

特集「ゲームプログラミング」の編集にあたって

鶴岡 慶雅^{1,a)}

外国ではチェスやポーカーを始めとしたゲームを対象にした研究がさかに行われ、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、認知、等等様々な分野の発展に大いに貢献してきました。近年は、深層学習技術の発展にともない、囲碁やリアルタイムストラテジーゲームといった複雑なゲームでも人間のトッププレイヤーを凌駕するプログラムが開発されるなど、AI研究のテストベッドとしてゲームが大きな注目を集めています。

そこで、本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 を考慮して構成しました。

本特集号では、8件の論文の投稿を集めることができました。第1回の編集委員会を2018年3月4日、第2回を2018年5月7日、第3回を2018年7月30日に開催し、慎重な審議を重ねて最終的に3件の論文が採録されました。

採録された論文のテーマを見ると、全自動麻雀卓の牌の攪拌、トランプのシャッフル、デジタルカーリングにおける強化学習といった内容になりました。どの研究もゲームプログラミング研究の発展に貢献する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
鶴岡 慶雅 (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)
池田 心 (北陸先端科学技術大学院大学)
伊藤 毅志 (電気通信大学)
大久保誠也 (静岡県立大学)
篠田 正人 (奈良女子大学)
但馬 康宏 (岡山県立大学)
田中 哲朗 (東京大学)
保木 邦仁 (電気通信大学)
松島 裕康 (東京大学)
松原 仁 (はこだて未来大学)
横山 大作 (明治大学)
美添 一樹 (理化学研究所)
ライエルグリンベルゲン (東京工科大学)

¹ 東京大学
The University of Tokyo

^{a)} tsuruoka@logos.ic.i.u-tokyo.ac.jp