

	<b>GIST(광주과학기술원) 보도자료</b> <a href="http://www.gist.ac.kr">http://www.gist.ac.kr</a>	
	<b>GIST 홈페이지 게시</b>	
보도 일시		
보도자료 담당	대외협력팀 김미연 팀장	062-715-2020 / 010-5302-3620
	대외협력팀 이나영 행정원	062-715-2024 / 010-2008-2809
자료 문의	전기전자컴퓨터공학부 김만제 석사과정	062-715-3169

## GIST 재학생, IEEE 주관 국제 게임인공지능 학회 CIG 2018 Fighting game AI Competition 3위 입상

- 김만제·이동현 학생팀, Genetic Algorithm과 Monte Carlo Tree Search Algorithm을  
 융합한 Hybrid Method를 활용한 인공지능 개발... JayBot\_GM팀 올해 유일한 국내 입상

- GIST(지스트, 총장 문승현) 전기전자컴퓨터공학부 석사과정 김만제 학생과 학부 4학년 이동현 학생이 전기전자공학 관련 세계 최대 기술조직인 IEEE 주관 국제 게임인공지능학회 “CIG(Computational Intelligence and Games) 2018 Fighting game AI Competition”에 참가해 3위에 입상했다.
  - Fighting game AI Competition은 IEEE에서 Neural Network, Evolutionary Programming, Fuzzy System, Hybrid Intelligent를 다루는 전문가 학회인 CIS(Computational Intelligence Society)에서 주관하는 대회 중 하나로, StarCraft, General Video Game, Visual Doom AI competition과 함께 수 년째 개최되고 있다.
- 올해 대회는 지난 8월 1일부터 10일까지 진행되어 8월 15일에 네덜란드 마스트리히트에서 결과가 공개되었다. 김만제 학생은 메타진화기계지능연구실 (MEMI, 지도교수 안창욱)에 학부인턴 프로그램에 함께 참여한 GIST대학 학사과정 이동현 학생과 함께 JayBot\_GM(GIST MEMI)팀을 구성해 대회에 참가했다.
  - Fighting Game AI Competition은 각기 수십 개의 행동을 할 수 있는 3가지 캐릭터에 대해 최적화된 인공지능을 개발하여 서로의 최신 인공지능 기

술을 겨루는 장으로, JayBot\_GM팀은 Genetic Algorithm과 Monte Carlo Tree Search Algorithm을 융합한 Hybrid Method를 활용하여 인공지능을 개발했다.

- JayBot\_GM팀은 입상팀 중 유일하게 Domain Knowledge(해당분야 전문지식)를 활용하는 대신 순수하게 알고리즘을 통해 해결하는데 성공했다.

□ 김만제 학생은 “특정 상황에 종속되지 않도록 일반화에 성공한 것이 유효하게 작용한 것 같다”고 말하면서, “고난도의 인공지능 기술들을 융합하는데 많이 힘들었지만 세계적인 대회에 참가해 우수한 성적으로 입상하게 되어 영광”이라며 입상 소감을 밝혔다.

□ 한편 IEEE CIG AI Competition은 IEEE 주관으로 2010년부터 다양한 Game AI Competition을 개최해 왔다. 그 동안 Intel, Facebook, UC Berkeley, Carnegie Mellon University, Nagoya University, Tencent를 비롯한 세계적인 연구소들이 참여해 왔으며, 올해 국내 입상은 JayBot\_GM팀이 유일하다. <끝>

#### [사진설명]



▲ GIST 재학생팀 JayBot\_GM, CIG 2018 Fighting game AI Competition 3위 입상