

三年学年だより

No. 5

8 月号

令和 7 年 8 月発行

3 年学年付き

将棋ソフトがプロ棋士に勝利した歴史的な瞬間として、特に有名なのが 2017 年の「Ponanza vs 佐藤天彦名人」の対局です。これは「電王戦」と呼ばれるシリーズの最終戦であり、AI が名人に勝利したことで大きな話題となりました。この勝利は「AI が名人に勝った」という象徴的な出来事として、将棋界だけでなく社会全体に衝撃を与えました。以降、プロ棋士も AI を研究に活用するようになり、AI との協働による新しい戦法の開発が進んでいます。将棋 AI は、ある局面が「どれくらい有利か」を数値で評価します。そこで使われる技術は、①教師あり学習（プロ棋士や強い AI の対局データを使って「良い手」を学習）、②強化学習（AI 同士で何万局も対局させて、自分で強くなる）というものでした。これを機械学習といいます。

さて、最近の AI はエージェント型 AI といい従来の AI とは異なり、対話をしているように質問をしたら答えてくれるだけでなく、質問した内容を理解したうえで、「〇〇について調べてみましょうか」というような提案もしてくれる、まるで「パーソナルアシスタント」のように振る舞います。

現役の大学生に、どのように AI を活用しているか聞きました。4 回生なので、卒業論文などを書くときの参考文献を探すのに使うとのこと。英語の文献が多いのですが、種々の条件で論文を探すと幾つかの論文が見つかります。そして、翻訳や要約もしてくれます。また、それらを発表するときでも、原稿を AI に登録すれば発表用のスライドをすぐ作成してくれます。もちろん、そのスライドをそのまま使うのではなく、そこから吟味し内容を追加や削除してよりよい発表資料にするそうです。

つまり、データの収集や分類や要約やまとめの資料作成など基礎的な作業や自動化できることは AI にまかせ、その時間や手間をより創造的な仕事に集中できるよう AI を活用するということです。

ためしに AI を利用してイラストを作成しました。最初の要求は「“明日に向かい今を生きる”をイメージしたイラストを作ってください。」で図 1 になりました。一人で何かに向かっていくような感じでしたので、「高校生の要素を付け加えてください。」「背景に学校を描いてください。」「明るいイメージにしてください。」「人物は複数にしてください。」とひとつずつ要求を追加していくと、図 2 のように明るく前向きなイメージになりました。

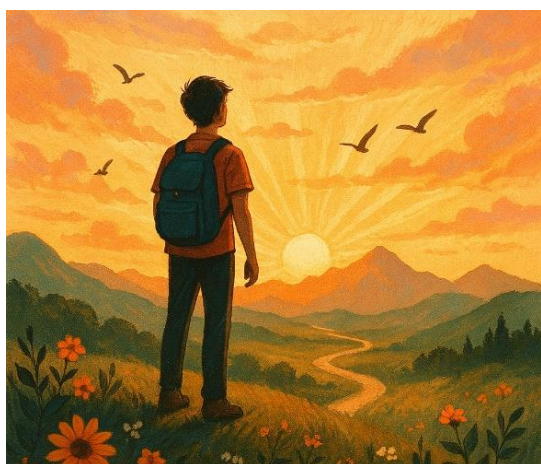


図 1



図 2

(3 年学年付き)