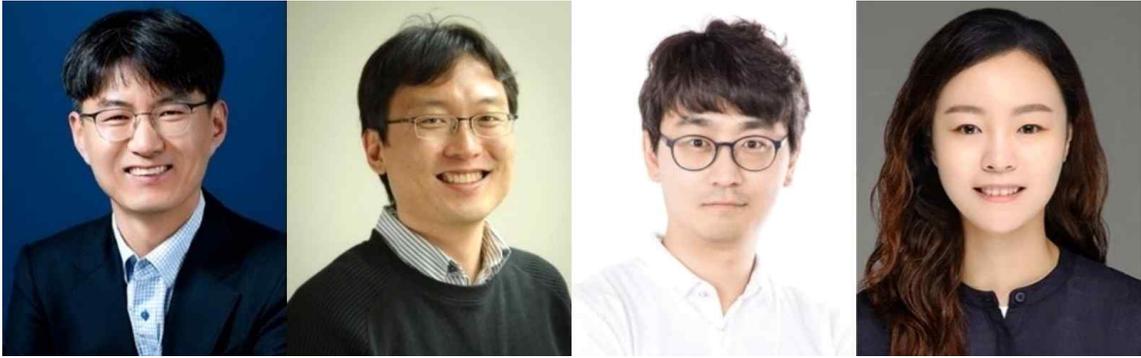


지스트, 인간중심 게임 인공지능 기초연구실 개설

- 과기정통부 기초연구실(BRL) 선정 ... 3년간 13.75억 원 지원



▲ 사진_왼쪽부터 김경중 교수(과제책임자), 김승준 교수, 홍진혁 교수, 송은성 교수

지스트(광주과학기술원) 융합기술학제학부 김경중, 김승준, 홍진혁, 송은성 교수팀이 제안한 '인간중심 게임 인공지능 기초연구실'이 과학기술정보통신부 지정 기초연구실(BRL, Basic Research Lab)에 선정됐다.

본 연구팀은 게임 인공지능 전문가와 인간-컴퓨터 상호작용(Human Computer Interaction) 분야의 전문가들로 구성되어 있으며, 엔씨소프트 AI센터, 넷마블 AI센터, (주)아몬드소프트, 한국전자통신연구원 콘텐츠연구본부와 협력하여 게임 플레이어를 위한 인공지능 원천기술을 연구할 계획이다.

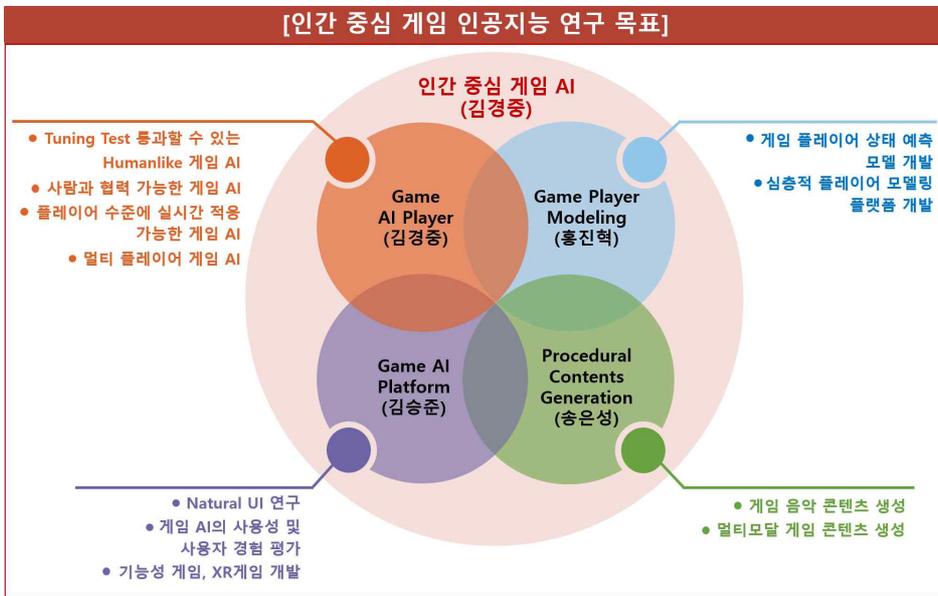
게임 인공지능은 게임 속 인공지능 플레이어를 제작하거나 게임 콘텐츠를 자동으로 만들고, 게임 플레이어를 모델링하는 등 다양한 활용 분야를 가지고 있다.

기존 인공지능 기술이 최적화를 통해 높은 승률을 거두는 것에 초점을 맞추었다면, 인간중심 게임 인공지능 기술은 게임 플레이어를 만족시키기 위해 재미/흥미/몰입/개인화 측면에 초점을 맞춘 인공지능 기술을 연구하는 것을 목표로 한다.

특히 동 연구진이 수행중인 한국전파진흥협회 주관의 'XR랩 지원사업'과 연계하여 현실반영 게임 환경 생성 AI, 차내 XR 게임, 내추럴 UI 등 XR 게임 원천기술과 관련 콘텐츠를 개발할 예정이다.

가상세계에서 보이는 사람의 행동패턴, 인터랙션 패턴을 해석하기 위한 패브릭 UI 및 Action Net 제작 등 'GIST-MIT 공동연구사업'을 통한 MIT와의 협력 연구도 함께 추진된다.

[인간 중심 게임 인공지능 연구 목표]



▲ 인간 중심 게임 인공지능 연구 목표

본 기초연구실의 과제책임자인 김경중 교수는 게임 인공지능 분야를 집중적으로 연구하고 있으며, IEEE Conference on Games 2020 공동 조직위원장, IEEE CoG StarCraft AI 경진대회, IEEE CIG Game Data Mining 경진대회를 운영한 바 있다.

김 교수는 “지스트의 게임 인공지능 분야와 HCI 분야의 전문가의 융합으로 진행되는 게임 플레이어의 만족을 위한 인공지능 기술 연구는 인간 중심이라는데 의의가 있으며, 앞으로 연구가 어떻게 진행될지 매우 기대된다”고 말했다.

과학기술정보통신부에서 지정하고 한국연구재단에서 지원하는 기초연구실 사업은 3~4명의 소규모 집단연구를 지원해 공동연구를 활성화하고, 과학기술 발전을 위한 원천기술 확보의 토대를 마련하기 위한 사업이다. 선정된 연구실은 3년간 13.75억 원을 지원받아 과제를 수행하게 되며, 최대 6년까지 연장할 수 있다.