

IPSJ/IEEE-Computer Society Young Computer Researcher Award 受賞

国際文化学部 重定 如彦

1. 受賞の概要

本 Award は、IPSJ（情報処理学会）及び IEEE が、情報学の分野において、研究発表や論文、プログラミングなどの顕著な成果を上げ、今後も発展、成果が期待される若手研究者に対する表彰であり、Outstanding Achievements on International AI Programming Contest “SamurAI Coding” という名目で受賞した（詳細は下記の URL を参照）。

https://www.ipsj.or.jp/release/IEEE-CS_Award2018.html

具体的には、若い世代から将来第一線の研究者や開発者になりうる、また世界市場を舞台に活躍できる人材を育てることを目的として、2012 年度から情報処理学会が開催している、ゲームをテーマにしたプログラミングスキルを競う国際 AI プログラミングコンテストにおいて、2015 年度の準優勝、2016 年度の優勝の成績が評価されて受賞した。これらについては 2015 年度及び 2016 年度の法政大学の研究・教育活動に対する受賞・表彰者祝賀会において提出した下記の資料を参照されたい。

http://www.hosei.ac.jp/documents/koho/photo/2016/1025/161025_05.pdf

http://www.hosei.ac.jp/documents/koho/photo/2017/0802/170802_07.pdf

2. 公表済の成果物

今回の受賞に関する研究の成果などがインターネット上に公開されている。いずれも無料で閲覧できるので、興味のある方は参照していただけると幸いです。

- 2016 年度のコンテストにおいて優勝した際に得られた知見をまとめて論文にしたものが日本ソフトウェア科学会にて採用された（下記の URL からダウンロード可）。

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jssst/36/1/36_119/article-char/ja

- Samurai Coding などのコンテストで提出した AI のソースコード

<https://github.com/ysgeso>

3. 関連するその後の成果

本 Award の受賞後における、関連する活動としては以下の成果が上がっている。

- 筆者のゼミ生が 2018 年度の SamurAI Coding に出場し、準優勝の成績を収めた。

<https://samuraicoding.info/index-jp.html>

- 2019 年 5 月に開催された日本の民間企業が開催したプログラミング AI コンテスト Code VS Reborn (<https://codevs.jp/>) において、筆者は予選を 4 位で通過し、決勝戦においては 4 位入賞¹（準々決勝敗退）の成績を収めた。こちらのソースコード及び、簡単な解説についても <https://github.com/ysgeso> にアップロード済である。

引き続き、研究を進め、成果を発表して行きたい。

¹ 一般的に準々決勝敗退は 5 位であるが、表彰状には 4 位と記載されいたのでそれに倣った。