

人工知能学会誌

Vol. 23 No. 1 (2008年1月)

目次

特集：「テキストの自動評価」

特集「テキストの自動評価」にあたって	奥村 学	1
機械翻訳の研究・開発における翻訳自動評価技術とその応用	安田 圭志・隅田 英一郎	2
テキスト要約の自動評価	難波 英嗣・平尾 努	10
小論文およびエッセイの自動評価採点における研究動向	石岡 恒憲	17
テキスト処理による推敲支援情報の抽出	菅沼 明・牛島 和夫	25
対話の視点から捉えた書くときの推敲過程	丸野 俊一	33

特集：「ゲーム AI」

特集「ゲーム AI」の企画にあたって	星野 准一	43
デジタルゲームにおける人工知能技術の応用	三宅 陽一郎	44
表現技術としてのゲーム AI	星野 准一	52
ビデオゲームのキャラクターの動作生成	長谷川 晶一	56
ゲームキャラクターのための行動制御技術	中野 敦・星野 准一	62
オンラインゲーム運営補助のためのツール	副田 俊介・松原 仁	68
ゲーム開発関連研究と人工知能学会	常盤 拓司	74
シリアスゲーム	白鳥 和人・星野 准一	79

シリーズ特集：「世界の AI, 日本の AI」〔第 9 回〕

デンマークでの研究生活と考察	安岡 美佳	85
----------------------	-------	----

解 説

推薦システムのアルゴリズム (2)	神嶌 敏弘	89
-------------------------	-------	----

連載チュートリアル：「多人数インタラクションの分析手法」〔第 3 回〕

チュートリアル「多人数インタラクションの分析手法」第 3 回で取り上げる問題	坊農 真弓・高梨 克也	104
音声言語コミュニケーション研究のための分析単位 — インタネーション単位 (IU) —	岩崎 勝一	105
音声言語コミュニケーション研究のための分析単位 — ToBI —	菊池 英明	113

レクチャーシリーズ：「知能コンピューティングとその周辺」〔第 6 回〕

パターンコンピューティング — カーネル学習法と汎化性 —	栗田 多喜夫・西田 健次	119
--	--------------	-----

特集：「人工知能分野における博士論文」

博士論文に見る研究テーマの動向	富浦 洋一	129
基礎・理論		130
学習と発見		130
知識情報インフラストラクチャ		131
Web インテリジェンス		133
エージェント・分散人工知能		135
創発システム		135
自然言語		136
ヒューマンインタフェース・知的学習支援システム		138
マルチメディア		139
AI 応用		140

論 文

アブストラクト J-stage (http://www.jstage.jst.go.jp/browse/tjsai/_vols/-char/ja) 人工知能学会論文誌 Vol. 23, No. 1 に掲載		141
---	--	-----

学生フォーラム

「自分の「根っこ」を大切に」山西健司氏		146
---------------------------	--	-----

会 議 報 告		149
---------------	--	-----

文 献 紹 介		151
---------------	--	-----

カ レ ン ダ ー		153
-----------------	--	-----

会 告		1 ~ 10
-----------	--	--------