

動くディスプレイで会話が伝わる

～頭部運動の動的補強表現に基づく会話場再構成～

どんな研究？

人と人とのコミュニケーションの仕組みを探り、それをコミュニケーションシステム的设计に活用するための研究を進めています。本展示では、遠隔映像通信の要素技術の一つとして、人の振る舞いや会話の様子をより分かりやすく伝えるための新しい表示方式・表示デバイスを紹介します。

どこが凄い？

「ダイナミックディスプレイ」と呼ぶ、新しい会話場面の表示方式を提案しました。このディスプレイは、会話者の頭の動きに連動して動くよう制御され、人の頭の動きが強調されて表現されます。その結果、視線の方向や話し掛ける相手などが分かりやすく、また、存在感を高めることができます。

どんな風に役立つ？

将来的には、遠隔にいる人があたかもその場にいるかのような存在感を感じながら話ができる遠隔会議システムの実現が期待できます。また、コミュニケーション科学の分野において、様々な人の行動の分析と表現を探るための研究プラットフォームとしても活用が期待されます。

“MMSpace” システム



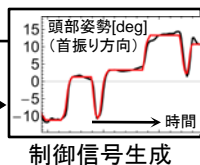
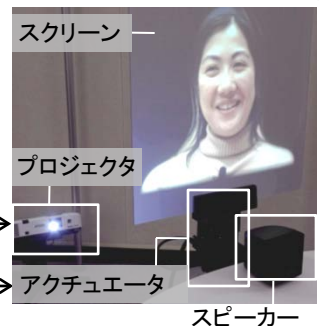
特徴

人物の頭部運動をスクリーンの物理運動として補強して表現

頭部姿勢と同期してスクリーンの姿勢を動的に制御

枠無し透明スクリーンへの背景なし・等身大画像の投影による高い存在感

ダイナミック・ディスプレイ (ダイナミック・プロジェクション)



効果

スクリーンに映った画像上の人の動きと、スクリーン自体の物理的な運動との相乗作用により、見る者にとって

- 視線方向(注意の方向)がより分かりやすい
- 話し手の話し掛ける相手(受け手)がより正確にわかる

関連文献

- [1] Kazuhiro Otsuka, Shiro Kumano, Dan Mikami, Masafumi Matsuda, and Junji Yamato, "Reconstructing Multiparty Conversation Field by Augmenting Human Head Motions via Dynamic Displays," In Proceeding of ACM SIGCHI Extended Abstract (CHI2012), 2012
- [2] 大塚和弘, 熊野史朗, 三上弾, 松田昌史, 大和淳司, "MM-Space: 動的投影を用いた頭部運動の物理的補強表現に基づく会話場再構成," インタラクシオン2012, pp. 33-40, 2012

連絡先

大塚和弘 (Kazuhiro Otsuka) メディア情報研究部 コミュニケーション環境研究グループ
E-mail : otsuka.kazuhiro{at}lab.ntt.co.jp ({at} の部分を @ に置き換えてください)