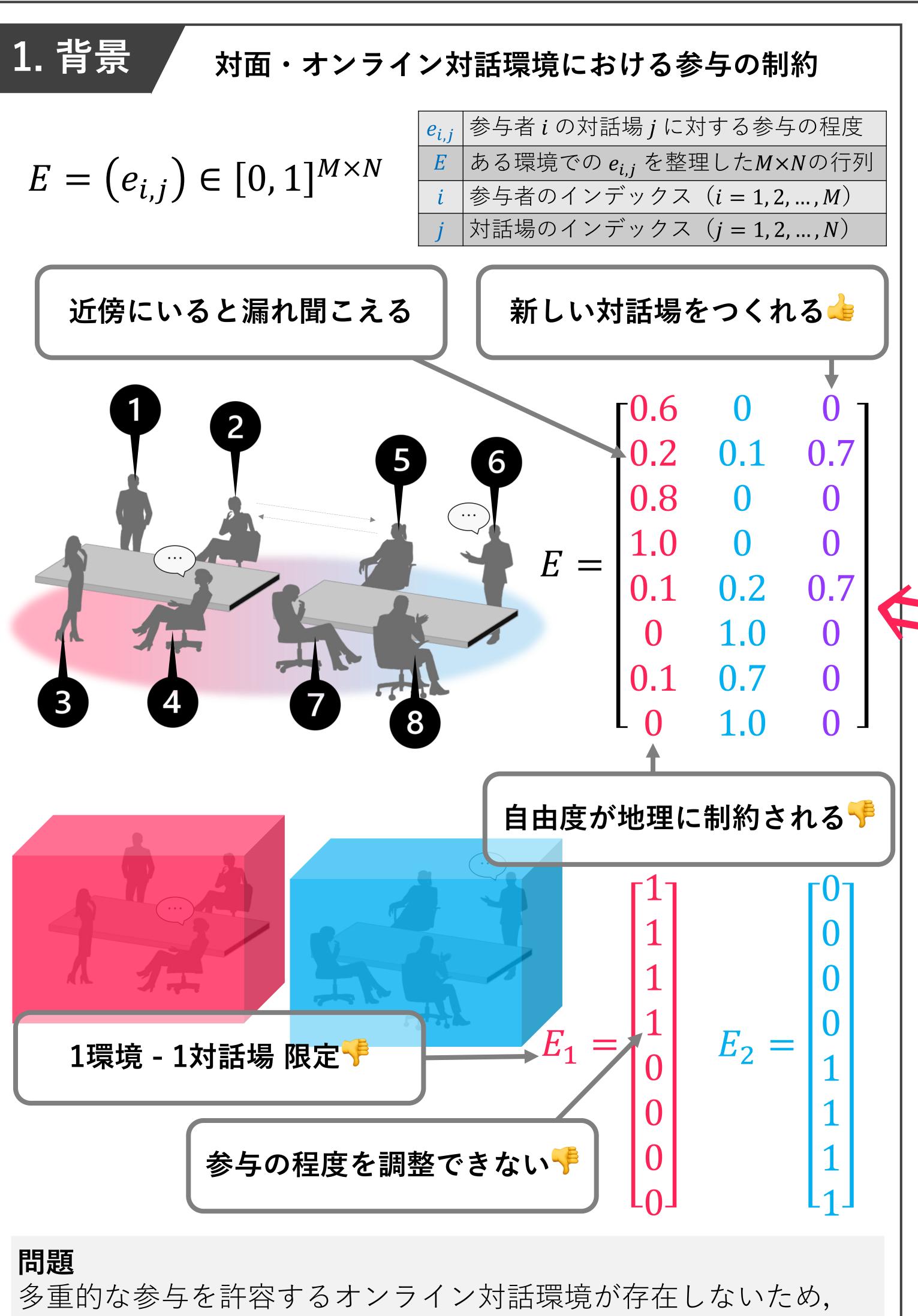
多重参与を可視化するオンライン対話システムの開発

市川雅也,竹內勇剛(静岡大学)

