



ゲーム AI の進歩から見る, AI 時代で大切なもの

■ 木原 直哉



AI対人間のゲーム勝負. オセロ, チェス, バックギャモン, 将棋, 囲碁とどんどんトッププロがAIに負かれ, その波は不完全情報ゲームの麻雀とポーカーにも押し寄せてきています. 麻雀AIのSuphxが天鳳10段を達成したニュースは記憶に新しいところです. 2017年, 1対1での勝負でカーネギーメロン大学のポーカーAIが人間のトッププロに勝ち越しました. これは, プロの目から見てもはっきりと追い越されたことを認めざるを得ない内容, 結果でもありました. 2019年7月, フェイスブックとカーネギーメロン大学の共同チームが, ノーリミットホールデムの6人戦でトッププロに勝った, という内容のニュースが出ました. 私もブログで書いていて, 興味があれば検索して欲しいのですが

「今のトッププロと呼んで良いプロは実験に参加した5人中1人だけ」

「結果は実はAIが負けていて, 運の補正の結果勝ちとしているが, 補正の妥当性に疑問」

というのが現状であって, まだ人間を超えたとは言えない状況です.

さて, AIや強力なナッシュ均衡計算ツールの登場でポーカーの具体的なプレイは以前と比べてどうなったか. あくまでAIの登場前から今でもプロとしてやっている私の感覚に過ぎないのですが,

- 基本的な原則にかなり忠実であり, 非常に丁寧で慎重なプレイが多い
- 一方, 攻めるときは非常に大胆に攻める

■ 木原 直哉
プロポーカープレイヤー

1981年生まれ、北海道出身。2011年、1浪3留3休の末、東京大学地球惑星物理学科卒業。子どものころから色々なゲームをやり込む。大学休学中にポーカーに出会い、学費と生活費をポーカーで稼ぎながら大学に復帰。卒業後そのままプロに。2012年、WSOPポットリミットオマハ6マックスで優勝。



この2つが特徴だと感じます。ニュースでは派手なプレイが紹介されやすいですが、AIは全体として非常にディフェンシブで負けにくいプレイを選ぶ印象です。強い手をコール側にかなり回してきます。それを利用し、ベットに対して非常に広くコールしてきます。そして、状況が有利(強い手を持っている時ではなく、展開とボードが有利)な時がくると、強い手を持っていても弱い手を持っていても、綺麗にバランスを取って非常に大胆に攻めてくるのです。バックギャモンもそうです。15年前のAIもすでに人間よりはるかに強かったですが、それと比べて今のAIは、より綺麗なプレイを多く選び、基本原則から外れる美しくないプレイを否定するのです。こう考えると、2016年の将棋電王戦、佐藤名人(当時) vs Ponanzaの勝負が思い出されます。Ponanzaが、派手な手を一切出さず、ごく自然な手を積み重ねるだけで佐藤名人を圧倒して2連勝した将棋です。どうしてもこのAI時代、派手なAIの活躍が印象に残ります。しかしほとんどの局面で、AIは基本的に忠実で堅実なプレイを奨励してくるのです。AIが強くなればなるほどその傾向は今のところ強くなってきているように感じます。ゲームは実生活の一部を切り取って簡略化したようなものだと私は思います。ゲーム以外において「基本とは何か」という根本的な問題は残ります。しかしAI時代は多くの人のイメージとは裏腹に、より基本に忠実であり続けることが求められる時代なのではないでしょうか。