

Argo(アルゴ) WCSC35 アピール文 ver3 2025/04/18

ソフト名/soft-name: Argo(アルゴ)

開発者/developer: 市村豊(いちむらゆたか/Yutaka Ichimura)

X(旧 Twitter):@argonworks

Blog: <http://blog.livedoor.jp/argon1/>

「水匠 3 改」を元にして以前やねさんが配布していた 150GB の教師データを 3 つ使って学習させたものが、水匠 5 に対して 50 回くらい対局させて勝率が 40%くらい(20 勝 30 敗くらい)になりました。現状はそれでやろうかと思っています。

使用ライブラリとそれを使用した理由

やねうら王:使いやすくて改造をしやすいから。

水匠 3 改:色々と評価関数を作っていてこれを元にしたのが現状で一番良さそうだったからです。

WCSC34・WCSC32 と同じものです。

*****以上です。以下はおまけです。

この文章を読んでいただきましてありがとうございます。あなた様の大変貴重な時間を使ってこの文章を読んでいただけること、感謝しております。

以下の文章は無理に読む必要はありません。個人的にはコンピュータ将棋選手権のアピール文を読む人にとって興味深く読めそうな作文を以下に書いたつもりでおります。それぞれの作文は独立していますので、興味がある作文だけを読んでいただいて大丈夫です。順番も好きな順番で読んでもらって大丈夫だと思います。

目次

- 1 仮想通貨の技術を使って株式を発行する話・お金を作るのが強い
- 2 「孫子の兵法」のビジネスへの応用
- 3.ボードゲームで孤独解消
- 4.経営学・商学は工学である
- 5.Argo 開発物語 WCSC32 体験記

1. 仮想通貨の技術を使って株式を発行する話・お金を作るのが強い

高井 浩章 (著)「おかネの教室: 僕らがおかしなクラブで学んだ秘密」という本があって、その表紙にお金を得る方法が6つ書いてあります(この本は面白くて勉強になる良い本だと個人的には思います)。



6つ目の方法が分かりますかね。

「(お金を)作る」です。

自分でお金を作って、自分が作ったお金を流通させるということができると、それはお金を得る方法としては非常に強力な方法になります。

そんなわけで、通貨発行権は国家しか持っていないわけですが、日本の場合は楽天が「楽天ポイント」というお金を発行して顧客を囲い込むということをしています(楽天は「楽天経済圏」という表現をしていると思います)。そんなわけで、ポイントの発行というのがお金を作る事というわけで、ポイント経済圏についてもビジネス雑誌でたまに特集が組まれています(楽天ポイント以外だとVポイント(三井住友)、PayPayポイント(ソフトバンク)、Ponta(三菱・KDDI)、dポイント(NTTdocomo)なんかが経済圏を作ろうとしています)。

「株式投資」といったときに、考えたほうが良いことは「自分で株式を発行して資金調達をすること」であるし、仮想通貨に投資をするというのであれば、「自分で仮想通貨を発行すること」を考えたほうが良いと思います。

実際にするかしないかはともかくとして、それを考えたこともないというのはあまり良くないと思いま

す。他人が発行したものを転売するだけが株式や仮想通貨の投資ではないのです。

それで、東京証券取引所のグロース市場に会社を上場させる方法について、Googleで検索してみるとやり方が出てくるので少し読んでみたのですが、「上場基準」というものをクリアして手数料を払えば上場できるのか？、という感想を個人的には持ちました。

実際に会社を東証のグロース市場に上場させるうえで問題となりそうなのは、手数料が高額であることじゃないかという感想を個人的に持ちました。上場するのに数千万円かかるだけではなくて、上場した後も上場を維持するのに毎年数千万円を手数料として支払わないといけないような感じがして、それだと規模がそれなりに大きくないと手数料負けするわけですよ。それなので個人とか小規模のグループは利用しにくいという、そんな状態だという印象を個人的には受けました。

