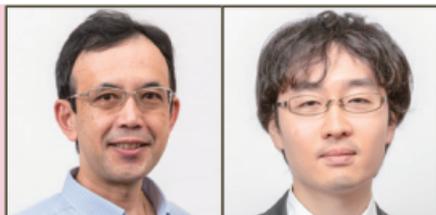


# 知能エンターテインメント研究室

## 研究テーマ

コンピューターゲームの価値を高める知的技術&実世界で発達する人工知能：記号創発ロボティクス

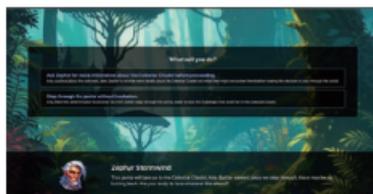


担当／Ruck THAWONMAS・谷口彰

以下のように2チームに分かれます。

### チームRT：

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コンピューターゲームへ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。現在は特に生成AI、大規模言語モデル、プロンプト工学の可能性について追及しています。これらの技術を活用することで、よりリアルで魅力的な『シリアスかノンシリアス』ゲーム体験を提供することが可能になります。また、これらの研究はゲーム開発者が新しいゲームメカニクスを探求し、プレイヤーにとってより魅力的なゲームを作成するのに役立つと考えられます。



### チームAT：

人間は環境との物理的相互作用、他者の模倣学習を通じて概念や動作を獲得し、他の人間とコミュニケーションできるようになっていきます。これらを支える創発的知能の理解こそが、人間の知能や社会の理解に不可欠であると考えます。本テーマでは、機械学習やロボティクスなど幅広い分野をカバーしつつ、人間知能の理解と人工知能の創造を目指します。近年では知能ロボット競技会への参戦を通じて、実世界で人とコミュニケーションするロボットの実現に挑戦しています。また、人間と機械の共創的学習や脳に学んだ人工知能にも取り組んでいます。

