

# 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 (Eye-Hand Coordination)

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。

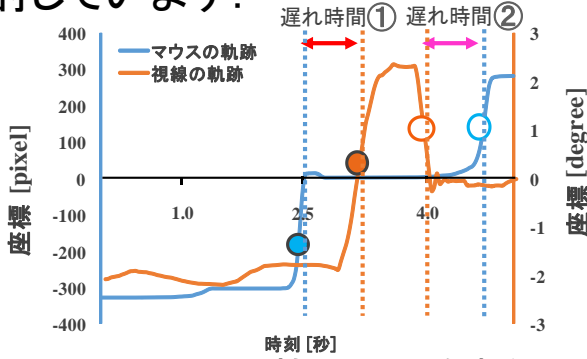


図 眼と手の協応関係の解析例

(①: 手が先, 眼が後, ②: 眼が先, 手が後)

聞こえなくても車の接近情報は  
鼓膜に届いている (Soundscape)

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。

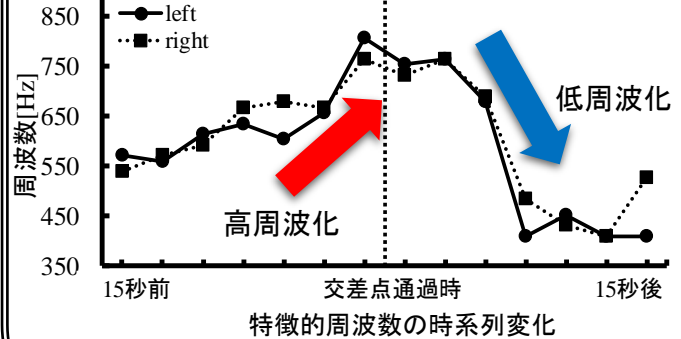
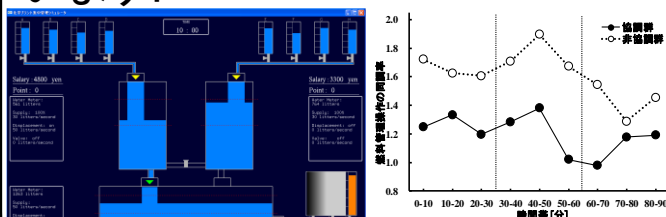


図 交差点接近時には車両接近音は高周波化し、離脱時には低周波化する

Inter-System Communicationに  
はメンタルモデルの共有が必要

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。



会話における話者中心 (center  
of communication) を視覚化する

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。

