

知能エンターテインメント研究室 (ICEスタジオ)へ ようこそ！

www.ice.ci.ritsumeai.ac.jp

指導教員: Ruck Thawonmas, Tomohiro Harada
ruck@is.ritsumeai.ac.jp, harada@ci.ritsumeai.ac.jp

スタジオのポリシー: WORK SMARTLY, HAVE FUN, MAKE HISTORY!!!

本スタジオは、現在、教員2名、専門研究員1名、大学院生19名、学部生21名、フランスなどからの国際ショナルゲスト数名で構成されている本学部最大級研究室です。人工知能の観点から、ユーザの創造性を促進するようなコンピュータゲームといった双方向エンターテインメントを創出するための基盤技術を研究・開発しています。2つの研究テーマの「エンターテインメント」及び「健康促進・ヒューマニティーズ」にて世界最高水準の研究教育の拠点を目指します。また、開発プロジェクトとして人工知能を研究するための対戦格闘ゲームのFightingICEがあります。同ゲームは世界中の研究者や学生に活用されています。社会に対して質の高い人材及び研究成果で貢献できるように努力しています。本スタジオは「エンターテインメント」を幅広く捉え、エンターテインメント性があるものなら研究対象とします。メンバーの進路先は下記のようにゲーム開発企業やシステムインテグレーション企業などが挙げられます。アイディアの豊かな、グローバルマインドかつ自発性のある学生が集まるコミュニティとしても充実しているので、是非我々の一員になってくださいね！

研究室生のこれまでの主な就職先(年度順、ハイライトは最新情報、えんじは院生)

エンターテインメント系	その他
コーエーテックモ(3+1+1名)、アトラス、 キューマックス、 コナミ(6+2名)、 カプコン(4名)、アクワイア、 フラナナゲームズ、 ティンズ(4+1名)、 コロプラ、エイチーム、 セガ(4名)、マーベラスAQL、 バンダイナムコスタジオ、 NHN PlayArt(2名)、CROOZ、 スクウェア・エニックス、 コーエーテックモ(3+1名)、 フロム・ソフトウェア(2名)、ドワンゴ、 バンダイネットワークス、新世代、NetEase(中国)	日本電気、NTTコミュニケーションズ、 DTX Technology Japan、セレス、 日立オムロンターミナルソリューションズ(1+1)、 東芝デジタルソリューションズ、富士通、 パナソニック・インフォメーション・システムズ(2+1名)、 セイコーエプソン、マイクロソフトペロップメント、楽天、 三菱電機、テンソーウェア(2名)、 ソニーグローバルソリューションズ、ヤフー(2名)、キヤノン、ソニー、 日立製作所、アクセントチュア、トヨタ自動車、三洋電機(2名)、 トーハン、ニッセイ情報テクノロジー、アビームコンサルティング (MOT経て)、 日本アイ・ピー・エム(2名)、CSK、SAMSUNG(韓国)

選考基準

これまでと同様、志望者全員を受け入れたいのですが、定員オーバーの場合は「志望理由50%(院進志望者優先)」+「GPA50%」で合計点数が高い方から順に選んでいきます。

人工知能のエンターテインメントへの応用

ゲーム配信の観戦者向けのProcedural Play Generation(PPG:ゲーム



プレイの自動生成—私どもが提唱した応用分野！)、といったゲームAIの研究に従事しています。また、国際ゲームAIコンペティションでの優勝を目指しています。IEEE CIG 2016のAngry Birds Level Generation大会Fun部門、StarCraft 部門でAAAI AIIDE 2014及びIEEE CIG 2014のゲームAIに関する最高峰の国際会議で1位などの実績を持っています。使っている



主な手法は、深層学習、強化学習、モンテカルロ木探索、情報推薦などがあります。

