



アバターを通じて実現したい理想自己に関するエッセイの定性分析

畑田 裕二, 鳴海 拓志¹⁾

Yuji Hatada and Takuji Narumi

1) 東京大学 (〒 113-8656 東京都文京区本郷 7-3-1, {hatada, narumi}@cyber.t.u-tokyo.ac.jp)

概要: 実身体とは異なる特性を持ったアバターの身体化がユーザの認知や行動を変化させるという知見に基づき, 望ましい特性を引き出すためのアバターデザインが盛んに議論されている. 本研究では, 社会受容性を担保したアバターデザインの指針を得ることを目的に, 一般のユーザがアバターを使って実現したい理想自己, アバターとユーザの理想的関係, アバターを通じた心の変容に対する懸念に関するエッセイを集め, 質的分析を行った.

キーワード: アバターデザイン, 理想自己, 社会受容性, ゴーストエンジニアリング

1. はじめに

アバターとは, ユーザがある環境に存在する他者やモノとインタラクションするために, 実身体の代わりに用いる表象だとされる [1]. オンラインゲームや SNS などを用いられるデジタル表象のみならず, 遠隔教育や遠隔作業などに利用されているテレグジスタンスロボットのような, 実環境における物質的な表象もアバターの一種だと言える.

バーチャルリアリティ (VR) 分野におけるアバター研究では, アバターと実身体の動きの同期等を通じてアバターの身体化 (Embodiment [2]) を目指す技術が盛んに探求されてきた. こうした研究が進んだことで, 実身体とは異なる身体特性 (身長, 年齢, 性別, 種, 能力など) を有するアバターの身体化が, ユーザの自己イメージを更新し, 知覚, 認知, 行動を変化させることが明らかになってきた [3]. さらに近年では, 複数のユーザが相互に交流する没入型のソーシャル VR [4] のユーザや, ロボットアバターを通じた遠隔接客を実現する「分身ロボットカフェ DAWN ver. β^1 」のアバターユーザのように, 長期的なアバター利用を通じた新しいアイデンティティの探索や, その結果としての自己概念の変容までもが報告され始めている. こうした実験室の外側で急速に進むアバターの社会展開を背景に, 近年では, 身体 (アバター) と心の相互補完的な関係に基づいて, 身体を工学的にデザインすることでユーザの望む心的特性を引き出す方法論として「ゴーストエンジニアリング」が議論されている [3].

上述したようなアバターの技術的側面が活発に議論されている一方で, それらの技術を享受するユーザがアバター技術にどのような期待や懸念を抱いているのか等, 倫理や社会的受容性に関する議論は少ない. 本研究の目的は, アバターと自己の関係に関する人々の現時点での倫理観を探り, 心をデザインする技術としてのアバターが社会的に受容されるための指針を得ることである. そのために, 大学生を対象

に, アバターを使って実現したい理想自己, アバターとユーザの理想的関係, アバターを通じた心の変容に対する懸念に関するエッセイを集め, 質的分析を行った. 本研究で探索する問いは次の通りである. **RQ1:** ユーザはアバターを使ってどのような性格や能力を獲得したいのか?, **RQ2:** ユーザが考えるアバターとの理想的な関係とはどのようなものか?, **RQ3:** ユーザはアバターを通じた心の変容に対してどのような懸念を抱くのか?

2. 方法

2.1 データ収集と参加者

最終著者が 2021 年 9 月に日本で実施した講義の参加者から, エッセイを収集した. 大学生, 大学院生は, 他の年代より相対的にアバター技術への親和性が高く, アイデンティティを確立している最中であるため, 本研究の母集団として適していると考えた. また, 無作為抽出を実施した場合, VR やアバター技術に対する知識を十分に持たない参加者が含まれることで, その可能性や限界を踏まえた回答が得られないことが懸念される. そこで本調査では, VR やアバターなどの話題を含む, 情報学や情報デザインにおける先端技術に関する講義を受けたものを参加者候補とすることで, 参加者群のアバター技術・研究に関する知識レベルを統制することを狙った. 参加者は, 90 分の講義終了時に, 本研究の目的と内容について説明を受けた. 研究に参加することに同意した人は, 講義終了後 1 週間以内に短い匿名のエッセイを日本語で書き, オンラインで提出を行った. エッセイのテーマは以下のように提示された.

