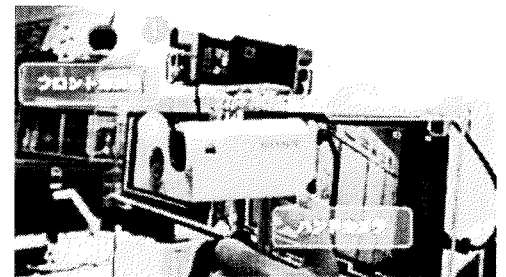


展示会、学芸会、運動会、スポーツ観戦、結婚式、入学式、卒業式など、不特定多数の人が集まるイベントは、我々の生活に欠かせないものである。しかし、入院中・自宅療養中など様々な理由でイベントへの参加を断念してしまう人は一定数存在する。一方、Skype や Hangout, Zoom 等のビデオコミュニケーションツールの普及に伴い、だれもが自分の興味・関心、身の回りの出来事を他者と映像と音声で共有できるようになった。ビデオコミュニケーションツールを活用することで、自らが行動し体験できない人（以降、クライアントと呼ぶ）が補助を受け、あたかも現地にいる人（以降、レポートと呼ぶ）と一緒に出かけているかのような仮想同行体験を提供できる可能性がある。しかし、個人が配信する映像コンテンツの多くは、スマートフォン等に搭載されている単眼カメラを使って、レポートが被写体（取材したい物や人など）を撮影するスタイルが中心である。このため、互いの表情と展示物を相互に見ながら鑑賞を楽しんだり、店員や博物館のキュレータなどがクライアントに話かけるといった第三者の介入が生じないなど、仮想同行体験に限界があった。

そこで本研究では、これらの問題を解決したポケレポ Join の構築を目的とする。タブレット上でのビデオコミュニケーションツールによる仮想同行体験の予備実験を通じて、クライアントの視聴要求に応えること、第三者が参加できることというポケレポ Join の要件を定義した。この要件定義にもとづき、提案するポケレポ Join を構築した。

ポケレポ Join は、使用目的の異なる 3 種類のカメラを搭載している。フロントカメラはレポートの進行方向を撮影するカメラである。レポートの視界に映る映像や、インタビューの表情を撮影する際に使用する。本研究では、このカメラで撮影された映像をフロントカメラ映像と呼ぶ。また、バックカメラはレポートの表情を撮影するカメラである。これらのカメラによりレポートおよびインタビューの表情や手振りを撮影でき、音声だけでは伝わらない非言語情報を伝えられる。ハンドカメラはレポートが展示物やポスタなどを撮影する近接カメラである。レポートがカメラ本体を把持しているためズームやカメラアングルに対して自由にかつ直観的に制御できる。



ポケレポ Join は使用目的の異なる 3 種類のディスプレイを搭載している。以下、各ディスプレイについて説明する。クライアントディスプレイは、遠隔地にいるクライアントの表情を提示する。クライアントディスプレイはレポート側とインタビュー側の両方に 1 台ずつ搭載されている。これにより、レポートとインタビューは、ディスプレイに提示されるクライアントの表情を確認しながら対面で会話できる。レポートとクライアント間、クライアントとインタビュー間の意思疎通を促進するだけでなく、クライアントの表情が大きく表示されることで、第三者がリモートにクライアントがいることを理解でき会話に参加しやすくなる。ライブディスプレイは、レポートがクライアントに配信しているエンド映像を表示する。これにより、レポート・インタビュー・クライアントの三者で共通の映像を常に視聴することになる。レポートはエンド映像そのものを視聴しないが、ワークディスプレイの映像からクライアントに配信するカメラ映像を自身で選択しており、エンド映像を容易にイメージできる。三者が配信映像を共有することで、互いが何を見ているのか、何に注目しているのかなど、ジョイントアテンションを構築しやすくなる。

フィージビリティスタディを通じてポケレポ Join の各機能が有用であることを確認した。

<sup>i</sup> 仮想同行体験とは遠隔地にいるクライアントが現場にいるレポートの補助を受け、あたかもレポートと一緒に出かけているかのような体験のことを指す。