

NOVI KONCEPTI I PRISTUPI U PRUČAVANJU KOLEKTIVNIH SPORTSKIH IGARA

Sažetak

Kolektivna sportska igra je kompleksan fenomen a odvija se provođenjem plana. Plan se odnosi na agente-igrače kao nositelje aktivnosti i na strukturu okoline. Zbog toga smo se odlučili da na višestran način, korištenjem znanstvenih doprinosa područja kao što su sociologija, lingvistika, biologija, matematika, računalne znanosti, posebno u području umjetne inteligencije, robotike i filozofije rasvijetlimo ovaj fenomen. Sa više aspekata dotakli smo se problema simulacije. Iz područja umjetne inteligencije razmatrali smo različite koncepcije reprezentacije svijeta i mjesto agenta kao nositelja aktivnosti u njemu. Ove teme razmatrane su u svrhu povezivanja sa problematikom modeliranja. Analiziran je razvoj područja umjetne inteligencije sa posebnim fokusiranjem na one momente koji korespondiraju sa problematikom kolektivnih sportskih igara. Mišljenja smo da sustavno i kompetentno modeliranje kolektivnih sportskih igara mora biti značajno obilježeno ovakvom razinom platforme. Rješavanja ove problematike u kontekstu sa svim razmatranim područjima moguće je direktno iskoristiti za rješavanje modeliranja igrača, kolektiva ekipe i utakmice.

Ključne riječi: *agent, kolektiv, robotika, uronjenost i utjelovljenost, multi-agent, swarm, simulacija, umjetna inteligencija, emergencija, plan, sintaksa, semantika, ograničena racionalnost*
