



# 他者のリアリティ

## 拡張認知インタフェース調査研究委員会 OS

Reality of Others  
Organized Session of SIG Augmented Cognition Interface

佐藤徳<sup>1)</sup>、濱田健夫<sup>2)</sup>、北崎充晃<sup>3)</sup>  
Atsushi Sato<sup>1)</sup>, Takeo Hamada<sup>2)</sup>, Michiteru Kitazaki<sup>3)</sup>

- 1) 富山大学 学術研究部人文科学系 (〒930-8555 富山市五福 3190)
- 2) 東京大学 大学院情報学環 (〒113-0033 東京都文京区本郷 7 丁目 3-1)
- 3) 豊橋技術科学大学 大学院工学研究科 (〒441-8580 愛知県豊橋市天伯町雲雀ヶ丘 1-1, mich@tut.jp)

**概要:** メタバースは、バーチャルリアリティを用いた身体的コミュニケーションといえる。個としてのバーチャルリアリティからコミュニケーションとしてのバーチャルリアリティへと向かうとき、自己の身体所有感・行為主体感のみならず、「他者」の存在感や自他の区別の基礎科学的解明、そして他者が存在するときの自己の態度や行動の変容についての解明は欠かせない。本 OS では、「他者」に焦点を当てて、自己と他者の心理学について佐藤徳先生（富山大学）、バーチャルリアリティにおける社会的促進について濱田健夫先生（東京大学）をお招きして、2本の講演を行う。

**キーワード:** 自己、他者、we-mode、社会的促進

### 1. はじめに

近年、急速な発展を遂げているメタバースは、バーチャルリアリティ (VR) 技術を用いて構築されたコミュニケーションのための 3D バーチャル空間であり、人々はアバターと呼ばれるバーチャル身体を通して、様々な活動や交流を行うことが可能である。従来の VR と異なり、メタバースは単なる個人の没入体験を超え、他者とのリアルタイムなコミュニケーションと相互作用を可能にする点が大きな特徴である。

このメタバースにおける「他者」の存在は、自己と対話可能な存在である必要があり、そのリアリティは、自己の身体所有感や行為主体感と同様に、メタバース体験における重要な要素といえる。

メタバースにおいて、個々人が「他者」をどのように認識し、関係を構築していくのか、その心理的メカニズムを解明することは、メタバース社会の健全な発展と、新たなコミュニケーションの形の可能性を探る上で極めて重要である。

本 OS では、「他者のリアリティ」というテーマに焦点を当て、以下の 2 つの観点から講演者をお招きし、考察を深める。

### 2. 自己と他者の心理学

メタバース空間における「他者」の存在は、自己のアイデンティティや自己認識にどのような影響を与えるのか？ 「他者」は佐藤徳氏（富山大学）の講演では、自己と他者の心理学[1][2]について、最新の研究成果を踏まえながら解説いただく。

### 3. VR における社会的促進

バーチャル空間におけるコミュニケーションは、実世界とは異なる心理的影響をもたらす可能性がある。濱田健夫氏（東京大学）の講演では、実空間での社会的促進現象について研究知見に加えて、VR における社会的促進研究[3]について、そのメカニズムとメタバースへの応用可能性について議論する。

**謝辞** 本研究は、JSPS 科研費 (22KK0158, 20H01784) の補助を受けて行われた。

### 参考文献

- [1] 佐藤徳. (2011). 何が自己を自己たらしめるか? 運動

主体感の研究から. 認知科学, 18(1), 29-40.

- [2] 佐藤徳 (2018). 自己と他者 日本発達心理学会 (編) 社会的認知の発達科学 新曜社 140-152.
- [3] Hamada, T., Okada, M., & Kitazaki, M. (2017, March).

Jogging with a virtual runner using a see-through HMD. In 2017 IEEE Virtual Reality (VR) (pp. 445-446). IEEE.