

## 参考文献

- [BB96] V. Bellotti and S. Bly. Walking away from the desktop computer: Distributed collaboration and mobility in a product design team. In *CSCW '96*. ACM Press, 1996.
- [D. A96] D. A. ノーマン. 人を賢くする道具 — ソフト・テクノロジーの心理学. 新曜社認知科学選書. 新曜社, 1996.
- [DeV83] Joseph A. DeVito. *The Interpersonal Communication Book*. Harper & Row Publisher, 1983.
- [HL91] Christian Heath and Paul Luff. Disembodied conduct: Communication through video in a multi-media environment. In *ACM SIGCHI'91*, pp. 99–103, 1991.
- [IK92] Hiroshi Ishii and Minoru Kobayashi. Clearboard: A seamless medium for shared drawing and conversation with eye contact. In *ACM SIGCHI '92*, pp. 525–532, 1992.
- [IKG92] Hiroshi Ishii, Minoru Kobayashi, and Jonathan Grudin. Integration of inter-personal space and shared workspace: Clearboard design and experiments. In *CSCW '92*, pp. 33–42, 1992.
- [IM91] Hiroshi Ishii and Naomi Miyake. Toward an open shared workspace: computer and video fusion approach of teamworkstation. *Communications of the ACM*, Vol. 34, No. 12, pp. 37–50, December 1991.
- [IO90] Hiroshi Ishii and Masaaki Ohkubo. Design of teamworkstation: A realtime shared workspace fusing desktop and computer screens. In

- S. Gibbs and A. A. Verriijn-Stuart, editors, *Multi-User Interfaces and Applications*, pp. 131–142. IFIP WG 8.4, Elsevier Science Publishers B.V., 1990.
- [IOJ+96] Y. Ichikawa, K. Okada, G. Jeong, S. Tanaka, and Y. Matsushita. Magic videoconferencing system, experiments, evaluation and improvement. In *ECSCW '96*, September 1996.
- [Ish90] Hiroshi Ishii. Teamworkstation: Towards a seamless shared workspace. In *CSCW '90*, pp. 13–26, 1990.
- [IT93] Ellen A. Isaacs and John C. Tang. What video can and can't do for collaboration: a case study. In *ACM Multimedia '93*, pp. 199–206, 1993.
- [Ken90] A. Kendon. *Conducting interaction; patterns of behavior in focused encounters*. Cambridge University Press, 1990.
- [LHG92] P. Luff, C. C. Heath, and D. Greatbatch. Tasks-in-interaction: Paper and screen based documentaion in colaborative activity. In *CSCW '92*. ACM Press, 1992.
- [MBS+91] M. Mantei, R. M. Baecker, A. J. Sellen, W. A. S. Buxton, and T. Milligan. Experiences in the use of a media space. In *ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 203–208, New Orleans, 1991. ACM Press.
- [NW92] William Newman and Pierre Wellner. A desk supporting computer-based interaction with paper documents. In *ACM SIGCHI'92*, pp. 587–592, 1992.
- [RS99] Jun Rekimoto and Masanori Saitoh. Augmented surfaces: A spatially continuous work space for hybrid computing environments. In *ACM SIGCHI '99*, pp. 378–385, 1999.
- [SUK+] Takatoshi SUENAGA, Toshiyuki UMEDA, Tomohiro KURODA, Osamu OSHIRO, and Kunihiro CHIHARA. A tele-instruction system for ultrasound tele-diagnosis. In *ICAT '99*, pp. 84–91.

