



アバタを通じた自己表現の世代間比較 ：セルフアバタ作成方略の定量化

Intergenerational Comparison of Self-Expression through Avatars: Quantifying Self-Avatar Creation Strategies

笠原千聖¹⁾, 坂本晶子²⁾, 阪田真己子¹⁾

Chisato KASAHARA, Akiko SAKAMOTO, Mamiko SAKATA

1) 同志社大学大学院 文化情報学研究科 (〒610-0394 京都府京田辺市多々羅都谷 1-3 chisato.u.doshisha@gmail.com)

2) ワコール人間科学研究開発センター (〒601-8530 京都府京都市南区吉祥院中島町 29)

概要: 本研究では, セルフアバタの作成方略が世代によって異なるか検討するとともに, セルフアバタが現実自己とどのような関係性にあると認識されるかを明らかにする実験を実施した. 結果, セルフアバタの作成方略は大きく 3 つの軸に大別され, 世代間に特徴はみられなかった. 他方で, セルフアバタと現実自己の関係性に対する認識は世代間で異なる傾向がみられた.

キーワード: セルフアバタ, 現実自己, 理想自己, アバタ作成方略, 世代間比較

1. はじめに

デジタル環境下における「ユーザの自己表現」としての役割を担うアバタ[1]は, 個人のアイデンティティや自己表現の多様性を促進するツールとして期待されている.

現実空間では「唯一無二の身体」という制約[2]の下で身体表現が行われていたが, 自己の身代わりとしてアバタを使用することで, その制約を超えた新たな身体表現が可能となった. このような新たな身体表現を, ユーザがどのように活用するかを検討する研究が蓄積されてきている. 例えば, 女性は, 実際よりも細い体型の (理想的な) アバタを作成する傾向にある[3]ことが知られている. 一方で, アバタの顔や髪型などの身体的特性は変化させつつも, 人種や性別といったコアアイデンティティ要素はアバタに投影させ[4], 現実の延長としてアバタが作成されることも知られている.

アイデンティティが確立している世代と, 形成途中にある世代とでは, そもそも「自己」の捉え方が異なり, アバタにどのような自己を投影するかも異なる可能性が考えられる. また, アバタの身体においては, 現実自己を捨棄して理想自己を構築できるという点を踏まえると, 作成されたアバタが現実自己とどのような関係性にあるかについても検討する必要がある.

そこで本研究では, セルフアバタの作成方略が世代によって異なるかを検討するとともに, セルフアバタが現実自己とどのような関係性にあるかを明らかにすることを目的とする.

2. 実験

本研究では, 実験参加者にセルフアバタを作成してもらう実験を実施した.

2.1 実験概要

実験参加者は女性 69 名 (中年層 35 名: 平均年齢 49.24 歳, $SD=5.90$, 若年層 34 名: 平均年齢 18.79 歳, $SD=0.87$) であった. 実験ではアバタ作成ツール「Vroid Studio」(<https://vroid.com/studio> 最終閲覧日: 2024/07/11)を使用した.

2.2 実験手続き

実験に先立って, 実験者がアバタ作成で使用するツール (Vroid Studio) の基本操作について説明を行った. その後, 「あなたの現実の姿を全く知らない人とオンライン上でコミュニケーションをとることを想定し, その際に使用するアバタを作成してください」との指示を行い, アバタを作成してもらった (アバタ作成時間 30~45 分). アバタ作成後, 「アバタ作成時にどのようなことを意識したか」について, 東福 (2017) の「アバタ作成時の配慮事項」の 8 項目[5]に, 「現実の自分を反映させるよう意識した」の 1 項目を追加した 9 項目について 7 件法にて回答を求めた. また, 現実自己とセルフアバタの関係をどのように認識しているかを確かめるため, IOS 尺度 (Inclusion of Other in

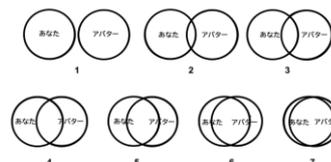


図 1 本研究で用いた IOS 尺度

Self Scale) への回答を求めた (図 1 参照)。

3. 結果

3.1 アバタ作成方略の抽出

実験参加者がいかなる方略を用いてアバタを作成しようとしたかを明らかにするために、アバタ作成方略質問で得られた 9 項目 (表 1 参照) の素点を用い、相関行列による主成分分析を実施した。結果、固有値 1 以上の主成分が 3 つ抽出された (累積寄与率: 70.20%)。第 1 主成分を現実の自己を投影しようとする「現実投影方略」、第 2 主成分を理想のアバタを作成しようとする「理想実現方略」、第 3 主成分を他者から好感を持たれるようにアバタを作成しようとする「好感獲得方略」と名付けた。また、得られた主成分得点を用いて実験参加者をプロットした (図 2)。これらより、アバタの作成方略には「理想の身体」「現実の身体」「他者から好感度が得られる身体」の 3 点が中心方略とされ、各人がどの方略を用いてアバタを作成しようとするかは世代間に差はあるとはいえないことがわかった。

