

# ゲームを「作る/支配する/理解する」人工知能

三宅 陽一郎<sup>1</sup>

概要：デジタルゲームは過渡期を迎えています。新しい世代になりつつあり、ハードウェアもクラウドへ、ソフトウェアも AI を含み高度につきすすんでいます。デジタルゲームの開発における人工知能の応用は言い続けられていますが、そのためには、ゲームそのもののソフトウェア構造をある程度変更する必要があります。デジタルゲームが自分自身を知識表現することで、ゲームをテストする人工知能は、その表現を通じてゲーム全体の状況を理解し、ゲーム内部のテストを行うことができます。これに加えて、基本的なキャラクター AI、ナビゲーション AI、ゲーム全体を統御するメタ AI について解説いたします。

---

<sup>1</sup> スクウェア・エニックス