

教員の総合業績(基礎資料)調査 氏名 (松原仁)

1 研究業績

1) 著書・論文・学会発表・作品など(平成12-17年度に限る)

例:(欧文の場合は、原文 **alphabet** で記入してください)

#全著者あるいは作者名(自己にアンダーライン、単著の場合はアンダーライン不要)

&著書、学術論文又は作品の名称

\$発行所(総頁数)、発表雑誌又は発表学会(号・巻・pp・年月)、展覧会(場所・期間)などの名称

さらに、特別講演・シンポジウム(招待講演)・一般講演など(地方支部会・全国大会・国際会議)の別

註:学会・展覧会など、専門分野以外の人に分りにくい場合は、できるだけその社会的位置づけ、歴史、規模などの簡潔な説明を付してください

著書

松原仁編著:コンピュータ将棋の進歩3, 共立出版, 122p,2000

松原仁, 竹内郁雄, 沼田寛:ロボットの情報学, NTT出版, 158p,2001

松原仁編著:コンピュータ将棋の進歩4, 共立出版, 149p,2003

松原仁監修:わくわくロボットワールド, 集英社, 159p,2003

土屋俊, 中島秀之, 中川裕志, 橋田浩一, 松原仁, 大澤幸生, 高間康史編著:AI事典第2版, 共立出版, 523p,2003

松原仁編著:コンピュータ将棋の進歩5, 共立出版, 178p,2005

論文

保江邦夫, 石川幹人, 松原仁:量子論と心, 人工知能学会誌, vol.14,no.3,pp.413-424,2000

松原仁, 田所諭, 北野宏明, 竹内郁雄, 高橋友一, 神成淳司, 野田五十樹:ロボカップレスキュープロジェクト-マルチエージェントシステム研究の大規模災害救助への応用を目指して, コンピュータソフトウェア, vol.17,no.5,pp.18-26,2000

松原仁:勝つだけがすべてではない, 人工知能学会誌,vol.16,no.1,pp.90-92,2001

Reijer Grimbergen, Hitoshi Matsubara: Plausible move generation in two-player complete information game using static evaluation, 人工知能学会論文誌, vol.16, vol.1,pp.55-62, 2001

松原仁, 滝沢武信:コンピュータ将棋はどのようにしてアマ4段まで強くなったか, 人工知能学会誌, vol.16,no.3, pp.379-384, 2001

松原仁, 浅田稔, 北野宏明:ロボカップの歴史と2002年への展望, 日本ロボット学会誌, vol.20,no.1, pp.2-6, 2002

松原仁, 田中久美子, Ian Frank, 田所諭:大規模災害救助シミュレータを対象としたリアルタイム実況の自動生成, 人工知能学会論文誌, vol.17, no.2, pp.177-180, 2002.

伊藤毅志, 松原仁, Reijer Grimbergen : 将棋の認知科学的研究 (1) -記憶問題からの考察-, 情報処理学会論文誌, pp.2998-3011, 2002

松原仁 : 人工知能から見た鉄腕アトム, 人工知能学会誌, vol.18,no.2, pp.159-162, 2003

松原仁 : ゲームのプログラムについて, 計測自動制御学会誌, vol.42, pp.512-515, 2003

松原仁 : いつも学習し続けるシステムを目指して, 人工知能学会誌, vol.18,no.5, pp.564-567, 2003

飯田弘之, 松原仁 : ゲーム情報学の動向, 情報処理学会誌, vol.44,no.9, pp.895-899, 2003

松原仁 : 人工知能・知能ロボットと SF, 計測自動制御学会誌, vol.43,no.1, pp.24-28, 2003

松原仁 : プロ棋士の目, 日本心理学会心理学ワールド, pp. 24-25, 2004

伊藤毅志, 松原仁, ライエル グリンベルゲン : 将棋の認知科学的研究 (2) 一次の一手実験からの考察, 情報処理学会論文誌 Vol. 45 No. 5 別刷, pp. 1481-1492, 2004

橋田浩一, 松原仁, 小橋康章 : 「認知科学オントロジー」の展望, 認知科学 Vol. 12 No. 1, pp. 32-37, 2005

棟方渚, 吉田直史, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁 : 生体信号を利用したゲームにおけるバイオフィードバックの効果, インタラクシオン 2005 論文集, 2005

松原仁 : エンタテインメントコンピューティングの過去・現在・未来, 日本知能情報ファジィ学会誌 Vol. 17. No. 2, pp. 146-149, 2005

棟方渚, 吉田直史, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁 : 生体信号を利用したゲームにおけるバイオフィードバックの効果, 日本知能情報ファジィ学会誌 Vol. 17. No. 2, pp. 243-249, 2005