アバターを使うことで, 見た目だけでなく性格や能力も含めて「なりたい自分」になれる時代が訪れたときに, どのような自分になりたいですか? 短期的な観点だけでなく長期的な観点で考えるとともに, いろいろな状況で自分を使い分けるべきか, みんながなりたい自分になれるときにどう自分らしさを考えるべきか等の観点を取り入れて考察してください.

¹<https://dawn2021.orylab.com/>

最終的に、大学生 70 名、大学院生 32 名（計 102 名、男女比不明）が完成されたエッセイを提出した。平均文字数は 631.8 文字（ $SD = 170.8$ ）であった。

2.2 解析

Braun & Clarke の方法 [5] を参考に、RQ を踏まえた帰納的・演繹的なコーディングを併用しながらエッセイのテーマティック・アナリシスを行った。まずエッセイの全ての文に対して予備的なコードを付与した後、それらのコードの中に繰り返し登場するテーマを探し、まとめた。分析は主に筆頭著者が行い、各段階で最終著者と得られたテーマに関する妥当性について議論した。

3. 結果

本節では、参加者が提出したエッセイを引用しながら、データから得られたテーマについて報告する。得られたコードは最終的に、(1) アバタ利用の動機、(2) 現実自己と理想自己の間の齟齬、(3) 物語的自己の確立、(4) 複数のアバタを使い分けられた際の自分らしさ、という 4 つの抽象的なテーマに統合された。

3.1 アバタ利用の動機

アバタによる自己変容を求める動機は、大きく 4 つのカテゴリーに分けられた。

3.1.1 苦手の克服による自尊心の回復

大多数の参加者は、アバタを用いて理想自己を体現し、現実自己（実社会を生きる自己）の欠点や苦手なことを克服したいと述べた。「アバタを使ってなりたい自分になれる時代が来たとき、私は自分に自信が持てるようになりたいと考えています (P73)」という記述に代表されるように、これらは主に、自尊心を高めたいという欲求に基づいていると考えられる。克服したい要素として挙げられたのは、外見、能力、性格の 3 つに大別される。外見面では、参加者は社会的に「カッコいい」「美しい」と思われることを望んでいた。ここで特徴的なのは、その「カッコいい」の具体的な内容はほとんど説明されることなく、「イケメン」という集団の中で相対的に優位な表現（例：「高スペックでイケメン (P70)」「常に高身長なイケメン (P90)」）が多く見られた点である。能力面では、社会的なコミュニケーション能力、特にその場で求められる規範に基づいた機転の利く行動を身につけたい（例：「周りの環境に合わせた行動ができる人 (P91)」）という記述が多く見られた。また、知的な思考力を求める参加者もいた。性格面では、現実自己に欠けている特性（誠実さ、積極性、忍耐力など）を身につけたいとする参加者が多かった。また、アバタを通じて現在の自分が引き受けている社会的な役割から解放されることで、抑圧された本来の自分を実現できると考えた参加者もいた。

3.1.2 社会的コミュニケーションにおける優位性

他者と社会的に良好な関係を築きたい、それによって社会的な交渉を有利に進めたいという欲求は、大多数の参加者のエッセイの中で述べられていた。この外発的な動機は、理想の自己を実現するために、他者からの承認が重要な役

割を果たすことを示唆している。例えば、P19 は「見た目や性格がよく親切的な自分になりたい」と述べ、それは「人に受け入れてもらいやすく」「人からの信頼を得ることができる」、「それによって、自分が何かに困ったことが起きたときに助けてもらえる可能性が上がる」からだと言っている。

3.1.3 自己や他者に関する理解促進

何人かの参加者は、自己とは異なる特性を持つアバタ体験を通じて、本来の自己についてより深く理解したいと述べた。彼らは、現在の自己とは大きく異なる特性（性別や性格など）を一時的に体験することで、そうした可能自己が本当に自分にとって望ましいものなのかどうか確かめたいのだという。これと同様に、自己とは異なる特性を持つ他者の視点を擬似的に体験することで、他者の気持ちや思考を理解したいと述べる参加者もいた。例えば P10 は、「障害者の生活を豊かにするための研究を行う」うために、障害者の視点を体験することで、彼らを感じ、考えていることを少しでも理解したい、それによって「障害者に寄り添える自己を形成したい」と述べた。その他にも、ゲームのキャラクターの視点を体験することで、その作品世界により深く没入したいと考えた人もいた。

