

人狼知能における自然な雑談の生成（研究の成果発表（シニア（大学4年生以上）, 新規発表））

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2021-08-17 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 三原, 直樹, 狩野, 芳伸 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/10297/00028334

人狼知能における自然な雑談の生成

三原直樹（静岡大学大学院総合科学技術研究科情報学専攻），
狩野芳伸（静岡大学大学院情報学領域）

人狼ゲームは村人・人狼の二陣営に分かれ争う対話型の推理対戦ゲームであり，人狼知能はこれを人工知能同士で戦わせることで表情や言語表現といったコミュニケーション能力を戦略的に用いていき，最終的に人間と自然に会話しながら人狼ゲームがプレイできるエージェントの構築を目標としている．エージェントはゲームの勝敗に必要な対話を状況に応じて送信するが，それだけでは発話内容が限定的になり機械的なコミュニケーションになってしまう．対して人間同士では途中で雑談的な発話が散発的に見られるため，これについて分析を行い，発話の生成を行うことでより人間に近い雑談対話を目指した．