

【麻雀AI「NAGA」を使ったAI観察】



【このプロジェクトを始めた想い】

近年「AI」×「人間」の対決が盛り上がりを見せる中で、人間がAIに負ける未来はそう遠くないと感じた。

大学の講義で得た学びを基にAI同士の対決を行わせることで、AIについてさらに深い学びや新たな発見につながると考えた。

【このプロジェクトが目指すところ】

AI同士を不完全情報ゲーム“麻雀”で戦わせるとどのような結果になるのか。AIの個性や特性を読み解く。

また今後AIを活用するときに活かすことができるよう、AIについての理解を深める。

【このプロジェクトのキーワード】

機械学習・プログラミング・AIアルゴリズム・リバーズエンジニアリング
逆問題解析・データサイエンス

【チーム番号⑫】