

InTouch

კომუნიკაცია ციფრული შეხებით



დიმიტრი ჩუბინიძე

In-TOUCH გუნდი

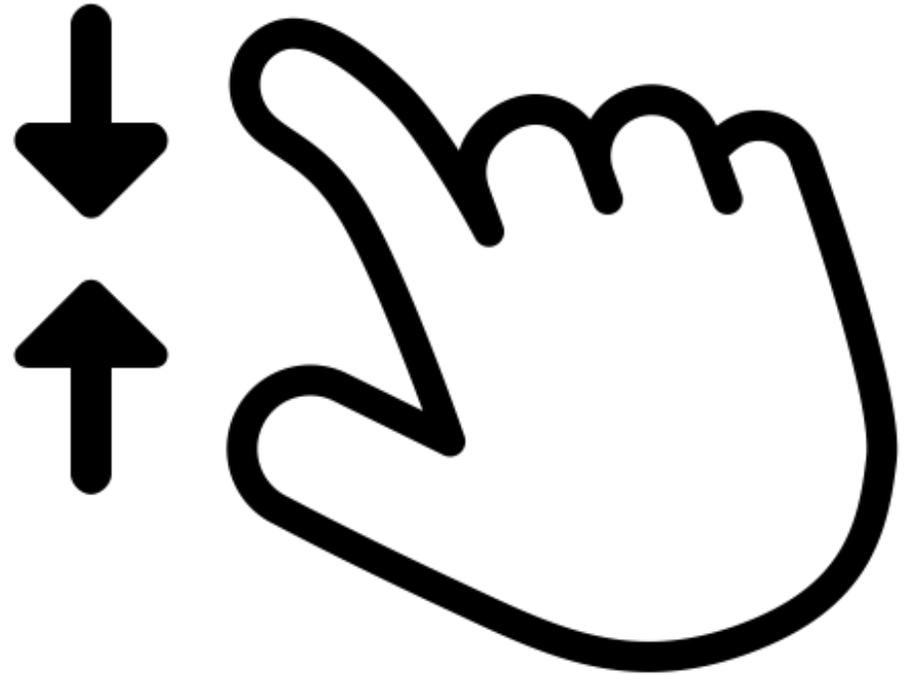
Carey Jewitt, Sara Price, Douglas Atkinson, Ned Barker,
Lili Golmohammadi, Kerstin Leder Mackley, Nikoleta Yiannoutsou



IN-TOUCH გამოწვევები

ციფრული
შეხების
ინოვაციები &
განვითარება

სოციალური
მეცნიერების
პერსპექტივები



IN-TOUCH მიზნები



- კომპლექსური კვლევითი არეალის შემოსაზღვრა
- ციფრული შეხების სოციალური ბუნებისა და გავლენების შესწავლა
- შეხების ახალი თეორიებისა და მეთოდების შემუშავება
- შეხების ტექნოლოგიის დიზაინში წვლილის შეტანა

