

特集「ゲームプログラミング」の編集にあたって

田中哲朗^{1,a)}

外国ではチェスを始めとしたゲームを対象にした研究がさかんに行われ、強いプログラムを作りたいという動機付けのもとで、探索、プランニング、機械学習、専用マシンアーキテクチャー、ゲームプレイヤの認知、等等様々な分野の発展に大いに貢献してきました。一方、日本には将棋や囲碁といった伝統的な優れたゲームがあり、これらがチェスの次のターゲットとして国際的に大変注目されており、ゲームプログラミングに関する研究が国内でもさかんになってきています。

そこで、本分野の優れた論文を一括掲載して情報処理学会会員に有意義な情報を提供するとともに、本分野の発展に寄与することを目的として、「ゲームプログラミング」特集号を企画致しました。編集委員会はゲーム情報学研究会幹事・運営委員を中心に研究領域の拡がりを考慮して構成しました。

本特集号には、合計16編の投稿がありました。第1回の編集委員会を2012年2月28日、第2回を2012年5月1日、第3回を2012年7月17日に開催し、慎重な審議を経て最終的には8編が採録されました。

採録された論文のテーマは、ゲーム木探索のアルゴリズム、機械学習による評価関数や探索パラメータの獲得、パズルの解法などとなっています。今回の採録論文では将棋を題材として扱ったものが多数ありますが、どれも将棋だけでなくゲームプログラミング全般に適用可能な有用性の高い論文であると評価されました。

最後に、本特集号の機会を与えていただいた論文誌編集委員会と、投稿していただいた会員の皆様、多忙にもかかわらず丁寧な査読にご尽力いただいた特集号編集委員、論文査読者の各位に感謝いたします。

「ゲームプログラミング」特集号編集委員会

- 編集長田中哲朗（東京大学）
- 編集委員（五十音順）
飯田弘之（北陸先端科学技術大学院大学）

伊藤毅志（電気通信大学）
金子知適（東京大学）
岸本章宏（東京工業大学）
小谷善行（東京農工大学）
佐々木宣介（県立広島大学）
佐藤 誠（東芝）
篠田正人（奈良女子大学）
滝沢武信（早稲田大学）
鶴岡慶雅（東京大学）
中村貞吾（九州工業大学）
橋本 剛（松江工業高等専門学校）
松原 仁（はこだて未来大学）
村松正和（電気通信大学）
ライエルグリムベルゲン（東京工科大学）

¹ 東京大学
The University of Tokyo, Meguro, Tokyo 153-8902, Japan
^{a)} ktanaka@tanaka.ecc.u-tokyo.ac.jp