

「メタバースを含めた バーチャル環境における友達」 の有無に関するアンケート調査 の報告

東京都市大学
宮地英生

内容

- ・ アバターとコミュニケーションの研究紹介
 カウンセリング
 ブレスト
 講義
- ・ 若者のアバターに対する認識調査
 「バーチャル環境における友達」の調査
- ・ まとめ
 アバターの効果は、会話の内容と世代に依るのではないか

心理カウンセリング

川北、大西、石原、橋本、金井：

カウンセラーアバタの外観とユーザの相談状況の違いが相談意欲に及ぼす影響の検討、日本感性工学会論文誌、Vol.21, No.3, pp.267-274(2022)

- 相談者は相談員の顔をよく見ている
- **アバターの外観と相談状況で相談意欲が変る**
 - 軽い症状 白衣を好む
 - 重い症状 カジュアル服を好む



身体的アバタを介した 自己開示と互惠性 —「思わず話してた」—

市野順子、井出将弘、横山ひとみ、浅野裕俊、宮地英生、岡部大介
 情報処理学会インタラクティブ2022

市野順子、井出将弘、横山ひとみ、浅野裕俊、宮地英生、岡部大介

アバターはビデオよりも自己開示する。

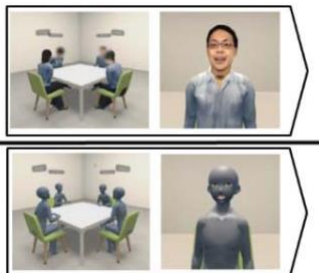
自己開示はメンタルヘルスにつながる。
 = 心理療法として実証されている。*1)



1) Derlega, V. J., and Berg, J. H. 1987. Self-disclosure: theory, research, and therapy, Plenum

社会的手がかりがない場合、 人の会話はフラットになる

但し、会話の内容が
ブレーストーミング
に適したフラットな話題。



年齢、性別など
「社会的手がかりが**ある**アバター」

「社会的手がかりが**無い**アバター」

二人が均等に話をする

- Masahiro Ide, Junko Ichino, Hitomi Yokoyama, Hirotochi Asano, Hideo Miyachi, and Daisuke Okabe. 2023. **Mitigating Impacts of Appearance-Based Social Cues to Facilitate Balanced Participation in Virtual Environments Across Age and Gender.** In 2023 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct), 364-368.

アバター講義（1）

先行研究*1

顔が“好ましい”先生のレポートは
記述が増える。（被験者内テスト）

アバター講義（被験者間テスト）

RoomCの女性アバターが
RoomAの宇宙人アバターより
アンケート記述が多かった

**回答量はアバターの外見に影響さ
れることもある。**



ROOM A



ROOM B



ROOM C

*1)

雨宮智浩, 青山一真, 伊藤研一郎: 遠隔講義における 講師アバタの見掛けによって変化する受講者希望度が 授業への積極的参加行動に与える効果—オンライン授業への導入事例—, 日本バーチャリアリティ学会論文誌, Vol. 26, No. 1, pp. 86-95, 2021

アバター講義 (2) ベイマックスの着ぐるみ

B教室 (ビデオ配信を見る)



A教室 (着ぐるみの教員を生で見る)



C オンライン(自宅:ビデオ配信をPC上で見る)



差はなかった

3年間実験した結果

- 講義において、先生の顔が学習意欲に与える影響は少ない
- アバターの講義の良し悪しは、ほぼ半々
- 着ぐるみは中に人が居ることを連想させるが、アバターは背後に人が居ることを連想させない

アバターの有効性は状況によって異なる

- | | | |
|-----------|-----------------|----------|
| • ブレスト | A,Bが均等に話す | 効果 AB ○ |
| • 講義 | AがBに話す (Aが話す) | 効果 × |
| • カウンセリング | AがBに話させる (Bが話す) | 効果 A? BO |

医療、健康診断は？

- | | |
|----------|-----------------|
| • ??? | A,Bが均等に話す |
| • 医師 | AがBに話す (Aが話す) |
| • カウンセラー | AがBに話させる (Bが話す) |

世代による認識の違い

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 対面 <ul style="list-style-type: none"> • 表情が見える • 相手の反応が見える • 相手の身元が明確 | <ul style="list-style-type: none"> • アバター <ul style="list-style-type: none"> • 表情が見えない • 相手の反応が分からない • 相手の身元は不明 |
|---|--|

