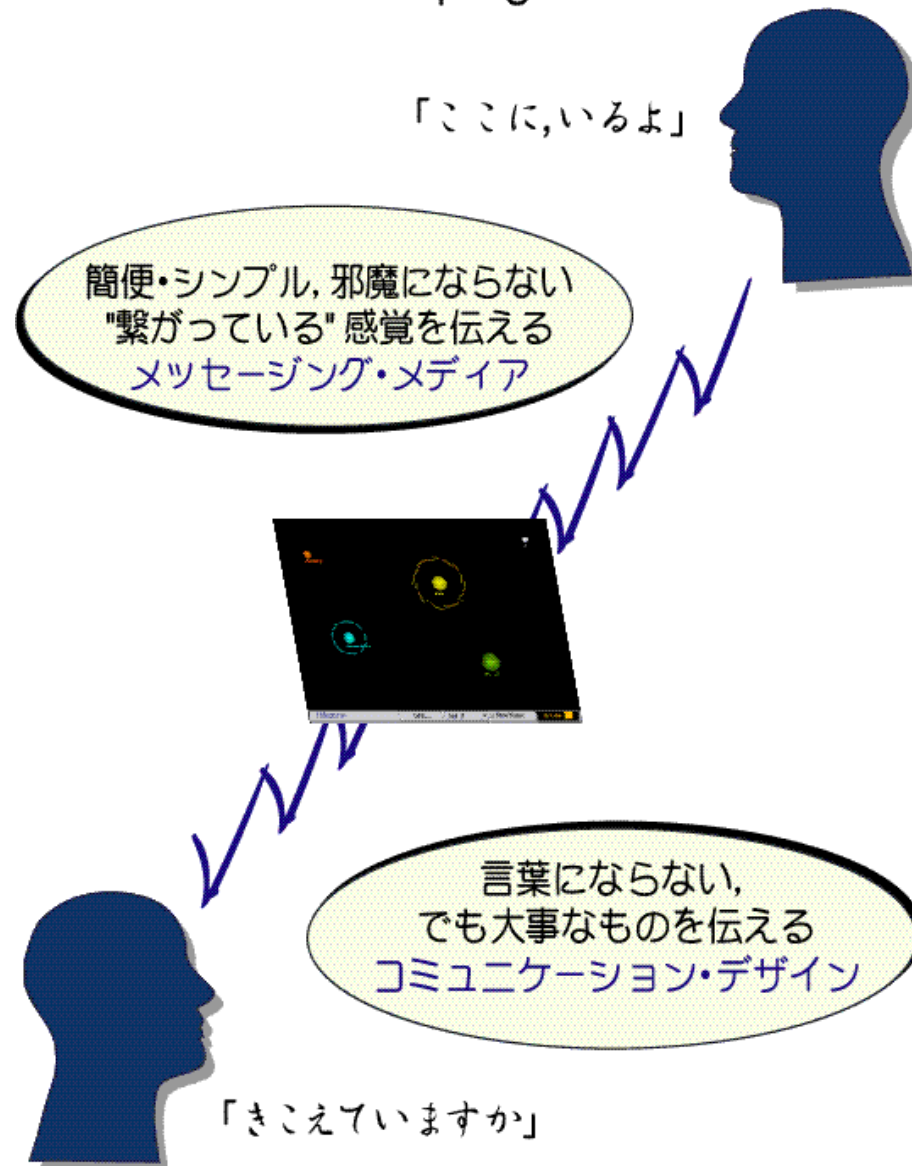


“繋がっている”ことを伝えるメディア 「ひとのあかり」

—人々のあいだの“ping”—



何を発見、創造、構築したのか

“繋がっている” 感覚を伝える,
新しいタイプのコミュニケーションメディアを創出.

どのような意味を持つのか

- 人々の存在・状態の情報を送りあう
- ・新しい形態のメッセージング・メディアのプロトタイプ
 - これからのネットワーク社会に必要
- ・雰囲気等を伝えるコミュニケーション・デザインへの第一歩
 - そのままでは伝え難い情報を扱う

将来の具体像は

- ・今後のコミュニケーション環境が持つべき特性の探求
 - 設計指針の確立
- ・Web や電子メール, ケータイ等と並立するメディアへの発展

お問い合わせ先:

大黒 毅 (おおぐろ たけし)

