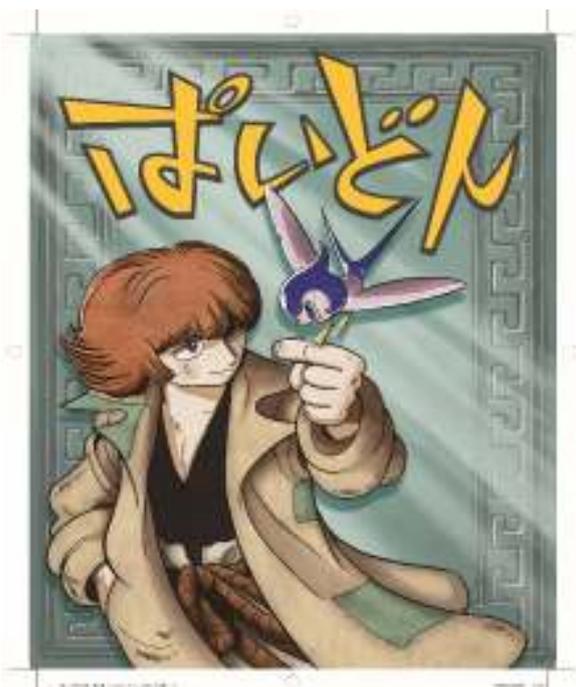


教員名	松原 仁	研究場所	本郷	研究分野	人工知能 ゲーム情報学
-----	------	------	----	------	-------------

本研究室は人工知能全般に興味を持ち、基礎的なテーマ（たとえば知能とは何か、フレーム問題を解決するにはどうすればいいか）から応用的なテーマ（たとえば人工知能の技術を用いてバスより便利でタクシーより安い公共交通を実現するにはどうすればいいか）まで広く取り組んでいる。応用ではいくつかベンチャー会社を設立してビジネス化にも関わっている。

知能とは何か、意味とは何か、心とは何か、感情とは何か、など人間の知能の基本的な問題に関する問いに興味を持つ学生を歓迎する。

最近は特にコンピュータに芸術を創作させることに取り組み、コンピュータに星新一のようなショートショートを創作させるプロジェクト（きまぐれ人工知能 作家ですよ）、コンピュータに俳句を創作させるプロジェクト（AI 一茶）、コンピュータに手塚治虫のようなマンガを創作させるプロジェクト（TEZUKA2020）などに参加して活動している。これらの研究を通じて人間の創造性とは何かを探求したいと考えている。



(C) TEZUKA2020 プロジェクト

図 人と人工知能が共同で創作したマンガ「ばいどん」

ゲーム情報学にずっと取り組み、強いプログラムを作ることを目指す人工知能の研究と人間がどうプレイしているかを調べる認知科学の研究を行なっている。これまで取り上げたゲームは、将棋、囲碁、サッカー（ロボカップ）、コントラクトブリッジ、麻雀、テレビゲーム全般、人狼、カーリングなどである。