

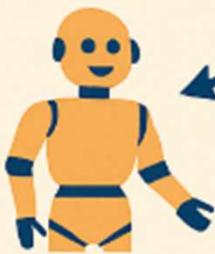
AI 平生ロボット・VR — ロボット・アバターの — 動きと印象

背景

- 人は相手の「しぐさ」や「動き方」から親しみやすさや信頼感を感じ取る
- ロボットやアバターも、動作の違いで印象が変化する
- 自然な対話や交流を実現するために、動きの印象効果を解明することが重要

方法

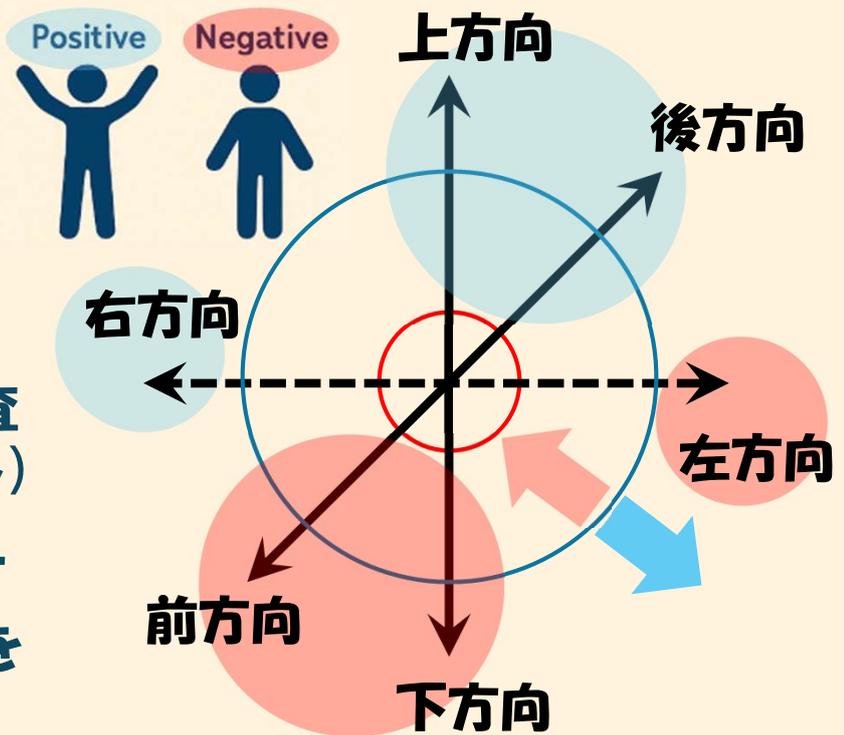
しぐさや動作を提示



印象を調査
(アンケート)

- 動作の特徴(大きさ・方向など)と印象の関係を分析

成果



応用可能性

- ロボット接客や案内システム
- VRアバターによる教育・カウンセリング
- エンターテインメント(VTuber・CGキャラクター表現)

担当: 山中 (kiyamana[at]konan-u.ac.jp)