相手に顔を見られないと話易い

匿名性

相手の顔を見ない方が話をしやすい？

個人的に理解できない。
相手や表情が分かる方が安心できる

Facebook .vs. Twitter

【令和3年度】主なソーシャルメディア系サービス／アプリ等の利用率

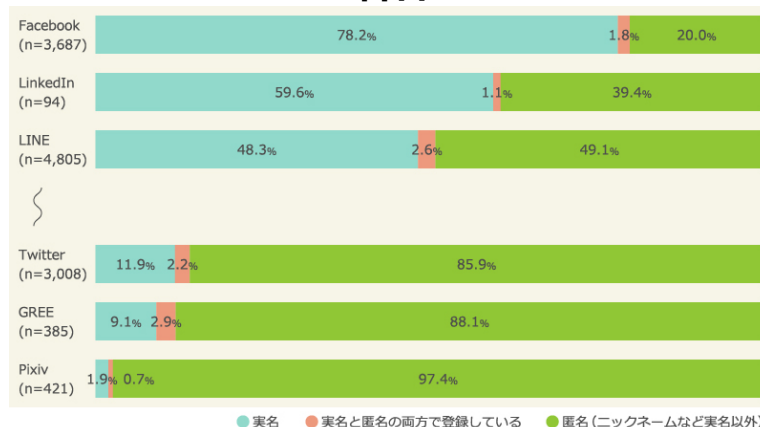
	全年代(N=1,500)	10代(N=141)	20代(N=215)	30代(N=247)	40代(N=324)	50代(N=297)	60代(N=276)
LINE	92.5%	92.2%	98.1%	96.0%	96.6%	90.2%	82.6%
Twitter	46.2%	67.4%	78.6%	57.9%	44.8%	34.3%	14.1%
Facebook	32.6%	13.5%	35.3%	45.7%	41.4%	31.0%	19.9%
Instagram	48.5%	72.3%	78.6%	57.1%	50.3%	38.7%	13.4%

実名が求められる Facebook
 実名が規定されていない Twitter
 若い世代は、Twitter利用者がfacebookの2倍以上。

総務省情報通信政策研究所：
 令和3年度 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書、p.96、
 令和4年8月 https://www.soumu.go.jp/main_content/000831290.pdf

実名登録率が高いのは
「Facebook」 78.2%
Twitter 11.9%

年配者
 若者

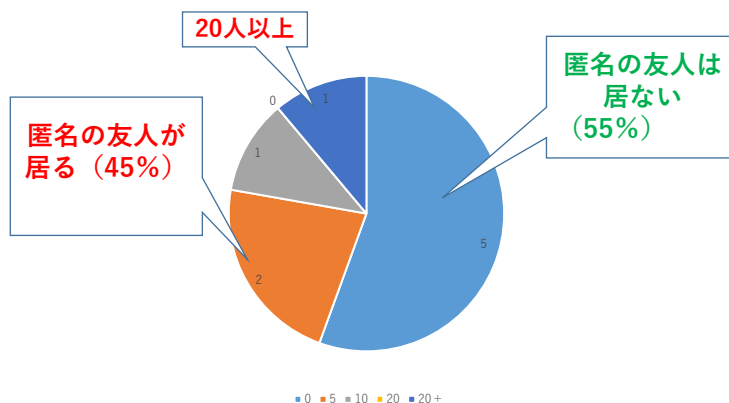


シニアガイド：SNSの実名登録率は、LINEが「51%」、Twitterは「14%」,2017/2/9、<https://seniorguide.jp/article/1043112.html>