松原仁 : コンピュータ将棋はどのようにしてアマ 5 段まで強くなったか, 情報処理学会論文誌 46 巻 7 号, pp. 814-816, 2005

松原仁 : ロボット一家庭で人間と共に生きる-, コンサルタンツ北海道第 106 号, pp. 9-12, 2005

Takeshi Ito, Hitoshi Matsubara and Reijer grimbergen: Chunking in Shogi: new findings, Advances in computer games 11, pp.140-153, 2005

畑雅之, 松原仁 : 防災情報の平非両用運用と伝達経路拡大方式—携帯情報機器利用による防災情報配信システム開発—, 計測自動制御学会論文誌, pp.974-980, 2005

久保長徳, 森下卓哉, 下羅弘樹, 河原林友美, 小高知宏, 小倉久和, Ian Frank, 田中久美子, 田所諭, 松原仁 : Rescue MIKE: 災害シミュレーション実況システム version 0 の設計と実装, 人工知能学会論文誌, vol.21.no.4, pp.388-394, 2006

小松孝徳, 鈴木昭二, 鈴木恵二, 松原仁, 小野哲雄, 坂本大介, 佐藤崇正, 内本友洋, 岡田孟, 北野勇, 棟方渚, 佐藤智則, 高橋和之, 本間正人, 長田純一, 畑雅之, 乾英雄 : 非ロボット技術者のための直感的ロボットオーサリングシステムの提案, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, vol.11.no.2, pp213-224, 2006

棟方渚, 吉田直史, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁 : モーションメディアコンテンツを利用したバイオフィードバックデザイン, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, vol.11.no.2, pp275-282, 2006

学会発表(一般)

Ian Frank, Kumiko Tanaka-Ishii, Hitoshi Matsubara, Eiichi Osawa: Walkie-Talkie MIKE, ProboCup International Symposium 2001

Takeshi Ito, Hitoshi Matsubara, Reijer Grimbergen: The use of memory and causal chunking in the game of Shogi, Proc. Of the third international conference on cognitive science, pp.134-140, 2001

Naohiro Matsunami, Kumiko tanaka-Ishii, Ian Frank and Hitoshi Matubara: Lego mindstorms cheerleading robots, pp.199-206, Entertainment Computing Technologies and Applications, Kluwer Academic Publishing, 2003

伊藤毅志, 松原仁, Reijer Grimbergen: Human perception of Shogi positions: preliminary results, 情報処理学会第4回ゲーム情報学研究会, 2000

松原仁: コンピュータ将棋の次の一手問題による評価(その2), 情報処理学会第5回ゲーム情報学研究会, 2001

伊藤毅志, 松原仁, Reijer Grimbergen: 空間的チャンクから因果的チャンクへ, 第6回ゲームプログラミングワークショップ, 2001

松原仁: コンピュータ将棋の次の一手問題による評価(その3), 情報処理学会第7回ゲーム情報学研究会, 2002年

伊藤毅志, 松原仁: 棋力の違いによる将棋対局者の認知過程, 日本認知科学会第17回全国大会, 2000

伊藤毅志, 松原仁, Reijer Grimbergen: 棋力の違いによる将棋プレイヤーの認知過程の比較, 日本認知科学会第18回全国大会, 2001

松原仁, 田中久美子, Ian Frank, 田所諭: Walkie-Talkie MIKE, 人工知能学会第15回全国大会, 2001

松原仁, 田中久美子, Ian Frank, 田所諭: 災害救助シミュレータのリアルタイム実況システム, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門学術講演会SI2001, 2001

鎌田真人, 下館実之, 松原仁: 棋力認定問題によるコンピュータ囲碁の評価(その1), 情報処理学会ゲーム情報学研究会, GI-10, 2003

伊藤毅志, 松原仁: 将棋トッププロ棋士の認知過程の比較, 情報処理学会第8回ゲームプログラミングワークショップ, p.33-38, 2003

櫻沢繁, 吉田直史, 棟方渚, 松原仁: 自分自身との対戦: 生体信号を利用したゲーム, 第11回インタラクティブシステムとソフトウェアに関するワークショップ, pp.1-4, 2003

中條明彦, 松原仁他: 生体信号を利用したゲーム, インタラクション 2004, pp.179-180, 2003

吉田直史, 櫻沢繁, 棟方渚, 松原仁: 生体信号を利用したゲームのエンタテインメント性, 情報処理学会ゲーム情報学研究会, GI-11, 2003

松波直宏, 田中久美子, イアンフランク, 松原仁: サッカー実況ロボットシステム, 情報処理学会第1回エンタテインメントコンピューティングワークショップ, pp.7-12, 2003

伊藤毅志, 松原仁 : 相手モデルが将棋対局中の思考に与える影響, 日本認知科学会第20回大会, pp.112-113, 2003

棟方渚, 吉田直史, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁 : FIT(情報科学技術フォーラム)2003, pp.281-282, 2003