3.1.4 他者の立場を試しに体験したい好奇心

一部の参加者は、ほんの短い間だけ、自分とは異なる存在になってみたいという好奇心を表した。そうした体験の対象として選ばれたのは、自分とは異なる性別、超人的な能力を持ったヒーロー、人気ストリーマとして活躍しているバーチャル Youtuber などである。このカテゴリに含まれる記述のほとんどは、「面白そう」「楽しそう」といった感情的な理由に基づいており、変身した後の長期的な社会生活がどのように変化するかについてはあまり考察されていなかった。

3.2 現実自己と理想自己の間の齟齬

アバタの身体化を通じて心を変容させた場合、自己とアバタが乖離するのではないかという懸念が示された。主要な懸念は二つあり、第一は自己とアバタが一致していない感覚を持ったまま他者と社会的なインタラクションを行うと、相手を騙しているかのような罪悪感に苛まれるとするもの、第二はアバタによって体現された理想自己と現実自己でネガティブな比較が行われ、現実自己の自尊心が損われるとするものであった。

3.2.1 罪悪感

アバタとしての自己を本物・偽物のいずれとして捉えるかは、参加者によって大きく異なっていた。参加者の中には、アバタを通じて行ったことは全て虚構であり、現実には何も影響を及ぼさないと考えるものもいた。こうした考えを持つ参加者は、アバタを通じて能力や性格を変容させることが、他の人に対して嘘をついているかのような罪悪感をもたらすのではないかと懸念していた。例えば P98 は「理想の自分を体現したようなアバタを用いて他者との交流を図る場合、その行為によって救われる可能性よりも、他者を騙しているという罪悪感が出てきてしまい」、逆に「自分

のもつ要素を多く残したアバタを使った方が、精神的にも落ち着くことができ」と述べた。また、アバタを通じた瞬間的な心の変容は、ユーザの努力を必要としないという点で、ずるいことだと考える参加者もいた。例えばP16はこれについて、「テレビゲームでいうところの、チートコードを使用して遊んでいる状態と似ている」と述べ、それゆえ「アバタを使って様々な自分のしたいことをしたとしても達成感を感じられないと思います」と述べている。

3.2.2 現実自己と理想自己の比較

アバタとしての自己と現実自己を全くの別物だと考えている参加者は、アバタ体験で理想自己が実現された後で「現実に戻った (P18)」時、理想自己という夢から覚め、「悲壮感」や「なりきることへの疲労感」を感じるのではないかと懸念していた。こうした参加者の多くは、長期的に利用するなら「自分とはかけ離れたもの (P18)」ではなく「自分に近い容姿やスペック (P18)」であるアバタが望ましいと考えていた。理想自己をアバタで体現することに対する抵抗感には、先に述べた他者に対する罪悪感のみならず、理想自己と現実自己のギャップを無理に埋め合わせる精神的負担を避けたいという動機も含まれていると考えられる。

3.3 物語的自己の確立

自己とアバタのギャップを埋める要因について、参加者のエッセイから示唆されたのは、自己の変化を自分に納得させるための物語、つまり自己変容のプロセスそのものを認識できることの重要性であった。

3.3.1 アイデンティティの瞬間的変化に対する抵抗感

性格やアイデンティティと呼ばれる心的特性を変化させることに対して、多くの参加者が強い抵抗感を示した。これは、性格やアイデンティティといった内面的性質は、瞬間的に（あるいは外部の要因によって）変化するべきではないという規範に支えられていると考えられる。例えばP33は「性格や能力は生まれ持ったものからどのように生きるか、努力するかで変わるものであると思う。その性格、能力こそが自分らしさであり簡単に変えてはいけないと思う」と述べ、P3は「生身のこの体には、遺伝子や思い出、経験などの尊い歴史が刻まれており、アバタを使うことでなりたいたい自分になるという行為は、それらの尊い歴史をある意味冒涇してしまっている」と述べた。また、振る舞いの方針が急変する人は不気味であるという指摘も含まれていた（「実際に性格がいきなり変わるとい場面を想像すると友人も他人のように感じるのではないだろうか (P12)」）。

