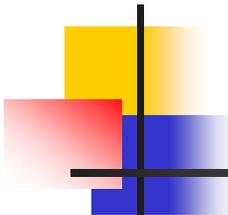


2007年度ヒューマンインタフェース研究室 卒業研究発表会

「ユーザの性格に対応した 激励を行うキャラクタの評価」

発表者
大阪工業大学情報科学部情報メディア学科
C04125 藤田直樹



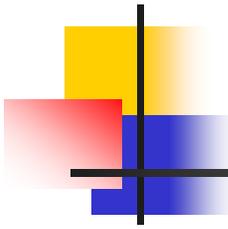
はじめに

- コンピュータインタフェース上で擬人化キャラクターを見る機会が多くなっている
 - Microsoft WordのOfficeアシスタントであるイルカ
 - オンラインゲーム上のキャラクター
- 擬人化キャラクターに関する研究が多くされている^{*1*2}
- Reeves&Nassらが得たメディアの等式理論
 - 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^{*3}
 - 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^{*3}

*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.11~21

*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



研究の目的

- メディアの等式から性格に関する知見を取り出す



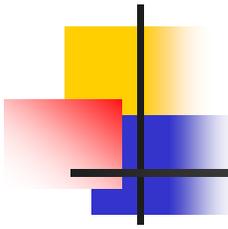
「コンピュータ」を「キャラクタ」に置き換える

- 仮説

「支配的な性格の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、服従的な性格の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。」



実験により実証する



実験計画

- Reeves&Nassらが性格に関するメディアの等式を実証したオリジナル実験を参考に本実験を計画した
 - 「砂漠の生き残り問題」を支配的な性格をしたコンピュータと服従的な性格をしたコンピュータからアドバイスをもらい回答しコンピュータを評価する
- 本実験での作業
 - 被験者に片思いの人にメールを送信するところを想像してもらう
 - メール作成中、送信前にキャラクターが応援メッセージをくれメールの送信を後押ししてくれる
 - メールを送信後キャラクターを評価

キャラクターの設計(1)

- 性格 → 支配的、服従的

- 言葉遣い

支配的・・・断定口調 命令口調

→ 他人に対して決断を下し行動を指示する言語表現

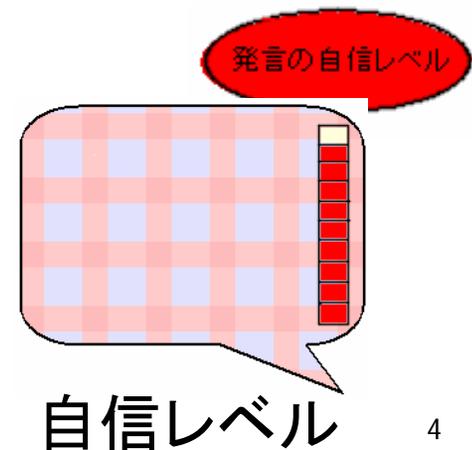
服従的・・・質問口調 提案口調

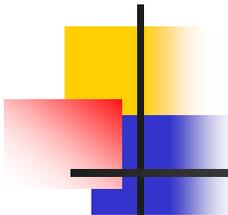
→ あいまいな言語表現

- コメント時の自信レベル

支配的・・・7～10(10段階)

服従的・・・1～4(10段階)





キャラクターの設計(2)

