



もう一人の自分探し

Finding the Other of You

安田隆哉¹⁾, 三谷桃子¹⁾

Ryuuya YASUDA, and Toko MITANI

1) 名古屋工業大学 情報工学科 (〒466-8555 名古屋市昭和区御器所町, gakuscika@adm.nitech.ac.jp)

概要: 本企画では、質問に答えていくことによって自分を見つめなおす体験と、アバターをパーツごとに選んで作成する体験の2つを、簡単なストーリーを通じて組み合わせ、自分自身にあったアバター(もう一つの自分の姿)とはどのような姿なのかを体験者に感じてもらう。本企画は「自分自身に合っているアバターを制作すること」を目的としており、VR空間内でこれらを行うことにより、紙面上での診断テストや、デスクトップPCでのアバター制作体験を別々に行うよりも、より自分に向き合っ得られた気づきを、アバター制作に反映させられると考える。

キーワード: アバター、VRSNS、メタ認知

1. はじめに

昨今、VRChat や Cluster、NeosVR をはじめとする VRSNS の人気が高まっている。これらのサービスでは、ユーザーが自分自身の分身であるアバターを選択し、その姿でゲームやコミュニケーションなどを行うことができる。選択できるアバターは、無料で利用できるものから、有料で販売されているものまであり、非常に多くの選択肢が存在する。アバターの見た目に関しても、人間、亜人、魔物、ケモノ、動物、機械・ロボット、無生物など様々な種類が存在し、その体型も1頭身、2頭身、5頭身、細身、ふくよかなものなど、多種多様である。これらの数ある選択肢から、ユーザーが自身のアバターを選択する観点として、「かっこいいから」「かわいいから」「好きだから」といった、ユーザーの趣味嗜好を理由とするものが一般的であると考えられる。

私たちは、アバターを選択する観点として、さらに、「自分自身にあっていく感覚」というものを提案したい。アバターというのは、自分自身であり、分身であり、相棒である。そういった観点から、アバターを「もう一つの自分の姿」と考え、体験者に対して、簡単なストーリーに沿って「もう一つの自分の姿」を見つける体験を提供するコンテンツを考えたい。

2. 企画目的

本企画の目的は、VR空間でのメタ認知体験を取り入れた、簡単なアバター制作体験を通して、「自分のもう一つの姿を見つける体験」を提供することである。本企画の特

徴は、アバターを制作するモチベーションとして、単に趣味嗜好を基準として制作するのではなく、「自分自身にあっていくアバターを制作すること」を目標にしている点である。アバター文化に馴染みのない人にとっては、「もし自分が別世界で新たな体を手にし、自由に自分の姿を選べるならばどうするか」といった非現実体験を提供し、既にアバター文化に馴染みがあり自分自身のアバターが決まっている人にとっては、体験で作成した姿を受けて自分自身のアバターについて考え直してもらえよう効果期待する。

3. 企画概要

本企画では、性格診断や心理テストなどのように、質問に答えていくことによって自分を見つめなおす体験と、「NeoRoid[1]」や「ハッピーおしゃれタイム[2]」のようなアバターをパーツごとに選んで作成する体験の2つを、簡単なストーリーを通じて組み合わせ、自分自身にあったアバター(もう一つの自分の姿)とはどのような姿なのかを体験者に感じてもらう。VR空間で得られる没入感と身体一致性を生かすことで、紙面上での診断テストや、デスクトップPCでのアバター制作体験以上の、より自分に向き合うこととアバター制作が密接に関わった、特別な体験を提供する。今回は「もう一人の自分の姿を作るために作られた謎の世界に迷い込み、案内人と一緒に自分を見つめ直していく」というストーリーに沿って、体験を進めていく。

体験は、HMD とコントローラー2つ、それに接続さ

れた PC を利用して行われ、HMD にインストールされたアプリ内で完結する。体験後には VR 空間内で撮影した画像と作成したアバターを PC に保存することを考えており、体験者は体験終了後にそれらを別のアプリでも利用できる。

4. 体験の流れ

4.1 ストーリー

まず体験者は、もう一人の自分を見つけるための世界に迷い込む。そこでその世界に住む案内人に出会って自分の体がないことに気づかされ、案内人のサポートで自分の体を作ることになる。部屋を移動して自分に関する質問を 30 問程度受け、それぞれいくつかの選択肢から答えを選ぶことにより、自分への理解を深める。次の部屋には先ほどの自分の質問への回答が貼りだされた空間と、アバターを作成するためのツールがあり、体験者はそこで貼りだされた自分に関する情報を参考にしながら、もう一人の自分を作成する。作成が終わったら案内人と記念撮影をし、世界の出口に連れていかれて体験は終了する。終了後、案内人からの贈り物として、記念撮影した画像と 3D モデルが所定フォルダに保存されている。

4.2 案内人のセリフについて

体験自体は、質問とアバター制作を組み合わせた簡単なものだが、より企画の趣旨通りに体験を行っていただくために、体験者に、この企画の目的を説明する必要がある。この説明は、案内人から伝えることにし、世界観に合った言葉で体験者と共有することを意識してセリフを作成した。

