



もし ランダムな m に対し $P(m) = 0$ となる確率が高いと、サンプリングは失敗する。

ただの想像だけど

- 真の解の P が非ゼロとなる m_A 付近をサンプルし続け正しい解に収束する (10ターン)
- 一度 m_B とかにつかまれば、 m_A の \int が細かすぎて戻らない (10ターン) ($\langle m \rangle$ が大きく $K \approx 0$)

この2つが iter ごとランダムに選ばれている。

Mott 的な場合はもちろん、SF 的でも $M \uparrow \rightarrow P(m) = 0$ となる m の可能性は大きくなるので悪化するのでは？

◦ だとしたら N_p を大きくするとさらに悪化するはず。

すぐに思いつく対応は、ランダムウォークの復活

ただし、 $m_{\text{new}} = \textcircled{\text{a}} m \pm \epsilon_i$ or $\textcircled{\text{b}} m \pm \epsilon_i \mp \epsilon_{i+1}$
あるサイトに粒子を 入れる か とる あるサイトの粒子をとばりに 移動する。

という遷移をランダムに行う (\pm と i と ϵ_i の選択はランダム)

これは量子モンテカルロのアイデアで $P(m) \neq 0$ かつ $P(m') \neq 0$ を期待しているランダムウォーク (のつもり)