

# 「表情を要素とした、 相手を選ばないコミュニケーションの提案」

## コンセプトの概要

本提案は、テキスト中心で行われている携帯メールやパソコンメール・チャットといった遠隔コミュニケーションにおいて、十分な感情伝達ができているのかどうか疑問を抱いたことを起点としている。現状では、テキスト情報だけでは不十分な感情伝達を助けるために、エモティコンと呼ばれる顔文字を代表とするものが用いられている。またメラビアンによれば、対面コミュニケーションにおける感情伝達の言語情報の割合は7%にすぎず、視覚的な情報が重要だという。そこで、主に携帯電話を用いて遠隔コミュニケーションを行う若者をターゲットユーザに、多彩な表現が行える表情アイコンを用いることによる、感情伝達の伝達力の質の向上、新しいコミュニケーションのありかたを提案する。

大きく、「ネットワーク接続されたPCを通して行われる人と人のコミュニケーション」と、「ユーザの表情から人間の心的状況をPCが読み取り自動対応するコミュニケーション」に関するサービスを想定し、それらのサービスを実現するための解決案を提案する。

## エモティコンによる感情伝達補助

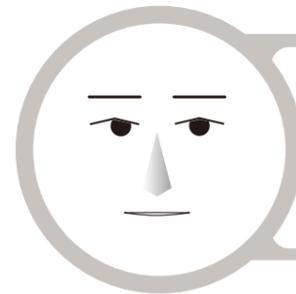
(^^)	笑顔
(^^;	冷や汗、照れ笑い
(^^)v	Vサイン
d(^^)	指をたてる
(^^)/	手を振る、挙げる
(T_T)	泣き顔(大泣き)
(;_;	泣き顔
m(_ _)m	手をついて謝る
(@_@)	目を回す、目を見開く



## 「メラビアンの法則」 Mehrabian, A. (1971)

Verbal	(言語情報:言葉そのものの意味)	7%
Vocal	(聴覚情報:声の質・大きさ・速さ・口調)	38%
Visual	(視覚情報:見た目・表情・しぐさ・視線)	55%

約2千億通りの  
パターンで



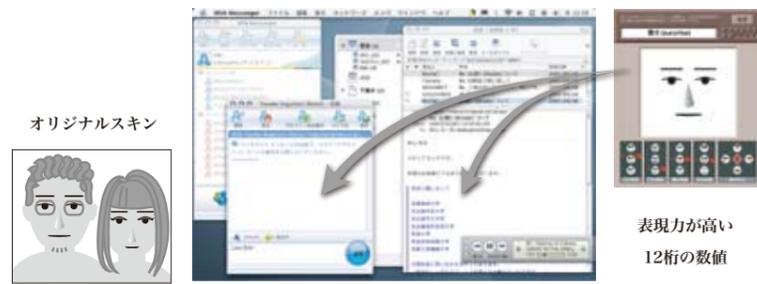
遠隔地の人間にも、機械にも  
**表情でつながる**

ターゲットユーザ  
遠隔コミュニケーションを、携帯電話で行なう、10代~30代の若者

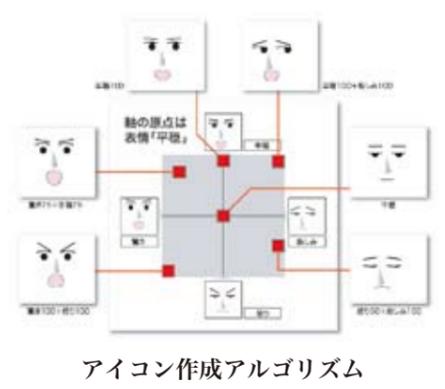
機能面  
人間の無意識な表情変化をもとに、機械が人間的な配慮をできるようになる！

心理面  
心理的に違和感の無いメディアである表情表現は、楽しい！

事例1  
メール・チャット環境  
ネットワーク接続されたPCを通して行われる、人と人のコミュニケーション



事例2  
PC操作環境  
ユーザの表情から人間の心的状況をPCが読み取り、自動対応するコミュニケーション



解決案  
ストレスなく自分の感情や  
状況を示す表情アイコンを  
瞬間的に作り出すインターフェース



解決案  
PCが人間の表情を認識し  
その表情から  
人間の心的状況を読み取る機能

