

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.ritsumei.ac.jp

指導教員: THAWONMAS Ruck

ruck@is.ritsumei.ac.jp

○スタジオのポリシー:

WORK SMARTLY, HAVE FUN, MAKE HISTORY!!!

○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
コーエーテクモ(5+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)、アークワイア、 フラクナゲームズ、 ティンズ(4+1名)、 コロフラ、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、 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)	楽天モバイル 、ヤフー(2名+1名)、日本電気、セレス、 NTTコミュニケーションズ、DTX Technology Japan、 日立オムロンターミナルソリューションズ(2)、 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、マイクロソフトティベロップメント、 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・ビー・エム(2名)、CSK、SAMSUNG(韓国)

○選考基準

これまで同様、志望者全員を受け入れたいが、定員オーバーの場合は

「GPS」

で高い方から順(注) GPS=GPAx 取得単位数)に選んでいきます。

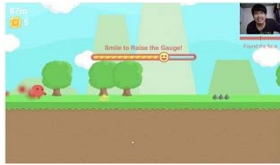
○世界ランキング

<http://www.kmjn.org/game-rankings/>

でわかるように、現時点で主に本研究室からの研究業績で本学は Technical Games Research(ゲーム技術研究分野)で41位です。継続的に関連分野の国際ジャーナル論文または国際会議論文を投稿し、さらなるランキングの向上を目指します。

○研究テーマと代表的なプロジェクト

ウェルビーイング・ゲーム、ビデオゲーム生配信、及びデジタル・ヒューマニティーズのための、人工知能とその他の知的手法の応用研究に重点を置いています。関連の基礎研究は必要に応じてその都度実施しています。最初のテーマでは、身体的、精神的、社会的健康を促進させるための、モンテカルロ木探索などを用いたゲームの知的な仕組みの開発を目指します。ビデオゲーム生配信では、観戦者ごとに適したゲームプレイを自動生成するための、深層学習などの知的手法について研究しています。3つ目のテーマでは、情報推薦といった人工知能の最先端手法の駆使を通じて、文化的に価値のあるコンテンツを普及させることを目的としています。



Runner with Smiles for Mental Health Promotion
(demo: <https://tinyurl.com/runnercog2020>)



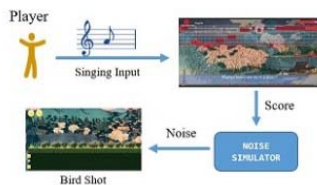
Procedural Content Generation in Minecraft
for Health & Humanities
(demo: <https://tinyurl.com/mc2020ice>)



FightingICE AI for Live Streaming & Humanities
(demo: <http://www.ice.ci.ritsumei.ac.jp/~ruck/hlmcts-cog2019.htm>)



Procedural Content Generation
in Angry Birds
for Mental Health Promotion-I
(demo: <https://bit.ly/rgmecog2020>)



Singing for Health with Angry Birds
(demo: <https://tinyurl.com/ybtsnp57>)

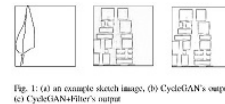


Fig. 1: (a) an example sketch image, (b) CycleGAN's output, (c) CycleGAN+Filter's output



Fig. 2: Science Birds structures generated from CycleGAN's output - (a) without the filter (cf. Fig. 1b), (b) with the filter (cf. Fig. 1c)

Procedural Content Generation in Angry
Birds
for Mental Health Promotion-II
(demo: <https://tinyurl.com/abcyclecog2020>)



JUSTIN: Audience Participation Game
for Image Description Collection
(demo: <https://tinyurl.com/justincog2020>)



FightingICE AI
for Physical Health Promotion
(demo: <http://www.ice.ci.ritsumei.ac.jp/~ruck/ddahp-ai-cog2019.htm>)