

2020年7月14日

NHK News

昆虫最小の羽の折り畳み 仕組み解明「宇宙 開発にも応用可能」
青沼仁志（人間数理研究分野）



2020年1月19日

日本経済新聞

『クモヒトデの動き解明』クモヒトデの口コモーション様式を生成する制御メカニズムを生物学と数学を融合したアプローチで解明した。ロボット制御への応用が期待できる。」
青沼仁志（人間数理研究分野）

サイエンス 38

2020年(令和2年)1月19日(日曜日)

クモヒトデの動き解明

北海道大など

ロボットの制御に応用も

北海道大学の青沼仁志教授らの研究チームは、4人対戦の口コモーション様式を生成する制御メカニズムを生物学と数学を融合したアプローチで解明した。ロボット制御への応用が期待できる。」

青沼仁志（人間数理研究分野）

AI、「不確かさ」克服へ

限られた情報でも最適解

複雑なゲームでもAIは人間に勝ち始めた

1990年代 「完全情報ゲーム」で世界王者に連勝

1997年 IBMディープブルー チェス

2010年代 AIブーム再来でより複雑なゲームも

16年 ディープマインド(アルファ碁) ロイヤルマーズ

19年 「不完全情報ゲーム」でも人間を超え

6人でプレーするボーカー プロ相手に1時間で1000ドル勝てる

4人対戦のマジャン 知られたトッププレーヤーに認められる地位に到達

AIが自ら試行錯誤して学ぶ

膨大な数の自己対戦を繰り返して学習

未来を先読みしながら最適な1手を打つ