手数料が高額であることが原因で便利なサービスが利用できないという状態は、やれない理由としては本質的なものではない。

そこで、仮想通貨の技術を使うことで株式を発行して資金調達をすることが低コストで実現できるようになったという話です。

覚えている方がいらっしゃるかは不明ですが、前(2017-2020)に「VALU(バリュー)」というサービスがありました。仮想通貨の技術を使うことで、誰でも株式を発行できるようにするサービスです。そのVALUは2020年にサービスを終了してしまったのですが、実質的にその後継とも言えるサービスとして「FiNANCiE(フィナンシェ)」というサービスが2025年現在にあります。仮想通貨の技術を使うことで、個人や小規模のグループが低コストで株式(トークン)を発行して資金調達することを可能にしたサービスです。興味がある方は見てもらえば分かりますが、スポーツのチームなんか利用しています。サッカーJリーグのアビスパ福岡・ザスパクサツ群馬・湘南ベルマーレが株式(トークン)を発行しています。従来のファンクラブに代わるファンとの関わり方ということで、トークンを持っているとユニフォームのデザインを決める投票に投票できるとか、プレゼントの抽選に応募できるとか、試合の時に電光掲示板に応援メッセージを流せる、という風な「株主優待？」が得られる感じです(株式(トークン)を持っている分量が多いとプレゼントの当選確率が上がる)。

また、家入一真さんのクラウドファンディングのサービス「CAMPFIRE(キャンプファイヤー)」が株式を返礼品としたクラウドファンディングのサービスをしているみたいです。これも低コストで株式を発行して資金調達をするサービスだと思うので、テクノロジーの進展でそれがやりやすくなったことは良いことではないかと思っています。

> FiNANCiE(フィナンシェ) スマートフォンのアプリから使うサービスです
<https://financie.jp/>

以下、余裕があったら追記したいと思っている話

- ・NFTを発行する話(現在は誰でもNFTを発行してNFTマーケットで販売することができる)
- ・ミームコインを発行する話(アメリカ大統領のトランプ氏がミームコインを発行したように、どうやら現在は誰でもミームコインを発行することができるのかもしれない)

2.「孫子の兵法」のビジネスへの応用

*****「名著で学ぶ政治学」一藝社 P8-9

>戦争に伴う不確実性をできる限り減らすことが最も重要

「孫子」は、現代において使われている「戦略」つまり、“相手の行動を読んで、自分の行動を決める”という意味での戦略を理論化しようとした本でもある。戦争を主な対象としてはいるが、自分と相手との相互作用であるような社会状況であれば広い範囲に応用がきく。そもそも戦争自体が相手のあるもので、我(われ)の努力だけでどうにかなるものではない。

ビジネス雑誌でも時々特集が組まれるので何となく見るがありますが、結構有益な知見が得られる内容になっているのが、「孫子の兵法」です。

まず、将棋やチェスのようなゲームをもう少し抽象度を下げて、実際の戦争に即したゲームにしたものとして「大戦略」とか「ファミコンウォーズ」というゲームがあります。

本質的には将棋やチェスと同じゲームなのですが将棋やチェスよりももっとと具体性が強いゲームです。



↑「ファミコンウォーズ」のプレイ画面

<https://www.famitsu.com/news/202308/12312523.html>

将棋やチェスにはない概念として「地形」というものがあり、

戦車は平地だと1ターンに4マス進めるけど、森の中だと1ターンに2マスしか進めないとか、大砲で遠距離攻撃するときに森の中にいると平地にいるときよりも大砲の弾が当たりにくくなるという風なのが地形の効果です。

それで、本質的に将棋やチェスと同じゲームであるということは、「兵力と地形の初期配置を見れば、戦ったらどちらが勝つかは初期配置を見た段階で予想することが可能である」という風に考えます。

以上が「孫子の兵法」において非常に重要なポイントです。

それならば、自分と相手の兵力と地形の初期配置を見て、「戦ったらこちらが勝つと予想されるならば戦う。戦ったらこちらが負けると予想できるのならば戦わないで撤退する」ということをやり続ければ、「勝つばかりで負けることはない」ということになります。

これが「彼を知り己を知らば百戦危うからず」ということだと思います。

重要なことは、「自分と相手の兵力と地形の初期配置を見て、戦ったらどちらが勝つかを戦う前に正確に予想すること」です。それができるのならば、理論的には勝つばかりで負けることはなくなる(やれば勝てる戦いだけをすれば良い)。そんな話です。