畑雅之, 加藤寛子, 吉田宗太郎, 松原仁 : 端末携帯を用いた防災・避難指示における有効指示行為の特定と「防災指示行為ガイド」の提案, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会, pp.64, 2003

Shigeru Sakurazawa, Naofumi Yoshida, Nagisa Munekata, Yasuo Tsukahara, and Hitoshi Matsubara : Entertainment Feature of a Game Using Skin Conductance Response, ACM SIGCHI ACE 2004 Singapore, pp.181-186, 2004

Hitoshi Matsubara : Robo Cup: Robot Soccer World Cup Banquet Speaker, Entertainment Computing ICEC, pp.16, 2004

Shigeru Sakurazawa, Nagisa Munekata, Naofumi Yoshida, Yasuo Tsukahara and Hitoshi Matsubara : Entertainment Feature of a Computer Game Using a Biological Signal to Realize a Battle with Oneself, Entertainment Computing ICEC 2004, pp.345-350, 2004

Masayuki Hata, Hitoshi Matsubara : Electronic mentor “E-Buddy” for mental support system of the emergency, Virtual System and Multi Media, pp.1190-1193, 2004

松尾豊, 石黒周, 松原仁, 橋田浩一, 中島秀之 : 効果的な共同研究を支援するためのWebからの研究者ネットワーク抽出, 情報学シンポジウム, pp.91-97, 2005

鎌田真人, 松坂昇子, 松原仁 : 棋力認定問題によるコンピュータ囲碁の評価 (その2), 情報処理学会研究報告, pp.35-42, 2005

畑雅之, 松原仁 : 自助型防災支援システムにおける携帯端末の応用提案, 人工知能学会第18回全国大会, 2G2-05, 2004

伊藤毅志, 松原仁 : 羽生善治氏に見る超熟達者の思考と学習, 日本認知科学会第21回全国大会, pp.90-91, 2004

中條明彦, 柳原圭輔, 長澤卓也, 西大輔, 佐藤匠, 成田裕志, 藤川明子, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁 : 生体信号を利用したゲーム, エンターテインメントコンピューティング2004, pp.31-34, 2004

伊藤毅志, 松原仁 : 発話に見る将棋エキスパートの思考, エンターテインメントコンピューティング2004, pp.144-148, 2004

本間正人, 畑雅之, 松原仁 : 子ども向けロボット製作教室の考察とその可能性, 日本こども学会学術集会, pp.14, 2004

松原 仁 : 札幌ITカロッツェリアの創生, 日本機械学会2004年度年次大会, pp.285-286, 2004

中條明彦, 柳原圭輔, 長澤卓也, 西大輔, 佐藤匠, 成田裕志, 藤川明子, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁 : 生体信号を利用したゲーム, 日本機械学会2004年度年次大会, pp.295-296, 2004

松尾豊, 浅田洋平, 森純一郎, 石黒周, 松原仁, 橋田浩一 : Webからの研究者ネットワーク抽出と研

究者検索システム, 研究・技術計画学会, pp. 357-360, 2004

畑雅之, 松原仁 : 災害発生時における電子的情報要求動態の一考察, 日本災害情報学会, pp. 51-56, 2004

松尾豊, 浅田洋平, 石黒周, 松原仁, 橋田浩一 : Webからのロボット研究者のネットワークの抽出, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会SI2004, pp. 127, 2004

畑雅之, 松原仁 : 自助型防災のための携帯端末応用と平非両用利用の得失の考察—自助型防災ブラウザの試作, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会SI2004, pp. 151, 2004

松原 仁 : エンターテイメントコンピューティング, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会 SI2004, pp. 286, 2004

Takeshi Ito, Hitoshi Matsubara, Reijer Grimbergen, : A cognitive Science Approach to Shogi Playing Processes- Some results on Next Move Test Experiments, 11th Advances in Computer Games Conference, 2005

星野准一, 松原仁, 関口大陸, 馬場哲治 : エンタテインメントコンピューティングの現状と展望, 情報処理学会研究報告 2005-EC-1, pp. 1-2, 2005

パネラー : 佐藤友哉, 橋本周司, 松原仁 コーディネーター : 柳 英克 : シンポジウム「環境・自然メディア・芸術」, 環境芸術学会第6回大会, pp. 12-13, 2005

Komatsu, T., Suzuki, S., Suzuki, K., Ono, T., Matsubara, H., Uchimoto, T., Okada, H., Kitano, I., Sakamoto, D., Sato, T., Honma, M., Sato, T., Osada, J., Hata., M and Inui, H. : Reconfigurable robot with intuitive authoring system— “Dress-Up Robot” —, 第36回国際シンポジウム (I S R 2005), 2005

