

IEEE Conference on Computational Intelligence and Games 2015 に参加して

広域システム系博士課程 1 年 今川孝久 (金子研究室)

IEEE Conference on Computational Intelligence and Games 2015 という学会はゲーム AI を中心とした技術について扱う国際学会で、今年は台湾の台南で行われました。右の写真がその学会会場のホテルです。



私はそこで、モンテカルロ木探索という探索手法について、その手法の性能が落ちる探索対象の性質とその改善方法について発表しました。モンテカルロ木探索はモンテカルロシミュレーションを行って、その結果が良いところを優先して探索する手法です。シミュレーション結果に頼った手法であるため、評価関数に頼らなくても、つまり、事前知識に頼らなくても、それなりに上手く探索できるという良い特徴があります。そのような特徴のためか、広くゲーム以外にも応用されています。



モンテカルロ木探索関連の発表も多くありましたが、他には、**General Video Game Playing (GVGP)** 関連が多く、盛り上がりを感じました。GVGP の分野ではいろいろなテレビゲームを上手くプレイできるような AI を作るための技術が研究されています。

今までのチェスや将棋、囲碁などのボードゲームの AI では、比較的じっくりと計算させて、高度な手を打たせていましたが、GVGP の AI では、ゲームが比較的単純である一方で、行動を選ぶのに厳しい時間制約があり、今までの研究の方向とは異なっているという点で面白いと感じました。「必要は発明の母」と言われますし、GVGP の研究を通じて、新たな手法が発明されるのではと期待せずにはられません。

学会では、他大学の学生や先生方とも交流しました。最終日の夜には先生方に夜市に連れて行って頂きました。

台南の食事は、油っこいものが多かったものの、総じて食べ物がおいしく、安いという印象を受けました。右の写真の意麵は少し薄味でしたが美味しかったです。



今回の旅で、私は国際学会の発表を経験し、他の発表から学び、様々な人との交流し、有意義な時間を過ごさせて頂きました。