ビジネスに応用するという視点で見ると、街にコンビニとかラーメン屋を出店するいうときに、人口のデータと地形を見れば、その場所に出店したらどのくらいの売上と利益になるかということは、人口のデータと地形を見たら出店する前に予想することが可能だと考えます。

それならば、その場所に出店したら儲かるだろうと予想できる場所にだけ出店することをすれば「儲かるばかりで損をすることはない」という風に考えます。これが孫子の兵法のビジネスへの応用です。

>「戦争に伴う不確実性をできる限り減らすことが最も重要」

「戦いは、やってみないとどっちが勝つか分からない」という部分があると思うのですが、その不確実性を極力なくすというのが「孫子の兵法」の主張の特徴です。

ちなみに、「孫子の兵法」は結構分量があって色々なことが書いてあります。ここに書いた事柄だけではない、他者との駆け引きの方法みたいなことについて有益な知見が確かに多い内容だと私も思います

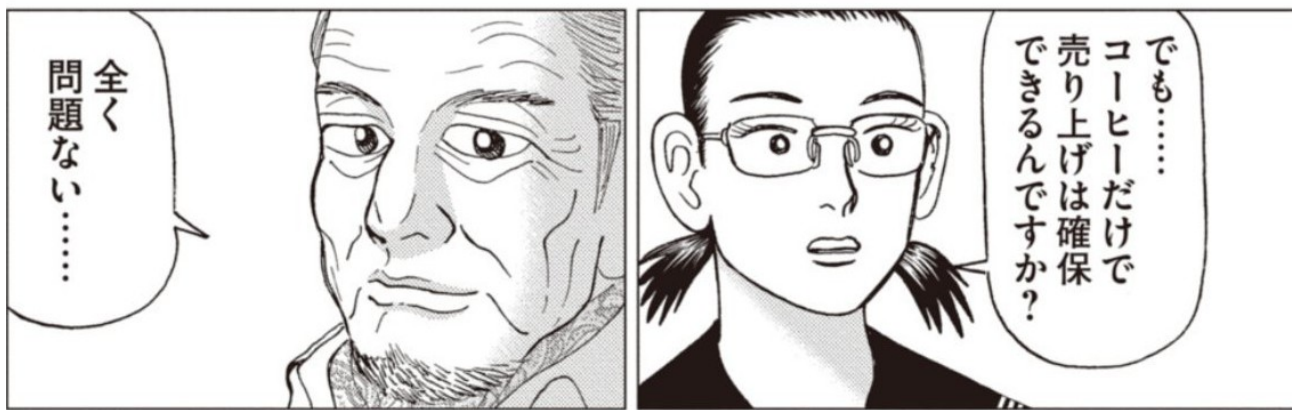
ブックオフの100円コーナーに有る文庫とか200円コーナーの単行本とかに「孫子の兵法」を解説した本がおいてあって低価格で入手可能だと思うので興味がある方は見てみると良いと思います。多くの自治体の市立図書館も「孫子の兵法」を解説している本を蔵書に持っていると思います。

投資マンガ『インベスター Z』(作者:三田紀房 @mitanorifusa)公式アカウント。

https://x.com/investorz_mita/status/1873156998008848556

以上より、個人経営の喫茶店がやっていけるのかという話をしている部分が、「孫子の兵法」の考え方の実践的な感じがすると思ったので紹介します。

客観的なデータを分析して「計算上は成立する」ということを確認して実行するというあたりが、「孫子の兵法」的なモノの考え方だと個人的には思います。



『インベスターZ』(c) 三田紀房／コルク

ちなみに、この投資マンガ「インベスター Z」は非常に面白くて勉強になる良い漫画だと思います。上記のXのアカウントで内容を紹介していて、それを読むだけでもすごく勉強になると思いますので興味がある方は読んでみると良いと思います。

また、三田紀房さんの漫画は面白くて勉強になるものが多いです。上記の「インベスター Z」は「投資」をテーマにした漫画ですが、他にも「勉強のやり方」をテーマにした漫画「ドラゴン桜」がいちばん有名だと思いますが(講談社漫画賞を受賞した作品)、「転職」をテーマにした漫画「エンゼルバンク」や、「起業」をテーマにした漫画「マネーの拳」、「就職活動」をテーマにした漫画「銀のアンカー」という作品があってどれも面白くて勉強になる作品です。

