

## 令和3年度 第5回企画委員会議事録

開催日時：令和4年2月7日(月)16:00~17:00

場 所：Zoom ミーティングオンライン会議

参 加 者：小野隆夫、吉本光希、竹内龍二、高田文子、加藤 隆、  
宮嶋健人、若松秀永、今井正治、和田壽郎（敬称略）

### 議 題

1. 今年度第4四半期事業の予定について下記のとおり確認した。
  - ・企画委員会  
第6回企画委員会 令和4年3月7日(月)16:00~17:00
  - ・技術委員会  
第4回技術委員会 令和4年2月9日(水)17:00~17:50
  - ・経営委員会  
第4回経営委員会 令和4年2月17日(木)16:00~16:40  
第2回経営研究会 令和4年2月17日(木)17:00~18:00
  - ・理事会  
令和3年度第3回理事会 令和4年3月下旬 予定
2. 新年度事業計画及び予算策定について  
各委員会において策定し、次回企画委員会に提示の上、協議し決定することが了承された。
3. 消費税のインボイス制度に関する説明会・研修会への講師派遣について  
  
別紙のとおり経済産業省情報技術利用促進課よりの提案があり、今後は経営委員会の経営研究会事業のテーマとして講師派遣申請を行うことが了承された。
4. 今井正治委員より今後のセミナー等の講師招請について提案があり、以下の候補者を11月ANIA京都大会の講演者もしくは新春セミナーの講演者として推薦したいとの要請があり今後前向に検討することが了承された。

#### ・三宅 陽一郎（みやけ よういちろう）

スクウェア・エニックス テクノロジー推進部 リードAIリサーチャー  
(プロフィール)

京都大学で数学を専攻、大阪大学(物理学修士)、東京大学工学系研究科博士課程を経て、2004年よりデジタルゲームにおける人工知能の開発・研究に従事。2011年にスクウェア・エニックス入社。理化学研究所客員研究員、東京大学客員研究員、九州大学客員教授、国際ゲーム開発者協会日本ゲームAI専門部会(チェア)、日本デジタルゲーム学会理事、芸術科学会理事、人工知能学会編集委員。

著書に『人工知能のための哲学塾』『人工知能のための哲学塾 東洋哲学篇』（ビー・エヌ・エヌ新社）、『人工知能の作り方』『ゲーム AI 技術入門』（技術評論社）、『なぜ人工知能は人と会話ができるのか』（マイナビ出版）、『＜人工知能＞と＜人工知性＞』（iCardbook）。共著に『絵でわかる人工知能』（SB クリエイティブ）、『高校生のための ゲームで考える人工知能』（筑摩書房）、『ゲーム情報学概論』（コロナ社）、『FINAL FANTASY XV の人工知能』（ボーンデジタル社）。監修に『最強囲碁 AI アルファ碁 解体新書』（翔泳社）、『マンガでわかる人工知能』（池田書店）、『C++のための API デザイン』（SB クリエイティブ）などがある。

先ずは、ANIA 事務局とも相談し情報化月間協賛京都情報化セミナー事業と併催で行うことを検討することで了承された。

5. 次回委員会予定について以下のとおり了承された。

日時：令和4年3月7日（月）16:00～

場所 ZOOM ミーティング

以上