



概要

○メディア種類とその方向性の制御
 ユーザに会議の間、柔軟な制御(例えばメディアやその方向性の制御)を可能とする。

○遠隔多地点会議への応用
 簡単な例：従来の遠隔会議システムでは、参加している個々のユーザの声は多地点にいるすべてのユーザに共有される。

しかし、プライバシーを求める参加者には一部の地点だけを選択しメディアを送受信したいという要求がある。

ナローキャスティングはこの要求を実現するもので、マルチメディア会議で情報のやり取りを利用者の意思に応じて制御するものである。

○標準プロトコルでの対応

本研究では、SIP(Session Initiation Protocol)やSDP(Session Description Protocol)といった既存の標準プロトコルを使ってナローキャスティングを実現する。

実用化の可能性

○高度なグループウェアが実現可能
 グラフィカルかつ仮想現実的インターフェイスで制御可能な高度なグループウェア(例：コールセンター)がナローキャスティング機能(mute, select, deafen, attend)によって実現できる。

○モバイルのマルチプレゼンス
 モバイルでのインターフェイスも、特にマルチプレゼンスや立体音響を含めて同様に実現されることを目指す。

UBICからのメッセージ

○ブロードキャスティング(放送)が全ての人に同じ情報を伝えるのに対し、ナローキャスティングは特定の人にだけ情報を伝えられるものです。

○すなわち、多地点テレビ会議の際、たとえばC地点にはA、B間の情報交換の内容を知られたくない、という状態を既存のプロトコルで実現しようとするものです。

○現在、ナローキャスティングに関してはコンピュータ上でデモが出来る状態で、本研究はこれをネットワーク上で実現するものです。

○これは2つの企業が実用化に向けて共同開発に乗り出している技術でもあり、実用化、事業化の可能性は十分に高いと考えられます。

研究概要図

