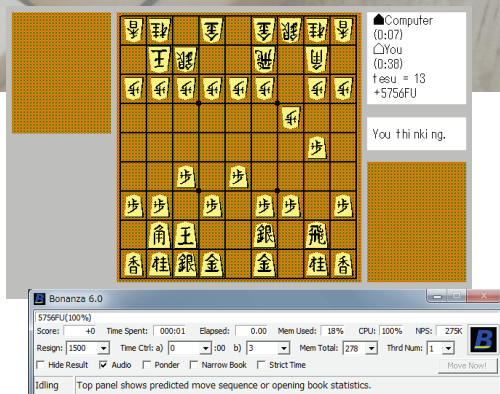
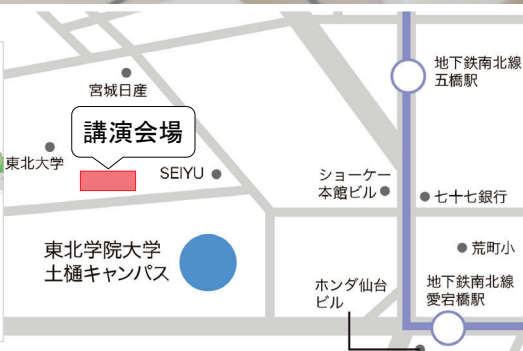
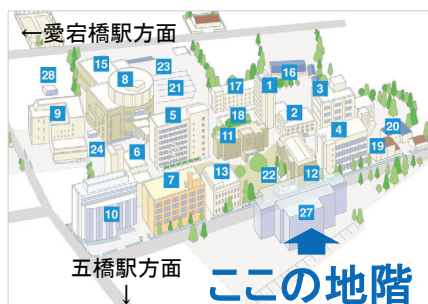
2019年9月14日(土) 15:00～17:00

東北学院大学 ホーイ記念館ホール

(仙台市青葉区五橋二丁目7-25 仙台市営地下鉄五橋駅から徒歩約5分)

※駐車場はございませんので公共交通機関をご利用ください。

入場無料(事前申し込み不要)



将棋の人工知能「Bonanza」

将棋においては、コンピュータチェスのような力ずくのヒューリスティック探索と大規模な評価関数の機械学習を行うことにより、人工知能の強さがプロ棋士のレベルに達しました。囲碁においては、モンテカルロ法と深層学習による高精度な勝率と着手の評価を行うことにより、人工知能はプロ棋士の思考力を凌駕するようになりました。2016年、グーグル・ディープマインド社のアルファ碁が囲碁の世界トップランカーに勝利、思考ゲームで勝つという観点において、現在人工知能は人間熟達者をはるかに凌ぐ性能を持ち得ます。

この講演では、これらゲーム人工知能の近年の進歩を紹介します。

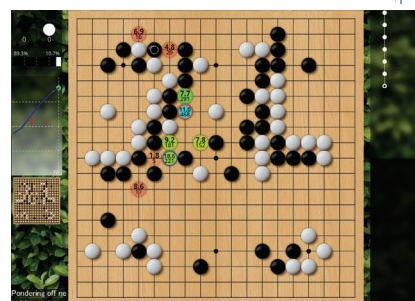
主催 東北学院大学教養学部情報科学科

後援 河北新報社 仙台市教育委員会

問合せ先: 東北学院大学教養学部情報科学科

Tel/Fax: 022-773-3318

e-mail: secretary@cs.tohoku-gakuin.ac.jp



囲碁の人工知能「LeelaZero (Lizzie)」