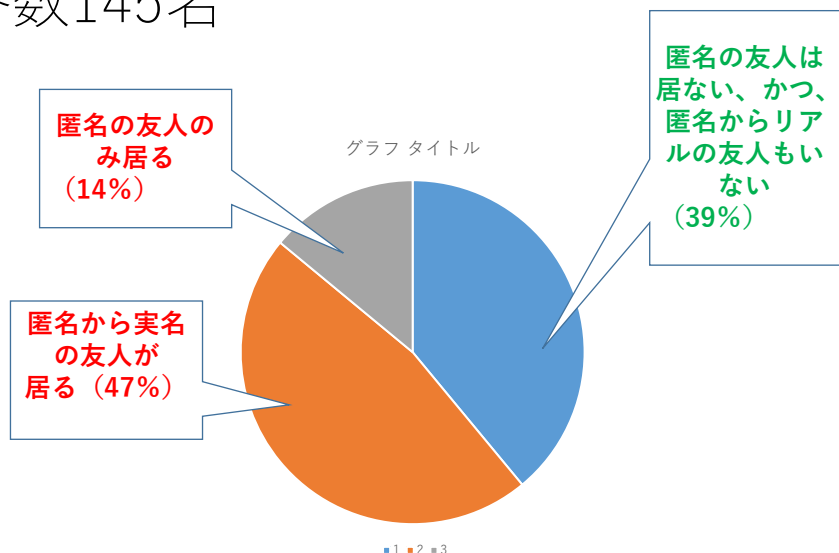
匿名の友人がいますか？ 何人くらいいますか？

(匿名の友人とは、対面はもちろん、ビデオを含めてリアルタイムで実際の顔を見たことがない友人を指す。アバターでの会話、SNSでハンドルネームを用いた文字だけの会話、ゲームの中だけでプレイヤー名での会話、をしている友人を想定している)

人数	回答者数
0	5
5	2
10	1
20	0
20+	1



回答数145名



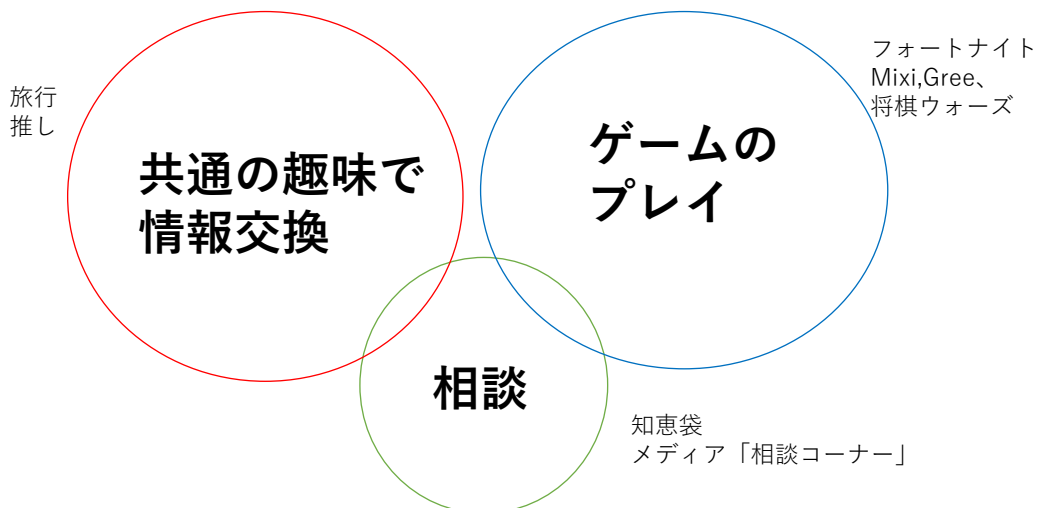
SNSの効用

- ネットでの交流（因子1）
 - 違う自分になれる
 - ネット上の友だちをたくさんつくるのが楽しい
 - 他の人に悩みや苦勞を聞いてもらえる
 - 他の人への精神的な助けになれる
 - 素直で隠さない自分を出せる
 - まわりにはいない自分の好みに合う人と知り合える
 - 情報発信者を親しい友達や相談相手のように感じる
- 情報・知識の獲得（因子2）
- 娯楽・息抜き（因子3）

太文字は学生アンケートにも登場した回答

石井健一：「強いつながり」と「弱いつながり」のSNS 一本人情報の開示と対人関係の比較一、情報通信学会誌、Vol.29 No.3, pp.25-36 (2011)

実名を必要としない空間



まとめ

- アバターでの会話がビデオや対面での会話より良い場合はある
しかし、講義のような場面では効果は小さい
医療関係において効果的な利用方法があるか否かは分からない
- アバターでの会話（匿名の会話）を若者は好むが、
年配者は好まない可能性はある。
若者の40%以上がバーチャル環境の友人を持つ。