

Agenda

1. ミクロレベル

- a. 作法の共有
- b. 気持ちの共有

2. メゾレベル

- a. 会話内容の映像化, コモングラウンドの映像化
- b. 会話内容映像化支援ツール

Ostensible Invitation (「表向きの招待」)

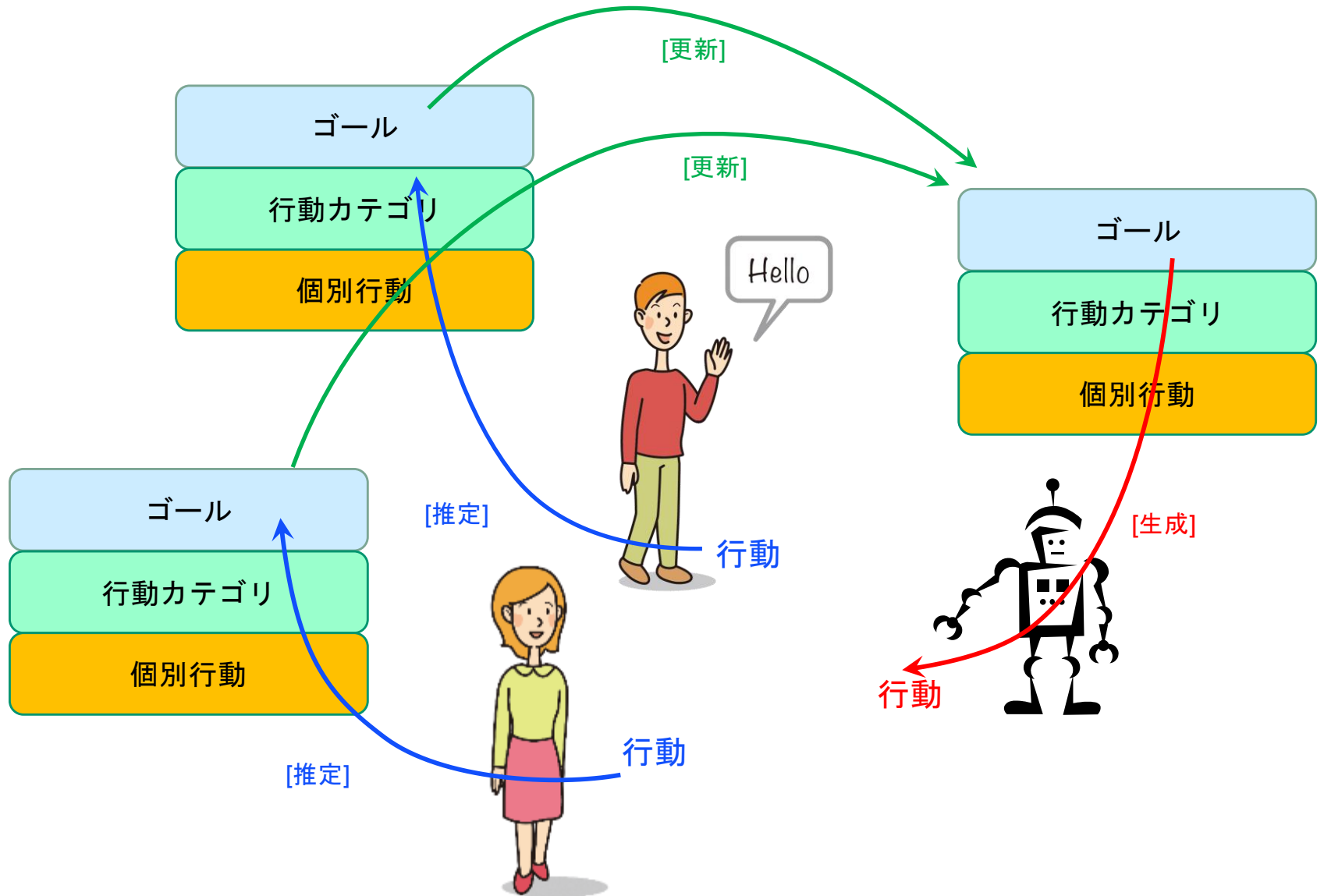
Two Stanford University students, Ross and Cathy, have a date to study one evening, but Ross has a problem. Some old friends of his from Southern California have called to say they are arriving at Stanford that evening and want him to go to a basketball game at Berkeley, about an hour away, and he has accepted. He telephoned Cathy, describes the circumstances, explains he is going to the game, and says:

RossとCathyは一緒に勉強する約束をしていたが、その日になってRossの友達が急にやってくることになり、Rossをバスケットボール観戦に誘ったのでRossはOKした。RossはCathyに電話をかけて、状況を説明した。そして、…

Ross: Do you want to come?

