

身体動作の模倣を通じた共創インタラクションシステム

白井克明、橋田光代、片寄晴弘

エンタテインメントコンピューティングの関連研究領域においてコミュニケーションの促進・円滑化を主題にしたシステムやコンテンツが注目を集めている。従来研究の多くが既に確立したコミュニケーション手段の電子的あるいはネット上での拡張を主眼にしているのに対し、筆者らはコミュニケーションの成立そのものに興味を持ってコンテンツの制作を進めてきた。本稿では、そのようなコンテンツの一つで「共創」に焦点を当てて具現化した GiFlow を紹介する。

GiFlow: A Co-creating Interaction System through Gesture Immitation

Katsuaki SHIRAI, Mitsuyo HASHIDA, and Haruhiro KATAYOSE

Systems and multimedia contents, the goal of which is promotion and facilitation of communication, have been actively developed in the field of entertainment computing. Most of the other researches have been focused on enhancement of existing means of communication. Whereas, we are interested in the process of communication-establishment. This paper introduces “GiFlow”, one of the media-contents to which communication-establishment is embodies.