

マツバラ ヒトシ
松原 仁 教授

工学部 情報工学科

■ 研究業績等

【専門分野】

・人工知能 ゲーム情報学 エンタテインメントコンピューティング 観光情報学 スポーツ情報学

【著書】

・著書『AIに心は宿るのか, 集英社インターナショナル』: 2018
 ・著書『観光情報学入門, 近代科学社』: 2015
 ・著書『先を読む頭脳, 新潮社文庫』: 2009
 ・著書『ロボットの情報学, NTT出版』: 2001
 ・著書『鉄腕アトムは実現できるか, 河出書房新書』: 1999

【論文】

・学術論文 ナッジ・プースト・報酬の理論を併合した消費行動支援システム, 情報システム学会誌 Vol.20, No.1 : 2024
 ・学術論文 Human in the Loop Machine Learning (人間参加型機械学習)の運用のためのシステムアーキテクチャの定義と実践, 情報システム学会誌, vol.19,no.2 : 2023
 ・学術論文 標準対話構造に基づくエージェントシステムに適した対話デザインパターン構築事例の報告, 人工知能学会論文誌, vol.36,no.5 : 2021

【学会活動】

・観光情報学会会長 (2009-2014)
 ・人工知能学会会長 (2014-2016)
 ・情報処理学会副会長 (2022-2024)
 ・情報処理学会スポーツ情報学研究会主査 (2024 - 現在)
 ・観光情報学会オーバーツーリズム研究会主査 (2024 - 現在)

キーワード

人工知能 生成 AI 社会実装 観光情報学 エンタテインメント

対応可能なもの 講演 研修 研究相談(学術指導) 学術調査 コメンテーター 共同研究・受託研究

人工知能の研究成果を社会実装して世の中に広く伝える

研究の概要

これまで約40年間人工知能の研究に関わってきました。その間基礎から応用まで多くのテーマに関わってきました。基礎ではたとえば将棋や囲碁の強いプログラムを開発するパイオニアとしてゲーム情報学という新しい研究領域を立ち上げてその発展に関わってきました。情報技術の応用として人間の精神的な幸福に貢献するエンタテインメントを開発するエンタテインメントコンピューティングという新しい研究領域も立ち上げました。最近ではスポーツに情報技術を適用するスポーツ情報学や、情報技術を用いてオーバーツーリズムの解消・軽減を目指すオーバーツーリズムの研究会を立ち上げてその発展を目指しています。人工知能の社会実装として「路線バスより便利でタクシーより安い」公共交通の実現を目指したSAVS (Smart Access Vehicle Service) というサービスを開発し、未来シェアというベンチャー会社を立ち上げて役員として働いています。SAVSは全国数十か所まで従来の路線バスやタクシーが不便になったところで使われています。他にもいくつかの人工知能の会社の役員や顧問をしています。

研究の詳細

 研究・技術のプロセス 研究事例 研究成果 使用用途・応用例 今後の展開

人工知能のさまざまな研究とその社会実装に関わっています。

人工知能を用いた乗り合い公共交通サービス SAVS

人工知能を用いた脚本の作成

人工知能を用いた小売業の高機能化

人工知能を用いたスポーツの技術の向上およびスポーツ鑑賞の質の向上

人工知能を用いたオーバーツーリズムの解消・軽減

生成 AI を用いた対話の高機能化

これら以外にも(ロボットを含めた)人工知能のさまざまな社会実装に興味を持っています。

産学官連携先に向けた
アピールポイント

・これまで人工知能にまつわる数多くのテーマに関わってきました。新たなテーマに取り組むことにも興味があります。人工知能の研究成果をさらに広めたいと思っています。