Cathy: That's all right. I'll pass.

循環的意図更新



随伴行動

Self-agentとの一体感を誘発したい

仮説：随伴行動生成規則



仮説：エージェントが随伴的な反応（働きかけに関連があると認識できる反応）を返すことで、エージェントがどうしてそのような反応をするのかに関する関心が高まる

・ポイントをゲット



〈条件〉

LF/HF>20.0
SCR>17.0



汗をぬぐう

・相手プレイヤーをヒット



〈条件〉

LF/HF>20.0



こぶしを振り上げる

・ノックアウトされる



〈条件〉

SCR>17.0



地団太を踏む

Agenda

1. ミクロレベル

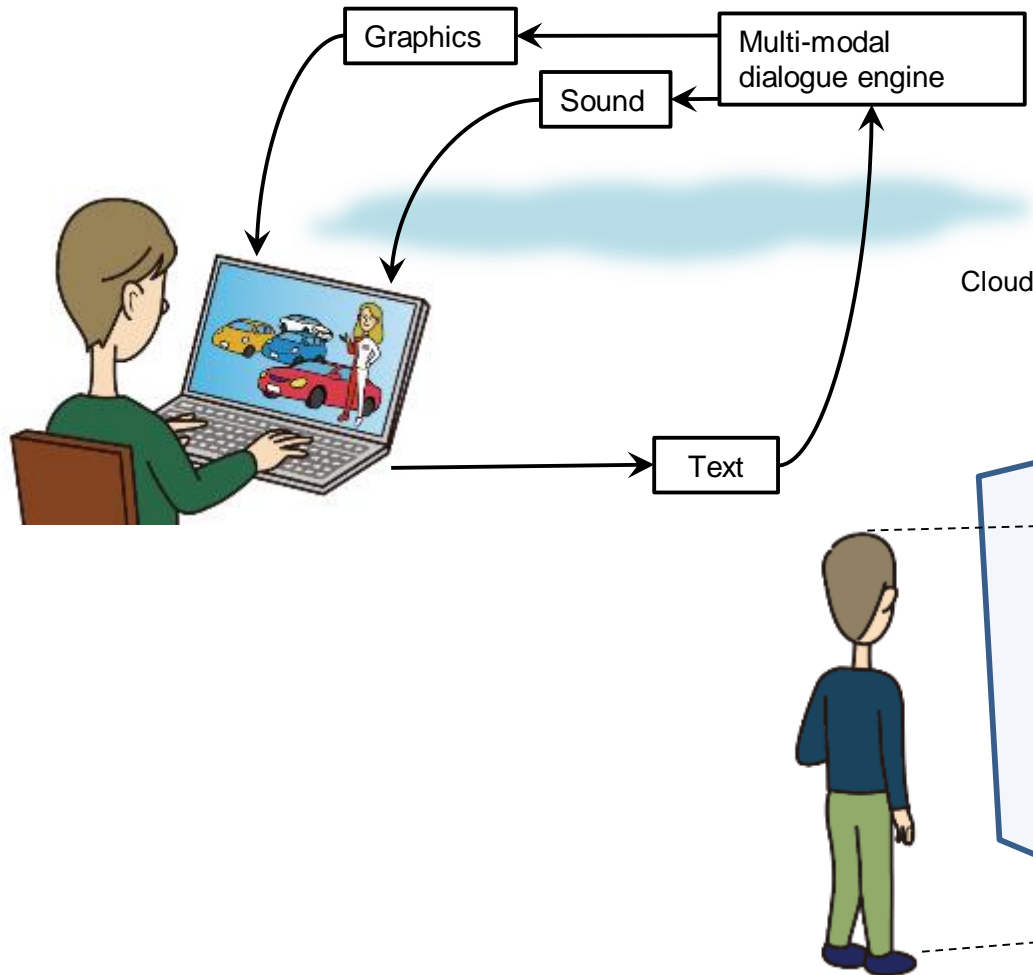
- a. 作法の共有
- b. 気持ちの共有

2. メゾレベル

- a. 会話内容の映像化, コモングラウンドの映像化
- b. 会話内容映像化支援ツール

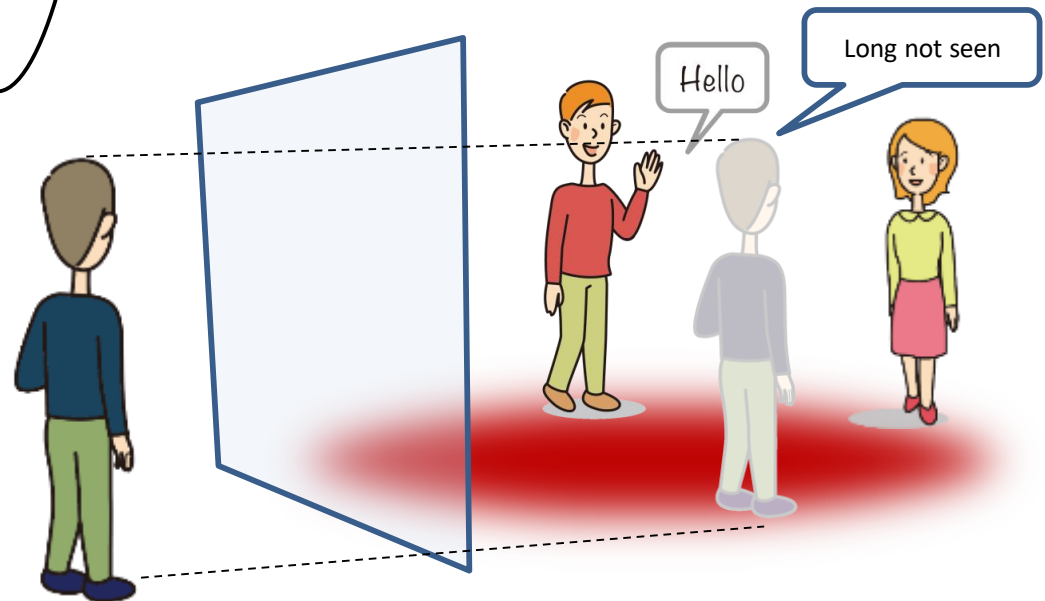
コモングラウンド形成の手法

バックストーリー



[Hayes-Roth 1998] Barbara Hayes-Roth: Jennifer James, celebrity auto spokesperson, International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques archive ACM SIGGRAPH 98 Conference abstracts and applications table of contents, P. 136, 1998.

ストーリーの動的再構成



入力に応じて動的にドラマコンポーネントを組み立てる

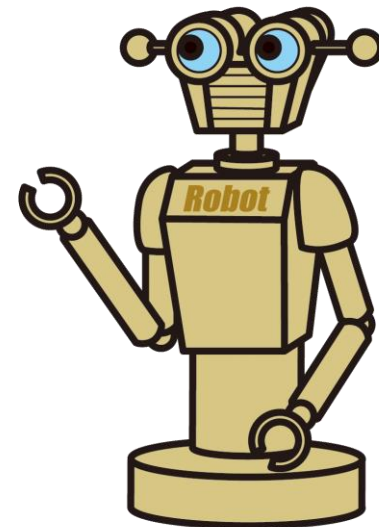
[Mateas and Andrew Stern 2010] Michael Mateas and Andrew Stern, "Writing Façade: A Case Study in Procedural Authorship." In *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, edited by Patrick Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, pages 183-208, Boston, MA: MIT Press. 2007.