- [Tan91] John C. Tang. Findings from observational studies of collaborative work. In *Int. J. Man-Machine Studies*, Vol. 34, pp. 143–160. Academic Press Limited, 1991.
- [TM91] John C. Tang and Scott L. Minneman. Videowhiteboard: Video shadows to support remote collaborations. In *ACM SIGCHI '91*, pp. 315–322, 1991.
- [WFDJ94] S. Whittaker, D. M. Frohlich, and O. Daly-Jones. Informal workplace communication: What is it like and how might we support it? In *ACM SIGCHI '94*, 1994.
- [YYK+99] K. Yamazaki, A. Yamazaki, H. Kuzuoka, et al. Gesturelaser and gesturelaser car: development of an embodied space to support remote instruction. In *ECSCW '99*, pp. 239–258, 1999.
- [ホー 70] ホール, E.T. 著, 日高敏隆, 佐藤信行・訳. かくれた次元. みすず書房, 1970.
- [井上 96] 井上智雄, 岡田謙一, 松下温. テレビ番組のカメラワークの知識に基いた TV 会議システム. 情報処理学会論文誌, 第 37 巻, pp. 2095–2103, 1996.
- [井上 97] 井上智雄, 岡田謙一, 松下温. 空間設計による対面会議と遠隔会議の融合: テレビ会議システム HERMES. 電子情報通信学会論文誌 D-II, JH80-D-II, No. 9, pp. 2482–2492, 1997.
- [葛岡 95] 葛岡英明, 水川喜文, 三樹弘之. CSCW 研究とエスノメソドロジー研究の接点, 現代社会学理論研究, 第 5 巻, pp. 75–92. 1995.
- [岸野 92] 岸野文郎. ヒューマンコミュニケーション — 臨場感通信. テレビジョン学会誌, Vol. 46, No. 6, pp. 698–702, 1992.
- [吉田 95] 吉田誠 (編). ヒューマンマシンインタフェースのデザイン, 分散協調メディアシリーズ 2. 共立出版, 1995.
- [宮里 96] 宮里勉, 岸野文郎, 寺島信義. 臨場感通信会議における参加者の対面状況の保持特性の評価. 電子情報通信学会論文誌 A, J79-A, No. 2, pp. 518–526, 1996.

- [黒須 95] 黒須正明, 山本仁, 本宮志江, 三村到. 臨場感通信における画面上の人体サイズ. 情報処理学会研究会報告 95-GW-13, Vol. 95, No. 67, pp. 43-48, 1995.
- [黒川 94] 黒川隆夫. ノンバーバルインタフェース. ヒューマンコミュニケーション工学シリーズ. オーム社, 1994.
- [三樹 98] 三樹弘之. CSCW 研究における社会的分析の利用. 情報処理学会研究会報告 98-GW-28, pp. 25-36, 1998.
- [三宅 94] 三宅なほみ. 協調作業のデザイン. 人間工学, Vol. 30, No. 1, pp. 35-39, 1994.
- [三宅 97] 三宅なほみ. インターネットの子どもたち. 岩波書店, 1997.
- [山下 99] 山下淳, 葛岡英明, 山崎敬一, 山崎晶子, 加藤浩, 鈴木栄幸, 三樹弘之. 相互モニタリングが可能な遠隔共同作業支援システムの開発. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol. 4, No. 3, pp. 495-504, 1999.
- [山崎 97] 山崎敬一, 西阪仰 (編). 語る身体・見る身体, pp. ix-x. ハーベスト社, 1997.
- [山崎 98] 山崎敬一, 三樹弘之, 山崎晶子, 鈴木栄幸, 加藤浩, 葛岡英明. 指示・道具・身体性 - 遠隔共同作業システムの設計とそのシステムを用いた人々の共同作業. 認知科学, Vol. 5, No. 1, pp. 51-63, 1998.
- [森井 93] 森井精啓, 岸野文郎, 鉄谷信司. 眼の CG アニメーションと視線の知覚に関する検討. 電子情報通信学会技術報告, IE93-32, pp. 17-24, 1993.
- [深田 98] 深田博己. インターパーソナル・コミュニケーション, -対人コミュニケーションの心理学-. 北大路書房, 1998.
- [土屋 92] 土屋孝文, 三宅なほみ. 人間という有能な問題解決システム - その有能さはどこからくるのか. 人工知能学会, Vol. 7, No. 5, pp. 32-38, 1992.
- [鈴木 95] 鈴木栄幸, 加藤浩. 協同学習のための教育ツール「アルゴブロック」. 認知科学, 第 2 巻, pp. 36-47, 1995.

- [鈴木 00] 鈴木雅史, 葛岡英明, 行岡哲男. 遠隔医療指示支援システムの開発. 日本バーチャルリアリティ学会第5回大会論文集, pp. 431-434, 2000.
- [歴本 96] 歴本純一. 3次元マトリックスコードを利用した拡張現実感の構成手法. インタラクティブシステムとソフトウェア, pp. 199-208. 日本ソフトウェア科学会, 1996.