

イトウ キョウコ
伊藤 京子 教授

工学部 情報工学科

■ 研究業績等

【著書】

- ・著書 『岐路に立つ原子力を考える』 (共著) :2021/08
- ・著書 『Zero-Carbon Energy Kyoto 2009 (ゼロカーボンエネルギー京都2009)』 Springer Japan (共著) :2010/04
- ・著書 『Affective Computing(アフェクティブコンピューティング)』 i-Tech Education (オーストリア) (共著) :2008/05

【論文】

- ・学術論文 [Investigation of experimental methods for clarifying the mechanism of consensus building.] Proc. 5th International Conference on Intelligent Human Systems Integration: Integrating People and Intelligent Systems (IHSI 2022) (共著) :2022/02
- ・学術論文 [The Recovery Effect in Work Efficiency by Temporary Stimulative Airflow] Proc. 5th International Conference on Intelligent Human Systems Integration: Integrating People and Intelligent Systems (IHSI 2022) (共著) :2022/02
- ・学術論文 [An Experimental Study on Pro-Environmental Behavior Encouraged by "Vanity" for Interactive Agent] Proc. International Symposium on Socially and Technically Symbiotic Systems (STSS) 2021 (共著) :2021/11

【学会発表】

- ・やはり俺の感性はまちがっている～音の有無による映像からのストレスの計測～ (第189回ヒューマンインタフェース学会研究会研究報告集) :2022/03
- ・ゼロから始める学部1回生のヒューマンインタフェース (第189回ヒューマンインタフェース学会研究会研究報告集) :2022/03
- ・対話型エージェントへの「ミエ」に着目した環境配慮行動促進に関する実験研究(3)「エージェントの態度と行動促進の関連」(ヒューマンインタフェースシンポジウム2021) :2021/09

キーワード

ヒューマンインタフェース コミュニケーション デザイン システム

対応可能なもの

■講演 ■研修 ■研究相談(学術指導) ■学術調査 □コメンテーター ■共同研究・受託研究

コミュニケーションをデザインする

研究の概要

「ヒューマンインタフェース」とは、人間とモノが関わる接点を示すことばであり、考え方です。QOL (Quality of Life) の向上や新たな価値の創造に向けて、人間と人間が協力して力を発揮するためには、人間の知性や感性を活用し、得られた結果を社会にインテグレーションすることが必要ですが、その際、ヒューマンインタフェースの力を使うことができます。

基礎的な研究では、実験室におけるインタフェースを用いた実験を行い、複数の人間のやりとりにおいて、彼らの感情がどのように変化するのか、すなわち人間の情報行動計測を行います。結果より、コミュニケーションのメカニズムを解明し、よりよいコミュニケーションのデザインにつなげます。

応用的な研究では、医療の現場で患者と医師とのコミュニケーションをよりよいものにするために、インタフェースを用いて患者の要求・気がかりを表明する支援を行い、満足度の高い治療結果へとつなげます。

研究の詳細

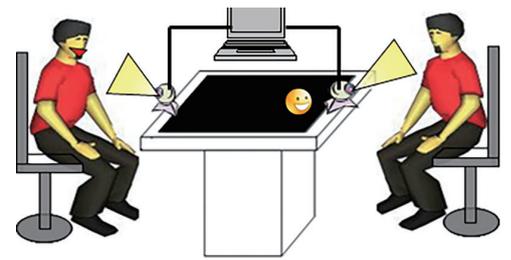
□研究・技術のプロセス ■研究事例 ■研究成果 □使用用途・応用例 □今後の展開

基礎的な研究として、会話の場で笑顔アイコンをやりとりする実験室実験を行い、会話の活性化と相手との密接な関係構築につながることを示しました。

応用的な研究として、医療の場で患者の要求・気がかりを表明するためのインタフェースを提案し、治療結果への満足度向上を示しました。

また、社会へのインテグレーションの一例として、脊髄を損傷された方々の支援のために、観察を活用したニーズ把握・ユーザ明確化により、「つながり」を支援するためのiPhoneアプリを開発・リリースし、多様な立場の方々に利用してもらいました。さらにクラウドファンディングにより運営費を獲得しました。

対話型エージェントを活用した人間の行動変容実験も始めており、人間同士のコミュニケーションデザインだけでなく、人間と対話型エージェントとのインタラクションのデザインにも取り組んでいます。



観察を活用したニーズ把握・ユーザ明確化

クラウドファンディングでの開発費調達・共感ユーザの獲得

パラスポーツの楽しみ方には「スポーツをする」「スポーツを見る」「スポーツを支える」があります

1 見つける！ 必要なニーズを把握し、課題を明確化する。

2 つながる！ 関係者に声をかけ、共感を得る。

3 広がる！ 多くのユーザーに届き、課題を共有する。

iPhoneでの早期リリース・使われながらの改善

産学官連携先に向けた
アピールポイント

・情報社会において、様々な場面でインタフェースの重要性が増しており、インタフェースを介した人間の情報行動計測は必須の技術です。