ストーリーレベルのコモングラウンド形成のボトルネック

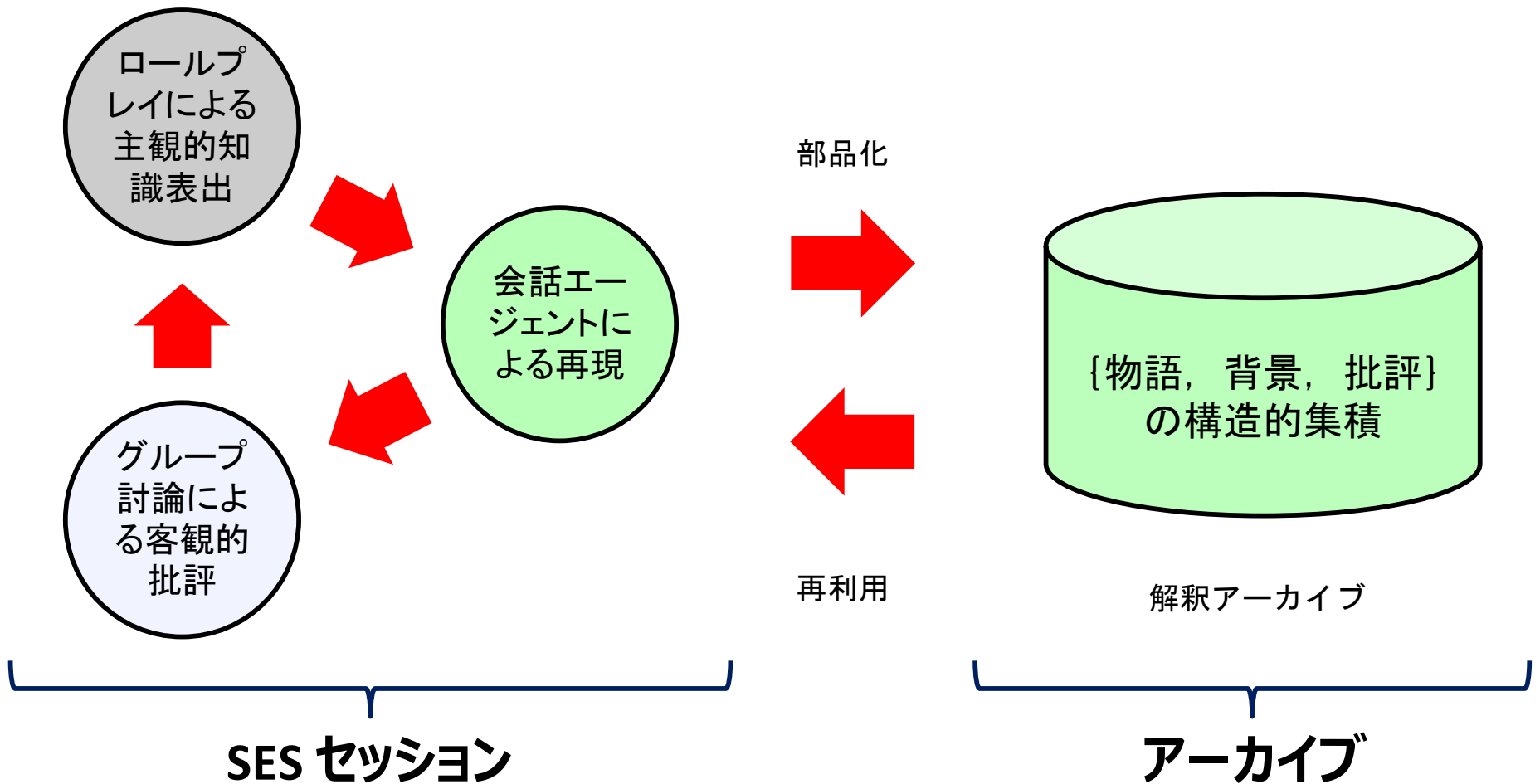
- ストーリーライティング：コストがかかる
- ユーザはストーリーを作れない



構成的考証法：ユーザが全身を使って自分のストーリーを伝える



構成的考証法の枠組み



構成的考証法 — 適用例

例えば、忠臣蔵松の大廊下シーン

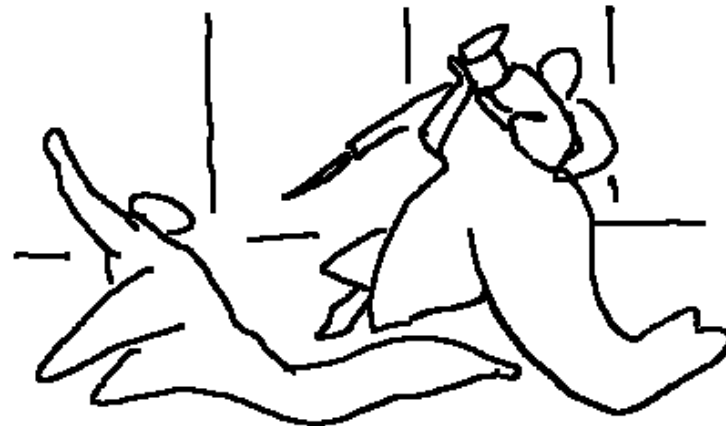
1701年3月14日(4月21日)巳の下刻(午前11時半過ぎ)、江戸城本丸御殿の大広間から白書院へとつながる松之大廊