吉田直史, 櫻沢繁, 松原仁 : 部屋型コンテンツの製作を支援するシステム開発, 情報処理学会研究報告 2005-EC-2, pp. 47-pp. 54, 2005

畑雅之, 竹内祥, 松原仁 : 小型携帯情報端末を用いた広域型情報配信システムの観光・防災への応用提案, 情報処理学会研究報告 2006-MBL-36, 2006-UBI-10, pp. 393-395, 2006

鎌田真人, 伊藤卓, 松原仁 : 棋力認定問題によるコンピュータ囲碁の評価 (その3), 情報処理学会研究報告 2006-GI-15, pp. 9-16, 2006

伊藤毅志, 斎藤大, 高橋克吉, 村松正和, 松原仁 : 囲碁と将棋の思考過程の違い~視線データと発話データの比較から~, 情報処理学会研究報告 2006-GI-15, pp. 17-24, 2006

斎藤弓子, 畑雅之, 松原仁 : タクシードライバーのカーナビ利用・その調査と分析, ケータイ・カーナビの利用性と人間工学, pp. 63-68, 2006

松原仁 : 思考ゲーム研究の現在と未来, 第51回人工知能セミナー人工知能とメディア・ゲーム・教育, pp. 51-68, 2006

松原仁, 深瀬朋子, 武藤篤 : 函館観光クレーム集の作成とその分析, 観光情報学会第2回全国大会, pp. 12, 2005

松尾豊, 石田啓介, 森純一郎, 友部博教, 石黒周, 松原仁 : 研究者ネットワーク抽出検索システ

ム, 人工知能学会全国大会 (第 19 回, 1A3-05, 2005

松原仁: ロボカップと地方自治体一何のためにロボカップを開くかー, 人工知能学会全国大会 (第 19 回, 2E3-04, 2005

松原仁, 竹内祥: 災害救助支援システムの研究課題, 人工知能学会全国大会 (第 19 回), 3B1-01, 2005

畑雅之, 松原仁: 既存携行型小型情報機器の個人防災情報管理への応用, 人工知能学会全国大会 (第 19 回, 3B1-08, 人工知能学会全国大会 (第 19 回, 2005

本間正人, 畑雅之, 松原仁: 学習の動機付けを目的としたロボットラーニングシステムの提案, 第 2 回日本子ども学会学術集会, 2005

坂本大介, 長田純一, ぜんじろう, 宮内見, 佐藤崇正, 内本友洋, 北野勇, 岡田孟, 本間正人, 小松孝徳, 鈴木昭二, 鈴木恵二, 小野哲雄, 松原仁, 畑雅之, 乾英男: Robot Musical: ロボットの振る舞いの実装に関するデザイン手法, エンターテインメントコンピューティング 2005, p. 37-pp42, 2005

吉田直史, 棟方渚, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁: 心的動揺を表現するSCRを用いたテディーベア型ロボットの開発, エンターテインメントコンピューティング 2005, pp. 139-pp140, 2005

Shigeru Sakurazawa, Keisuke Yanagihara, Yasuo Tsukahara, and Hitoshi Matsubara: Live Feeling on Movement of an Autonomous Robot Using a Biological Signal, Entertainment Computing ICEC 2005, pp. 239-pp. 247, 2005

畑雅之, 鹿野島英渡, 竹内祥, 松原仁: 日常携行型電子機器を利用した平非両方防災情報システムの試作と提案社会浸透性の高い情報システム開発の試み, 日本災害情報学会第 7 回研究発表大会, pp. 181-pp. 186, 2005

佐藤崇正, 坂本大介, 内本友洋, 北野勇, 岡田孟, 本間正人, 小松孝徳, 鈴木昭二, 鈴木恵二, 小野哲雄, 松原仁, 畑雅之, 乾英男: オーサリング可能なシナリオ研究用ロボットのためのパーツコントローラの開発, 第 23 回日本ロボット学会学術講演会, CD-ROM 1124, 2005

吉田直史, 棟方渚, 櫻沢繁, 塚原保夫, 松原仁: モーションメディアを利用したバイオフィードバックデザイン皮膚表面反射を用いたテディーベア型ロボット, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会SI2005, 1D3-4, 2005

畑雅之, 鹿野島英渡, 竹内祥, 田辺拓美, 本間達也, 松原仁: メモリー媒体をタグとして利用した安否確認システムの提案小型携行電子媒体の防災情報への応用, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会SI2005, 2J3-2, 2005

棟方 渚, 吉田 直史, 櫻沢 繁, 塚原 保夫, 松原 仁: モーションメディアを使用したバイオフィードバックデザイン, インタラクション 2006 情報処理学会, [D-418] 184, 2006

