

申し込み者：北川博隆（HN:雨宮一也）

グループ名：重力団

プログラム名：重力場計算法

第 32 回大会提出アピール文

盤面評価を重力場計算法を用いて計算します。

重力場計算法 PV

将棋の数学的解明に必要となる哲学と理論物理学、そして開発者に課せられる心構えについて謳った動画。

ニコニコ動画

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm40237301>

YouTube

<https://youtu.be/m3nkswy9X3g>

第 31 回大会提出アピール文

■「参加プログラムは、主要な開発者が思考部に技術的に何らかの明示的な工夫を施したプログラムであること。」
を満たすことをアピールしていただくための文書

このプログラムの思考部は「盤面評価を最高精度で算出する事で最善の一手が特定できる」との趣旨で構成されています。

その為以下の様な特徴があります。

- ・通常の「深い読み」を行わない。
- ・「定跡・棋譜」を一切利用しない。解析データも利用しない。
- ・将棋のルールと評価設定のみを入力する。
- ・盤面判断は重力場理論（簡易版）を使用して計算を行う。

将棋はお互いに一手ずつ指すことで競技が進行しますが、手番、非手番に与えられる条件は都度同じです。従って将棋の本質とは与えられた盤面に対する最小手数範囲を計算できれば良いのであり、それ以上の処理は重複作業になるため不要と言えます。

結果、根拠のない「深い読み」を意識的に行わないプログラムとなります。

又、将棋のルール内に過去の「棋譜・定跡」の使用を義務付ける項目はないし、それらによって競技ルールに何かしらの影響が発生する事ありません。

従って「棋譜・定跡」をプログラム内に入力することは無駄であると言えます。

盤面判断を行う上で最も困難とされていたのは「個々の設定の解析」と「異なる単位を正確に比較する手法」です。

その為今までの盤面評価プログラムは精度が悪く、進歩が止まりました。

しかし、この二つの課題は重力場理論によって克服することが出来ます。

私たちの制作したこのプログラムは異なる単位の設定であっても、重力場理論（簡易版）によって計測処理を行い、上昇値の合計を比較する事で「最高精度の盤面評価」が理論上達成されます。

重力場理論に基づく究極のアルゴリズムは「神の一手」を特定できるのです。

つまり「将棋の数学的解明」はこの理論によって完成されるでしょう。

■「このプログラムの思考における工夫や独自性について」

従来のプログラム思考技術や人間同士の対局で培われた知識や成果を基にした「工夫」は行われていません。なぜならこのプログラムはそれらを全否定する所から構成が行われているからです。

真逆の方向性を目指して作られている上に、将棋のルールと評価設定をプログラムに入力しているだけの代物であり、面白味は何もありません。

只、淡々と盤面向上を追求する一手を計算しています。

それこそが究極の将棋なので、人為的努力の「工夫」は不要です。

しいて言えば、「人間の知恵と技術と歴史と情熱を皆無にする事」が既存のプログラムにない「独自性」なのかもしれません。

対象物を”鏡に映しただけ”の作業は工夫もなければ独自性も発生しません。

しかし、世界で初めてその行為を行った場合は「イノベーション」として評価されます。

そして現実社会に多大な影響と貢献をもたらせば「究極 AI 産業革命」として歴史に記録されます。

”将棋を鏡に映しただけ”なのに……ね。