

第70回東京国際交流館交流研究発表会 Q&A

	Question	Answer
Mr. Bai Xi	<p>質問者: NA TAさん(★「良い質問賞」受賞!★) (原文) 多文化共生について、今回の研究は中国文化以外の異文化も考えていますか？ この研究は中国以外の介護に対してどのような貢献があります？</p>	<p>(原文) ご質問いただきありがとうございます。今回の研究は中国文化を中心し、日本にある多文化共生という社会の介護のあり方を探究する目的で、中国語、中国文化からほかの文化や言語も含めています。21世紀で介護問題が世界的社会問題だと思えます。先進国の労働力不足や発展国の高齢化の進展する制度や技術の不備などは逃げ慣れない問題だと思う、どうすれば原文化と異文化が円滑に共生し、介護問題を解決するか。この研究を初め他の興味ある方々に参考されれば幸いです。</p>
Mr. Cherki Mohamed Hamza	<p>質問者: Azlanさん(★「良い質問賞」受賞!★) (仮訳) 原材料に手数料を加える等、新しい収入源を追加することでビジネスモデルを改善することに加え、結論で述べた悪いマーケティングや過去のネガティブな経験等の問題にどのように対処しますか？ありがとうございます。</p>	<p>(仮訳) ご質問ありがとうございます。 新しい収入源を追加することは堆肥化プラントのキャッシュフローを向上させるのに役立ちますが、堆肥の需要には影響しません。そのため、マーケットにいくらかのリソースを割り当てる必要があります。 過去には、ほとんどのプラントは公共部門によって管理されていたため、マーケティングに対する努力は事実上ありませんでした。一方で、堆肥のマーケティングの向上は過去の悪い経験の影響を変えることにも役立ちます。</p>
Ms. Numan Weam Fadel Mahmoud	<p>質問者: Karenさん (仮訳) 建築の話をする際に、安全なバーチャル環境を構築することの意味は何ですか？ 建築の要素に関連する仮想現実(バーチャルリアリティ)のリスクは何ですか？</p>	<p>(仮訳) VR&AR(拡張現実)のもっとも印象的な特徴の一つは、空間の状況や時間の感覚、人間の相互作用等を、いまだバーチャルではあるものの、そのユーザーに現実的な没入型体験として提供する能力です。 VRとARを使用することの有意性は、知覚される経験がユーザーにとっていかに現実的であるかという点に大きく依存します。 この技術が現実性をよりよく理解して再現するほど、科学者や芸術家にとってより多くの利用方法が生まれます。 アバターに具現化されているような錯覚を持つ人がいます。 彼らは、文化的、物理的、政治的等環境、以前の自分とは異なる形で没頭することもでき、彼らに、他人の現実を経験させることができます。(Maister et al., 2013, 2015; Peck et al., 2013; Banakou et al., 2016) この研究は、単なる「仮想」環境であることから危険がないと被験者が信じているにも関わらず、もしストレスを誘発する環境に身をおかれた場合、心拍数と皮膚伝導の増加を通してストレスサインが増加することを示しています。(S. J. Bailenson, J. and Park, D. 2014) (Slater et al., 2006) それゆえ、どのようなタイプの建築物が特定の行動や感情に影響するのかを知ることは私たちにとって重要です。 他のメディアの形式とは異なり、VRは高度なアバター技術が引き起こす「社会的幻覚」を含め、ユーザーの環境全体が仮想世界の創造者によって決定されるという状況を生み出すことができます。 人間の行動は位置付けられ、社会的に文脈化されています。 そしてユーザーはしばしば、この事実は彼らの学習メカニズム上にあるという因果関係に気付かずにいます。 そして物理的な環境とは違い、仮想環境は行動に影響を与えることを目的として、すばやく、簡単に修正することができます。 私たちが取り巻く建築物は、建築に数年を要するため、より世代ものです。つまり、建築物の種類は一代の経験に基づきます。 一方、同じ世代が仮想現実を通して建築物の多くの種類、急速な変化を経験することができます。 VRの包括的な特徴に加え、実験的内容の国際コントロールの可能性は、商業的、政治的、宗教的もしくは政府の興味が特に仮想世界の創造と維持を超えたところにある場合は、精神的、行動的偽装の新しく力強い形態の機会をもたらします。(M. Madary, Thomas K. Metzinger 2016). しかし、上で述べたものの中でもっとも重要な部分は、長時間の没入と物理的な環境を無視することによって損なわれる可能性のある身体的な健康です。 ユーザーが仮想空間で過ごす時間が増えていくので、私たちはどのようなタイプの環境が彼らを身体的限界に陥れるのかを学ばなければなりません。</p>
