

2021年9月28日

報道関係者各位

東京大学大学院工学系研究科
株式会社スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミー
ソニーグループ株式会社
日本電気株式会社

**東京大学、スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミー、ソニーグループ、NEC、
「世界モデル・シミュレータ寄付講座」にて、AIの新潮流
「シミュレーション×ディープラーニング」に携わる次世代のAI人材育成を目指す**

東京大学大学院工学系研究科（所在地：東京都文京区、研究科長：染谷 隆夫）、株式会社スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミー（本社：東京都新宿区、代表取締役 会長：松田 洋祐）、ソニーグループ株式会社（本社：東京都港区、会長 兼 社長 CEO 吉田 憲一郎、以下ソニー）、日本電気株式会社（本社：東京都港区、執行役員社長 兼 CEO 森田 隆之、以下 NEC）は、「世界モデル・シミュレータ寄付講座」（以下、本講座）において、AIに携わる次世代の人材育成および四者の知見を合わせた新しい AI の研究開発を協働して推進していきます。

本講座は、2021年7月にスクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミーの寄附により、2026年6月までの最大5年間の期間で東京大学大学院工学系研究科に設置されました。この度10月より本講座の寄附企業として、ソニーと NEC の2社が新たに加わります。

■ 「世界モデル・シミュレータ寄付講座」について

本講座では、寄附企業による協力のもと、「シミュレーション×ディープラーニング」を主軸に「世界モデル」や「言語理解」などの先端トピックを含めた AI に関する講義を実施します。

■ 設置の背景について

世界の AI 研究開発は、現実世界で収集したビッグデータを活用したディープラーニングから、現実を模した仮想的な「シミュレーション」空間において生成・蓄積したデータを用いてディープラーニングを行う方向へとシフトしています。こうしたトレンドの変化によって、実際の工場などをシミュレーション空間内に再構成することで、より短期間かつ効率的にデータを生成・取得しディープラーニングを行うことが可能となるなど、様々な産業で活躍する AI が開発されることが期待されています。

さらには、ディープラーニングによってシミュレーション空間自体を構築する「世界モデル」に関する研究や、このモデルに基づき AI が人間のように言葉の意味を理解する「言語理解」に関する研究といった、AI のポテンシャル拡大に資する研究も網羅することが想定されています。

今回、東京大学において日本のディープラーニングの研究開発をリードする大学院工学系研究科松尾豊研究室と、ゲームという仮想空間で様々な世界を構築してきた知見およびゲーム内で動作する AI 研究開発に強みを有するスクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミーに加え、イメージング&センシング技術やロボティクス技術、ゲーム・音楽・映画のコンテンツ生成・表現技術など、実世界と仮想世界に AI 技術を掛け合わせた領域を強みとするソニー、顔認証などの画像認識技術やロボティクス技術など多様な AI を活用し、社会実装を推進する NEC が協働することで、四者の強みを活かした人材育成および研究開発を推進していきます。

四者は、本講座を通じて、AI に関する基礎的な研究の社会実装をさらに加速するとともに、ディープラーニングの研究をリードする人材を輩出することを目指します。

<講座の概要>

講座名：世界モデル・シミュレータ寄付講座

設置期間：2021年7月1日から2026年6月30日までの5年間

担当教員：東京大学大学院工学系研究科教授

設置先：東京大学大学院工学系研究科（人工物工学研究センター）

寄附者：スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミー、ソニーグループ、NEC

<2021年度開設講義>

目的：「世界モデル」を軸に最新の深層学習技術について身につける

開設期間：2021年冬を予定

会場：オンライン

受講対象：東京大学学部学生・大学院学生 ※一般聴講は不可

講師：未定

■東京大学について

東京大学は、1877年に日本で最初の国立大学として設立されました。日本を代表する大学として、人文学と社会科学と自然科学にわたる広範な学問分野において知の発展に努め、世界最高水準の研究と充実した教養教育とを基盤として、多様で質の高い専門教育を学部と大学院において展開し、世界的教育研究拠点の役割を果たしています。同時に、大学と社会とが連携して課題を発見・共有し、その解決を図るための科学技術の共創および本学における創造研究の成果の社会実装を通じて、社会へのイノベーションに繋がる様々な産学連携

活動を積極的に推進しています。(https://www.u-tokyo.ac.jp)

■スクウェア・エニックス・AI&アーツ・アルケミーについて

スクウェア・エニックス・グループに蓄積された AI やコンピューターグラフィックス (CG) 等のアートに関する知識・ノウハウを活かし、ゲームのみならず幅広いエンタテインメントに活用できる「エンタテインメント AI」の研究開発と、他企業との連携も視野に含めた新たな事業分野の創出を目指しています。(https://www.squareenix-alchemy.com/jp/)

■ソニーについて

ソニーグループ株式会社は、テクノロジーに裏打ちされたクリエイティブエンタテインメントカンパニーです。ゲーム&ネットワークサービス、音楽、映画、エレクトロニクス・プロダクツ&ソリューション、イメージング&センシング・ソリューション、金融などの事業を展開し、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」ことを Purpose (存在意義) としています。(https://www.sony.com/ja)

■NEC について

NEC は、安全・安心・公平・効率という社会価値を創造し、誰もが人間性を十分に発揮できる持続可能な社会の実現を目指します。(https://jpn.nec.com/profile/brand/)