

コミュニケーション・アナリシス

コース: インタラクティブメディア

担当教員: 榎本 美香 ・ 飯田 仁

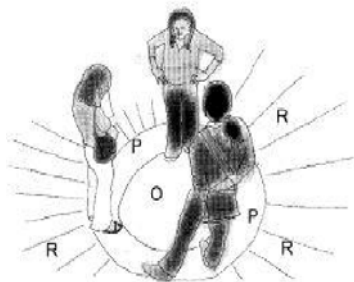
人間どうしのコミュニケーションを成り立たせている様々な暗黙的ルールを解明する。人は会話をするとき、言葉だけでなく、視線・姿勢・身振り・表情などさまざまな非言語情報を駆使してコミュニケーションを行なっている。それらの情報はどんなタイミングで誰に向かって発信されているのかを明らかにする。

□ 乳児はどのように社会的コミュニケーション方略を学ぶのか？



快とされる行動	不快とされる行動
撫でる(いい子いい子)	叩く
渡す(どうぞ)、ちょうだい	奪う
大事、大事(なげないよ)	物を投げる (投げても良いものを渡す)
手と手を叩く (パチパチ、上手に出来たねの意)	
自分の頬を軽く叩く (美味しいという表現)	
ねんねでトントン	

□ 目上の人に対して、目下の人が立つべき位置がある!?



操作領域とF陣形



O配置



L配置

[目上の人]

- ・作業を口で教えることはなく、行動で示す
- ・指示を出す際に目下の者に身体を向けない。
- ・作業の場から離れない

[目下の人]

- ・常に上位者が何をしているのか見ている
- ・次の作業を予測して動く
- ・目上の者の作業が円滑に進められるよう、常にサポートしてる
- ・目上の者からの指示が出る際には、必ず目と身体を向ける

□ 探し手の認知モデルに沿った仮想書架システムの実装

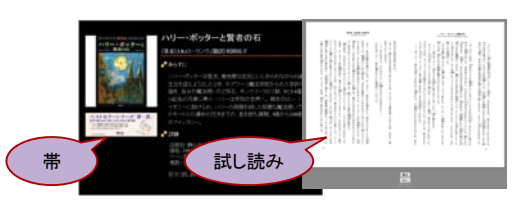
内容に関連する条件					
ストーリー	登場人物			世界観	
カテゴリ	登場人物	特徴	設定	世界観	場所
ミステリー(2)	探偵探偵	探偵	探偵	探偵	探偵
ファンタジー(2)	魔法	魔法	魔法	魔法	魔法
恋愛	恋愛	恋愛	恋愛	恋愛	恋愛
児童以外(2)	児童以外	児童以外	児童以外	児童以外	児童以外

既存のシステムで選択できる条件	既存のシステムで選択できない条件
著者名	他メディア化
雑誌名	帯
出版社	フォーマット
ジャンル	場所
カテゴリ	世界観
	登場人物同士の関係
	登場人物の特徴
	ストーリーの空想性

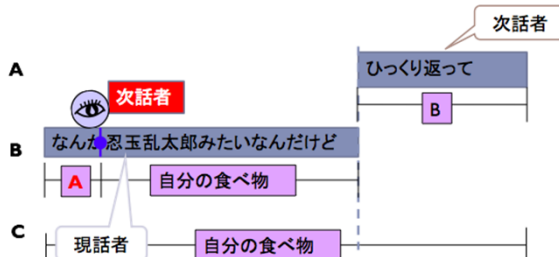
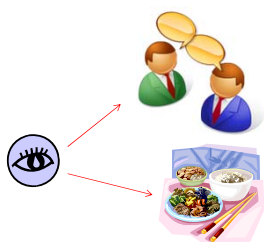


内容に関連しない条件						
ジャンル	フォーマット	巻数	他メディア化	出版社	雑誌	著者
漫画	縦横に読みやすい	全巻以下で完結	漫画化	メディアワークス or ポプラ社	タ・ワイン社	外国人
ライトノベル						
ライトノベル						
小説						
児童						
少年漫画						

既存の書籍検索システムで選択できない条件を
本研究の書籍検索システムでは選択可能にすることにより
検索の幅が広がるのではないかと考える。



□ 食事中は視線をどこに向けるのか？



話者A } 食事行動
次話者B } (AさんとBさんの会話)

非次話者C → 談話行動へ視線

- ・非次話者Cだけが談話行動に視線を向けることで、Cさんが会話に参加しようとする意志がわかる。
- ・食事行動に集中すると会話に参加できない。