下で、浅野長矩は「此間の遺恨、覚えたるか」と言いながら背後から吉良義央を小刀で斬りつけた。吉良が振り返ったので小刀は吉良の眉の上を傷つけた。そして吉良が向きかえって逃げるところを追いかけ、また2度斬りつけた。すぐさま、浅野はその場に居合わせた梶川頼照らに取り押さえられ、...

[Wikipedia]

浅野

梶川

吉良



構成的考証法 — 演劇フェーズ



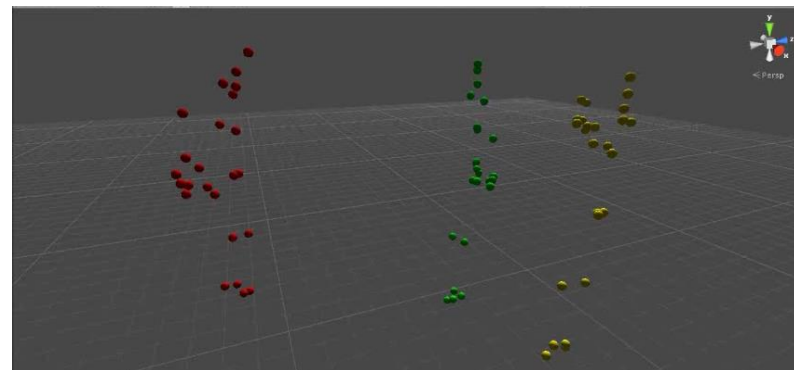
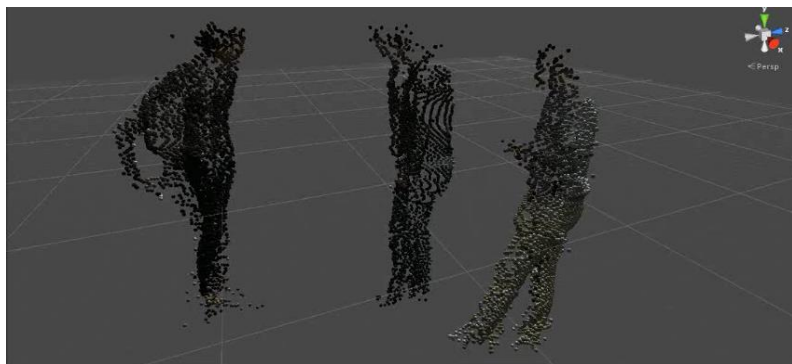
構成的考証法 — 劇をキャプチャ