Touching Baby



Designing Digital Touch



The Art of Remote Contact



Tactile Emoticon



Personal remote touch



Robotic touch



In



Thresholds of Touch



Virtual Touch



Lockdown Touch diaries



12 შემთხვევის შესწავლა

Touching Baby



Designing Digital Touch



The Art of Remote Contact



Tactile Emoticon



Personal remote touch



MANIFESTO FOR TOUCH IN CRISIS

Robotic touch



In



Thresholds of Touch



Virtual Touch

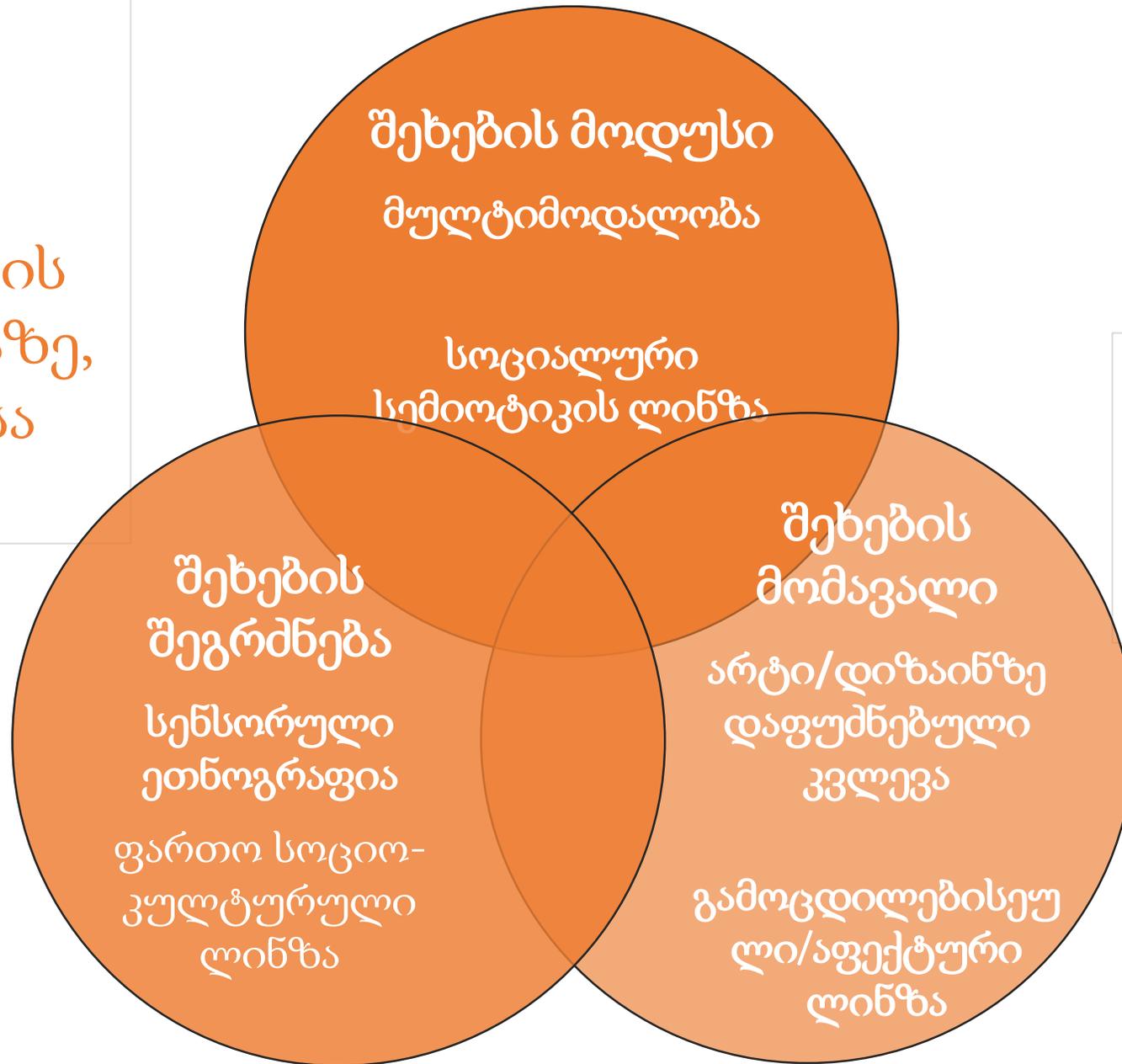


Lockdown Touch diaries



12 შემთხვევის შესწავლა

ყურადღების
სხვადასხვა
ფოკუსი
ადამიანთშორის
ურთიერთობაზე,
ტექნოლოგიასა
და გარემოზე



შეხების
მდიდარი
მრავალშრიანი
კვლევა



ვირტუალური შეხება

ინტერვიუ
ექსპერტებთან

VR ვორქშოპები

VR გამოცდილების
კვლევა (16 მონაწილე)



Q რა „ითვლება“ შეხებად VR-ში?

Q როგორ განიცდება და რა მნიშვნელობებს იძენს VR შეხება?

ვიდეო გადაღება & მულტიმედიალოური დაკვირვება



სენსორული ინტერვიუ



მნიშვნელობის შექმნა VR-ში: რა „ითვლება“ შეხებად

შეხების რესურსები და რეპერტუარი

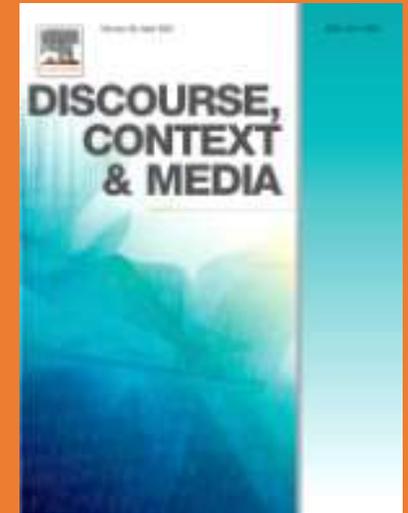
შეხების მოლოდინები, გამოცდილებები, წარმოსახვები და ნორმები