Ms. Numan Weam Fadel Mahmoud	<p>質問者: HU Lihangさん(★「良い質問賞」受賞!★) (仮訳) 親愛なるWaemさん、とても興味深い発表をありがとうございます。 あなたの研究は、仮想現実(バーチャルリアリティ)上の建築環境がプレイヤーの選択に与える影響と、仮想現実及び現実の環境下でのプレイヤーの同様の反応であると理解しました。 仮想現実上の建築環境がプレイヤーの選択に与える影響についての私の一つの関心事は、仮想空間と現実空間の両方で、同様の建築空間をどのように捉えることができるか、という点です。 例えば、現実では、コーヒーを飲むためにカフェに行ったときには、そこで柔らかな音楽を聴きながら美味しいコーヒーを飲めるかもしれませんし、もしこのカフェの装飾が良ければ、家具の配置も楽しめるかもしれません。 そして最終的に、このカフェの居心地の良い雰囲気を感じ、自由に時間を過ごすことができるかもしれません。 しかし、仮想空間ではどうでしょう？ たとえ目で見て耳で聞くのにとっても鮮やかなシナリオを作ったとしても、味についてはどうでしょう？ そしてコーヒーはありませんので、カフェであってカフェではないと思います。 レストランのシナリオについても同じです。 私の二つ目の関心事として、たとえ私たちが仮想空間と現実で同じ環境と捉えたとしても、プレイヤーの反応には多くの不確実性があると思います。 仮想空間での基本的な行動は現実と一致しているかもしれませんが、舗道を見ると人はその上を歩き、階段を見ると人はそれを上ります。 しかし、仮想空間では、現実には存在する制約やいわゆるペナルティはありません。 例えば、現実の普通の人は、とても致命的な痛みと共に命を失うため、高いビルから飛び降りることはありません。 しかし、仮想空間にいる人にとって、少なくとも命を落とすことがないことを知ることから、そのような自殺行為も行うことができます。 それゆえ、ペナルティがないということは、とても大きな不確実性が生じますので、もしそうであるなら、それにどのように対処するのかを知りたいです。</p>	<p>(仮訳) こんにちは、Hu Lihangさん。 ご質問ありがとうございます。 私たちは自分の体の感覚と知覚のメカニズムを通して周囲と現実を理解しています。 あなたがおっしゃったように、それらの中で最も顕著なものは視覚と聴覚であり、またその他にも2つ重要なものがあります。つまり空間認識とバランス感覚です。 それらの感覚によって集められたインプットは、脳で処理され、空間認識とバランス感覚に影響を与えることによって周りの客観的環境の解釈を行います。 仮想現実とは、人工的な情報が私たちにこれはほぼ現実であると信じ込ませるよう、私たちの感覚に訴えるような環境を作り出そうと試みます。 VRとARの有効な使用法は、ユーザーに知覚される感覚がいかに現実的に見えるかどうか大きく依存します。 このテクノロジーが現実性をよりよく理解して再現するほど、科学者や芸術家にとってより多くの利用方法が生まれます。 あなたが言う嘘であっても、全てを再現できるわけではありません。 この研究は視覚、聴覚、空間認知、バランス感覚を通じた建築の体験に焦点を当てており、VRゴーグルが(まだ)提供できない感覚からは別のものとなっています。 あなたの例に出た建築物(カフェやレストラン)はそれらの機能によって定義されますが、私たちの周りに建築物はあります。 私たちが空間を移動するとき、または左もしくは右に行くことを決断するとき、これが私たちが焦点を当てているタイプです。 2番目の関心事について、同意です！ 仮想現実の文脈に心を置くことは、ある種の物理的な制約がもはや実行不可能であると信じさせることができます。 私たちがもしヒントや解説が与えられなかったとして、どの制約に挑戦し、どの制約をキープするのかを私たちが知りたいです。 ありがとうございます！ これがあなたの質問への回答になっていることを祈っています。</p>
Mr. Lukacs Gaspar	<p>質問者: Karenさん(★「良い質問賞」受賞!★) (仮訳) 身体的反応に基づくうそ発見器の測定は、識別するのが常に簡単なわけではありません。 しかし、呼吸や脈拍数、心拍数、皮膚伝導等のパラメーターは、単なる反応時間よりも有罪者が操作することは難しくそうです。 RT-CITが「偽装に強い」とされる理由は何でしょう？</p>	<p>(仮訳) うそ発見器による測定(呼吸、脈拍数、心拍数、皮膚伝導)は、例えばあなたが顔を平手打ちされることを想像するような、暴力的で脅迫的なシーンを考える等の様々な方法で、意図的に誘発される一般的な自律神経反応に全て関係しています。 これは経験的に数多く示され、そして適切なタイミングでのテスト中(制御項目の提示中)にこの戦略を採用すると、検出率が大幅に低下する可能性があります(例えば、2003年の米国国立研究評議会による完全概要をご覧ください)。 RT-CITの場合、反応時間は簡単に操作されてしまうように見えますが、しかしそもそもRT-CITのように様々な項目に継続的に高速の反応が求められるタスクが最優先課題であるとき、タイミングをコントロールすることは事実非常に難しくなります。 繰り返しになりますが、この主張に対しては度重わた経験的な証拠があり、様々な偽装の試みによっても、すべてにおいてRT-CITの効率を下げることはできませんでした。(2020年、Norman et al; 2021年、Suchotzki et al)</p> <p>参照: 国立研究評議会(2003年)。うそ発見器とうその検出。国立アカデミープレス http://www.nap.edu/openbook.php?record_id=10420 Norman, D. G., Gunnell, D. A., Mrowiec, A. J., & Watson, D. G. (2020). このシーンをご覧になりましたか？ 反応時間隠蔽情報テストにおける場面認識です。 記憶と認識, 48(8), 1388–1402. https://doi.org/10.3758/s13421-020-01063-z Suchotzki, K., Verschuere, B., & Gamer, M. (2021). 偽造に対する反応時間隠蔽情報テストはどれほど脆弱か？ 記憶と認識の応用研究ジャーナル: 10(2), 268–277. https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2020.10.003</p>