User Selection: Select 56:011

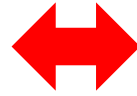


User Selection: Select 56:001



構成的考証法 — 討論フェーズ

3人称視点



1人称視点

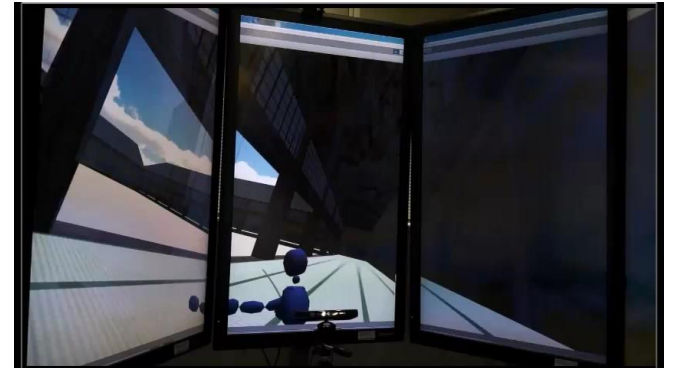
浅野



討論



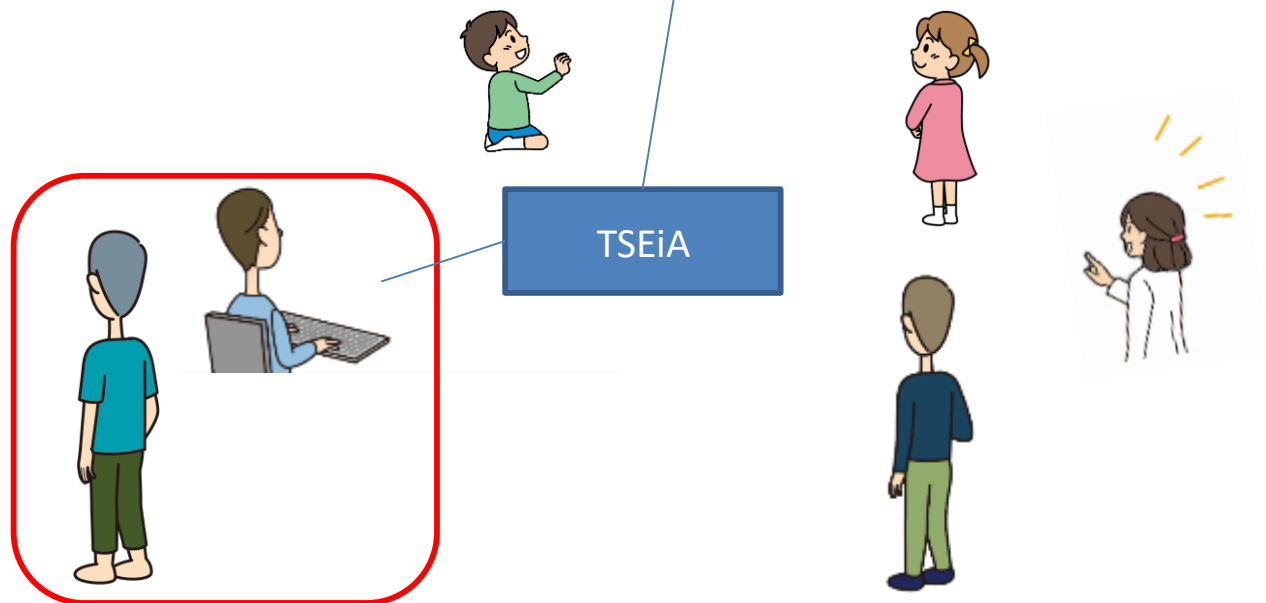
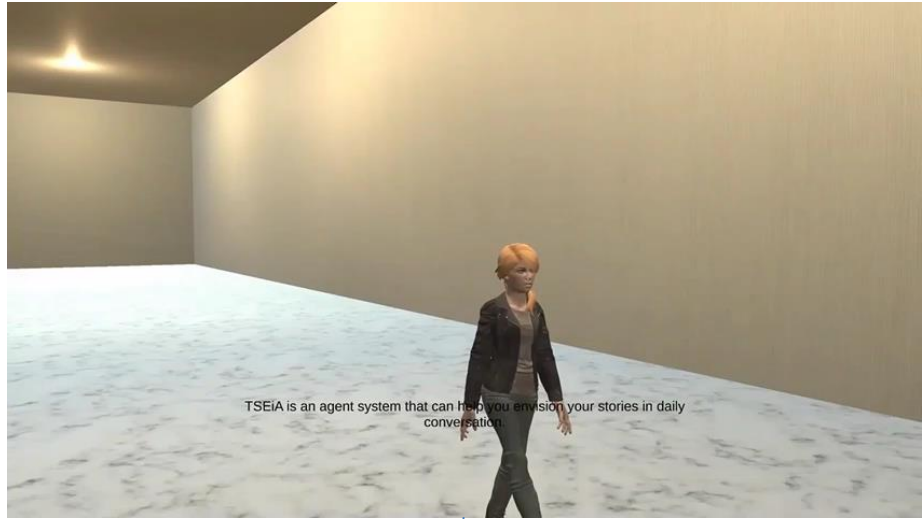
吉良