შეხების პრაქტიკები და შეგრძნებები

შეხების მაკონტროლებლები, ვირტუალური ხელები და (არარსებული) სხეული

შეხებამდე მისასვლელი გზები: აუდიო-ვიზუალური რესურსები

ვირტუალური შეხების მულტიმოდალური ორკესტრირება



მატერიალური შეხების შეგრძნება, რომელიც გეხმარება VR “საგნებთან” კონტაქტის დამყარებაში (დაახლოებაში). მაგ., ფიზიკური ურთიერთობა პულტთან.



FIGURE 4 | Hand and arm positioning when holding, touching and manipulating objects.

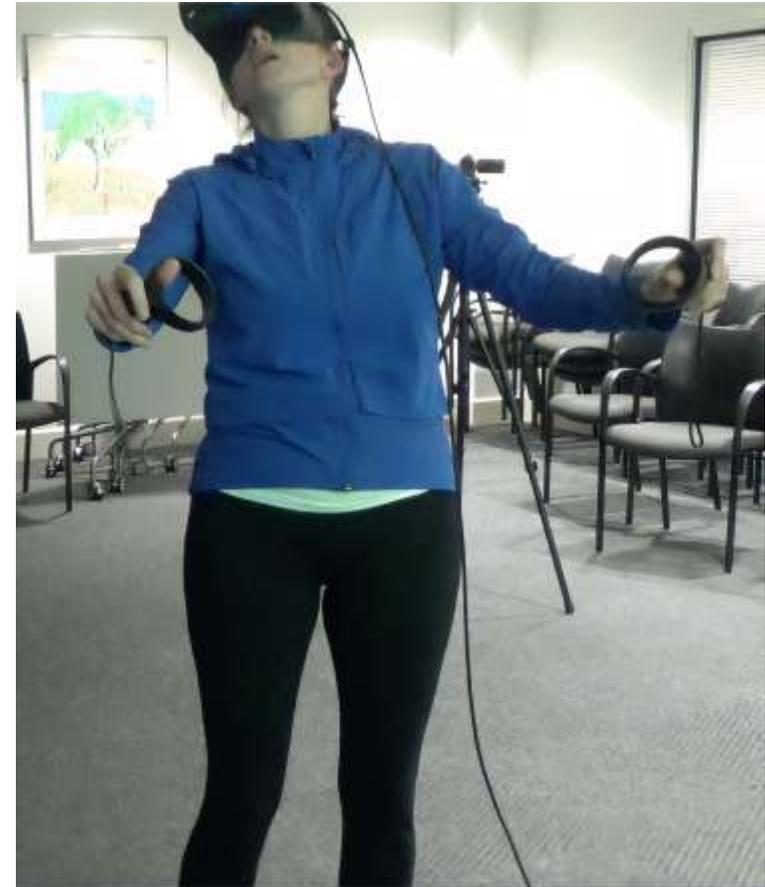
მატერიალური ტაქტილურობა

რეალურ ფიზიკურ სივრცესთან სხეულბრივი კავშირის შეგრძნების მოთხოვნილება. მაგ., საკუთარ სხეულთან შეხება, მკვლევართან შეხება, ფეხების მოსინჯვა და გამაგრება და სხვ.



კავშირის ძიება: სხეულის ფიქსაცია, პოზიციონირება და პოზირება

A sense of “reality” facilitates a sense of connection: our “brains” have expectations about objects that are familiar from the real world and expect those objects to behave similarly in VR. “When these sensor-coupled stimuli match the brain’s expectations of what the next moment will bring, then the brain will tend to treat the simulated reality as real” (Gonzalez-Franco and Lanier, 2017, p.2). Moments when that simulated reality was broken led to feelings of disconnection.



ტექნოლოგიური ექსპექტაციები

ვირტუალურ სხეულთან კავშირის წყვეტა, გამოხატული “მე-ს“ ცნობიერების შეცვლაში, მოძრაობის გართულებაში, სხეულის ფრაგმენტაციასა და სიახლოვის განცდის კარგვაში.



