

ゲームAIの第一人者、三宅 陽一郎氏が登壇

体験価値を高めるAIの役割とは—デジタルゲーム分野から学ぶ特別講義を開催

日時：2026年4月28日(火) 10：55－12：35

場所：京都橘大学 アカデミックリンクス H401教室

対象：学生（1回生科目）

京都橘大学（京都市山科区、学長：岡田知弘）では、4月28日(火)、本学客員教授の三宅陽一郎氏による特別講義を、「ロボティクス概論」（配当回生：1回生、担当教員：松原 仁教授）にて開催します。

ロボティクス概論は、ロボットを構成する機械・制御・情報技術を横断的に捉え、現代社会におけるロボティクスの役割や領域を理解することを目的とした科目です。ロボットの基本構造や知覚・行動・意思決定の仕組みを理解し、産業・サービス・エンターテインメントなど多様な分野との関係性を学びます。

今回の講義では、デジタルゲームにおける人工知能研究の第一線で研究と実装の双方に携わってきた三宅氏が登壇します。講義ではデジタルゲーム分野の事例を通じて、AIがどのようにキャラクターの行動や意思決定を設計し、体験価値の向上に寄与しているのかについて語ります。また仮想空間におけるキャラクターのあり方を通じて、ロボットの頭脳設計と共通する考え方についても取り上げる予定です。

本学では、第一線で活躍する研究者や実務家による講義を通じて、学生が最先端の知見と現実社会との結びつきを学ぶ機会を提供していきます。

【特別講義 開催概要】

開催日：2026年4月28日(火) 10：55－12：35

場所：京都橘大学 アカデミックリンクス H401教室

登壇者：三宅陽一郎氏（2026年度京都橘大学客員教授／東京大学生産技術研究所 特任教授）

参加者：学生

【登壇者プロフィール】

- 三宅 陽一郎（みやけ・よういちろう）
博士（工学、東京大学）。1975年、兵庫県生まれ。
東京大学生産技術研究所 特任教授

- 専門
デジタルゲーム/スマートシティ/メタバースの人工知能/AI空間学

●研究概要

デジタルゲームにおいて、ゲーム全体を統括する「メタAI」、キャラクターの頭脳にあたる「キャラクターAI」、空間そのものを解析する「スパーシャルAI（空間知能）」の3つから構成されるゲームAIの開発・研究に取り組む。AIによりプレイヤーの心理を推測しながらゲーム全体を監視し、ゲームが人間に合わせて難易度を変えることで没入感の醸成、ゲーム体験の向上をめざす。また、デジタルゲームで培ったAI技術を現実空間に実装し、物理空間とデジタル空間を空間知能でつなぐ研究を推進する。



●取材・内容についてのお問い合わせ先

京都橘大学広報課 担当：前川、立木 TEL：075-574-4112 E-mail：pub@tachibana-u.ac.jp