

## 番組審議会議事録（第15回、令和2年3月2日開催）

1 開催年月日：令和2年3月2日（月）

2 開催場所：私学会館 アルカディア市ヶ谷（7階 白根）

3 委員出席

委員総数 8名

出席委員数 5名

出席委員の氏名：岡田裕介（東映株式会社 代表取締役グループ会長）、

足立盛二郎（元公益財団法人 日本棋院理事、

元ゆうちょ銀行取締役兼代表執行役会長・日本郵政取締役）、

兵頭俊夫（大学共同利用機関法人 高エネルギー加速器研究機構

物質構造化学研究所 ダイヤモンドフェロー）、

音 好宏（上智大学 文学部 新聞学科 教授）、

清水市代（将棋女流棋士／

公益社団法人日本将棋連盟 常務理事・女流棋士会 監事）

欠席委員の氏名：野田慶人（日本大学 芸術学部 放送学科 教授）

中村幸雄（オフィス・サンライズ 代表、

損害保険ジャパン日本興亜株式会社 顧問、

元株式会社損害保険ジャパン 代表取締役専務・監査役）、

金子光男（公益社団法人日本将棋連盟 学校教育アドバイザー 大学担当

学校法人明治大学 監事）、

放送事業者側出席者名：岡本光正（株式会社東北新社顧問）、倉元健児代表取締役社長、

驒田雅文業務部部長、遠藤 健業務部副部長、高田智子、小松美怜

4 議題

- ・特別編成について
- ・スペシャル番組について
- ・AIについて
- ・その他（今後の放送予定）

5 議事の概要

(1) 特別編成について

「第28期 竜星戦 準決勝・決勝」

(2) スペシャル番組について

「女流棋士発足45周年記念パーティー」（初回放送：2019年8月25日）

(3) AIについて

「第 29 期 竜星戦」(放送 : 2019 年 10 月～)

(4) その他

「ありがとう 小川誠子さん」(追悼番組)

「第 2 回 日中韓竜星戦」

6 審議内容

(1) (2) (4) は紹介のみ

(3) AI について

(放送事業者) この半年間での大きな改革は「竜星戦」において AI を導入したこと。前回の番組審議委員会で「慎重に対応した方が良い」というご意見を頂き、導入後も視聴者のご意見を聞きながら適宜対応した。

導入初期は、AI の候補手「この手を打てば何%」という「候補手」を盤面上に出していたが、画面がチカチカして煩わしいということで、この盤面(候補手)を削除し、(現時点でどちらが優勢かの)目盛だけした。以後この目盛だけの表示にしている。

(兵頭委員) AI はすぐに間違いを指摘してくれるので、(一般的にも)何かをやる時にとりあえずやってみて、(AI が指摘した間違いを修正していくことで)すごく良いものが出る。ただ、視聴者はそうではない。今回は「とりあえず(AI の候補手)を出したが、それによって視聴者からクレームがくる」という典型的なパターンだったが、ここですぐに対応したことは正しい対応であったと思う。

これからも新たなことを始めるときは、(視聴者の意見に対して)こちらからのフィードバックをかけると良いと思う。

それから今回は、(AI を)普通に棋力向上のために使っている方と同じ使い方している。何が違うのかというと時間。じっくり見るときの使い方が 1 分の早碁の画面に出てしまっている。この点をもう少し分析してから、AI 導入を実施すると違ったかもしれないという気がする。

(放送事業者) メインの番組でやる必要があったのか。単発の番組で、あるいは AI だけの番組を作ってしまったても良いかもしれない。

他の番組で AI を導入して(反響が)良ければ、メインの番組で導入していくということが正しい気もする。たくさん番組があるのだから(メインの番組とは別に)AI をメインとした番組制作を行った方が、あるいは良いのかもしれない。

つまり、レギュラー番組で急に変えると、「竜星戦」の視聴者が驚いてしまう。良い手段であれば、導入して良いと思うが、まずは他の番組で試してから、あるいは、番組の目的、そことリンクしてやっていかないといけない。世の中が AI を導入をするから、やった方が良いということではないと思うので、そういう方が結果としては良いのでは。最終的に(将棋の)「銀河戦」にも AI を導入した方が

良いという結果であれば、そうすれば良い。別の番組でチャレンジしてみるという方が、良いのではないかと思う。

(足立委員) 今回、AIの形勢判断の予測画面(目盛)を残したことは非常に良かったと思う。ただ、形勢判断をリアルタイムで出すことは継続されているが、結局、何故そうなるのか、ということの説明がないのに、視聴者がどう参考になるのか?