TEL: 0774-93-5232 FAX: 0774-93-5245

電子メール: ohguro@cslab.kecl.ntt.co.jp

NTTコミュニケーション科学基礎研究所 社会情報研究部 協調システム研究G



背景 1 : 「繋がった」人達

ネットワークコミュニケーションの日常化へ
いつでも、どこでも、だれとでも、「繋がって」
いられるようになる。
そのとき、コミュニケーションメディアは
どうあるべきか？

背景 2 : 言葉にならないもの

既存のネットワークコミュニケーションツール
書かれた言葉に大きく依存。
コンテクスト、ムード、約束ごと、雰囲気など、
言葉になり難いが共有されるべきものが欠落。
これらを伝えるコミュニケーションデザインとは？

今後のコミュニケーションデザイン

これら問題意識をふまえ、これからのネットワーク
社会に必要なコミュニケーションメディアの形
態をデザインしていく。

- 人々のあいだで “ ping ” を交換し合う
- pingパケット = 「存在」 , 色 = 「状態 (ムード)」

送信: 球をダブルクリック, 自分の今の「色」をのせて

受信: 送信者の「色」で球がきらめく

設計指針

幾何学的形状 (球) の採用

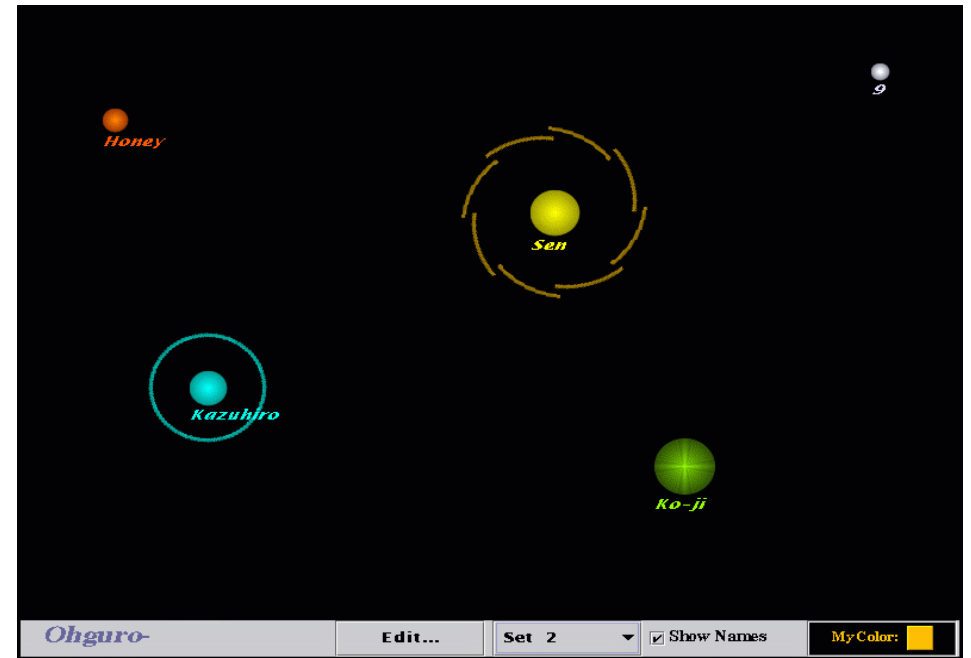
煩わしさの軽減とシンプルさ

抽象的な「色」に状態 (ムード) を仮託

言葉による認知負荷の回避

あえてメッセージ内容を限定

伝えるべき情報のエッセンスの解明へ



