

知能と情報（日本知能情報フuzzy学会誌）

Vol.26, No.5（2014年10月）

目次

巻頭言

画像認識の過去と未来：ディープラーニングが転機となる人工知能への再挑戦
..... 岡谷 貴之 1 (179)

特集：「コンピュータ将棋」

「コンピュータ将棋」特集にあたって 瀧澤 武信 2 (180)

解 説

コンピュータ将棋の来た道 小谷 善行 3 (181)

電王戦の豊島七段-YSS戦について 山下 宏 9 (187)

長時間の対局から考察するコンピュータ将棋

—電王戦リベンジマッチ激闘23時間を振り返って— 竹内 章 14 (192)

Aperyの技術，世界コンピュータ将棋選手権におけるパフォーマンス解説

..... 平岡 拓也 22 (200)

人間側から見るコンピュータ将棋の強さ 篠田 正人 26 (204)

コラム

学会設立の頃 馬野 元秀 34 (212)

理事会だより 36 (214)

書 評

コンピュータ将棋協会（監修） 瀧澤 武信，松原 仁，小谷 善行，鶴岡 慶雅，山下 宏，

金子 知適，保木 邦仁，伊藤 毅志，竹内 章，篠田 正人，古作 登，橋本 剛（共著）：

「人間に勝つコンピュータ将棋の作り方」 金川 秀也 37 (215)

用語解説

Bonanza 式学習法 保木 邦仁 38 (216)

枝刈り法 (Pruning Methods) 保木 邦仁 38 (216)

会 告 39 (217)

論文概要 46 (224)

学会から 49 (227)

編集後記 50 (228)