(AIの形勢判断に) 追いついていけないというのが率直の意見。視聴者はどちらが見やすいかということを考えると、やはり形勢判断のリアルタイムというのは、常に表示する必要はないという気がする。

解説のポイントの時に解説者が「では、(AIの形勢判断を) 見てみましょう」ということで、見る。その程度であればいいと思う。頻繁に画面で「87対13」という、ちょっとした数字の変化が出るが、視聴者にはそれが何なのか分からない。そういうものを出す必要があるのか。今回、クレームが無くなったということは、今までの大部分を改善したことになると思うが、引き続き検討が必要ではないだろうか。

(兵頭委員) 似たような意見かもしれないが、AIの形勢判断とは何かということであると、AI同士が対局した時の形勢判断であって(人間同士の対局は) 正しくはない。人間同士の対局である場合は、AI同士ほど読めない状態で、どちらが勝ちそうかという数値ではない。それを踏まえて検討する必要があるのではないか。

(岡田委員長) 例えばAIが正しいということになれば、誰が解説していても良い。次の正しい手が出ているわけですから。AIの方が強いということを認めるということになる。

テレビ番組というのは、ある種漫談。その時の(解説者と聞き手の) 会話を聞いていることもあるだろう。対局者より強い人が見ているわけがない。プロ棋士を意識しているわけではないですよ。一番困るのは解説者が「この一手ですね」といっても、AIが違う手を表示していると、どちらが正しいのか判断に迷ってしまう。解説者も時々困っているときがある。要するに元々プロ棋士が解説することが正しいと思って見ている、上手くどう使っていくかということは、考えていかないといけない。

(AIの形勢判断で) 「53対47」と言われても、どういう状態かわからない。やや優勢であるのか、何が優勢なのか。そこが非常に気になる。「98対2」という表示も、もう勝負がついているのだろうけれども、何が「2」であるのか、対局相手が2手打ちであるとか、そういうことを言っているのだろうか。数字の意味が分からないところがある。

(形勢判断の) 出し方として、「やや優勢」であるとか。数字が頻繁に変わることはいかがなものか。元々、囲碁は一手打った方が有利であるはず、今、打った手が悪手でない限りは、始めに星に一手打った時は、五分五分でないのだろうか。

その形勢判断の仕組みが分からないが、小目に打った時と、星に打った時では差が出るものなのか。

つまり、元々数字が何を意味しているのか分からないところがある。プロ棋士の解説と違っていると、視聴者は逆にどういう事なのかと混乱する問題も出てきていると思う。解説者が対局者よりも棋力が劣る場合、あまり解説をするべきではないと昔から言っているけれども、名人戦を棋力が劣る棋士が解説しても、その（番勝負の）極意が分かっていないのではないかという疑いもあるので、ただただ形勢判断で良し悪しを決めるのではなく、解説と聞き手の会話の番組であることを承知しておかないと、味気ない番組になってしまうと思う。

現在のアマチュアの方の AI に対する信用度をどこまで推し量るべきか。今日決めたからではなく、1年経過すれば状況も変わってくるだろうし、そういうものではないだろうか。

私は解説を重視して、AI 形勢判断はサブにした方が良いと思う。その方が、番組視聴者からしたら面白いのではないだろうか。強い方が解説していると、確かに面白い。

(足立委員) 節々で「AI はどういう風にみているか、覗いてみましょう」という AI の使い方は良いかもしれない。

(放送事業者) あるいは、別の番組を作った方が良いのではないか。「竜星戦」はこれまで通りで行い、AI の形勢判断を解説する番組があつて、別番組にした方が良いのかもしれない。

(足立委員) 部分部分で AI 形勢判断の局面を、時間を懸けて解説する番組ですね。

(放送事業者) 竜星戦の放送後に、この局面はこうであったという AI 解説番組。(前期の) 竜星戦 (決勝戦) で上野愛咲美女流棋聖が形勢判断では勝っていたのに、形勢が逆転したのは AI がこう判断していた、という風に AI に頼るのであれば、そういう番組作りをした方が良いのかもしれない。

(足立委員) やはり、囲碁と将棋の面白さというのは、人間と人間が対局することで、感動が生まれたりする。AI と戦うことで感動が生まれるということはないと思う。だから、AI とかを登場させて、対局の面白さを出そうということは、合わないような気がする。あくまで、参考というか、人間が (解説者が) 参考にするという事であれば、分かるが。

以上