

# Stellingen

behorende bij het proefschrift  
*AI techniques for the game of Go*

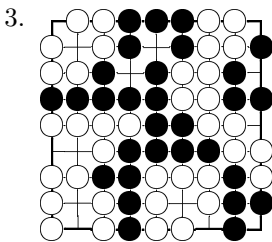
Erik van der Werf, 27 januari 2005

1. Kennis van leven en dood is het belangrijkste element voor het ontwikkelen van een goede evaluatiefunctie.

*(Zie hoofdstuk 5, 9, en 10 van dit proefschrift.)*

2. Mensen zijn goed in Go omdat ze ogen hebben.

*(Zie hoofdstuk 6 van dit proefschrift.)*



Super ko,  
Chinese telling (area scoring),  
6 komi voor Wit.

Super-ko regels kunnen spelers er toe dwingen de ogen te vullen van groepen die normaal gesproken onconditioneel leven.

*(Zie hoofdstuk 2 van dit proefschrift.)*

4. Het herkennen van gebied op basis van afstand is niet gelijk aan het herkennen van gebied op basis van een groot aantal Bouzy-dilataties.

*(Zie hoofdstuk 10 van dit proefschrift.)*

5. Competitie zorgt voor een hoge kwaliteit en voor praktische toepasbaarheid van AI-onderzoek op het gebied van spelen.

6. De intelligentie van computers zal pas dan worden erkend wanneer ze hun scheppers overbodig hebben gemaakt.

7. Het verschil tussen “stupid agents” en “intelligent agents” is een kwestie van marketing.

8. Het gebruik van evolutionaire algoritmen voor het trainen van recurrente neurale netwerken is meestal meer het gevolg van luiheid en onwetendheid dan een doordachte keuze.

9. Super ko is uitstekend verenigbaar met de traditie van kamikazepiloten.

10. Het bestaan van virussen, wormen, bugs, snuivers, en zombies suggereert dat computers een gevaar zijn voor de volksgezondheid.

11. De beste stellingen zijn van glas.