

## 特集「ゲームプログラミング」編集にあたって

伊藤 毅志<sup>1,a)</sup>

2016年は、アルファ碁が李世ドルとの対戦で4勝1敗と勝ち越すという歴史的な出来事が起こりました。チェスだけでなく将棋も囲碁も人間のトップを超えるレベルに一気に到達しようとしています。完全情報確定ゼロ和ゲームで強いプログラムを作るという目標は一定の目標を達しつつあります。

ゲームを対象とした研究は、外国ではチェスを始めとして、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、認知など様々な分野の研究発展に大いに寄与してきました。日本では将棋や囲碁といった伝統的な優れたゲームがあり、チェスの研究の次のターゲットとして国際的にも注目を集めてきました。このような背景のもと、近年、さらに不完全情報ゲームや多人数のデジタルゲームなど、新しいゲームジャンルのゲームプログラミングに関する研究もさかんになってきています。

そこで、この分野の優れた論文を一括で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、本分野のさらなる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」特集号を企画いたしました。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広がり considering して構成しました。

本特集号では、当初の予想を若干下回る16件の論文の投稿を集めました。第1回の編集委員会を2016年2月29日、第2回を4月28日、第3回を7月29日に開催し、慎重な審議を重ねて最終的に11件の論文が採録されました。採択率が比較的高くなりましたが、2年前に同テーマの特集論文の査読を行ったときに比べて、かなり論文の質が高く、完成度が高い論文が集まっている印象がありました。

採録された論文のテーマを見ると、現在注目を集めている人を楽しませるゲームAI、機械学習、発話データの分析など多岐にわたっており、研究の対象となるゲームも将棋、囲碁といったこれまで本分野を支えてきたゲームだけでなく、人狼、ターン制ストラテジーゲーム、カーリングなどバラエティ豊かな内容になりました。どの研究もゲームプログラミングの広い分野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  
伊藤毅志（電気通信大学）
- 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）  
大久保誠也（静岡県立大学）  
金子知適（東京大学）  
小谷善行（東京農工大学）  
篠田正人（奈良女子大学）  
滝沢武信（早稲田大学）  
田中哲朗（東京大学）  
鶴岡慶雅（東京大学）  
中山泰一（電気通信大学）  
保木邦仁（電気通信大学）  
松原 仁（はこだて未来大学）  
美添一樹（東京大学）  
ライエル グリンベルゲン（東京工科大学）

<sup>1</sup> 電気通信大学  
The University of Electro-Communications, Chofu, Tokyo  
182-8585, Japan

a) ito@cs.uec.ac.jp