3.3.2 自己の物語の連続性

他者の振る舞いが突然変化することが不気味であるのと同様、自分にとっての自己イメージが突然変化することも参加者は歓迎しなかった。何人かの参加者は、現在の自己より大幅に優れた特性を持つアバタを使うことで、そのアバタに依存してしまうことを恐れていた。彼らは、現在の自分を基準に、それを少しだけ編集した特性（「自分に近い容姿やスペック (P18)」）を持つアバタを使うことによって安心感を得られると述べた。つまり、それまでの人生で築い

てきた安定した自己の物語と不連続な形では、新たな自己イメージは受け入れ難いものだと感じられるようであった。

3.3.3 自己決定の感覚

多くの参加者は、能力や人格といった物語的自己は、努力と経験から生まれると考えていた。P55によると、『『なりたいたい自分』とは本来は長い時間や努力・経験を経てようやく手に入れるようなもの』であり、アバタで理想自己を実現したとしても「努力や経験は得られない」。学ぶこと、成長すること、そして何よりもその過程そのものが、その結果として実現した自己に本来感（本当の自分であるという感覚；Authenticity [6]）を与えると考えられていた。

3.4 複数のアバタを使い分け人の「自分らしさ」

最後のテーマは、誰もが複数のアバタを使い、アバタを通してなりたいたい自分になれる状況下における個性に関する記述からなる。

3.4.1 プラットフォームに応じたアバタの使い分け

多くの参加者は、アバタとしての自己を複数所有することに肯定的な反応を示した。ソーシャルメディアのアカウントを複数使い分けることや、仕事と家庭で期待される役割が異なるのと同じように、人のパーソナリティは周囲の環境に合わせて柔軟に変化することを人々は当然のものとして受け入れていた。

3.4.2 アバタの使い方に現れる「自分らしさ」

複数のアバタを使い分けながら社会活動を行う人のアイデンティティは、どこに見出されるのか？何人かの参加者は、たとえ個々のアバタの特性がそれぞれ大きく異なっても、複数のアバタを使い分けるそのやり方にこそ、オリジナリティが出る（「どのような自分を出すかを切り替える行為自体に自分らしさが出る (P85)」）のではないかと考えていた。

4. 考察

本研究の主な成果は以下のようにまとめられる (Fig.1).

- (1) 外発的動機付け、特に社会における人間関係の改善のためにアバタを利用したいと考えた参加者が多かった。目標達成後にアバタの利用がどのように変化するか等、長期的な利用のイメージを詳述した参加者は少なかった。
- (2) 参加者は、アバタを通じて体現した理想自己と現実自己とのギャップが大きくなることを懸念していた。その背景には、アバタは偽物であり、その体験は現実は何の影響も及ぼさないという考えや、理想と現実の比較によって現実自己の自尊心が損なわれることへの恐れがあった。
- (3) アバタとしての自己は、受動的・瞬間的・努力なしに与えられるのではなく、その特性を獲得する過程や物語が自己概念に適切に統合された場合にのみ、自己の本来感を感じられると考えられていた。

これまでのアバタ心理学では、Embodiment に基づく minimal self [7] を確立するための条件が探究されてきた [2].

