

# Félagsgreind

Næsta bylting í tölvuleikjum?

Hannes Högni Vilhjálmsson

Dósent við Tölvunarfræðideild Háskólans í Reykjavík  
Gervigreindarsetur (CADIA)



Center for Analysis and Design of Intelligent Agents  
Reykjavik University

# Sýndarumhverfi



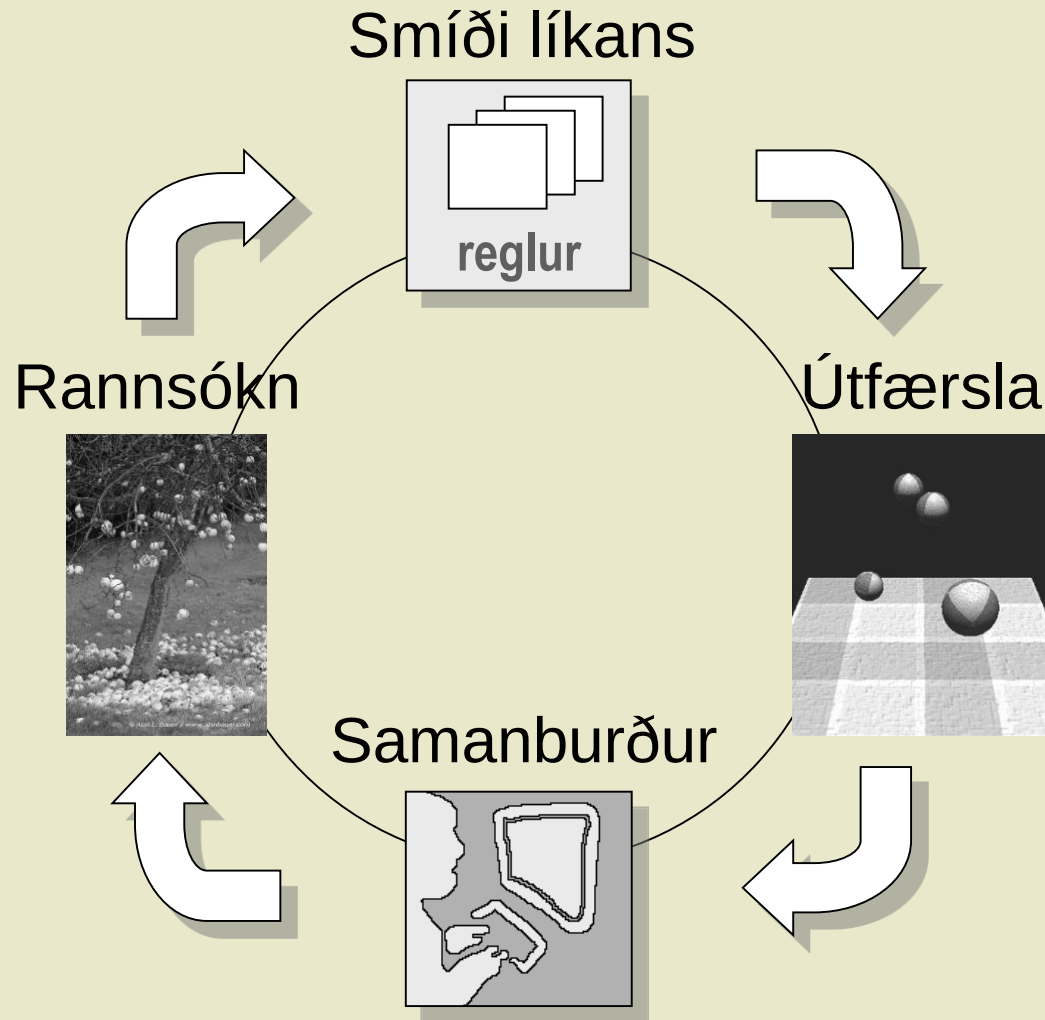
Lúta þekktum lögmálum og kerfum

# Lögmál Newton's

- Lögmál Newton's lýsa því hvernig hlutir bregðast við krafti sem verkar á þá.



# Eðlisfræðilíkan Smíðað





# Eðlisfræðivél

- Eðlilegri hreyfingu hluta hefur verið bætt við sýndarumhverfi með svokallaðri “eðlisfræðivél” (physics engine).
- Þegar lögmál eðlisfræðinnar virka rétt í sýndarumhverfinu, fer það að taka á sig mjög raunverulega mynd.



# Eðlisfræðivélin í gangi



Hvað með fólk?



# Fólk í sýndarumhverfum

- Þótt hlutir séu farnir að hegða sér eðlilega, þá er fólk sjaldnast eðlilegt í rauntíma sýndarumhverfi



- Bregst það rétt við hvort öðru?



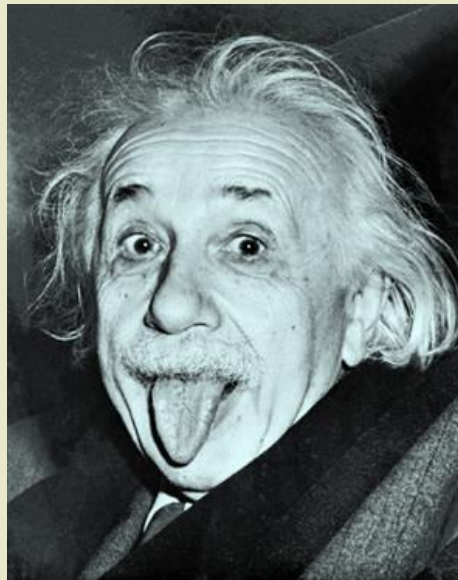
# Fólk í raunveruleikanum

- Raunverulegt fólk bregst stöðugt við umhverfi sínu, t.d. félagslegu umhverfi.