松原仁 (パネル討論会司会): 「将棋とコンピュータ」 パネル討論, 情報処理学会 第 68 回全国大会, pp. 20, 2006

Masayuki Hata, Masato Honma, Hitoshi Matsubara, Taku Osanai, Takeshi Osanai: Fusion Education by Humanities and Sciences in the Case of e-Learning and Hands-On,

Edutainment 2006, pp.161-165,2006

Ian Frank, Nobuhisa Sanbou, Katsuaki Terashima, Hitoshi Matsubara: Some Positive Effects of Online Gaming, Advances in Computer Entertainment technology 2006, S40-a121,2006

Nagisa Munekata, Naofumi Yoshida, Shigeru Sakurazawa, Yasuo Tsukahara and Hitoshi Matsubara: Design of Positive Biofeedback Using a Robot's Behaviors as Motion Media, International Conference on Entertainment Computing 2006, pp.340-349, 2006

松原 仁, 馬場 章, 星野准一, 柳田康幸:「オンラインゲームの制作支援と評価」プロジェクト, 第2回デジタルコンテンツシンポジウム, p2-1,2006

柳田康幸, 杉本雅則, 稲見昌彦, 松原 仁: オンラインゲームのための実世界指向インタフェースの検討, 第2回デジタルコンテンツシンポジウム, p2-4,2006

元住充利・三宝宣尚・寺島克明・イアンフランク・松原 仁, 馬場 章: オンラインゲームの社会的効果の予備的実験－信長の野望オンラインを例として－, 第2回デジタルコンテンツシンポジウム, p2-5,2006.

登坂紘介,松原仁: 将棋における棋譜データベースからの棋士の特徴,情報処理学会ゲーム情報学研究会,2006-GI-16,pp.9-16,2006

登坂紘介,松原仁: 将棋における棋譜データベースからの棋士の評価, 第 11 回ゲームプログラミングワークショップ,pp.171-174,2006

高橋克吉,伊藤毅志,村松正和,松原仁: 囲碁知識のモデル構築に向けた認知科学的実験,第 11 回ゲームプログラミングワークショップ, pp.120-127,2006

棟方渚,小松孝徳,櫻沢繁,塚原保夫,松原仁: ユーザーの性格特性が人工物とのインタラクションに与える影響—生体信号の個人差からインタラクションを評価する—, Human-Agent Interaction Symposium2006, IC-2, 2006

五木宏,松原仁: 遺伝アルゴリズムの視覚化を用いたゲームのレベルデザイン効率化技法の開発,情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会, 2007-EC-6, 2007

本間正人, 畑雅之, 松原仁: 英語を使ったロボット製作教室におけるe-ラーニングの役割とその効果, ROBOMECH2006 ロボティクス・メカトロニクス講演会2006, 2006

谷内真未,本田俊介,駒込大輔,土井謙太郎,松原仁,小野哲雄: KISS システムの開発, 観光情報学会第3回全国大会, pp.23, 2006

松原仁,阿部絵梨奈,奈良哲雄: 函館の標識に関する分析, 観光情報学会第3回全国大会,pp.24,2006

鎌田真人,下館実之,松原仁: 9路盤問題によるコンピュータ囲碁の評価(その1), 第5回情報科学技術フォーラム,pp.313-314,2006

棟方渚,吉田直史,小松孝徳,松原仁: 個性をもつ実体を利用したインターフェース“あるくま”, エンタテインメントコンピューティング 2006, pp. 313-314, 2006

棟方渚,吉田直史,小松孝徳,松原仁: モーションメディアコンテンツを利用したぬいぐるみ型インターフェースあるくま, 計測自動制御学会システムインテグレーション部門講演会SI2006, pp.246-247,2006

棟方渚,小松孝徳,松原仁:個性を持つロボットを利用したインターフェース“あるくま”, インタラクション
2007, 2007

2) 学会活動 (役員・会員)、学会の組織運営、学会誌の編集委員など (平成 12-18 年度に限る)

例:

#学会などの名称

&編集委員長又は委員などの別

\$ 任務期間 (年月)

註: 専門分野によっては適宜変更 (例えば、学会を展覧会などと記す)・追加説明を付してください できれば展覧会・学会などについても社会的位置付け、歴史、規模などの簡潔な説明を添えてください

人工知能学会理事 (平成 13 年度、平成 14 年度)

人工知能学会人工知能基礎論研究会幹事 (平成 12 年度, 平成 13 年度)

人工知能学会人工知能基礎論研究会主査 (平成 14 年度、平成 15 年度)

人工知能学会企画委員会副委員長 (平成 13 年度)

人工知能学会企画委員会委員長 (平成 14 年度)

日本認知科学会常任運営委員 (平成 12 年度, 平成 13 年度)

日本認知科学会運営委員 (平成 14 年度、平成 15 年度)

