

プロのための麻雀AI「極」

プロジェクト紹介サイト: <https://goku-mahjong-ai.web.app/>

クリエイター:

大神卓也(東京大学工学部電子情報工学科)

天野克敏(東京大学工学部電気電子工学科)

今宿祐希(東京大学工学部電子情報工学科)

奈良亮耶(東京大学工学部電子情報工学科)

目標

既存の麻雀AIが抱える課題を解決することで
プロの世界でも麻雀AIが活躍する世界を実現



画像引用: 最高位戦日本プロ麻雀教会

既存の麻雀AIの課題

上級者の方々へのインタビューにより発見



<https://saikouisen.com/members/takita-shogo/>
から引用

プロの順位点に
対応していない

相手の手牌推測が
できていない

開発内容

順位点对応

任意の順位点に対応した
麻雀AIの学習手法を提案

手牌推測

相手の手牌を推測する
麻雀AIの学習手法を提案

基盤となる
麻雀AI

既存の麻雀AIのソースコードやデータセットが公開されていないため独自に開発
データを収集し教師あり学習を実施、麻雀シミュレータを作成し強化学習も実施

