

# 知能エンターテインメント研究室

## 研究テーマ

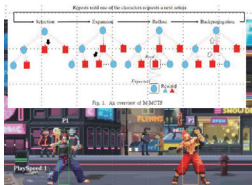
コンピュータゲームのエンターテインメント性向上のための知能化技術



担当/Ruck THAWONMAS

### 「人工知能」

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。

### 「進化計算」

生物の進化のメカニズムを計算機上でモデル化した最適化手法である進化計算法のアルゴリズムの開発、およびその応用に取り組んでいます。

特に、プレイヤーのスキルに合わせてゲームステージを自動生成する方法や、NPCのパラメータの自動調整などの研究をしています。

