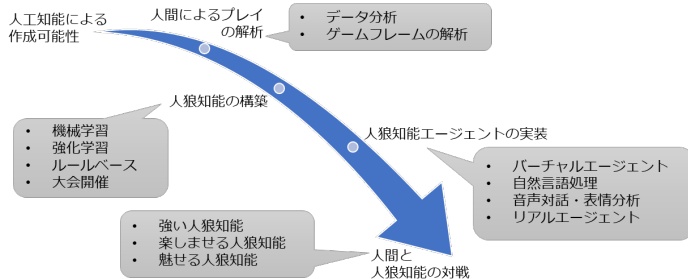


# うそをつく人工知能・説得する人工知能

キーワード[人狼知能プロジェクト, 人工知能, ゲームAI]

准教授 大槻 恭士

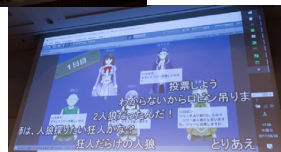
## 研究ロードマップ



## 人狼知能プラットフォーム



## 人狼知能大会



## プロジェクト成果物



研究室の学生も  
頑張っています



## 内容:

ゲームAIは人工知能技術を評価するための標準問題として研究されてきました。そして深層学習に代表される近年のAI技術の発展により、10年前にはAIが人間を超えることは難しいと思われていたゲームにおいても、AIの強さが人間を凌駕するようになっています。

しかし、AIが人間より強くなるための手法が明らかにされているのは、将棋や囲碁のような完全情報ゲームについてです。麻雀やポーカーのような不完全情報ゲームについては、AIが人間を超えるための手法は見つかっていません。特に、若年層に人気のコミュニケーションゲーム「人狼ゲーム」は、会話中にいかに敵チームをだまし、味方を説得するかが勝利の鍵となる、高難易度の不完全情報ゲームです。

この人狼ゲームを人間と一緒に自然にコミュニケーションをとりながらプレイするAIの実現を目指して発足したのが人狼知能プロジェクトです。本研究グループはこのプロジェクトにおいて、人狼AI開発プラットフォームの作成、それを用いた人狼AIエージェントの作成、さらに毎年主催する人狼知能大会の運営などを担当しています。

## アピールポイント:

高校生の時から情報処理技術(コンピュータ&プログラミング)一筋でやってきました。知識と技術のアップデートも心掛けています。

分野: 数物学  
専門: 知能情報学

E-mail: [otsuki@yz.yamagata-u.ac.jp](mailto:otsuki@yz.yamagata-u.ac.jp)

Tel: 0238-26-3374

Fax: 0238-26-3374

HP : <https://otsukilab.org/>

