

# 卒業研究概要

成績：

提出年月日 2008年2月1日

卒業研究課題 ユーザの性格に対応した激励を行うキャラクタの評価

学生番号 C04125

氏名 藤田 直樹

概要 (1000字程度)

指導教員 神田 智子准教授 印

近年コンピュータインタフェース上でMicrosoft WordのOfficeアシスタントであるイルカやオンラインゲーム上のキャラクタのような擬人化キャラクタが多く使用されている。また、コミュニケーションの対象となるキャラクタが身の回りの物を移動することによって人に愛着感を与える研究や、パソコン上で作業をすることによりキャラクタを育成することができ、その育成させる楽しさが人の作業意欲を向上させ、作業能率を向上させる研究など、擬人化キャラクタに関する研究が多くなされている<sup>[1][2]</sup>。一方、Reeves&Nassらはメディアの等式理論においてテレビやコンピュータなどのメディアに対する人の一般的な反応は基本的に社会的なものであり、人は人間に対してもメディアに対しても社会的に同じルールを適用して反応するとしている<sup>[3]</sup>。しかし、彼らは一般的なメディアの例としてコンピュータを取り上げているが人間と擬人化キャラクタに関する知見は示されていない。そこで、本研究ではReeves&Nassらが得た性格に関するメディアの等式の「コンピュータ」を「キャラクタ」に置き換え「支配的な人は、支配的なキャラクタの方を服従的なキャラクタよりも好む。また、服従的な人は服従的なキャラクタの方を支配的なキャラクタよりも好む」という仮説を立て、実験により実証する。

実験はReeves&Nassらが性格に関するメディアの等式を実証するために行ったオリジナル実験を参考にして行った。35名(16歳~24歳)の被験者にあらかじめ質問紙によって性格診断を行い、支配性が高い性格の人と服従性が高い性格の人を各7名選択した。実験では片思いの人を想定してメールを作成し送信する作業を行い、メールの送信を応援してくれる支配的なキャラクタと服従的なキャラクタから感じた印象をそれぞれ評価してもらった。キャラクタの印象の評価方法はキャラクタの応援の仕方、キャラクタに対する親近感について7件法を用いた。

実験の結果、支配的な性格の被験者は応援の仕方、親近感のどちらについても服従的なキャラクタより支配的なキャラクタを高く評価した( $p<0.05$ )。この結果より、支配的な性格の被験者は服従的なキャラクタよりも自分と同じ性格の支配的なキャラクタを好んだと考えられる。服従的な性格の被験者については応援の仕方、親近感のどちらについても支配的なキャラクタよりも服従的なキャラクタを高く評価した。しかし、親近感の評価については有意差がみられたが( $p<0.05$ )、応援の仕方の評価については有意差がみられなかった( $p>0.05$ )。

上記の結果が得られた理由としてReeves&Nassらのオリジナル実験との違いが考えられる。本実験ではオリジナル実験とは違いキャラクタに「応援される」という条件で行った。このため実験後の支配的なキャラクタに対するコメントで、服従的な被験者の中には「応援されるのであれば強く後押ししてくれるマックス(支配的なキャラクタ)の方がいい」と回答し支配的なキャラクタの応援の仕方を高く評価した被験者がいた。これは服従的な性格である被験者が支配的な性格であるキャラクタの応援に服従する形で応援のされ方をより好んだと考えられる。しかし、これらの被験者は親近感については服従的なキャラクタの方を高く評価しており、実験後の服従的なキャラクタに対するコメントでは「ミニ(服従的なキャラクタ)と自分は似ている感じがして好感が持てた」と回答している。この結果から、服従的な性格の被験者が好感を持ったのは服従的なキャラクタの方であり、服従的な被験者は支配的なキャラクタよりも自分と同じ性格の服従的なキャラクタを好んだと考えられる。しかし、応援の仕方については支配的なキャラクタの応援の仕方を好んだ被験者もいたと考えられる。

以上の結果から仮説は実証されたと考えられ、Reeves&Nassらが得た性格に関するメディアの等式が人間と擬人化キャラクタ間においても適用可能であることを示唆したといえる。

[1] 小野哲雄,小川浩平「ITACO:メディア間を移動可能なエージェントによる遍在知の実現」,ヒューマンインタフェース学会誌 2006 vol.8 No.3pp.53~60

[2] 倉本到,柏木一将,植村友美,渋谷雄,辻野嘉宏「Weekend Battle:エンタテインメント性の作業環境への提供により作業意欲を維持向上させるシステム」,ヒューマンインタフェース学会誌 2006 vol.8 No.3pp.11~2

[3] Byron Reeves,Clifford Nass「人はなぜコンピュータを人間として扱うか」,pp.4~133