梶川



TSEiA (会話内容映像化支援エージェント, 開発中)

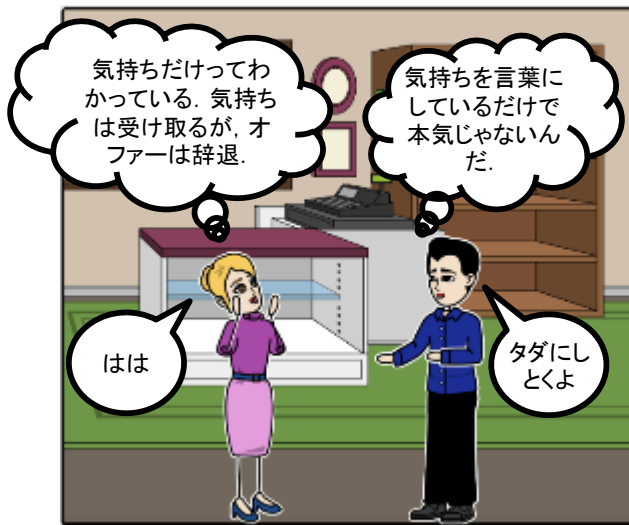


会話内容可視化の効果 (1)

たてまえのオファー

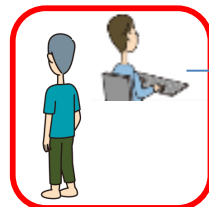
- ✓ レイヤ1: 店主はタダにすると言ったが、客は笑って辞退した。
- ✓ レイヤ2: 演じられている店主は本気でタダにすると言い、演じられている客はそれを受けた。

いい雰囲気



値段交渉で

Envision it !



TSEiA



会話内容映像化の効果 (2)

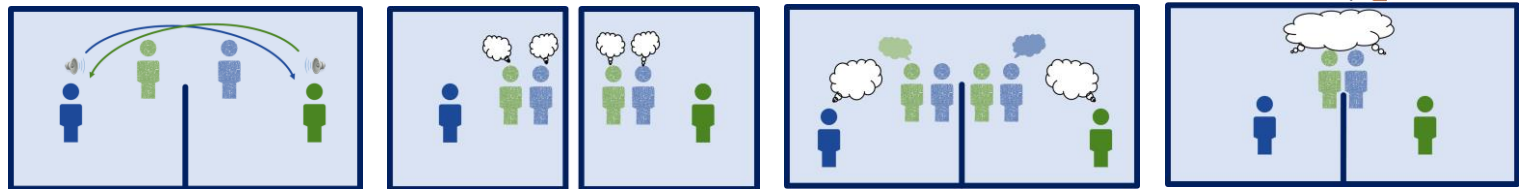
現状認識の食い違いを映像化で明示

ロールプレイ

個人ごと映像化

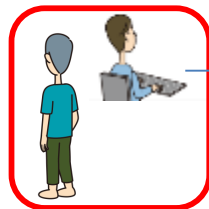
映像化の共有

討論



ジョブインタビューで

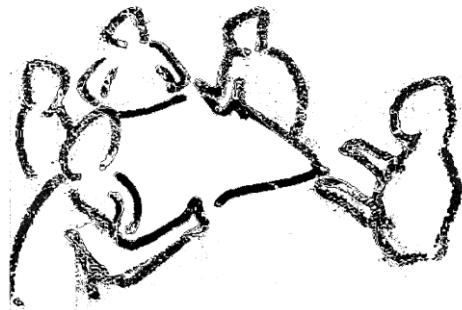
Envision it !



TSEiA



会話内容映像化の効果 (3)



グループ討論



グループ討論



プロモ制作ブース

サービスシーン



トモロボ



4SenseVR



水陸両用WKWK



Rimon



ゼログラビティ



スカイカフェ



AIE



TSEiA (会話内容映像化支援エージェント, 将来構想)

