

# 第4回領域会議発表会資料

会 場 ホテルサンルート名古屋  
開催日 2002. 8. 2 (金) ~ 8. 3 (土)

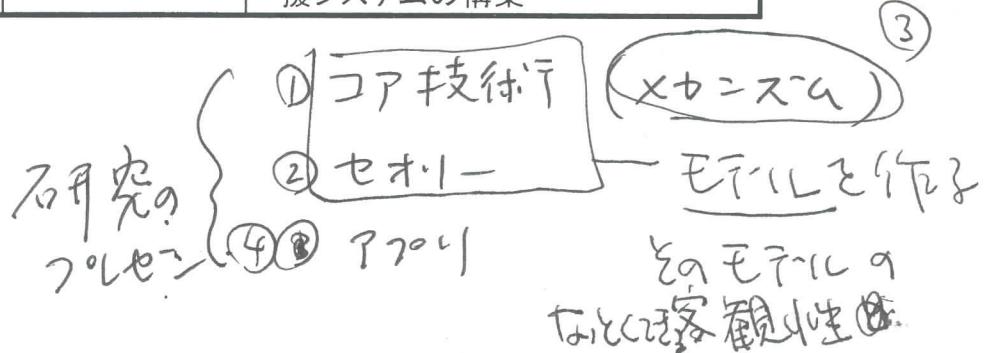
## 発表会

8月2日(金) [第一日目]

No	時 間	発表者名	課 題 名
1	13:40~14:15	村田 剛志	Webにおけるコミュニティの発見
2	14:15~14:50	土佐 尚子	人間の無意識情報から生成される物語り技法
3	14:50~15:25	塙越 秀行	人体へ適応化するウエアラブルフルイドパワーの開発
4	15:25~16:00	高崎 正也	弾性表面波皮膚感覚ディスプレイの開発
	16:00~16:20	休 憩(20分)	
5	16:20~16:55	小林 宏	人間行動を補助するマッスルスースの開発
6	16:55~17:30	石島 秋彦	新世代ナノ計測の開発と生体分子への応用
7	17:30~18:05	柴田 崇徳	人とロボットの共生と学習に関する研究

8月3日(土) [第二日目]

No	時 間	発表者名	課 題 名
1	8:30~9:05	菅原 研	非線形動力学的手法による群知能ロボット
2	9:05~9:40	大矢 晃久	人間と共に移動する生活支援ロボット
3	9:40~10:15	新井 史人	インテリジェント・バイオマイクロラボラトリ
	10:15~10:30	休 憩 (15分)	
4	10:30~11:05	山口 亨	成長するネットワーク型知能と人間中心システム
5	11:05~11:40	橋本 秀紀	分散配置されたデバイスと相互作用し賢くなる知的空間
6	11:40~12:15	高間 康史	情報検索における対象知識獲得支援システムの構築



## 第4回「相互作用と賢さ」領域会議発表会資料

研究者氏名	土佐 尚子	研究領域	相互作用と賢さ	研究者No	1512
研究課題	無意識情報から生成される物語り技法				
報告期間	H14.2.1~H14.7.31		発表年月日	H14.8.2	