# Fólk í sýnderumhverfi gert eðlilegra?

- Er hægt að láta fólk í sýndarumhverfi hegða sér eðlilegar við félagslegar aðstæður?
- Hvað er eðlileg hegðun? Gerir fólk ekki bara það sem því sýnist?



# Fólk er fyrirsjáanlegt!

- Það eru ýmis mynstur í félagslegu atferli fólks.



- Við erum í raun býsna fyrirsjáanleg!

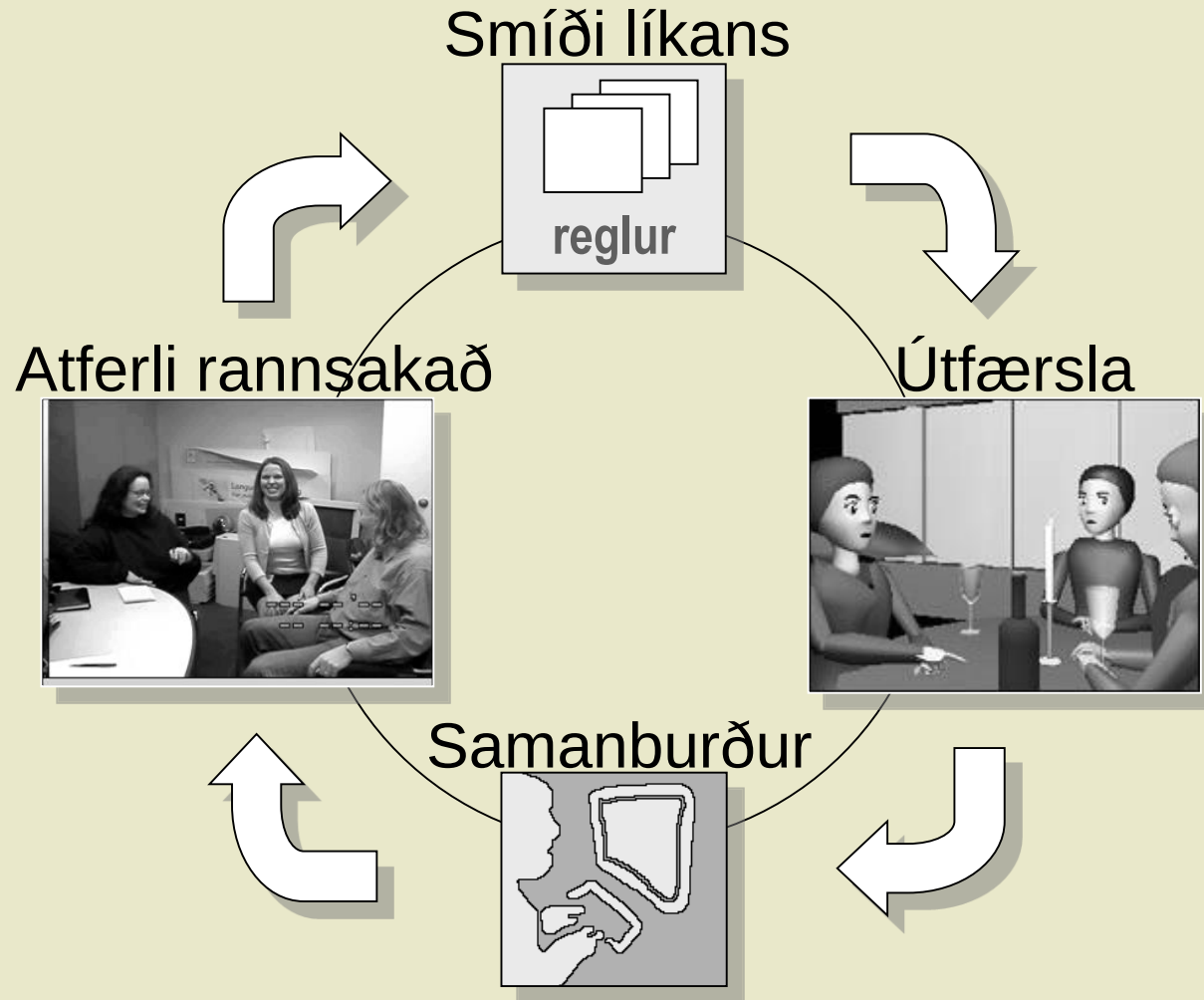
# Fólk bregst við áreiti

- Getum við nýtt okkur þennan “fyrirsjáanleika fólks” til að búa til eðlilegri sýndarumhverfi?
- Svipað og hlutir sem bregðst við krafti, þá bregst fólk við áreiti. Fólk er í raun bara flóknir hlutir!





# Félagslegt líkan smíðað



# Félagsvél smíðuð

Skynjun

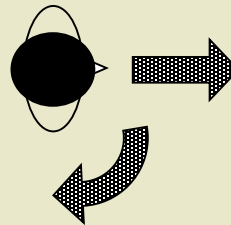
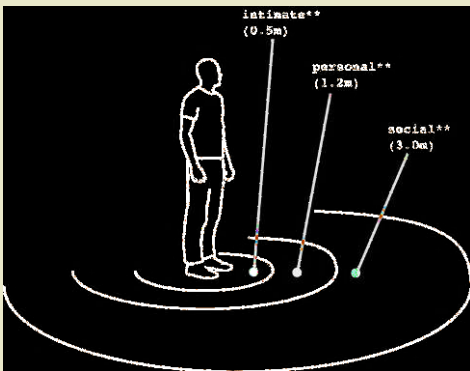
Viðbragð

Hreyfing

Umhverfið

Hvetjandi kraftar

Manneskjan =  
einfaldur hlutur með  
stöðu og stefnu +  
höfuðstefnu



# Félagsvélin gangsett

