



車内の金城学院大学

111限目

「情報システム論」

7/8(日)
オープンキャンパス開催!



「人工知能同士を戦わせ続けた結果…?」

〔人工知能の能力〕

これは、初めて囲碁のトップ棋士を破ったAI(人工知能)の話。それまでの囲碁AIはランダムな手を終局までシミュレーションし、勝率の高い局面を作るための最善な手を探るものでした。しかし、囲碁は広い盤面を使った複雑な陣取り合戦であり、トップ棋士の創り出す様々な局面を読み切れなかったのです。そこで囲碁AIの開発者たちは、まず膨大なプロ棋士の対局データを読み込ませ、プロが打つ手がある程度予測できるAIを作り、そのAI同士を対戦させるという方法を試みたのです。するとAIは不眠不休で1日に何万回も対局を繰り返し、より勝率が高まる手を見いだせるようになったのです。最新のAIは人間の脳とよく似た構造を持っており、学習によって能力を高めることができます。学習スピードは人間をはるかに超えるため、適切な学習法の開発により驚くべき能力を持たせることもできるのです。

情報社会を多角的に見つめ、豊かな社会を描く。それが国際情報学部 国際情報学科 メディアスタディーズコース。

強く、優しく。