FIGURE 6 | Looking at hands in iVR linked to their own.

სიახლოვის განცდა და ტაქტილურობა-კინესთეტიკა

Engagement with the materiality of the objects has been linked to establishing social, cognitive connections (Chatterjee and Noble, 2013), and emotionally meaningful experiences with those objects that can provide access to representations of social, cultural and historical meanings (Jewitt and Price, 2019).

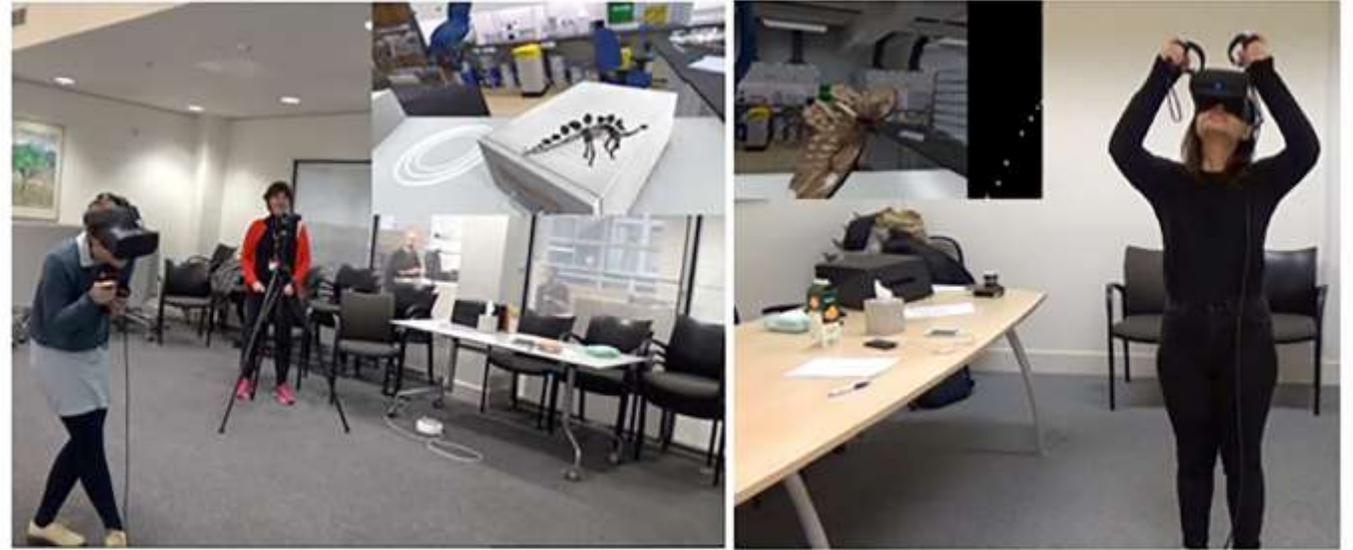


FIGURE 8 | Engaging the body to take a closer look – leaning in/peering underneath – at the dinosaur and butterfly.



FIGURE 9 | Shielding face from dinosaur's swinging tail; cringing on falling from rock face.



FIGURE 10 | Body positioning for low and high reaching in The Climb.



FIGURE 11 | Bodily movements and positioning showing exertion in The Climb.

სხეულის ფრაგმენტაცია



მნიშვნელობის შექმნა

დააკვირდი

აღმოაჩინე
რესურსი

EXPECTATION
ექსპექტაცია

EXPLORATION
აღმოჩენა

RECOGNITION
რეკოგნიცია

PERFORMANCE
პერფორმანსი

COMPARISON
შედარება

EVALUATION
შეფასება

აღწერე
ორკესტრირება

სენსორული

თარგმნა

სემიოტიკური

ინტეგრაცია

გამოცდილებიანული

კომპენსაცია

Tactile Meaning-making in VR

სენსორული თარგმანი: აუდიო > ტაქტილური, ვიზუალური > ტაქტილური, ვიზუალური > პროპრიოცეპტული, ვირტუალური > ფიზიკური

სემიოტიკური ინტეგრაცია: ტექსტი, მუსიკა, გამოსახულება, კულტურული ნორმა

გამოცდილებისეული კომპენსაცია: სენსორული მეხსიერება, ცხოვრებისეული გამოცდილება

ფიზიკური კულტი, ვირტუალური ხელი და არარსებული სხეული



მადლობა
ყურადღებებისთვის