5. システム構成

5.1 ストーリーシステム

ストーリーの進行は、「東京クロノス [3]」や「ALTDEUS[4]」のような VR アドベンチャーゲームのように、メッセージウィンドウが表示され、ストーリーを進めていくシステムとする。適宜、プレイヤーの選択をもとめるようにし、プレイヤーがよりインタラクティブにストーリーに参加できるようにする。

5.2 質問システム

質問システムは、ストーリーの登場人物（案内人）との対話型の質問体験を通じて、体験者自身が自身の好みや傾向を認知する（メタ認知）ことを助けるシステムである。案内人となるエージェントは、吹き出し型の UI を用いて体験者に質問を提示する。体験者は、それとともに提示される選択肢型のボタンを選択することによって質問に答える(図 1)。

質問の回答は、「KJVR[5]」や「VRGROUP[6]」のように、カード状のタイルとして体験者の周りに配置され、体験者は自身の回答を俯瞰的に閲覧することができる。これにより、より自分を見つめなおした結果をアバター制作に反映させることができる。

質問は、案内人の雑談口調で行われ、できるだけリラッ



図 1: 吹き出し型の UI による質問と選択肢の提示の例

クスして自然に回答できることを意識している。質問の内容は、体験者自身の趣味嗜好や考え方を再認知させることを目標として作成している。質問の流れは、色や大きさなどの直感で選べるようなものに関する抽象的な質問から、自分自身が人にどう見られたいのかといった考える時間が要る具体的な質問に移っていくようにする。これは、後者から前者の質問という順番で聞くことにより、後半の回答が前半の回答に誘導されてしまうことを懸念したからである。具体的な質問については、例えば同じ色でも人によって感じ方は異なるので、どのイメージが近いかを提案するものや、寒色系が好きの人に、あえて暖色系の中から好みの色を選ばせて自分一人では気づかない視点に気づかせるような質問を作成する。

5.3 アバター制作システム

アバター制作システムは、先の質問システムの結果を踏まえ、自分のもう一つの姿を作成するためのシステムである。本企画のアバター制作システムでは、「Happyおしやれタイム[2]」のように、自分がアバターを装着した状態で、カスタマイズを行う。プレイヤーの前に鏡が設置しており、体験者は鏡で自分の姿を確認しつつ、制作が行える(図 2)。これにより、アバターと自分の身体一致性を感じながら、制作が行えることを期待している。アバター制作

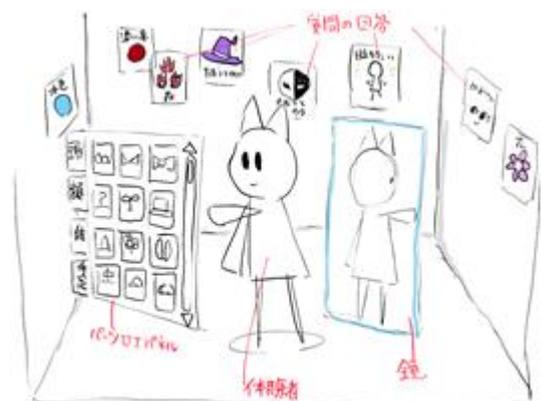


図 2: アバターを制作中の様子



図3：作成できるアバターの例

の自由度は、①9つのパーツ（頭アクセサリパーツ、顔アクセサリパーツ、目パーツ、鼻パーツ、口パーツ、頭パーツ、体パーツ、腕パーツ、足パーツ）、②各パーツのカラー変更、③各パーツのスケール変更、の3つを予定している（図3）。

6. 審査していただくにあたって

6.1 使用デバイス

本企画は、OculusQuest のアプリとして提供される。審査員には、提供するアプリを HMD にインストールして、体験を行っていただく。審査員が OculusQuest または OculusQuest2 を所持していない場合、こちらから貸し出す形をとるか、審査員がお持ちの HMD にアプリを対応させる形で対応する。

6.2 体験時間

本企画の体験時間は、ストーリー進行に関わる時間と、プレイヤーのアバター制作にかかる時間も含め、5～10分

ほどの体験になることを予想している。これは、推奨される3分間という時間を超過してしまう。

よって、私達からは以下のような解決案を提案する。

I 体験の様子を第3者視点でPCに接続されたディスプレイから閲覧できるモードを用意し、その様子を体験者以外の方に視聴してもらい、審査を行って頂く手法。

II HMD を複数用意し、同時並行で審査員の方に体験していただく手法。

いずれかに対応させ、円滑に審査を行えるように対処を行う。

参考文献

- [1] NeoRoid
<https://twitter.com/mikan3134/status/1309433591059808256?s=20> (2021年5月31日)
- [2] ハッピーおしゃれタイム
https://store.steampowered.com/app/1127130/Happy_Oshare_Time/(2021年5月31日)
- [3] 東京クロノス <https://tokyochronos.com/> (2021年5月31日)
- [4] ALTDEUS: Beyond Chronos <https://altdeus.com/> (2021年5月31日)
- [5] KJVR: ジェスチャを利用し仮想空間を用いた KJ 法支援システムの提案と評価
<http://entcog.c.ooco.jp/entcog/contents/symposium/date/2015/5-2-p.pdf> (2021年5月31日)
- [6] VRGROUP
<https://www.youtube.com/watch?v=jqJoju1gJWw> (2021年5月31日)