日本認知科学会出版委員会委員長 (平成 12 年度, 平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度)

日本認知科学会編集委員 (平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度)

日本認知科学会全国大会実行委員長(平成 13 年度)

情報処理学会ゲーム情報学研究会幹事 (平成 12 年度)

情報処理学会ゲーム情報学研究会主査 (平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 1

6年度)

情報処理学会ゲーム情報学研究会運営委員 (平成 17 年度、平成 18 年度)

情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会幹事 (平成 17 年度)

情報処理学会エンタテインメントコンピューティング研究会顧問 (平成 18 年度)

情報処理学会論文誌編集委員会ゲームプログラミング特集ゲストエディタ (平成 13 年度)

ロボカップ日本委員会専務理事 (平成 12 年度、平成 13 年度)

ロボカップ日本委員会会長 (平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

ロボカップジャパンオープン 2000 実行委員長 (平成 12 年度、ロボカップの国内大会)

ロボカップジャパンオープン 2001 実行委員長 (平成 13 年度、ロボカップの国内大会)

ロボカップジャパンオープン 2003 実行委員長 (平成 15 年度、ロボカップの国内大会)

ロボカップジャパンオープン 2004 実行委員長 (平成 16 年度、ロボカップの国内大会)

ロボカップジャパンオープン 2006 実行委員長 (平成 17 年度、ロボカップの国内大会)

RoboCup-2005 general chair (平成 17 年度、ロボカップの国際大会)

RoboCup-2002 運営委員長 (平成 14 年度、ロボカップの国際大会)

Computer and Games 2000 実行委員 (平成 12 年度、ゲームの国際会議)

ゲームプログラミングワークショップ実行委員長 (平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度、ゲームの国内会議)

エンタテインメントコンピューティングワークショップ実行委員長 (平成 14 年度、平成 16 年度、情報処理学会)

エンタテインメントコンピューティングワークショップ組織委員長 (平成 17 年度)

コンピュータ将棋協会理事 (平成 12 年度、平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度 コンピュータ将棋の研究者、開発者の組織)

コンピュータ囲碁フォーラム副会長 (平成 12 年度、平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度 コンピュータ囲碁の研究者、開発者の組織)

ACM プログラミングコンテスト審判 (平成 13 年度)

ソフトウェア科学会会員 (平成 12 年度、平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

日本ロボット学会会員 (平成 12 年度、平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

芸術科学会会員 (平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

観光情報学会会員 (平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

観光情報学会理事 (平成 15 年度、平成 16 年度)

観光情報学会副会長 (平成 17 年度、平成 18 年度)

はこだて観光情報学研究会主査 (平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

災害情報学会会員 (平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度、平成 18 年度)

情報処理学会誌ゲストエディタ（平成15年度）

IFIP SIG16.4 (Entertainment Computing) 委員〔平成16年度、平成17年度、平成18年度〕

AAMAS2006 local treasurer（平成17-18年度）

3) 研究費獲得状況（未来大学外からの財源）（科学研究費、財団助成金、委任経理金など）
（平成12-18年度に限る）

例：

#平成12-(13)年度

&財源、たとえば科学研究費補助金

\$ 研究課題名

%代表者、分担者の別、研究課題参加者数、あるいは〇〇研究所との共同研究（相手機関の協同研究者数など）

¥研究経費（例：平成12年度；800千円、平成13年度；500千円）

平成12年度 科学技術振興事業団 さきがけ21 エキスパートの情報処理モデルの構築
単独 11000 千円

IPA

分担者 参加者10名 10000 千円

平成13年度 科学技術振興事業団 さきがけ21 エキスパートの情報処理モデルの構築
単独 3300 千円

科学研究費補助金 基盤B

代表者 参加者5名 4900 千円

平成14年度 科学研究費補助金 基盤B

代表者 参加者5名 2400 千円

科学研究費補助金 萌芽

代表者 参加者1名 1600 千円

文部科学省知的クラスター創成事業 札幌 IT カロツツエリア創成 ムバコン

代表者 参加者12名 66000 千円

中山隼雄財団 代表者 参加者1名 800 千円

平成15年度 科学研究費補助金 萌芽

代表者 参加者1名 1200 千円

文部科学省知的クラスター創成事業 札幌 IT カロツツエリア創成 ムバコン

代表者 参加者12名 40000 千円

大川財団 代表者 参加者1名 1000 千円

平成16年度 科学研究費補助金 萌芽

	代表者 参加者 1 名 1000 千円		
	文部科学省知的クラスター創成事業	札幌 IT カロツツエリア創成	ムパソコン
	代表者 参加者 12 名 30000 千円		
	NEDO プロトタイプロボットプロジェクト	代表者 参加者 5 名	6000 千円
平成 17 年度	文部科学省知的クラスター創成事業	札幌 IT カロツツエリア創成	ムパソコン
	代表者 参加者 6 名 25000 千円		
	科学技術振興事業団 CREST	オンラインゲームの制作支援と評価	代表者 参加者 約 10 名 12000 千円
	NEDO プロトタイプロボットプロジェクト	代表者 参加者 5 名	20000 千円
平成 18 年度	文部科学省知的クラスター創成事業	札幌 IT カロツツエリア創成	ムパソコン
	代表者 参加者 6 名 20000 千円		
	科学技術振興事業団 CREST	オンラインゲームの制作支援と評価	代表者 参加者 約 10 名 20000 千円

