

IEEE Conference on Games2019 参加報告

金川裕司 *

2019 年 9 月 9 日

私は広域科学専攻による国際研究集会出席者資金助成のもと、ロンドンの Queens Mary University にて 2019 年 8 月 20 日から 23 日まで開催された IEEE Conference on Games2019 に出席し、またポスター発表を行った。

この学会では情報科学分野のうちコンテンツ自動生成・人間とのインタラクションなど、ゲームに関連する研究を縦断的に取り扱っている。私はその中でも、ゲームをプレイする AI を扱うセッションに多く参加した。招待講演では、Alpha Go をはじめとする成果でゲーム AI 研究をリードする、英 Deepmind の David Silver が登壇した。目的関数を定義するのが強化学習、最適化するのが深層学習という実践家らしい明断な視点が印象的だった。口頭発表のセッションはゲームの学会らしく笑いを混じえ、終始和やかな雰囲気で行進した。内容としては、多人数ゲームを自己対戦により学習する手法を扱った研究が多く見られた。これはまさに Alpha Go のブレイクスルーに繋がった手法であるが、疑問点も多く、更なる研究が必要だと思う。その点に関し、自分と同じような問題意識を多くの研究者が共有していることを確認でき、満足感が得られた。

私は学会二日目、ローグライクゲームを用いた強化学習の汎化・転移のベンチマークについてポスター発表 1 を行った。拙い英語と緊張のため苦勞したが、聞き手の方が励ましたり、熱心に質問してくださったりしたおかげで、なんとか説明しきることができた。

学会では、自分の英語力や議論する力が全く不足していると感じた。その一方で、他人の発表からの驚きや、自分の考えは間違っていなかったという前向きな肯定感を得ることができた。また、もっと人目をひく独自性の強い研究をしたい、レベルの高い学会で発表したいという欲も生まれた。総じて、今後研究を続ける上で大きな刺激になったと思う。

最後に、このような機会を与えて下さった広域科学専攻による渡航助成に感謝を述べ、報告を終わりとしたい。



図 1 準備中のポスター

* 広域システム科学系 金子知適研究室 修士課程一年 kanagawa-yuji968@g.ecc.u-tokyo.ac.jp