

# 第6回ゲームプログラミングワークショップ報告

松原 仁（公立はこだて未来大学）

2001年10月26日から28日まで箱根仙石原セミナーハウスにて2泊3日のスケジュールで6回目のゲームプログラミングワークショップが開催された。この会議はゲームに関する研究を促進する目的で1994年にはじまったものである。当時はゲームの研究を発表する場が存在しなかったため、コンピュータ将棋協会（CSA）と日本コンピュータ囲碁協会（JCGA）の共催で年に1回の割合で開催していた。このワークショップ自体はゲーム研究の裾野を広げるための場であるが、高みを目指すための場も必要ということになって、1998年から隔年で Computers and Games という国際会議も開催するようになった。ワークショップのメンバーが中心となって1999年には情報処理学会にゲーム情報学研究会が発足した。その後はこの研究会の主催となっている。CSA とコンピュータ囲碁フォーラム（CGF）は共催という位置付けである。日本で Computers and Games が開催された1998年と2000年はワークショップが開催されなかったため、今回は6回目である。参加者は約70名であった。実行委員長は筆者が、プログラム委員長は飯田弘之氏（静岡大学）がそれぞれ勤めた。CSA と CGF が共催になっていることからわかるように、日本におけるゲームの研究発表会であることもあってテーマは囲碁と将棋がずっと中心になってきた。

今回の招待講演はコンピュータ囲碁をテーマにすることになって、アメリカのノースカロライナ大学の Ken Chen 氏に Knowledge and search in computer Go と題した講演をしていただいた。彼は国際的なコンピュータ囲碁大会の常連である Go Intellect の開発者であり、Go Intellect がどのような考え方で作られているかについての説明があった。口頭発表が18件でポスター発表が13件行なわれた。コンピュータ囲碁に関する発表は、

- 木戸間周平，前田典男，中村克彦（東京電機大学）：数値的な特徴にもとづく囲碁局面の解析
- L.Xin, 岡谷郁子，前川仁，B.H.Far（埼玉大学）：囲碁棋譜データからの着手候補の自動生成の修正と評価
- 田島守彦，実近憲昭，有坂幸夫（産業技術総合研究所）：囲碁序盤における局面評価法の評価
- 阿部能明，小谷善行（東京農工大）：囲碁における決定木を使った着手の価値の学習

の4件であった。他には将棋，TVゲーム，ブリッジ，サッカー（ロボカップ）などの発表があった。これまで通りに活発な質疑が行なわれた。初日の夜の懇親会の後には学生による小さなコンピュータ将棋大会が開催された（来年以降一定数の参加者がいれば小さなコンピュータ囲碁大会を開くことも十分に可能である）。

論文集は（第1回を除く）過去のものも含めて5,000円（送料込み）で販売しているので、希望の方は筆者 matsubar@fun.ac.jp まで連絡されたい。2002年は Computers and Games の国際会議がある年だが、日本ではなくカナダのエドモントンで開催されるので、秋に（日本で）第7回のワークショップが開催されることになっている。ワークショップに発表ないしは参加を希望される方は同じく筆者までご連絡いただきたい。コンピュータ囲碁は重要なテーマであり、次回も多くの発表がなされることを期待している。