

ePlay - fysisk leg via netværk



I tæt samarbejde med forskere fra japanske professor Ishiguros robotlaboratorium har Center for Playware udviklet et meget fysisk spil, der kan spilles af spillere på hver sin side af jorden. Her ses parterne dog sammen i Osaka til en dyst.



Robotforskeren Hiroshi Ishiguro, som Center for Playware samarbejder med i ePlay-projektet, er verdenskendt for at studere, hvordan vi interagerer med robotter, der er veltillignende kopier af mennesker.

Center for Playware har samarbejdet med *Centre for Adaptive Machine Systems* i Osaka om et fysisk spil, som kan spilles på lang afstand uden skærm og tastatur.

På professor Ishiguros laboratorium har hans robot-tvilling nu fået mulighed for ny adspredelse - hvis den da kunne rejse sig og bruge sin krop. Center for Playware har i samarbejde med forskere fra laboratoriet skabt et spil, hvor spillerne kan sigte efter hinanden og skyde fra Osaka til Lyngby med virtuelle kugler.

Spillene bevæger sig rundt i et miljø af sensorer, der opfanger deres bevægelser. Med en Wii remote, der er tilpasset systemet kan spillerne lade, sigte og skyde mod hinanden - i samme rum eller fra hver sin side af jorden.

Ved at undersøge, hvordan vi forstår en gengivelse af et andet menneske i et virtuelt miljø, kan vi få værdifuld viden om processen for interaktion i det digitale miljø, som kan kaste nyt lys over menneske-robot interaktion. Inden for menneske-robot interaktion (HRI) simuleres intelligent, menneskelignende opførsel, men vi er også nødt til at forstå, hvordan mennesker interagerer med hinanden medieret af teknologi.

Vi er interesseret i at opbygge et spil gennem hvilke spillere kan få en følelse af at dele fysiske rum uden at være sammen, og uden at se hinanden. Det er centralt at finde frem til hvordan spillerne oplever rummet og tilstedeværelse af de andre spillere i dette særlige setup.

Projektet undersøger, hvad der er forudsætningerne for, at spillere føler en social og fysisk tilstedeværelse af hinanden i det fysiske rum gennem medieret interaktion.

Teknologien kan let blive centrum for opmærksomheden i sådan et system, men for os er ambitionen, at teknologien glider i baggrunden, sådan at spillerne kan koncentrere sig om deres spil og samvær. Samværet skal stå i fokus.

Vi ønsker at finde frem til netop de faktorer, der giver anledning til en følelse af tilstedeværelse af et andet menneske. Her er vi særligt interesserede i hvordan lyd og bevægelse, men også oplevelse af øjeblikkelig feedback og muligheden for at aflæse en hensigt har betydning for oplevelsen af at en anden person er *til stede*.

Når vi stiller og søger at besvare disse spørgsmål, kan vi blive klogere på, hvordan man kan opbygge systemer, der understøtter oplevelsen af eller simulerer tilstedeværelsen af en anden person.