

エクスペリエンス・デザインにおける “無意識の行動変容”の作り込み

広島市立大学 大学院 情報科学研究科 システム工学専攻
インタフェースデザイン講座 高橋 雄三

理解が進むと眼よりも先に
手が動く

聞こえなくても車両の接近情報は
鼓膜に届いている

学習深度の強さを眼と手の協応
関係(動作が先に開始する部位
(手か眼か))の遅れ時間から検
討しています。

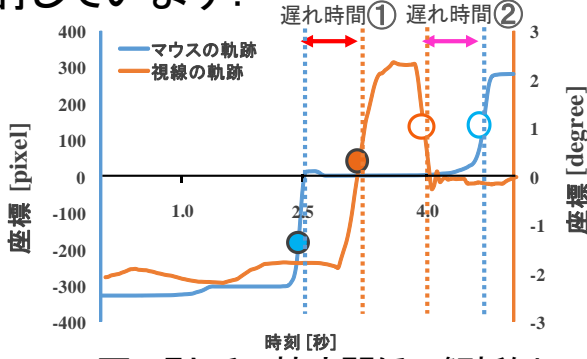


図 眼と手の協応関係の解析例

(①:手が先, 眼が後, ②:眼が先, 手が後)

バイノーラル録音した交差点への
車両接近音のドップラー効果を利用
して鼓膜に届いた車両接近音の
有用性について検討しています。

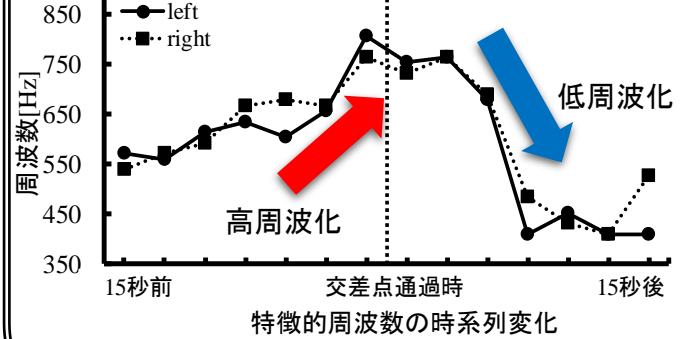


図 交差点接近時には車両接近音は高周波化し、離脱時には低周波化する

メンタルモデルが共有されると
システム操作は同調する

会議における話者の中心は
知らず知らずに動いている

2人で行う「化学プラント管理シ
ミュレーション課題」を作成し、燃
料管理操作時の2者間の操作の
同調率から「メンタルモデルの共
有」の重要性を実験的に検証して
います。

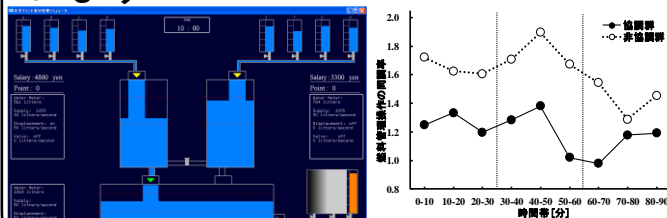


図 シミュレーション課題 図 操作の同調率の
変化

複数の参加者が言葉や資料を用
いて議論する会議やグループワー
クにおける「話者中心」(議論に強
く関わる人の関係性の中心)を視
覚化する技法の開発を行っています。

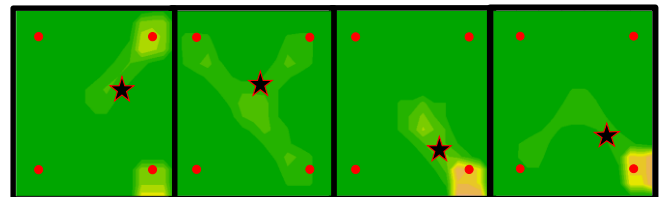


図 話者中心(★)運動の視覚化
(背景色が明るい程話者重心の運動が大きい)