>「ドラゴン桜」 公式アカウント

https://x.com/mita_norifusa

上記のアカウントで紹介されている漫画の内容を読むだけでも面白くて勉強になると思います。直接的には「大学受験」をテーマにしていますが、それに限らず「勉強のやり方」全般をテーマにしている漫画と言えると思います。

>「マネーの拳」公式アカウント

https://x.com/money_mita

上記が「起業」をテーマにした漫画「マネーの拳」の公式アカウントで同じように内容が紹介されています。

3.ボードゲームで孤独解消

学研の学習漫画に「カードゲームのひみつ」というものがあります。TCG(トレーディングカードゲーム)を販売しているブシロード(株)の広報のような内容ですが。

<https://kids.gakken.co.jp/himitsu/library156/>

(上記で公開されている学研の学習まんがのシリーズは面白くて勉強になる内容のものが多いため興味があるテーマのものを読んでみると良いと思います。)

TCG(トレーディングカードゲーム)をよく知らない人に簡単に説明すれば、TCGは「将棋をベースにして、そこに麻雀のような確率的な要素を加えたゲーム」というのが私の中でのTCGのゲーム性の認識です。本質的には「将棋にすごく近いことをしているゲーム」という印象を強く受けます。TCGの中でも「マジック・ザ・ギャザリング」の互換のゲームについてですが。

その漫画の中に、TCGの魅力として、
「人と向かい合って遊べば誰とでも仲間になれる これがトレーディングカードゲームの一番の魅力」
と記述されています。



「一番」であるかどうかは主観の問題だとしても、それが大きな魅力であるとは私もそう思います。そしてこの性質は TCG に限らず、囲碁・将棋をはじめとしてゲーム全般に言えることだと思います。

ほとんどの人にとっては、よく知らない他人ととりあえずいい感じに雑談をしろと言われても、それをうまくするのは結構難しいと思います。現在はどうか知りませんが、私が小学校とか中学校にいたときは、よく知らない他人とのグループワークを事あるごとにやらされたものですが、それはそれが難しいことだから訓練をしていたのだらうと今にして思います。

よく知らない他人との雑談やあるいは SNS 投稿がなんで難しいかという理由の一つとして、「自由度が高すぎる」事が挙げられると思います。そもそも「自由度が高すぎる」モノを上手く扱う事ができるのは上級者だけです(それなので現在の日本国においては、よく知らない他人との雑談をうまくやれる能力が高いと、それだけで生計を立てるのに十分なお金を稼ぐことができますと思います)。

囲碁や将棋を始めとしてボードゲームはコミュニケーションの選択肢が適度に制限されているので上級者でなくても他人との良好なコミュニケーションが取りやすい、という性質があるという印象を個人的には受けます。フリートークや SNS 投稿は自由度が高すぎるので、大きな問題点として他人を攻撃する表現が割と容易に出来てしまうということがあると思うのですが、ボードゲームと一緒にプレイする分には他人を攻撃するコミュニケーション方法がゲームのルールで制限されているので、それによって他人とのコミュニケーションを良好に取ることができると思います。

自由度や選択肢というのは多ければ良いというものではないのです(選択肢があまりにも多すぎると人間は適切に選べない)。

そんなわけで、日本において社会問題となっている「孤独の解消」という課題に対して、私自身は汎用人工知能 (AGI) が実用化することで男性の場合で言ったら「AI 彼女」が実用化することで孤独の解消が実現できるのではないかと考えているのですが、AGI を別にすれば囲碁や将棋を始めとして「ゲームと一緒にプレイする」ということが、孤独の解消に非常に良い方法だと思っています。

ボードゲームと一緒にプレイしたら初対面の人とも友人になることができる。こんなにスゴいものは他にはなかなかない。

4.経営学・商学は工学である

「ビジネスモデル」をシステムであると捉えると、自分でビジネスモデルを作ってビジネスをするということは工学だと思います。ビジネスというのは、ソフトウェア・エンジニアリングに近いものであると思います。

まず、ビジネスを行うということは、

- 1.規則性を理解する
- 2.(規則性を理解した上でビジネスモデルというシステムを)設計する(複数のコンポーネント(部品・要素)の組み合わせ方を考える)
- 3.(ビジネスモデルというシステムを複数のコンポーネント(部品・要素)を組み合わせることで)実際に作る(構築する)
- 4.(作ったビジネスモデルというシステムを)実際に運用する