### ○ 研究進捗状況（具体的な研究項目、研究成果、進め方など）

#### <Summary>

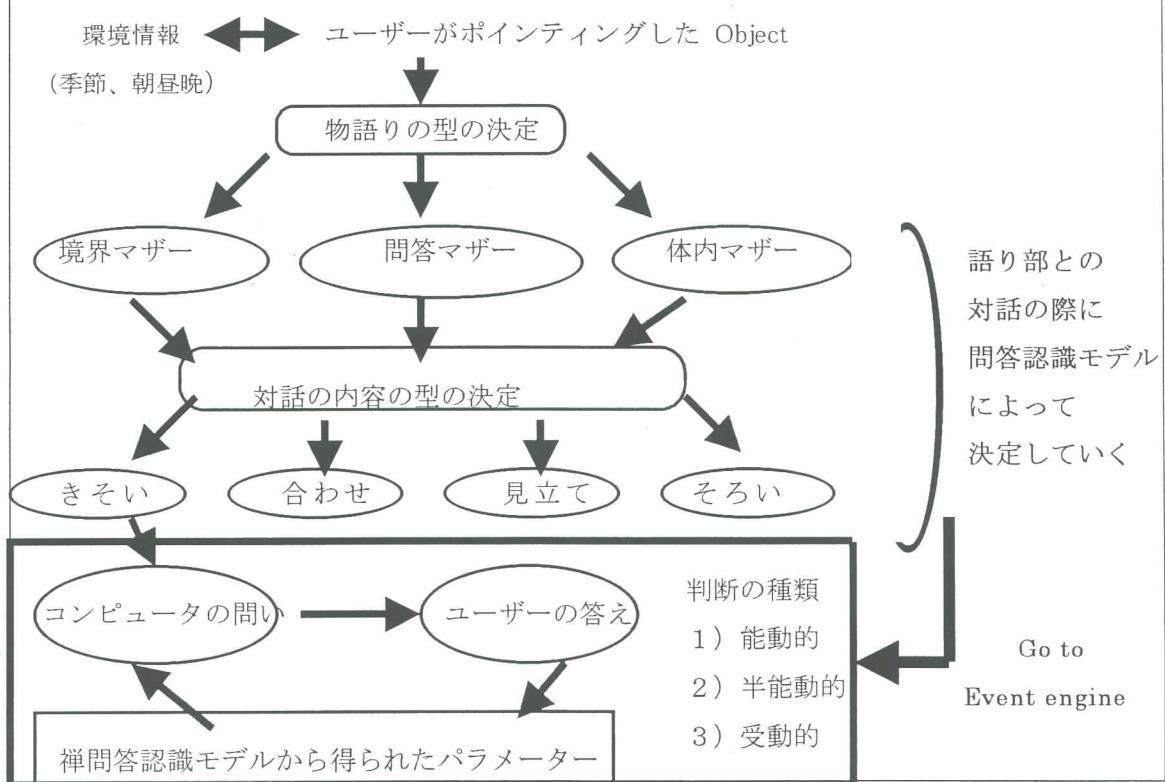
禅問答は、無意識情報から生成される物語り技法のひとつである。

ユーザーは、山水アイコン（を用いて、自分が作った山水画（3D）の世界をバードビューで旅する。山や木に近寄ると、それ自身が語り部となり、俳句を語り、禅問答を問い合わせ、ユーザーを誘導する。又、ユーザーは様々な場所に舞い降りて、和の遊び空間に入り込むことができる。そこでは、きそい、合わせ、見立て、揃いといった出会いにより、精神的な旅物語が生成される。また、季節、時間、といった環境パラメーターやユーザーの問答結果から見い出された禅問答認識モデル（下記）によって、禅空間と哲学を無意識のうちに自分で生成した物語りによって理解していく。

<ユーザーの対話から見い出された禅問答認識モデル>

- 1) 自分の位置 内／外／別
  - 2) 山水の印象 物的解答／心的な解答／わからない
  - 3) 今の心境 自分を楽しんでいる／対象の世界に居る／迷っている
- \*禅は、自分の中に入っていくことと、自分を忘れることが、同等である。そこを何とかシステム化してみたい。

#### 文脈生成のスクリプト



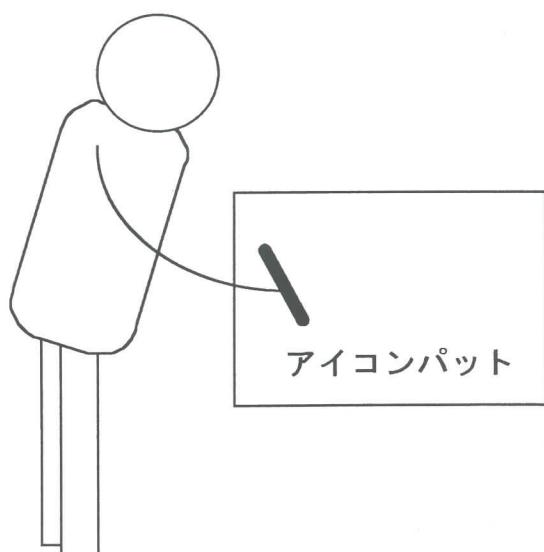
(2 頁目)

研究者氏名	土佐尚子	研究領域	相互作用と賢さ	研究者 No	1512
-------	------	------	---------	--------	------

### Input Interaction

ユーザーは、山、川、人といった象形文字アイコンをパットから選び、構成するとコンピュータが認識して、ユーザーが作った山水画を3次元空間に自動生成する。

アイコンの種類（最終的には象形文字）



(3 頁目)

研究者氏名	土佐尚子	研究領域	相互作用と賢さ	研究者 No	1512
-------	------	------	---------	--------	------

