

特集「ゲームプログラミング」の編集にあたって

松 原 仁†

この特集は、ゲーム情報学の領域において初めて企画された論文集である。コンピュータとゲームに関する最新の研究成果を一括掲載することにより、会員に有意義な情報を提供するとともに、本分野の研究推進と発展に寄与することを目標とした。ゲームはこれまで正当な研究対象とされていなかったため、まず研究対象として確立してそれを認知してもらうことを目指した。特集はゲームプログラミングという名称にしたが、名称を広くとらえて研究分野の拡大を図ることとした。

ゲーム情報学に関するさまざまな領域から論文が集まった。26件の論文が投稿され、その中の13件が採録された。対象としたゲームは将棋、囲碁、コントラクトブリッジ、モノポリー、しりとり、Lines of Action、カリキュレーションなど多くにわたった。将棋に関する論文が多いのは、いま最も注目されている（プログラムが強くなりつつある）ためと考えられる。ゲームを対象として行っている研究も探索、機械学習、理論的分析、人間のプレイヤーの分析、歴史など多岐にわたった。対象とするゲームに深く関わった論文が多く、情報処理学会論文誌のふつうの論文とはいささか雰囲気異なると思われるが、ゲーム情報学研究会の今後の指針を示す論文集として、良い特集が組めたと考えている。

コンピュータの発明直後の1950年前後からコン

ピュータチェスの研究開発が始まり、チェスの強いコンピュータを開発する過程で主に探索を中心とするさまざまな研究成果が得られ、その成果はゲームだけでなく情報処理のさまざまな分野で用いられてきた。1997年にDeep Blueが世界チャンピオンのKasparovに勝ち、コンピュータチェスは研究を牽引する役割を終えつつある。しかし将棋や囲碁を始めとしてまだ人間の方が強いゲームが数多く存在する。これらのゲームの強いコンピュータを開発する過程でチェス同様に情報処理のさまざまな分野で用いられる研究成果が得られることを期待したい。またゲームはコンピュータにとって非常に有望なコンテンツであり、その観点からも今後のゲーム情報学の発展を願っている。

最後に本特集にご協力いただいた編集委員、査読者ならびに論文の投稿者の方々に感謝する。

「ゲームプログラミング」特集号編集委員会

- 編集長
松原 仁（公立はこだて未来大学）
- 編集委員（五十音順）
飯田 弘之（静岡大学）
田中 哲朗（東京大学）
平賀 讓（筑波大学）

† 公立はこだて未来大学