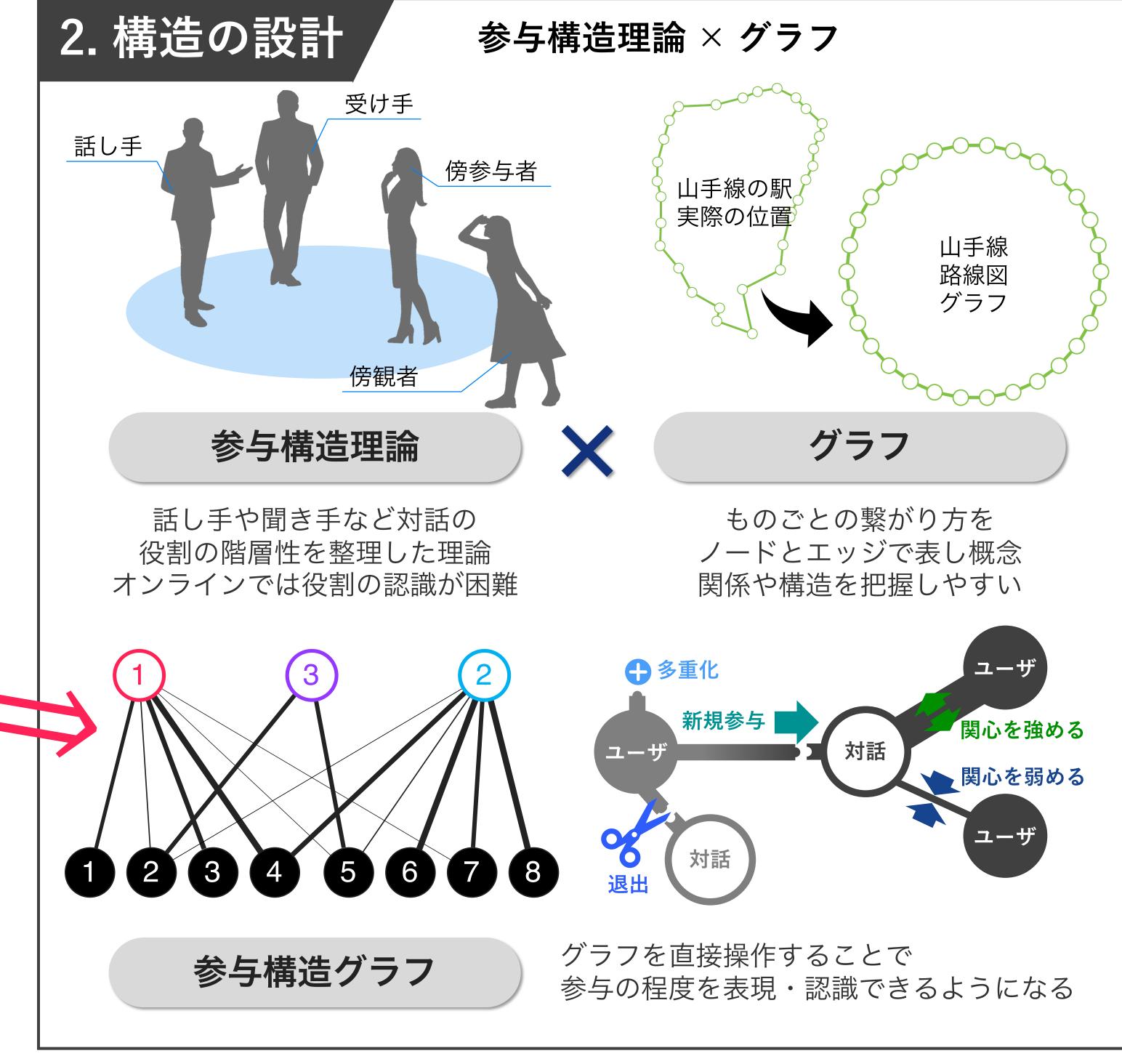


オンライン環境で集団間の協調を図ったり、他者・他集団の優れ た発想に触れられる機会を喪失している.

