

出張講義

ゲーム

ゲームを情報学として学問する

担当教員: 藤井 叙人 講師

ゲームにおける人工知能(AI)は急激な発展を遂げており、将棋や囲碁の世界ではプロ棋士がAIに勝てない時代になっています。将棋や囲碁より複雑なゲームにおいても、プロプレイヤーがAIに負かされる日はそう遠くはないでしょう。ゲームを題材とした研究は「ゲーム情報学」として学問されており、人工知能における問題解決や探索、予測、機械学習などの数学的なテーマだけでなく、人間がどう思考してゲームをプレイするのかといった認知科学的なテーマも含まれています。この講義では、ゲーム情報学の入門として、ゲームの情報学的定義や分類方法、ゲーム機やゲームの複雑さについて説明します。また、この分野を牽引してきたボードゲーム研究の歴史と、プロを負かすほどのAIに至るまでの道程について学んでいきます。

- 受講人数の目安: 30名程度まで
- 所要時間の目安: 50～60分程度
- 高校でご準備いただきたいもの: プロジェクタ、スクリーン、PC接続可能なスピーカー(あるいはマイク)