■ 発話の順番

支配的・・・被験者の回答入力よりも先に発話をはじめめる

→ 相手をリードする

服従的・・・被験者の回答入力後に発話をはじめめる

→ 被験者に発言権を持たせる

■ 名前

支配的・・・マックス

→ 「最高」「最大」を連想させ強いキャラクターを連想させる

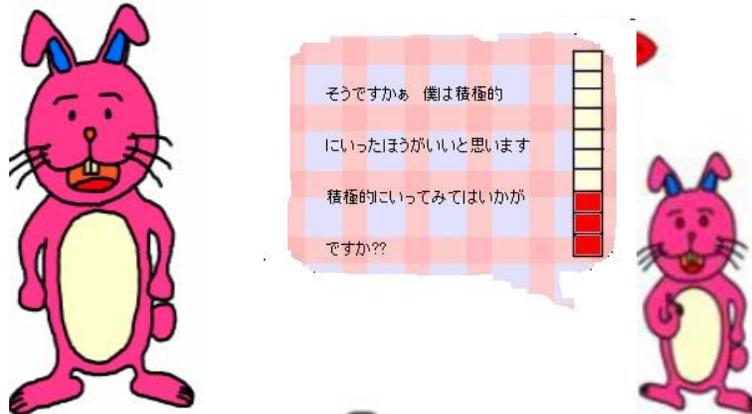
服従的・・・ミニ

→ 「最小」を連想させおとなしいキャラクターを連想させる

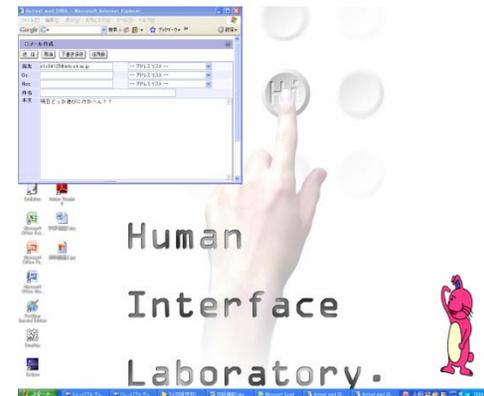
キャラクタ画像

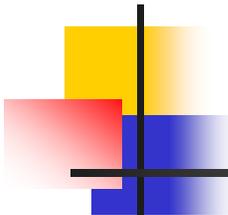


支配的なキャラクタの動作例



服従的なキャラクタの動作例





実験

■ 被験者

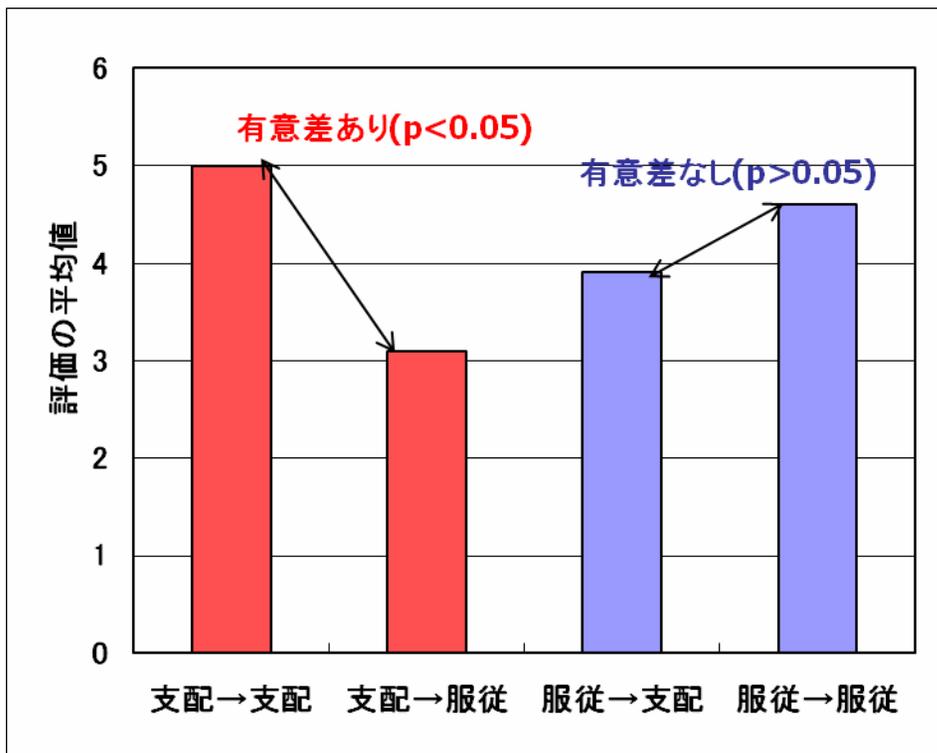
35名(男性19名:女性16名)の一般の方に性格診断のアンケートを実施

→ 支配性の高い人7名(男性6名:女性1名)服従性の高い人7名(男性6名:女性1名)

