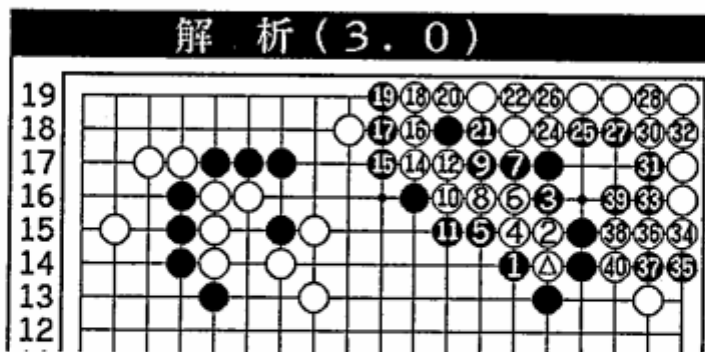


題名	囲碁棋士システム・プロトタイプ「碁世代」
目的	<p>協調問題解決のメカニズムについて、囲碁を事例にして研究を進め、ロジックプログラミングパラダイムにおいて、その有用性を検証する。</p> <p>本システムは、その前段として囲碁の各種知識をインプリメントし、その問題点を明らかにするためのプロトタイプである。</p>
概要及び特徴	<p>[動向] 近年、チェスに代わるより高度な人工知能研究の事例として、囲碁が注目を浴び、すでに海外では囲碁の研究・開発が進められている。</p> <p>囲碁は、斬新なアイデアと新しい人工知能技術が必要とされる良い例題であり、また協調問題の研究・開発の適切な事例でもある。</p> <p>[現状] 本研究は、工技院・電子技術総合研究所との協同研究課題である。</p> <p>60年度の半年でツールの開発及び整備を行い、61年度は囲碁知識の研究開発を進め、プロトタイプシステムとしてとりまとめた。62年度以降はさらに局面認識の精密化、探索及び知識の充実などの改良を加えるとともに協調問題解決の試作を開始した。</p> <p>今後、協調問題解決の研究・開発を進めるとともに、システムの並列化を行っていく計画である。</p> <p>[特徴]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 局面の段階的な認識</li> <li>② 目的別の局所探索の活用</li> <li>③ 多重的で流動的な意思決定</li> <li>④ 充実した開発・評価環境</li> </ol>
構成	<pre> graph TD     IO[入出力] --- System[囲碁対局システム]     subgraph System         LS[局所探索] --&gt; SA[局面解析]         SA --&gt; MD[着手決定]         CK[候補手知識] --&gt; MD     end     KE[知識エディタ] --&gt; CK     System --&gt; KE     KE --&gt; CK   </pre>

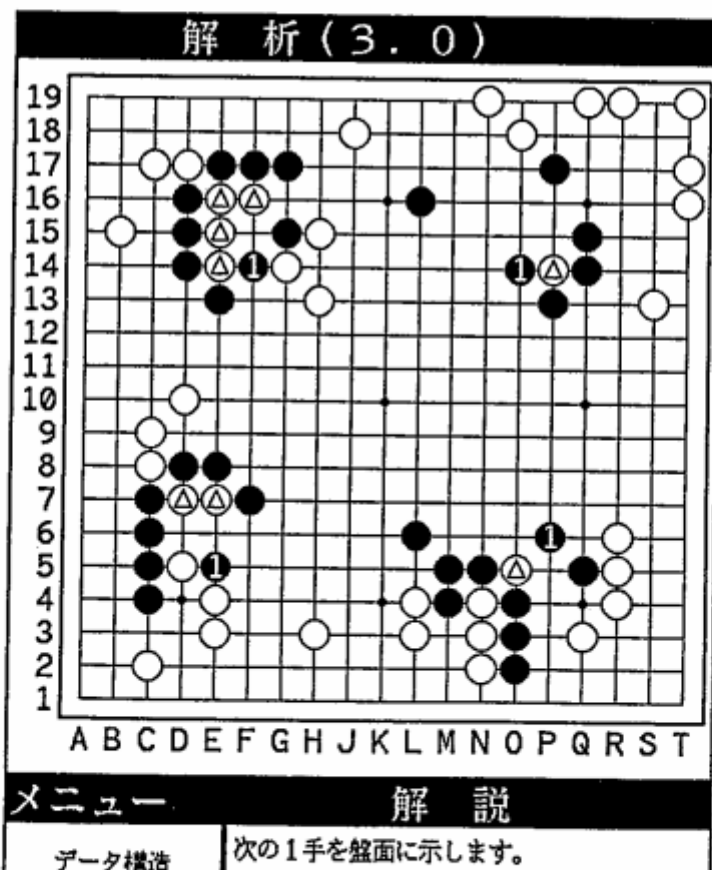


例 3 . 先読みモジュール

① シチョウ



② 捕獲 / 逃亡



例 4. 候補手とその評価値