Ms. Xie Zijin	<p>質問者: Azlanさん(★「良い質問賞」受賞!★) (仮訳) 興味深いトピックです。あなたの意見では、私たちはどのように地元の人々にトロフィーハンティングの悪影響を納得させられますか？ トロフィーハンティングの禁止や規制の影響を受けるであろう彼らの収入源を埋め合わせる代替手段はありますか？</p>	<p>(仮訳) ご質問ありがとうございます！ あなたの1つ目の質問に答えるために、まずは「悪い」ということを相対的な概念として見ていきましょう。 確かに、許可を得て野生動物を狩ることはとても「悪い」ことのように見えます。 しかし、野生動物もまた地元民に「悪い」ことをします。 例えば、野生動物は地元民の家畜を殺し、穀物を盗み、命を脅かすことさえあります。 野生動物によって引き起こされるそれらの損害は、多くの保護地域で地元民と野生動物の間にとっても緊張関係を引き起こしています。 この緊張関係は、地元民によるより多くの違法な狩猟につながります。(復讐とより多くの収入を求めて。) これらの問題を解決するために、ジンバブエのCAMPFIREプロジェクト等の一部の保護プロジェクトでは、トロフィーハンティングの収益の一部を地元のコミュニティと共有しています。(ブッシュミートを地元民と共有するか、彼らをツアーガイドとして雇うか、もしくは彼らのための設備を建てるためにお金を使います。) それらの利益共有プロジェクトは、密漁を減らし(もしくは組織化された密漁団のアシスタント)、野生動物を保護するためのインセンティブを地元民に与えることを意図しています。 2つ目の質問に対しては、はい、写真による観光という代案があります。 上で述べた利益共有プロジェクトは、観光客からの利益を地元民にも共有しています。 ただし、いくつかの遠隔保護地域は、観光地に変えるのに適していません。 もしトロフィーハンティングが禁止されると、土地の所有者や地元民、保護機関は、彼らの収入源を失うことになります。 狩猟禁止後、保護地区は売られ、農業地に変わるかもしれません。これは、野生動物が生息地域を失うことを意味します。 もしあなたがトロフィーハンティングをより学びたいようでしたら、私は「Economic and conservation significance of the trophy hunting industry in sub-Saharan Africa」という論文をおすすめします。 この論文は、トロフィーハンティング産業を徹底的に説明しています。</p>
Ms. Namasaba Mariam	<p>質問者: Lisaさん(★「良い質問賞」受賞!★) (仮訳) ナマサバさん、発表と重要な研究をありがとうございます。あなたの研究が、もしくは将来的に、介護者の心理的幸福が障害のある子供たちに与える影響を検討するかどうか、ということに私は興味があります。発表の中であなたは、特に介護者の幸福度の向上に焦点を当てました。CBTやその他の方法もまた、障害を持つ人々や子供たちにとって有益でしょうか？お時間頂戴してありがとうございます。</p>	<p>(仮訳) 1つ目の質問について 視聴者の皆様、すばらしい質問をありがとうございます。 はい、確かにそうです。 将来、私たちは障害を持った子供たちの健康に対する干渉の影響を調査したいと思います。 そのような干渉が、子供たちの持つ障害と彼らの制限の厳しさに基づいた子供たちの成果にどのように影響するかを見るのは特に興味深いです。 2つ目の質問について それは確かに精神障害に直面している人にとっては、他の方法もまた精神状態を向上するのに効果的です。 特に、マインドフルネスと構成主義的決定理論の実践においてです。 しかし、先のシステムティック・レビューでは、様々な精神障害に直面する人々にとってCBTが最も効果的で受け入れやすいことがわかりました。(Shilling V, et Al, 2019) それゆえ、私たちはそれを再び代替のものとは比較するのではなく、むしろウガンダの介護者が通常受ける支援と比較することを決めました。 障害を持つ人々とその介護者にとって、CBTは直感的であり、私たちの研究で行ったpeer-mentoringプログラムのような参加者主体のアプローチによって簡単に実施できるものという利点もあります。 そうは言ったものの、あなたの質問には根拠があります。なぜなら、障害を持つ人々は、成果の違いに影響するかもしれない多様な課題を抱えています。 私たちは、この問題を調査し、より確信的にあなたの質問に答えるために、システムティック・レビューを行うことを今、考えています。 時間をいただきましたあなたの素晴らしい質問に、ありがとうございます。</p>