



AI



麻雀



12班

方法

- ・麻雀AIを用いてAI同士で対決させ、その動向を観察することでAIの得意不得意を確認する。
- ・動向からAIが作りやすいものや予測しやすい役の割り出しなども考察していく。

目的

- ・人間をも抜く能力を持ち始めた”AI”を不完全情報ゲームである”麻雀”を戦わせるるとどのような結果になるのか？！
- ・これらの観察によりAIの中身に着目し、学びを深め、今後さらにAIの活用が見込まれる中で活かすことができるようにする！

事前予想

- ①驚くような手で強い役を作り出す？
- ②相手の欲しがる牌がわかり負けしない？
- ③リーチのタイミングを狙って「一発」の出現率が高い？
- ④勝てないと思う局はあきらめて守りに入る？
- ⑤機械的な動きで役の出現確率は計算通り？

活動内容

- ・麻雀のルールの習得
- ・結果の予想を立て実験開始！
- ・たくさん実験、対戦！
- ・得た結果の解析や考察

事後結果

- ①あまり驚く手は使わず、打点も低かった。
- ②高レベルの相手の牌を読む能力はなく、放銃率は20.1%で天鳳の13.3%に比べて高く、よく振り込んでしまった。
- ③リーチ状態の相手に警戒しやすい傾向があり、一発の出現率は5.3%であった。
- ④無作為に見た50場面のうち39場面で降りるような挙動を確認できた。
- ⑤天鳳の役集計、Webにあった出現確率がほぼ同値で集計した役の出現率だけ異なった。

成果

総局数962局
総打牌数48,118手

の観察を行うことができた

結果

- ・AIのレベルが超人的なものを期待していたが普通の打牌のように見えた。
- ・よりAIアルゴリズムは人間もよくする麻雀の強い打牌を考えるプロセスと同じではないかと考えた。
- ・しかし実績のあるAIなのでさらに人間が実現できない強い部分があると考え、どこが強いかわかる観察を行うと、AIらしい強さを見つけることができた。

今回用いたAIの麻雀ソフト

麻雀AI
NAGA



ご覧いただきありがとうございました！