3.2 現実自己とセルフアバタの関係性

現実自己とセルフアバタの関係性とアバタ作成方略にどのような関係があるかを確かめるため、前節で得られた各方略の主成分得点と IOS 尺度得点を用いて、中年層と若年層ごとに相関分析を行った (表 2)。

その結果、中年層・若年層共に、現実投影方略と IOS 尺度得点の間に強い相関が認められた。中年層においては、理想実現方略および、好感獲得方略は無相関であった。若年層は、理想実現方略と IOS 尺度の間に弱い相関が認められたものの、好感獲得方略は無相関であった。これらより、現実投影方略を意識する参加者ほど、現実自己とセルフアバタとの関係性が近いと評価することがわかった。また、弱い相関ではあるものの、若年層において、理想的なアバタを作成しようとした人ほど、現実自己とセルフアバタとの関係性が近いと評価する傾向にある一方で中年層にはその傾向がみられないことがわかった。

4. 考察

初対面者とのコミュニケーションに用いるセルフアバタを作成する実験を行った結果、その作成方略には、「現実投影方略」「理想実現方略」「好感獲得方略」の 3 つの中心方略が意識されることがわかった。また、これら 3 つの中心方略のうち、どの方略を用いるかは世代間に差はあるとはいえないことがわかった。このことは、個人属性が作成方略に影響する可能性 [3][6] を示唆するものであるといえる。

若年層においては、理想的なアバタを作成しようとする人はセルフアバタと現実自己の関係性を近いと評価する傾向にあるものの、中年層にはその傾向が見られないことが示された。このことは、本研究の若年層の実験参加者

表 1 アバタ作成方略項目における主成分行列

	現実投影方略	理想実現方略	好感獲得方略
現実の自分を反映させるよう意識した	0.91	0.12	0.06
普段の自分とかけ離れないように意識した	0.88	0.07	0.1
アバタでしかできない見た目(服装等)にするよう意識した	-0.75	0.38	0.13
理想の自分に近づけるよう意識した	-0.05	0.89	0.01
その時々気持ちを表現するよう意識した	-0.05	0.80	0.07
自分の個性が伝わるよう意識した	0.38	0.66	-0.22
全体としてのまとまりを保つよう意識した	0.14	-0.09	0.83
おしゃれだと思われるような服装にするよう意識した	-0.13	-0.02	0.82
他者から好感をもたれるよう意識した	0.16	0.14	0.68

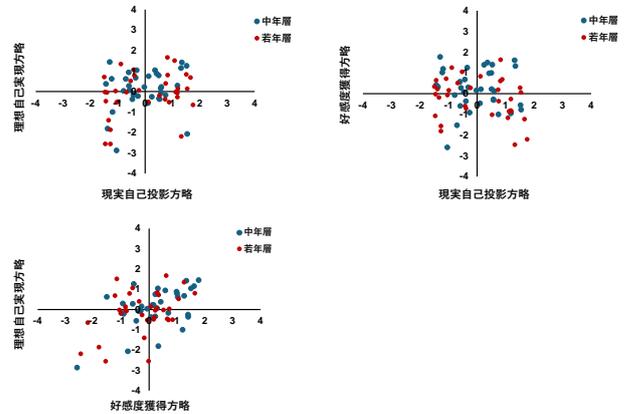


図 2 各アバタ作成方略の主成分得点

表 2 アバタと現実自己の関係性と作成方略の関連

	現実投影方略	理想実現方略	好感獲得方略
中年層	0.79**	0.14	-0.06
若年層	0.88**	0.37*	-0.16

* $p < .05$, ** $p < .01$

がアイデンティティを模索している段階の青年期に該当することを踏まえると、現実自己と理想自己を結びつけようとする欲求が働いた可能性が考えられる。

今後は、アバタ作成方略がどのような要因と関係しているかを確かめると共に、セルフアバタを使用して身体化させることで、アバタと現実自己がどのように影響し合うかを検討する予定である。

参考文献

- [1] Bailenson, J. N., Yee, N., Blascovich, J., Beall, A. C., Lundblad, N., & Jin, M.: The use of immersive virtual reality in the learning sciences: Digital transformations of teachers, students, and social context. *The journal of the learning sciences*, 17(1), pp.102-141 2008.
- [2] 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*, 26(1), pp.14-29. 2019.
- [3] Thomas, A. G., & Johansen, M. K.: Inside out: Avatars as an indirect measure of ideal body self-presentation in females. *Cyberpsychology*, 6(3) 2012.
- [4] Messinger, P. R., Ge, X., Smirnov, K., Stroulia, E., & Lyons, K.: Reflections of the extended self: Visual self-representation in avatar-mediated environments. *Journal of Business Research*, 100, pp.531-546 2019.
- [5] 東福宣介. アバターユーザはアバターに自己を投影しているのか: サービス提供者とアバターユーザへの調査から. *コミュニケーション科学* 45 pp.71-98 2017.
- [6] Dunn, R. A., & Guadagno, R. E.: My avatar and me—Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior*, 28(1), pp.97-106 2012.