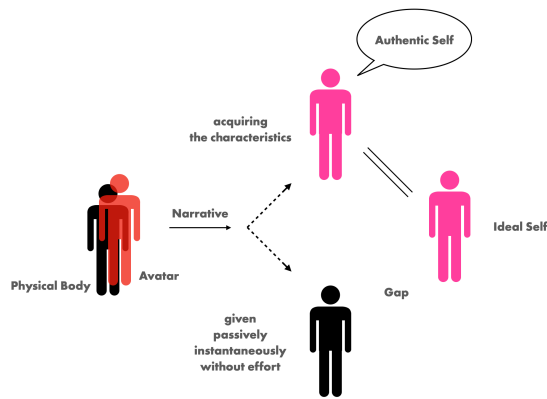


図 1: 結果の概要: 参加者は、アバタによる自己変容に「本物らしさ」を感じるために、その変容結果を納得するに足る変容プロセスの適切な提示が必要だと考えていた。

Minimal self とは、身体所有感と行為主体感からなる今この瞬間の現象学的自己であり、記憶を全て失ったとしても残る感覚的な自己だといえる。他方で自己という概念には、minimal self に加えて、過去から未来に連なる時間的な連続性とアイデンティティを持つ物語的自己 (narrative self [7]) が含まれる。アバタを通じて理想自己を体現した場合、Embodiment を通じてアバタにおける minimal self は成立しており、その意味でそれは自己である。しかし本調査の結果では、それは本来の自己ではなく、他者に相対した際に「罪悪感」を覚えるのではないかと想像する参加者がいた。ここから、アバタで体現されているのが本来の自己であると感じられるためには、minimal self の成立だけでは不十分であり、narrative self の成立も重要な役割を果たすことが示唆される。アバタ体験を通じた narrative self の形成に関する研究はまだほとんど行われておらず、今後の課題だといえる。

また人は、自己概念と一致する情報を一致しない情報よりも受け入れやすく、高く評価する傾向がある [8] など、安定した自己概念を維持するよう動機づけられていると考えられる。参加者のエッセイからも、物語的自己に関する連続性や同一性の必要性が示唆された。自己の変容を促すアバタ技術の応用展開において、物語的自己に関する連続性や同一性を感じられないような体験をもたらすアプリケーションは、ユーザから歓迎されない可能性がある。

5. むすび

本稿では、自己の変容を促すアバタ技術を人々がどのように受け入れ、どのような活用を想像しているのかを調査した。人々は、アバタを通じて体現する理想自己と現実自己が乖離することを懸念していた。この結果は、人々がアバタを通じて体験した理想自己が本来の自己として受け入れられるためには、Embodiment だけでなく、その特性を獲得するための (長期的な) 物語が自己概念に適切に統合される必要があることを示唆している。

最後に、本研究の結果が持つ限界を二つ述べる。第一に、本調査の参加者は文化、年齢、性別、背景知識などに偏りを持つ母集団である可能性があるため、結果の一般化には十分注意する必要がある。特に、文化的自己観 [9] に代表される東アジア文化と西欧文化間における自己観の違いは、本研究を進めていく上で考慮すべき論点である。第二に、分析結果から得られた仮説は、実証研究によって検証される必要がある。本研究の結果は、あくまでも自己変容技術としてアバタを見た際に人々から得られる反応の一例であり、実際にアバタ技術を使用した際に得られるだろう反応とは異なることに注意されたい。

謝辞 本研究の一部は、JST ムーンショット型研究開発事業 (JPMJMS2013) および科研費特別研究員奨励費 (22J14271) から支援を受けて行われた。

参考文献

- [1] K. L. Nowak and J. Fox. Avatars and computer-mediated communication: a review of the definitions, uses, and effects of digital representations. *Review of Communication Research*, Vol. 6, pp. 30–53, 2018.
- [2] K. Kilteni, R. Groten, and M. Slater. The sense of embodiment in virtual reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 21, No. 4, pp. 373–387, 2012.
- [3] 鳴海拓志. ゴーストエンジニアリング: 身体変容による認知拡張の活用に向けて. *認知科学*, Vol. 26, No. 1, pp. 14–29, 2019.
- [4] G. Freeman and D. Maloney. Body, avatar, and me: The presentation and perception of self in social virtual reality. *In Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, Vol. 4, No. CSCW3, 2021.
- [5] V. Braun and V. Clarke. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, Vol. 3, No. 2, pp. 77–101, 2006.
- [6] S. Harter. *Authenticity*. In C. R. Snyder S. J. Lopez (Eds.), *Handbook of positive psychology* (pp. 382–394). Oxford University Press, 2002.
- [7] S. Gallagher. Philosophical conceptions of the self: implications for cognitive science. *Trends in Cognitive Sciences*, Vol. 4, No. 1, pp. 14–21, 2000.
- [8] W. B. Swann and S. J. Read. Acquiring self-knowledge: The search for feedback that fits. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 41, No. 6, pp. 1119–1128, 1981.
- [9] H. R. Markus and S. Kitayama. Cultures and selves: A cycle of mutual constitution. *Perspectives on Psychological Science*, Vol. 5, No. 4, pp. 420–430, 2010.