

# デジタルアーカイブ技術研究班

研究プロジェクト代表

Ruck Thawonmas

(立命館大学大学院理工学研究科・教授)

## アーカイブ情報の可視化と物語生成



### 本プロジェクトのねらい

- 以下のような知能技術を用いてユーザの満足度を向上させる
  - マンガ表現による、仮想世界内のユーザ体験の集約
    - ・ オンラインゲーム
    - ・ セカンドライフ
  - 仮想世界内のユーザ活動の分析
    - ・ 行動分析
    - ・ 移動分析



### セカンドライフの体験からのマンガの自動生成

以下を強化中

1. イベント抽出
2. コマ選択
3. カメラワーク

### ユーザ行動の分析

1. 各プレイヤーから行動履歴を獲得
2. 行動履歴を時系列の行列に数値化
3. ウェブレット変換に基づいた提案手法により前記行列の次元を低減
4. 得られた行列に基づいてプレイヤー間の距離を計算
5. 前記の距離情報をMDSへ入力
6. MDSの結果を可視化
7. KeyGraphを用いて対象クラスターに所属するプレイヤーの振る舞いを可視化

### ユーザ移動の分析

1. 提案手法を用いてランドマークを検出
2. 各プレイヤーをランドマーク間の遷移確率によって表現
3. 前記の確率に基づいてプレイヤー間の距離を計算
5. 前記の距離情報をMDSへ入力
6. MDSの結果及び対象のクラスターを可視化

検出したランドマーク

MDSの結果

2番目のランドマーク

クラスターB