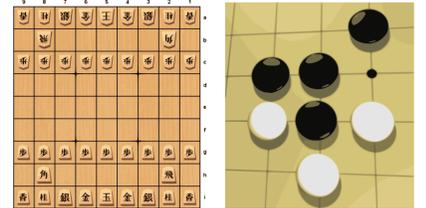




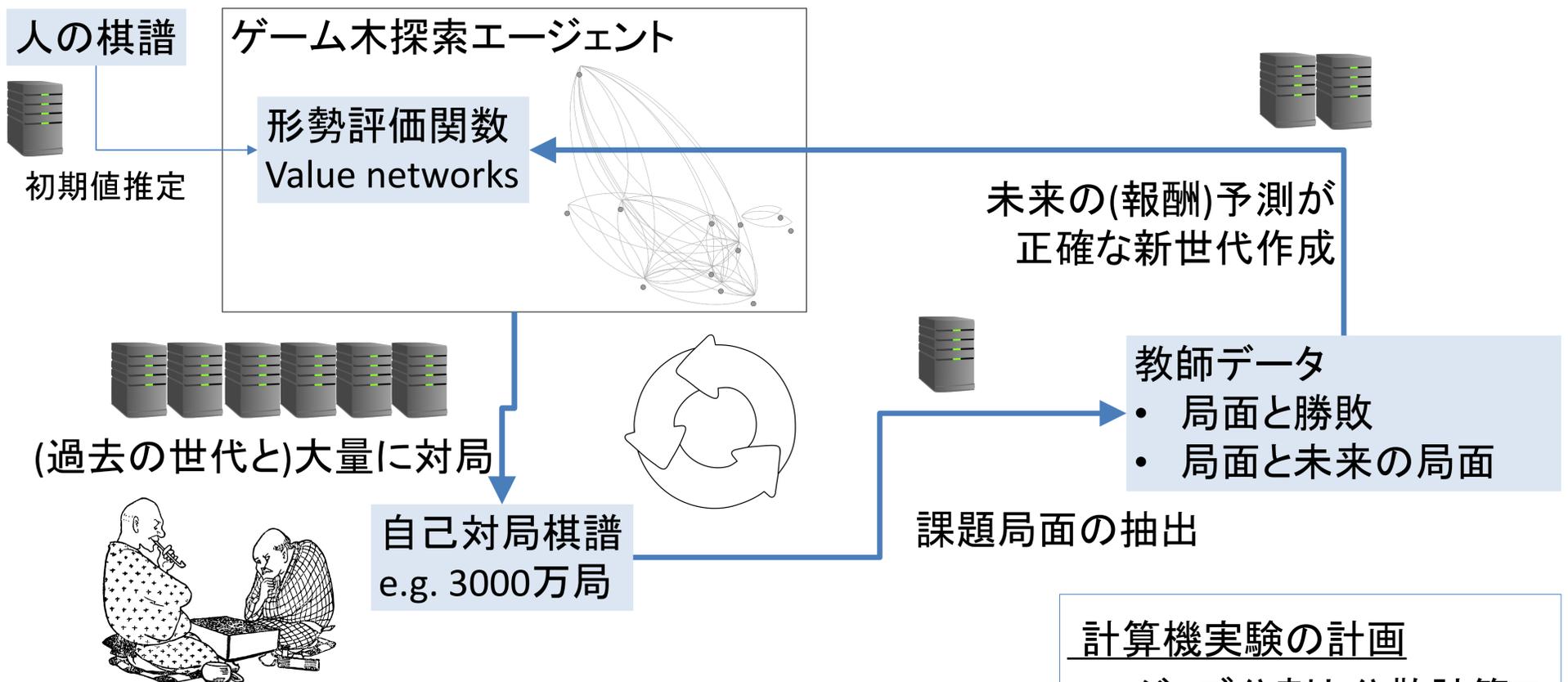
構成員: 金子知適(東京大学情報学環)、山口和紀(東京大学総合文化研究科)、他

研究目的

- 囲碁将棋を主な対象に大規模強化学習の知見を蓄積
- 技術的課題に対する分析と新手法の開発
 - 計算資源の投入量と得られる性能向上の関係の最適化
 - 各計算ステップ(下図参照)の効率化



囲碁・将棋での強化学習



高信頼性人工知能システムへの展望

- 人の判断力を超えたシステムの性能の評価方法
- 学習過程の可視化と判断の説明との連携
- 人工知能システムの個性と常識の表現

References

- D. Silver et al. "Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search". In: Nature 529.7587 (Jan. 2016). Article, pp. 484–489.
- K. Hoki and T. Kaneko. "Large-Scale Optimization for Evaluation Functions with Minimax Search". In: J. Artif. Intell. Res. (JAIR)49 (2014), pp. 527–568.