



概要

- エージェントと呼ばれるコンピュータプログラムで制御するプレイヤーが存在するゲームやシミュレーションがあります。例えば、ゲームの持ち主は対戦相手が身近にいないくても、エージェント（コンピュータ）と対戦することができます。
- 現在のエージェントの問題点は、人間に比べて柔軟性が低く、意思決定のレベルが低いことです。我々の研究は、自由に振舞い、個性的なスタイルを持つエージェントを開発することです。例えば、ファイティングゲームでは独自の戦い方を持ち、人間に匹敵するエージェントの実現が望まれています。
- 我々は、人間の専門家の意思決定や行動から、優れたスタイルや経験則を明らかにし、それをエージェントに覚えさせる方法を用いて、このようなエージェントを作りだそうとしています。

実用化の可能性

- ゲームへの応用
例えば、自分がゲームで成長させた仮想チームと友人がゲームで成長させた仮想チームと対戦させることができます。
- シミュレータへの応用
例えば、災害現場時の人間の行動パターンを解析し、災害現場を体験できる避難シミュレーションを作ることができます。

UBICからのメッセージ

- チェス、将棋、囲碁ソフトなどで、皆さんがコンピュータ対戦しているのが、エージェントです。
- チェスでは、エージェントの方が人間のプロより強いというのは有名な話です。将棋では、エージェントはアマチュア3段、4段レベル、囲碁ではアマチュア3段レベルと、少しずつエージェントが強くなってきているようです。

研究概要図

「サッカーの試合中におけるチームの行動解析」

行動解析の一例
「サイドプレイヤーがゴール目指して上がったときに、センタープレイヤーも追従する。」

Current action: (frame 294) Pl 2: Pass to 3 (pdeis, vs), Move Backward (mdeis) (D:14) (14)