研究目的

Player 3

多重的な参与状態を許容することによる人の協働的な対話活動を 支援するサイバー空間における対話場の設計/実装/評価



3. インタフェース設計

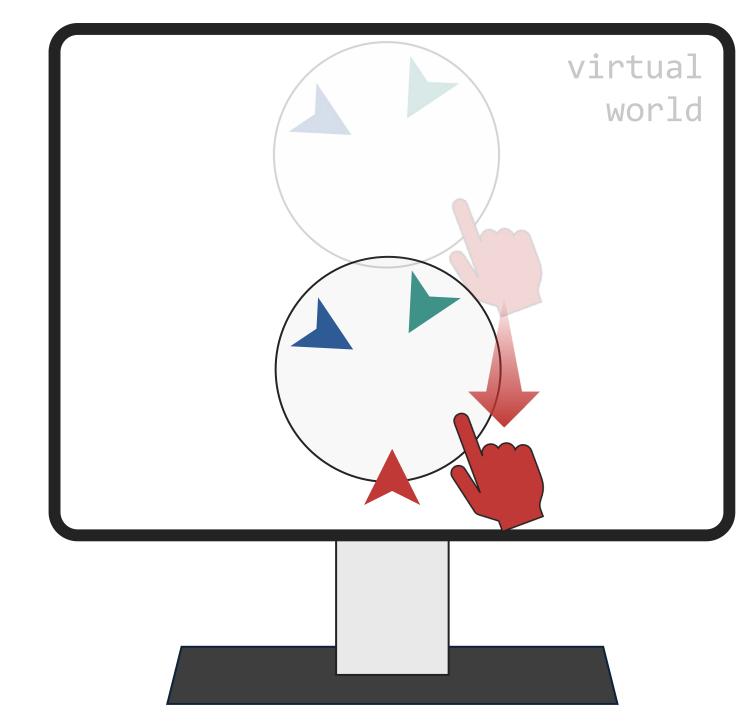
real world

対面状況では、環境や他者を 動かすことができないため, 自身が動いて参与する

 $r_{i,j} = r_J (1 - e_{i,j})$

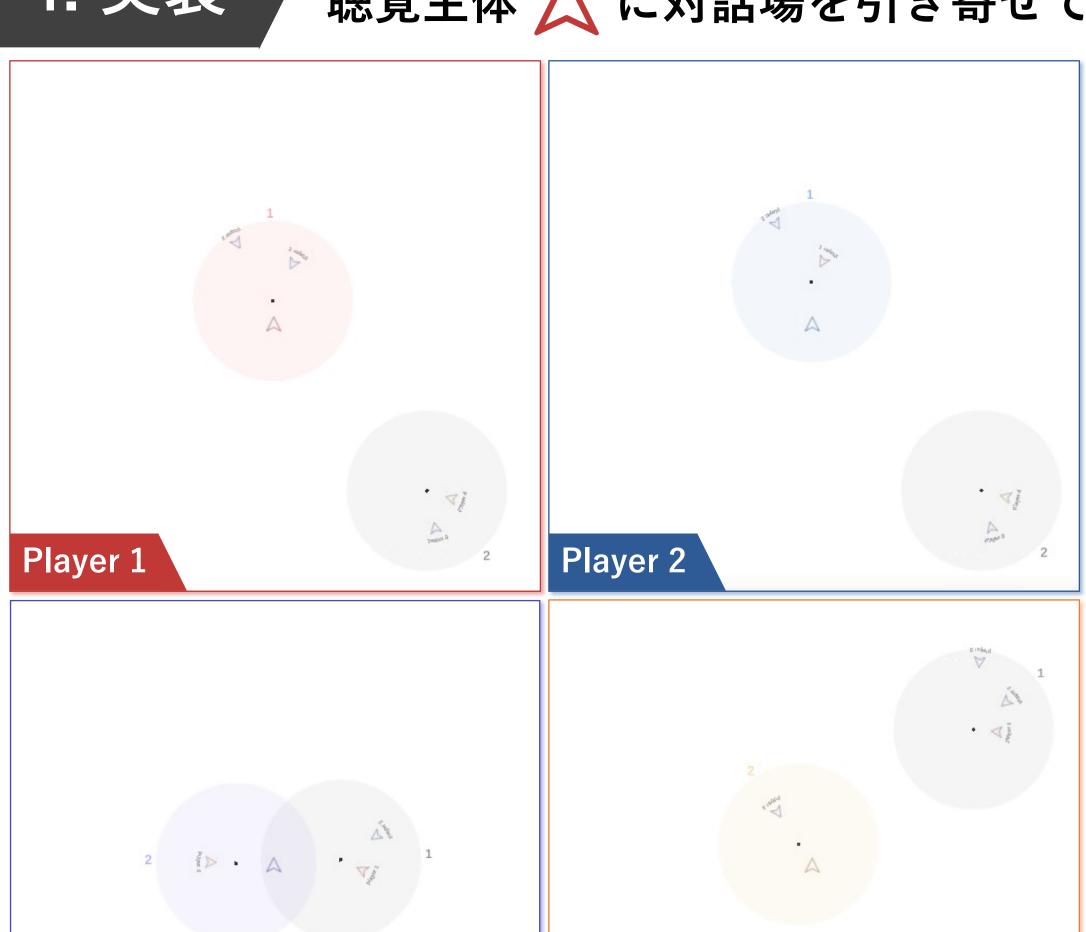
 $\theta = 180 \left(\frac{n}{p+1} \right)$

人が動く対面状況 場を動かせるオンライン環境



オンライン環境では、環境を 自由に制御できるため、場を 動かして参与ができる

4. 実装 聴覚主体 🛆 に対話場を引き寄せて参与・遠ざけて退出



Player 4

0

操作方法

✔各自の画面中央にある聴覚主体に対して、対話場を 近づけると参与、遠ざけると退出.

