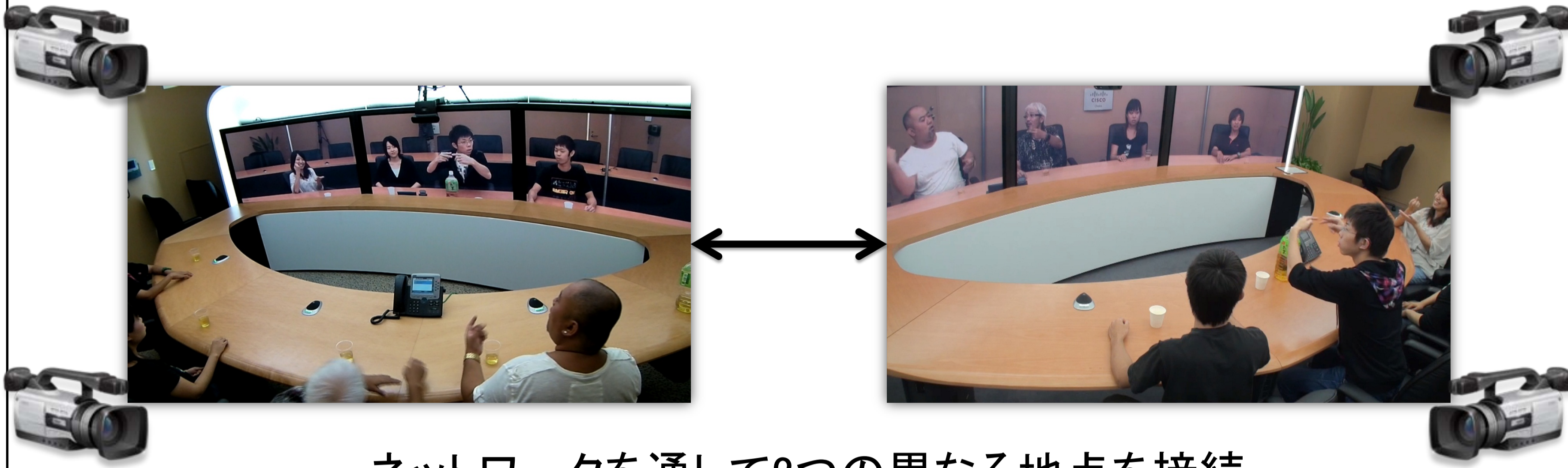


【研究の概要】

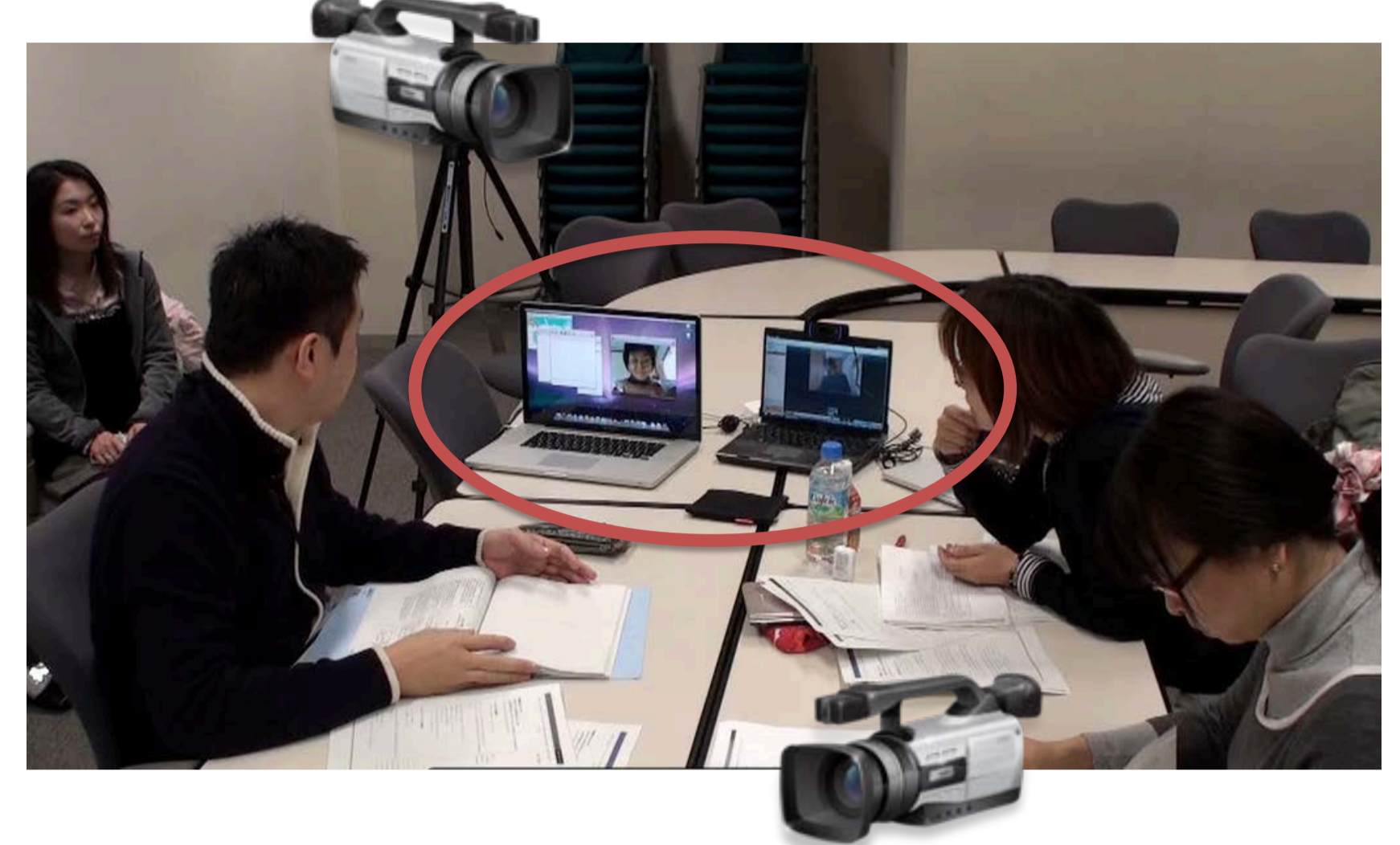
日本の裏側に住む友人と相手の映像を見ながらおしゃべりできる。数年前には想像できなかったそんなコミュニケーションが私たちの日常になりつつある。本研究では、等身大の映像を見ながら遠隔地にいる人と最大12名で会議できるシステムを用いて会話収録を行った。収録では映像がより重要になる手話コミュニティの人々の会話も対象とした。分析の結果から、将来身近になるであろう未来型コミュニケーションについて考える。

遠隔コミュニケーション環境とはどのようなものか？



ネットワークを通して2つの異なる地点を接続

協力:  Cisco TelePresence 3000 システム
<http://www.cisco.com/web/JP/product/hs/tp/tp3000/index.html>



Skypeを利用したビデオ通話

- 研究対象は様々な形態の遠隔コミュニケーション環境
- 言語学と情報学それぞれの立場からの知見の融合
- 手話を使った遠隔コミュニケーションと、日本語を使った遠隔コミュニケーションとの違いに注目した研究

何が起るのか？

映像と実際の姿の不一致



相手を見る自分の姿が、相手からは別の方向を見ているように見える

会話を始める時の前提 (対面状況でも共通)

- 自分が相手の状況を確認できる
- 相手が自分の状況を確認できる

しかし、この場合自分がどのように見られているのかわからず会話の開始手続が変化する
(接触の特徴, Schegloff and Sacks 1973)

視線と身体的一致 / 分散

手話会話



視線と身体の向きが一致

日本語会話



視線と身体の向きが分散

言語表現と身体の結びつきの強さによる違いが視線と身体的一致・分散として現れる

データ収集

課題の整理

コミュニケーション研究

支援技術開発

異分野融合による
方法的革新

現象の発見と分析

会話開始手続の
変化

視線一致の支援

知見を総合した環境デザイン

遠隔コミュニケーションのための最適なデザイン支援技術の提案

- 最適な座席/人員配置の提案
- ソフトウェア支援
- ハードウェア改良による支援 etc.

連絡先: 坊農真弓(コンテンツ科学研究系) bono@nii.ac.jp
菊地浩平(コンテンツ科学研究系) vadise@nii.ac.jp