

「ゲーム好きによる, ゲーム好きのための ゲーム情報学」

Game informatics for gamers by gamers



池田 心

情報科学研究科

2015

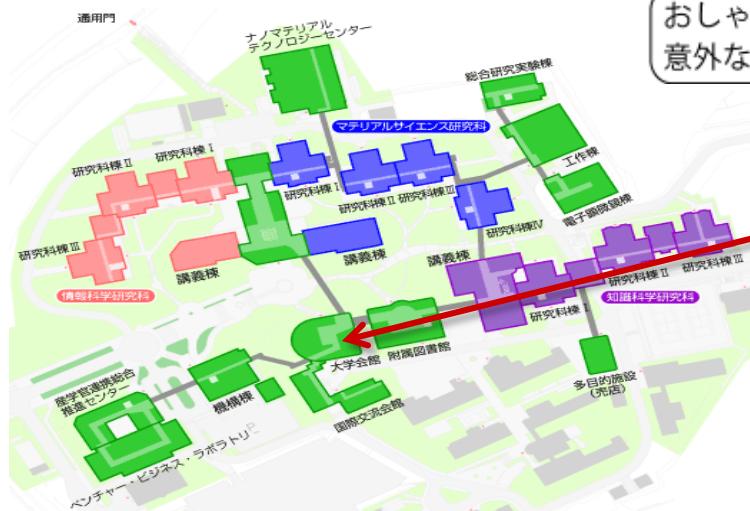
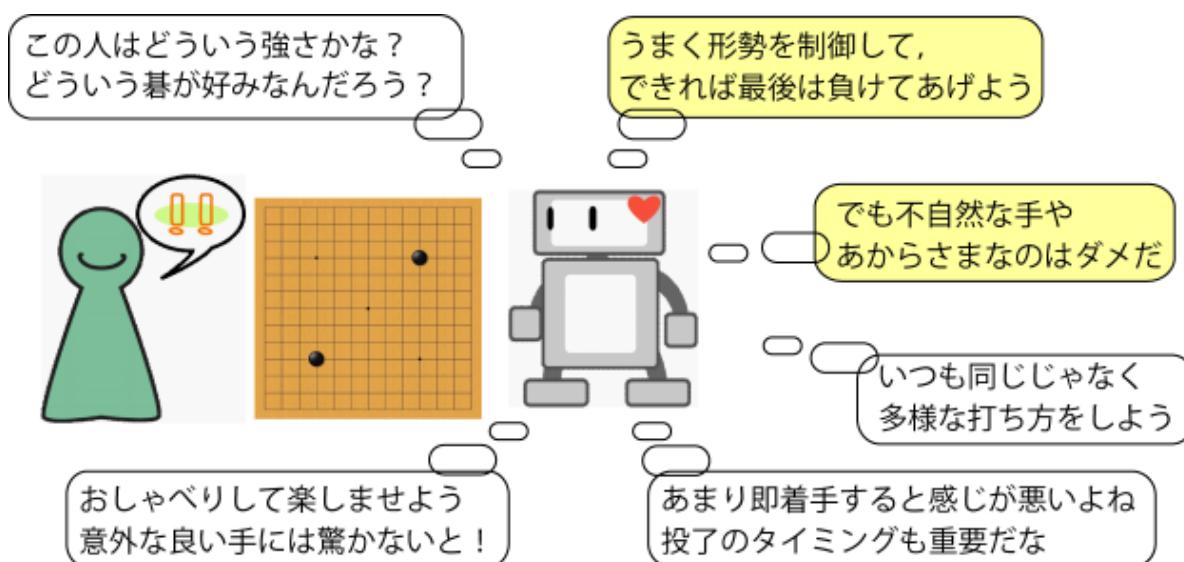
6/29(月)

12:40 – 13:20

会場:ラーニング・コモンズ「J-BEANS」

“チェスは人工知能研究のミバエである。ゲームを題材に機械学習・最適化・推論・探索などさまざまな技術が開発, 評価, 改良されてきた。” これは間違いがないし, 研究資金の申請書ならばこのような文言から始まるかもしれない。しかしゲーム研究者の中には, 「ゲームそのものを愛し, かつ既存のゲームAIに不満たらたらであって, 実は自分の不満を解消するために研究している」ような輩がいることも事実である。

本セミナーでは, ある幼児が父親に囲碁を厳しく指導され投げ出してしまい, 優しく教えてくれるコンピュータの必要性に目覚めた話などを題材に, ゲームに愛情と不満を持つ研究者がどのような課題に取り組んできたのか簡単に紹介する。



ラーニング・コモンズJ-BEANSは、大学会館1階です。
J-BEANS is located on the 1F, Institute Hall.

J-BEANSセミナーは、JAISTで行われている研究の知識共有を目指しています。専門家以外も楽しめるセミナーを行いますので、ぜひ講師以外の研究科の方もご来聴下さい。

担当教員 : 情報科学研究科 准教授 鷗木祐史