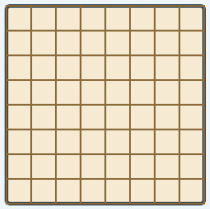
ゲームで見るAIの進歩（チェス・将棋・囲碁）

手の多いゲームほど、コンピューターが人に勝つのはあとになったのだろうか

チェス

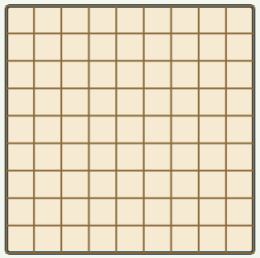


8×8のます

取った駒は使えない

1997年
世界チャンピオンに勝つ

将棋

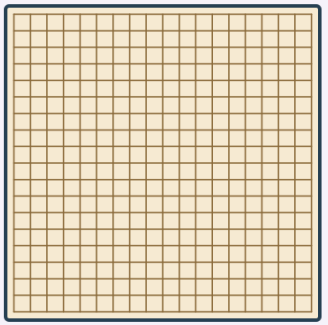


9×9のます

取った駒を自分の駒として
使える

2012年
プロ棋士に勝つ
（2017年には名人に勝つ）

囲碁

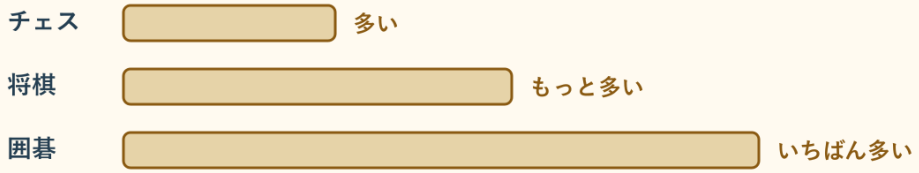


19×19の線

広い盤のどこにでも石を
置ける

2016年
トップ棋士に勝つ

考えられる手の進み方の多さ（目安）



囲碁は、なぜむずかしく、どうして勝てるようになったの？

・手の進み方が多すぎて、すべては読めない
・深層学習で、よさそうな手や形勢を
　見分けられるようになった

ゲームは勝ち負けで強さを確かめやすく、AI研究の題材になってきた

※ 年は総務省の情報通信白書などによる。手の多さの棒は目安の比べで、実際の数の比ではない。