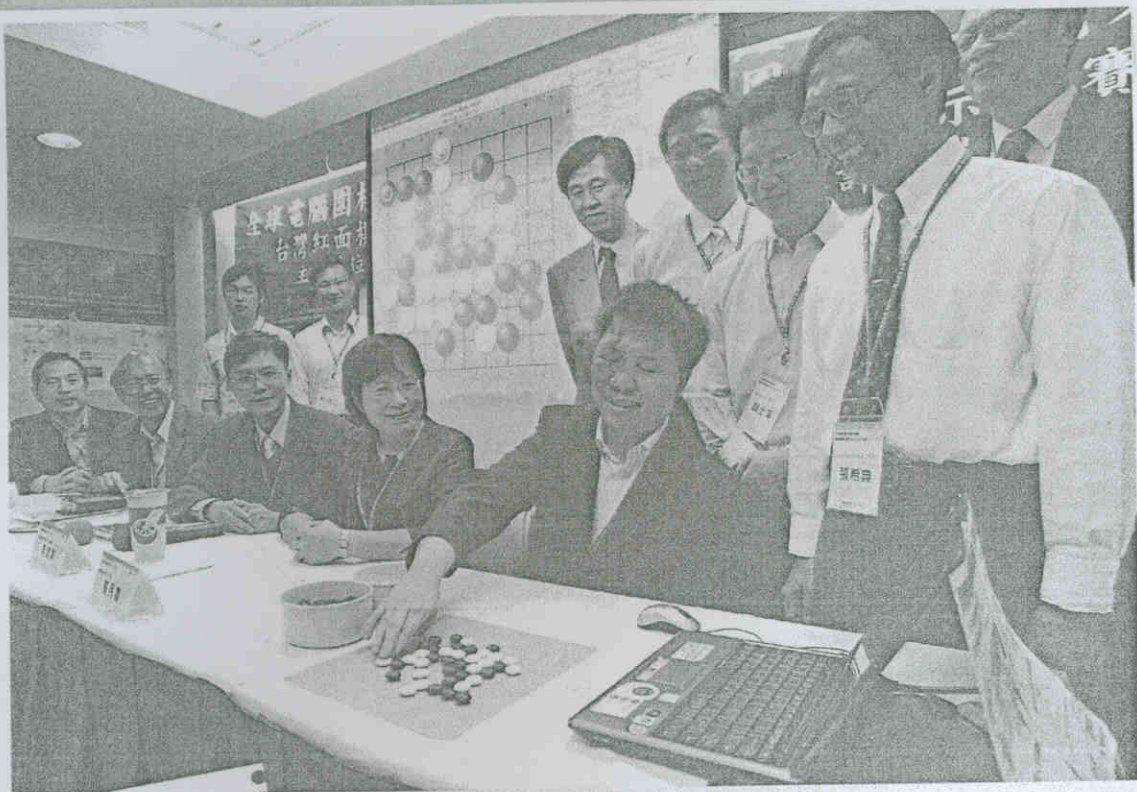


國立台灣體育學院圖書館剪輯資料

分類 棋藝 來源 聯合報 日期 981027 版面 AA 四版

人腦勝出

全球電腦圍棋賽成果暨台灣魔圍棋 (MoGoTW) 團隊昨天成立, 紅面棋王周俊勳 (中) 與台灣魔圍棋舉行快棋示範賽。記者林俊良/攝影

紅面棋王戰電腦 2勝1敗

【記者湯雅雯/台北報導】台南大學聯合國內多所大學成立「台灣魔圍棋團隊」, 昨天邀請「紅面棋王」周俊勳示範與電腦圍棋對弈, 他以兩勝一敗贏電腦; 國科會亦協助建置智慧型電腦圍棋知識庫, 盼3年後電腦圍棋可以趕上人腦。

電腦抗衡人腦, 圍棋始終是最難的一項。長榮大學教授、國內電腦象棋之父許舜欽說, 圍棋對電腦相當困難, 除因圍棋難度高, 複雜度也是所有棋類最高, 「西洋棋複雜度是10的120次方、

象棋是150次方、圍棋則是10的270次方」, 變化之多, 讓電腦差人腦仍有段距離。

許舜欽指出, 美國從1960年開始研究電腦圍棋, 過去也有推動者以百萬獎金, 獎勵能打敗人腦的電腦圍棋, 但直到去年, 才出現首度戰勝人腦的案例。

目前電腦圍棋在小棋盤(9路)已經有職業水準, 運用蒙特卡羅演算法, 成功改進電腦圍棋棋譜。

周俊勳說, 「我10歲參加東京世界電腦圍棋大賽, 電腦圍棋還

是無法贏過人腦」, 去年開始跟台南大學合作, 昨天還輸給電腦一盤, 「電腦好得出乎我意料之外」, 電腦想贏人腦的目標, 「這一天應該不會太遠。」

台南大學表示, 將與國研院國網中心、成大、長榮、高雄、清華、東華大學及法國MoGo團隊共組「台灣魔圍棋團隊」, 並成立MoGoTW研發中心, 共同催生MoGoTW台灣魔圍棋, 最快明年初民眾就可上網 (<http://mogotw.nutn.edu.tw/>), 與電腦對弈。