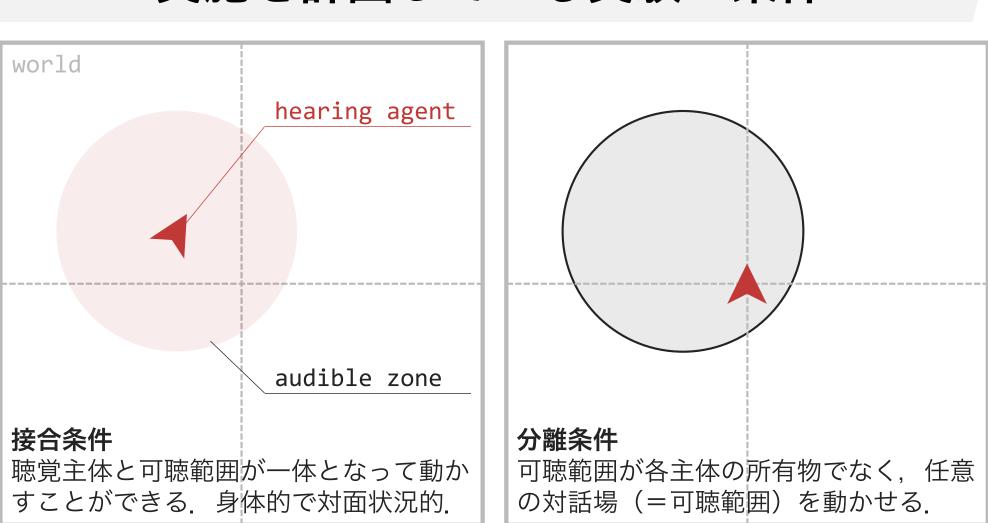
特徴

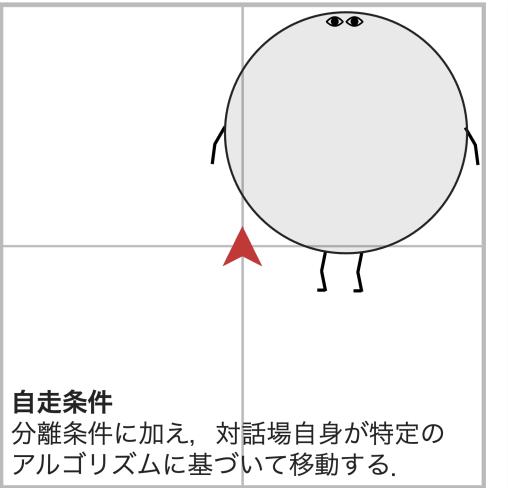
✔地理的な制約なく任意の対話場に参与できる ✔各対話場に対する参与の程度を調整できる ✔参与活動をグラフ・行列という一様なフォーマット でデータ化でき分析に利用可能

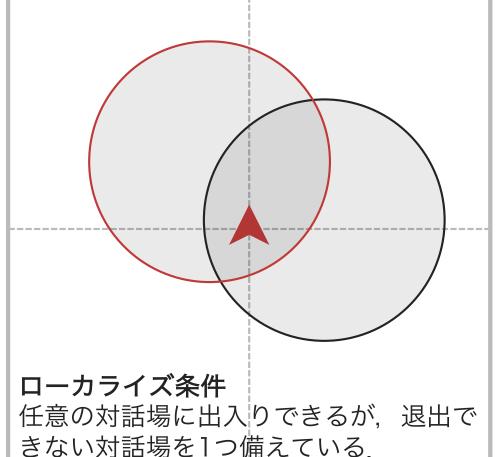
音響環境(現在調整中)

- ✔ 聴覚主体と対話場が近いほど音量が大きくなる
- ✔ 聴覚主体に対する対話場の位置で音像が左右に定位
- ✔ 対話場の縁外周辺ではLPFされた音が漏れ聞こえる ✔ 聴覚主体と対話場が近いほど残響が少し高まる

実施を計画している実験の条件







きない対話場を1つ備えている.

本研究はJST RISTEXの研究開発プロジェクト「ローカルエコーチェンバーをステアリング するトラスト調和メカニズムの認知的検討」(JPMJRS23L3)による支援を受けています.