4) その他（特許、内地研究（学内共同研究は除外）および在外研究歴と成果など特記すべきこと。本項目は平成 12、13、14,15,16,17 年度に限定しない。）

独立行政法人産業技術総合研究所サイバーアシスト研究センターのコンソーシアム会員として 社会基盤の共同研究(平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度)
電気通信大学伊藤毅志氏および山形大学 Reijer Grimbergen 氏と将棋の共同研究(平成 12 年度、平成 13 年度、平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度)
ロボカップレスキュー技術委員会（約 30 名）での共同研究(平成 12 年度、平成 13 年度)
通産省工業技術院電子技術総合研究所 COE 特別研究員（平成 12 年度）
文部科学省大規模大災害特別プロジェクトの研究メンバー（平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度）
独立行政法人産業技術総合研究所サイバーアシスト研究センター 非常勤研究員〔平成 16 年度、平成 17 年度〕

2 教育業績

1) 教育負担の実態（複数教員で担当する科目の場合は、貴方の分担分のみ）本項目は時間割に含まれた教科（補講・補習など教室で行なったものは含む）を調査の対象としております。従って、〇〇研究会、〇〇同好会など、各教員室他で行なったものは、対象外とします。試験やレポートなどの採点時間も除外します。

例：

#科目名（講義・演習・実習・補講の別）、単位数・必修/選択の別、担当教員数（単独の場合は不要）

&実施期間（平成12年度前期、あるいは平成13年10-11月）、実施コマ数（休講しても補講で補えば算定する）、

補講をしなかった休講回数（例：実施13コマ、休講2コマ）

\$実働時間数（全て、実時間合計(推定)値をお願いします）、演習などは一コマ1.5時間を超えていると思われるので、そのような場合は、たとえば一コマ2.2時間などと算定してください（例：実働22.5時間）

%受講登録学生数（例：45名）、平均的出席者数（例：38名；初めは40名、終りは25名など）、単位認定（合格）者数

註：本項目はできるだけ正確にお願いしたいですが、概数でも結構です 記述がない場合は0と判断します

#情報と数学 2単位 必修 &平成12年度前期 実施14コマ、休講1コマ \$実働 25時間 %85名 平均75名 単位認定75名 (概数)
#情報数学 2単位 必修 &平成17年度後期 実施14コマ、休講1コマ \$実働 24時間 %90名 平均85名 単位認定 75名 (概数)
#情報アーキテクチャ入門 2単位 必修 &平成12年度後期 実施14コマ、休講1コマ \$実働 24時間 %85名 平均75名 単位認定75名 (概数)
#人工知能 I 2単位 x 2 必修ならびに選択 &平成13年度前期 実施13コマ 休講2コマ \$実働23時間 x 2 %必修 85名 平均80名 単位認定80名 選択 50名 平均35名 単位認定35名 &平成14年度前期 実施14コマ 休講1コマ \$実働 23時間 x 2 %必修 85名 平均80名 単位認定80名 選択 50名 平均35名 単位認定35名 &平成15年度前期 実施14コマ、休講1コマ \$実働 23時間 x 2 %必修 85名 平均80名 単位認定65名 選択 70名 平均50名 単位認定35名 (概数) &平成16年度前期 実施14コマ、休講1コマ \$実働 23時間 x 2 %必修 85名 平均80名 単位認定65名 選択 70名 平均50名 単位認定30名 (概数) &平成17年度前期 実施14 コマ、休講1コマ \$実働 23時間 x 2 %必修 85名 平均80名 単位認定65名 選 択 70名 平均50名 単位認定35名 (概数) &平成18年度前期 実施14コマ \$実 働 23時間 %必修 平均85名 単位認定 70名 (概数)
#情報アーキテクチャ入門 2単位 x 2 必修 &平成13年度後期 実施13コマ 休講2 コマ \$実働 20時間 x 2 %85名 x 2 平均75名 単位認定 75
#形式言語とオートマトン 2単位 選択 &平成14年度後期 実施14コマ 休講1コマ \$実働 23時間 %50名 平均40名 単位認定 40名 &平成15年度後期 実施14コマ 休講1コ マ \$実働 23時間 %70名 平均60名 単位認定 50名 &平成16年度後期 実 施14コマ 休講1コマ \$実働 23時間 %70名 平均65名 単位認定 55名 &平 成18年前期 実施14コマ \$実働 23時間 %70名 平均60名 単位認定 55名
#自然言語処理 2単位 選択 &平成14年度前期 実施14コマ 休講1コマ \$実働 23時間 %60名 平均50名 単位認定 40名 &平成15年度前期 実施14コマ 休講1コマ \$実 働 23時間 %60名 平均50名 単位認定40名 &平成16年度前期 実施14コマ

