

IEEE Computational Intelligence and Games 2016 に参加して

広域システム科学系 博士課程一年
万代悠作（金子知適研究室）

私は「博士・修士課程学生のための国際研究集会渡航助成」の支援を受け、9月20日から9月23日にかけてギリシャ・サントリーニ島にて開催された国際学会 IEEE Computational Intelligence and Games 2016 (CIG2016) に参加しました。CIG は人工知能、特にゲームへ応用できる理論や技術についての学会で毎年一回開催されています。

この学会へ私の投稿した“Improved LinUCT and Its Evaluation on Incremental Random-Feature Tree” という題の論文が採択され、ポスター発表を行いました。この論文では私の修士学位論文の内容を元にいくつかの改善を行った成果について述べています。具体的には修士学位論文で行ったモンテカルロ木探索と LinUCB を組み合わせた木探索アルゴリズムである LinUCT を改良し、アルゴリズムの正確性や速度などを新たな人工木上で評価するという研究です。このポスター発表を通して近隣分野の研究者との議論を行い、批評とともに新たな知見を得ることができました。

またこの学会に参加した他の参加者の発表も有意義な時間でした。特に近年ゲーム系の分野で盛んな deep learning を用いた理論・技術に関する発表は興味深く、大きな刺激を受けました。

発表時間外の自由時間にも多くの研究者との交流を深めることができました。特に同年代の博士課程の学生との交流は、自分と同じ研究室の学生とは違う分野の研究をしているということもあり、異なる目線からの意見を交換することができました。また学会会場であるサントリーニ島は風光明媚なリゾート地であり、学会の一環として行われたエクスカージョンでは雄大な自然や歴史を感じることもできました。

