

2013年1月21日

インタラクシヨソ・ゲーム・デザイン

西田豊明

京都大学情報学研究科

タイのマーケット



何が起きている？
コンピュータにもわかる
ようになってほしい

知識に基づく理解
古典AIの限界

言語ゲーム
ヴィトゲンシュタイン
エスノグラフィ

アナリシス
計測技術の進歩
整理指標も

シンセシス
ロボットなどによる再現
新しいサービス

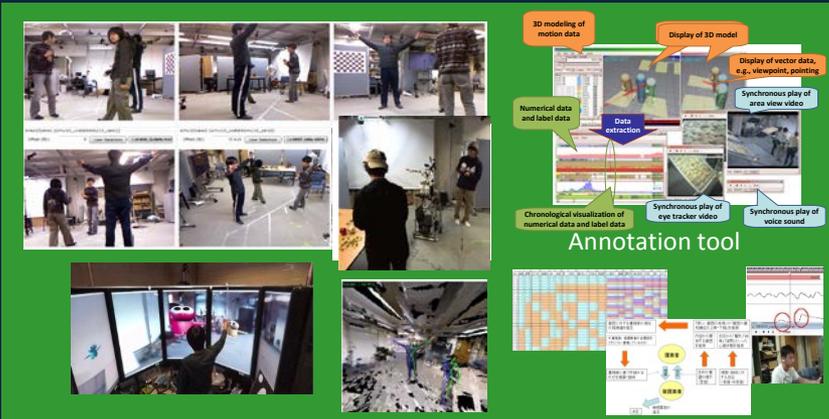
ゲームデザイン
参加者の参加
意図した効果



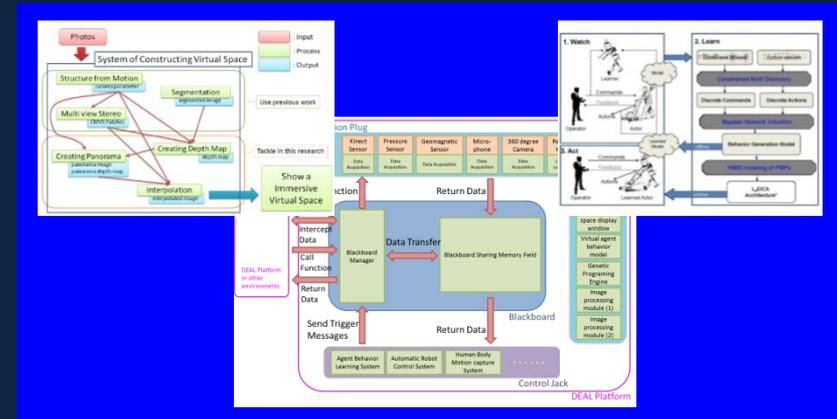
リーディングプロジェクト体制



Design

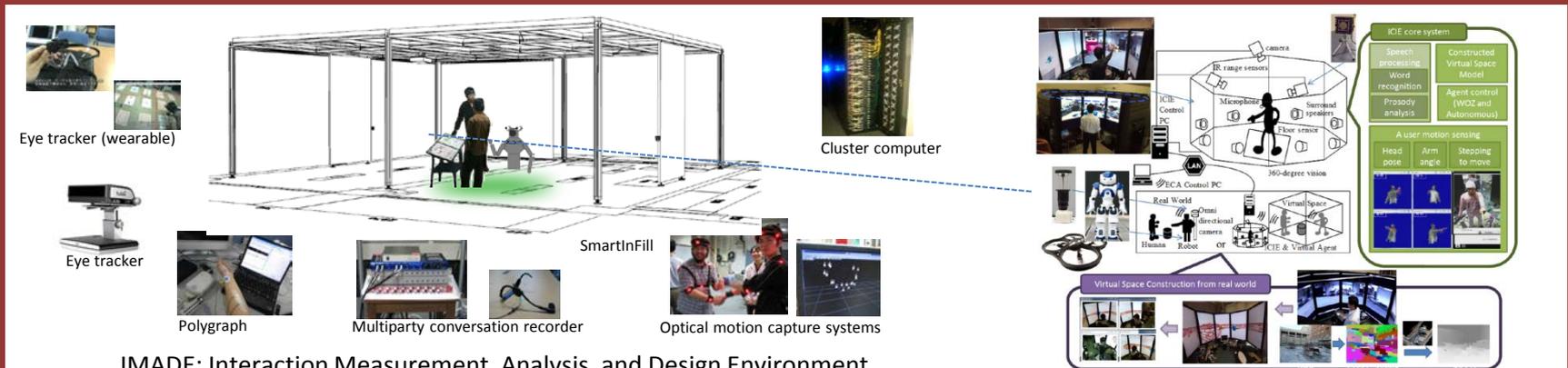


Analysis



Synthesis

Augmented Conversation Environment



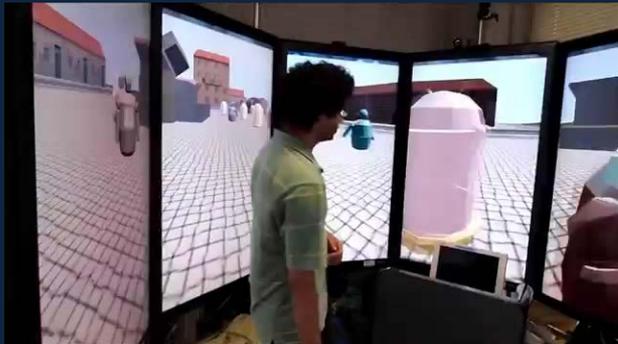
IMADE: Interaction Measurement, Analysis, and Design Environment

Conversation in the physical environment

ICIE: Immersive Collaborative Interaction Environment

Conversation in the virtual environment

進行中のプロジェクト



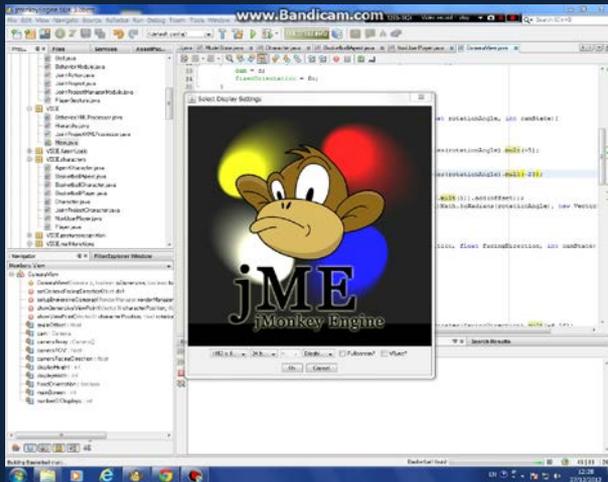
Simulated Crowd



Group Chasing



Tele presence



Virtual Basketball



Virtualization

Learning Interaction Protocols using
Augmented Bayesian Networks Applied to
Guided Navigation

Yasser Mohammad and Toyooki Nishida

IEEE IROS 2010

Learning by mimicking