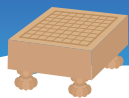


滋賀大学の
もり おか ひろ し
森岡 博史先生の
かい せつ
解説



今回は将棋の評価値での
データサイエンスの活用に
しょう かい
ついて紹介します

将棋中継を見ているとグラフや数値が
ひょう じ
表示されていることがあります。これは
評価値と呼ばれ、その局面(将棋の盤面)
でどちらがどれくらい有利・不利かを表
しています。形勢が直感的に分かり、将棋
を詳しく知らない人でも楽しめる要素
として定着しています。



過去のデータをもとに
ゲームの形勢を計算

評価値はデータサイエンスの手法を
用いて計算されています。コンピューター
に備えられたAI(人工知能)は過去の対
局や自己対局データをもとに、駒の位置
や対局の特徴を学習しています。これを
用いてAIによって次に対局者が指すと
予想されている手をシミュレーションし、
げん きょく めん
現局面の形勢を評価値として計算する
のです。ただし、AIの性能などによって、
しめ
示される評価値は異なることがあります。
あくまでAIが示す参考値であることに
注意が必要です。

金将

データサイエンスとは？

大量の情報がデータを分析して役に
立つ情報を得たり、将来の予測を立て
たりする研究のことです。



監修：森岡 博史(滋賀大学データサイエンス学部准教授)

制作：滋賀大学データサイエンス・AIイノベーション研究推進センター、近江テック・アカデミー

マンガ：岡本 圭一郎