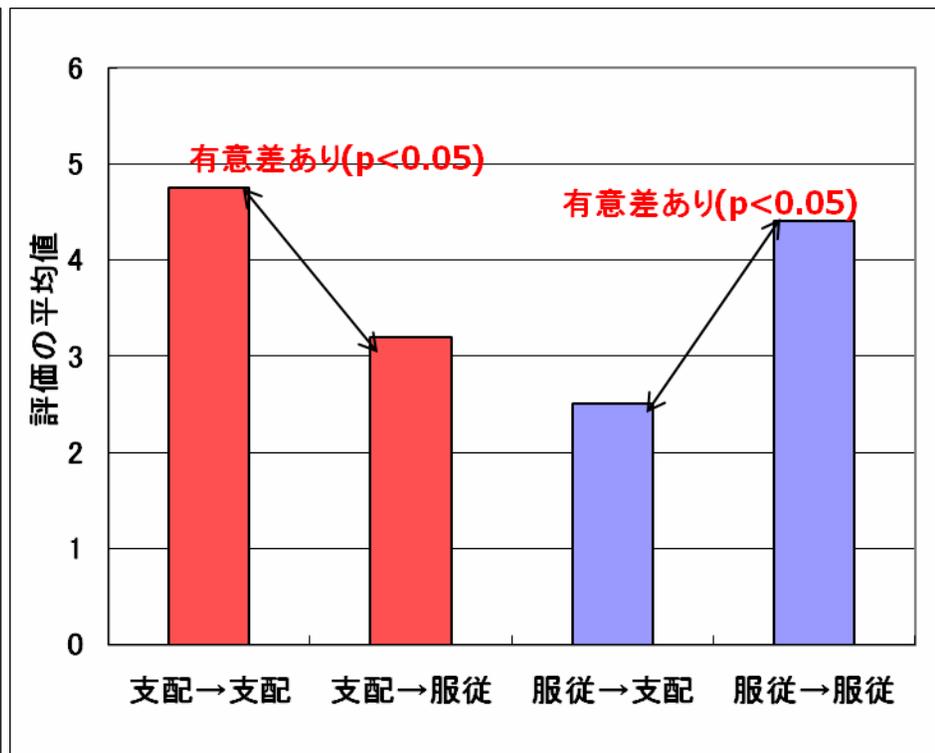
■ 実験方法

- 片思いの人を想像してもらい2通のメールを送信する
- 1通目、2通目のメール作成時に支配的なキャラクタか服従的なキャラクタが出現しメールの送信を後押しする
- メール送信後キャラクタを評価
- キャラクタの応援の仕方(2問)とキャラクタに対する親近感(4問)を7件法によって評価

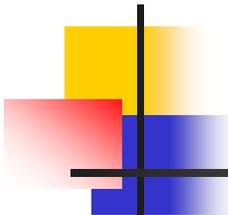
実験結果



応援の仕方に対する評価の平均値



親近感に対する評価の平均値



考察(1)

- 支配的な性格の被験者について

- 応援の仕方

支配的なキャラクタの方を高く評価 → 有意差あり($p < 0.05$)

- 親近感

支配的なキャラクタの方を高く評価 → 有意差あり($p < 0.05$)



支配的な性格の被験者は服従的なキャラクタよりも
自分と性格が同じ支配的なキャラクタに好感をもった

考察(2)

■ 服従的な性格の被験者について

■ 応援の仕方

服従的キャラクタの方を高く評価 → 有意差なし($p > 0.05$)

■ 支配的なキャラクタの応援の仕方を高く評価した理由

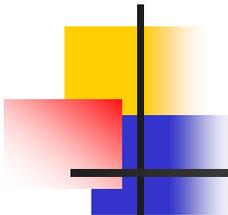
- オリジナル実験とは違い本実験は「応援される」という条件で行った
- 支配的キャラクタに対するコメント

「応援されるのであれば強く後押ししてくれるマックスの方がよい」

「マックスは強く後押ししてくれるところがよかった」



服従的な性格の被験者は支配的なキャラクタの応援に服従する形で支配的な応援のされ方を好んだ



考察(3)

■ 親近感

服従的キャラクターの方を高く評価 → 有意差あり($p < 0.05$)

● 服従的なキャラクターに対するコメント

「ミニーの方がいい」

「ミニーは自分と似ていてこっちのほうが好感が持てた」



服従的な性格の被験者は支配的なキャラクターよりも
自分と性格が同じ服従的なキャラクターに好感をもった



仮説は実証された

おわりに

- 仮説は実証されReeves&Nassらが得た性格に関するメディアの等式が人間と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考えられる
- オリジナル実験とは違い本実験は「応援される」という条件で行った

↓

服従的な性格の被験者が支配的なキャラクタに服従する形で支配的な応援のされ方を好む例がみられた

↓

人は擬人化キャラクタに対しても人間に対する反応と同じ反応をしたと考えられる