プロトタイプ of インターフェイスデザイン
球 = 人, 色 = 状態,
ping = 同心円状のアニメーション効果

コンセプト

聞こえていますか / みているよ
ここに, いるよ / おげんきですか

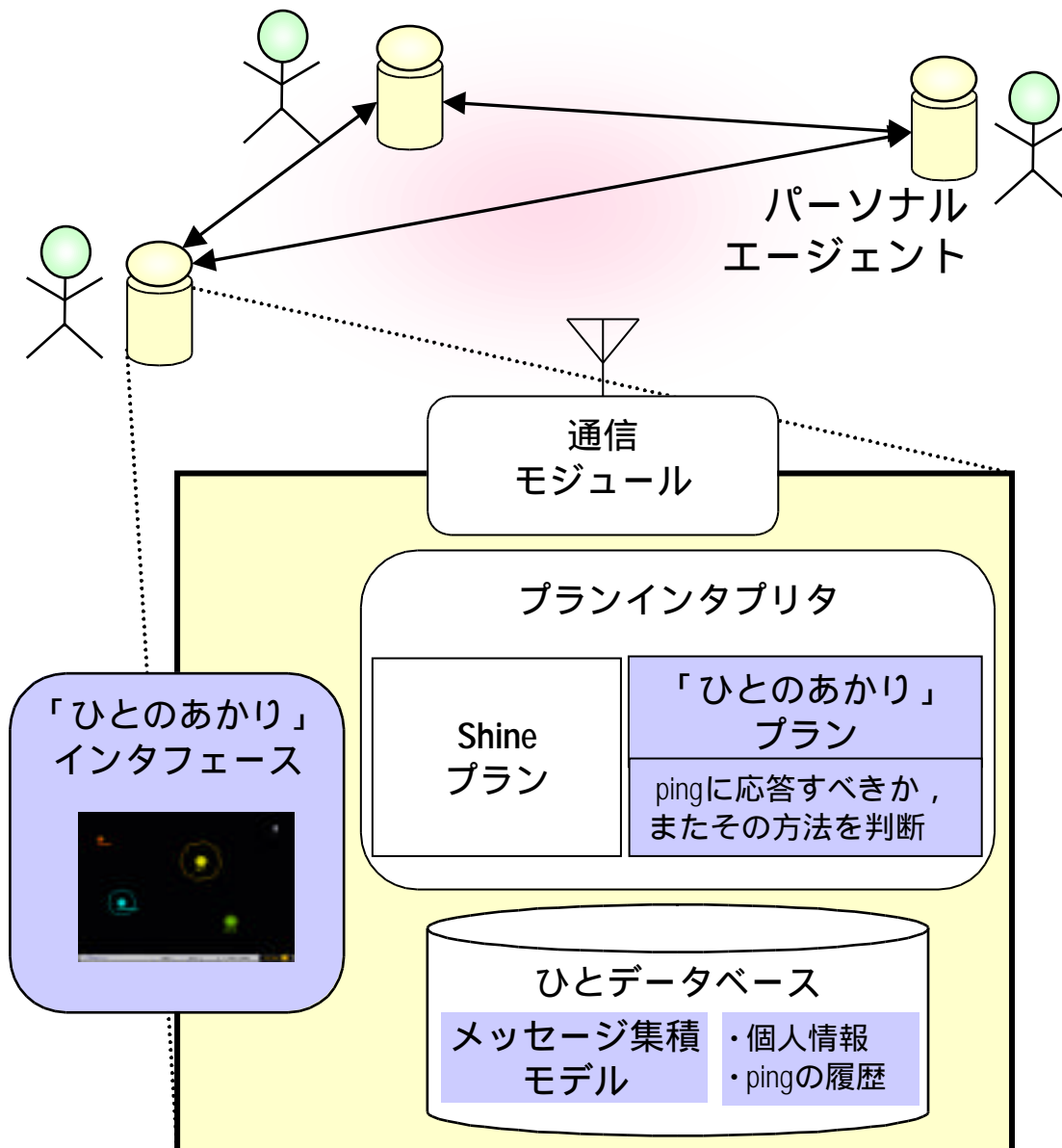
わざわざ話す程のことではないけれど...
「繋がっている」ことを伝える

なぜ存在と状態の情報か?

- ネットワーク環境では特に失なわれがち
- 存在情報そのものを伝えることは普通しないでも知りたい
- コミュニティの “ われわれ意識 ” (一体感) の維持には不可欠

将来の展開

- 種々の状況・シナリオに, この考え方を適用
- その際にはインターフェイスはリデザイン (i-mode 端末ではパワーゲージに, 等)
- 人同士, 人とメディアとのインタラクションのありようを解明 (状況や人に応じて変化)



ソーシャルウェアアプリケーション

- ・“Shine”のアーキテクチャに基づく設計
- ・将来は他のソーシャルウェアアプリケーションと連携（「コミュニティ・オーガナイザ」など）

パーソナルエージェント

- ・それぞれのユーザーごとに持つ
- ・サーバーは不要
- ・ping の送受や画面表示などを行う

ソーシャルウェア

ネットワークコミュニティのための環境

Shine

ソーシャルウェアのさまざまなアプリケーションの共通プラットフォーム

ソーシャルウェアや Shine に関する詳細は、展示「人と情報を編み上げる コミュニティ・オーガナイザ」を御参照下さい。