休講1コマ \$実働23時間 %60名 平均50名 単位認定45名 &平成17年度前期
実施14コマ 休講1コマ \$実働23時間 %60名 平均50名 単位認定40名 &平成
18年度前期 実施14コマ 実働23時間 %50名 平均40名 単位認定35名 (概
数)

2) 成績評価方法 (その方法を具体的に記載・学生(社会)が納得するような具体的説明。)
また、複数の教員で担当する科目の場合は、取りまとめの方法についても記述してください。

情報と数学—期末試験の成績を中心に、毎回の小テストの成績を加算(8対2)

情報数学—同上

情報アーキテクチャ入門—期末試験の成績を中心に、毎回の小テストの成績を加算(8対2)

人工知能—期末試験4 中間試験4 日常点2

自然言語処理—中間試験3、レポート3、期末試験4

形式言語とオートマトン—レポート2、試験8

3) 講義方法など改善への努力(FD関連の講演会などの聴講回数、教育内容とそれらの効果につ
いて貴方が行われた事柄・目標を具体的に記述して下さい)。

FD関連の講演会聴講回数 2回

人工知能については具体的な例題を数多く白板で解いて理解を深められるようにしている。毎
回小テストを実施して理解度をチェックしている。最先端の研究の話を盛り込んで学生が興味
を持つようにしている。

形式言語とオートマトンについては、話が抽象的になりがちなので、できるだけ具体的な例を
数多く出すようにしている。

自然言語処理については、具体的な翻訳システムを使ってみせるなどして、学生に興味を持っ
てもらおうように努めている。

4) その他(上記以外に特記すべきことがありましたら、簡潔かつ具体的に、箇条書きなどで記
述してください。特に、貴方が作られたシラバスと現在教務委員会で検討されている(コース別)
講義内容・目標、あるいは JABEE などとの関連、並びに貴方が担当されている科目の位置付け
などについてご意見があれば記して下さい。また、本学は教員の専門分野が多岐にわたっている
ため、相互理解を目的としたコース特有の問題点や、皆さんの教育に対する抱負などを記述して
戴いても結構です。)

非常勤

筑波大学非常勤講師(平成12年度)

千葉大学非常勤講師(平成13年度)

北海道大学非常勤講師(平成13年度)

広島市立大学非常勤講師(平成13年度)

電気通信大学非常勤講師（平成 14 年度、平成 15 年度、平成 16 年度、平成 17 年度）

3 大学の管理運営

各種委員会（委員長・委員、クラス担任、学習指導・生活指導、クラブ活動の顧問等の実績（具体的に記述してください、できれば実働延べ時間数など）、その他。

情報システム委員会委員長（平成 12 年、平成 13 年）実働延べ時間数 2 年間合計 約 800 時間

自己評価委員会委員

就職委員

クラス担任

クラブ活動顧問 バスケット部、バレー部、アカペラサークル、将棋部他

入試 AO 推薦委員会

KKR 委員会（平成 18 年後期から委員長）

4 その他

資格（技術士など）、地域への貢献（地域自治体審議会、委員会等の役員、委員。地域との共同研究・技術相談。公開講座・出前授業・市民向け講演）あるいは提言・御意見など

高校出張講義（稜北高校、茅部南高校、札幌北高校）

異業種交流ひょうたんへの参加

クリスマスワークショップ小学生担当講師

北海道異業種交流会にて講演

高校生の数学受験誌「大学への数学」への寄稿

北海道新聞夕刊「魚眼図」への寄稿

はこだて観光情報学研究会の運営

ロボカップジュニアで小学生向きのロボット教室の実施

代々木ゼミ、ベネッセコーポレーションなど受験生向け冊子でのインタビュー

函館市観光アドバイザー

クロスロードミーティングへの協力（委員長）

メサイヤコンサートへの協力（委員長）

広報関係

北海道新聞、函館新聞、朝日新聞、産経新聞、毎日新聞、読売新聞、NHK、文化放送（ラジオ）、サイエンスチャンネル（ケーブルテレビ）、TV 愛知、週刊文春、b k 1（オンライン書店）、イミダス（集英社）