ということをしていると思います。これは WEB サービスを作って運用するのと本質的には同じことだと思います。

ビジネスモデルというシステムが無形であることから考えると、ソフトウェア・エンジニアリングに近いものだと個人的には思っています(「プログラムを書いてソフトウェアを作る」ということは、「複数のコンポーネント(部品・要素)を組み合わせ、一つのシステムを作る」ということをしていると思います)。

そういうわけで、「経営学・商学は工学である」と言ってもよいのではないかと個人的には思っています。工学の中でもソフトウェア・エンジニアリングに近いものだと思います。

システムというのは、複数のコンポーネント(部品・要素)を組み合わせ、構築されているものです。

そもそも「将棋を指す」という行為は、『駒』という複数のコンポーネント(部品・要素)から構成されている、『自陣』という一つのシステムの運用を行う行為』であるのですが。

具体例を出すことで逆に分かりにくくなったら申し訳ないのですが、具体例を出してみると、

「将棋の V チューバー」というのは、

V チューバー (YouTuber + アニメのアイコン) X 将棋 X YouTube 配信 X マネタイズは広告 (↑「X」は掛け算の掛ける)

と見ると、そのビジネスモデルは、複数のコンポーネント(部品・要素)を組み合わせることで一つのシステムを作るということをしている。

それなのでコンポーネント(部品・要素)の内容を変更するとか、追加するとかでシステムの構成を変更・拡張することができるわけです。

将棋ではなくて囲碁をテーマにするとか、V チューバーではなくて実写の YouTuber にするとか。マネタイズを広告だけではなくてアフィリエイトとか物販を行うとか。配信場所をユーチューブだけではなくてニコニコ動画でも配信するとか。動画の内容を動画配信だけでなくて文字起こしして電子書籍にしてキンドル出版することや音声配信を動画配信と並行して行うとか。言語を日本ではなくて英語や中国語でやったら日本以外の国の人をターゲットにして同じことをしていても言語を変えるだけで客層を変えたり客数を増やしたりということをしたり。

別の例として「せどり(ブックオフで稀観本が 100 円か 200 円くらいで売っているのを買ってきて転売する)」の話をすれば、

仕入れ:ブックオフの 100 円か 200 円コーナー X 販売:メルカリ OR ヤフオク

ということをしているのが「せどり」の基本だと思うのですが(書籍に限らず、中古のギターのような楽器とかビンテージのジーンズとかが安売りしているのを中古ショップで仕入れてインターネットで価値が分かるマニアに売ること全般が「せどり」ですが)、

仕入れ:リサイクルショップ(書籍ではなくてハードウェアが安く売っているものを仕入れる) X 販売:メルカリ OR ヤフオク

仕入れ:メルカリ OR ヤフオク X 販売:eBay(イーベイ・アメリカのヤフオク、というか eBay を真似して日本で展開したサービスがヤフオク)

仕入れ:リサイクルショップ X 販売:eBay

仕入れ:eBay X 販売:メルカリ OR ヤフオク

以上のように、コンポーネント(部品・要素)の組み合わせ方を変更することで「せどり」というシステムの構成を変更することができます。

余談ですが、フィクションの物語について、キャラクターの設定とストーリーも複数のコンポーネント(部品・要素)の組み合わせだと思います(「漫画は記号の組み合わせ」というのはよく言われることなので聞いたことがある人も多いのではないかと思います)。フィクションの物語の型として「起承転結」という型があったりしますし、ノンフィクションの報告書や学术论文の型として「序論・本論・結論」という型がありますが、これも複数のコンポーネント(部品・要素)の組み合わせで一つのシステムを作っている例と言える感じがします(「起承転結」の型のフィクションの物語を視聴したら後で、どこが「転」に相当する部分か(どのエピソード・出来事でストーリーが大きく変わっているか)を考えてみると面白くて勉強になると思います)。

5.Argo 開発物語 WCSC32 体験記

<https://kakuyomu.jp/works/16818622175272160347/episodes/16818622175272192108>

↑ 以上に掲載しています。