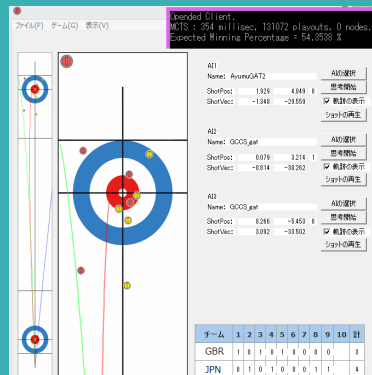
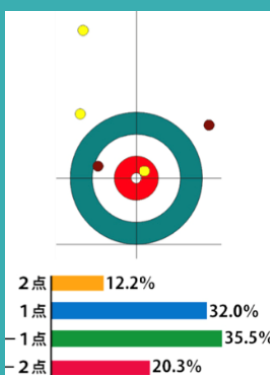


オーガナイズドセッション 「ゲーム研究の新展開と認知科学」

2019年9月7日 12:45-15:15

概要：ディープニューラルネットワークを用いたゲームAIの登場によって、近年ゲームを題材とした研究は大きな転換期を迎え、二つの方向性に分化を始めている。一つは、人間を超えるほどのゲームAIと人間との付き合い方に関する研究分野であり、もう一つは、現在のAI技術を以てしても困難なゲームを模索する研究である。本オーガナイズドセッションでは、近年のゲームAI研究に起きていることを確認し、認知科学的に見たゲームの新しい研究分野についてパネル討論を通して考察していく。



オーガナイザー

- 伊藤毅志 (電気通信大学)
- 松原仁 (はこだて未来大学)
- 山本雅人 (北海道大学)
- 狩野芳伸 (静岡大学)
- 大澤博隆 (筑波大学)

