

現実自己の個人属性が作成するアバタの印象に与える影響

笠原 千聖[†], 阪田 真己子[†]
Chisato Kasahara, Mamiko Sakata

[†]同志社大学大学院 文化情報学研究科

Graduate School of Culture and Information Science, Doshisha University

ctmj0008@mail4.doshisha.ac.jp msakata@mail.doshisha.ac.jp

概要

我が国が目指すべき未来社会の姿として Society5.0 が提唱され[1], 今後, アバタを用いたインタラクショナルが日常として根付くことが予測される。

本研究では, 他者が自分に対して抱く印象を操作する自己呈示 (Self-presentation) に着目し, 各人が現実の身体の制約から解放可能なアバタを用いて, どのような意図で印象を調整するのかを明らかにすると共に, 印象操作の意図が他者に伝達するのかについて検討することを目的とした。

キーワード: 自己呈示, アバタ, 印象操作意図

1. はじめに

人は状況や場面に応じて他者に呈示したい自己イメージを調整する。このように, 他者の存在を意識し, 印象を操作することを自己呈示 (Self-presentation) という[2]。これまで, 自己呈示の手段は被服や化粧などが用いられてきた。本研究は自己呈示の手段としてのアバタに着目する。

1.1. 現実空間における自己呈示

自己呈示行動は, 仕事場や面接の場面などの気を遣う場面だけでなく, 両親や親友に対しても行われ, 我々の日常生活に当たり前のものとして組み込まれている[3]。例えば, ある場面において人は, 相手に肯定的な印象を持たせるために化粧や被服などの装いを自己呈示手段として用い印象を形成する[4][5]。仮に肯定的な印象を与えたいという意図が他者に伝わった場合, 呈示者に肯定的に接してもらうことができればそこの相互作用や目標の達成はスムーズに行われる。このように自己呈示は, 呈示した印象がその後の人間関係の形成に影響を及ぼすという意味で重要な社会行動であるといえる[6]。

自己呈示の方略は, 場面や相手によってだけでなく, 呈示者の性別や欲求によって異なることも確かめられている。例えば, 性別によって呈示したい自己イメージが異なることが知られている。また, 他者から肯定的な評価を獲得しようとする賞賛獲得欲求は「おしゃれ」「ゆかい」などの外交的なイメージと関連する一方で,

他者からの否定的な評価を回避したいという拒否回避欲求は「人の良い」「気が弱い」などの内気なイメージと関連があることが確かめられてきた[7]。

このようにこれまでの自己呈示研究では, 呈示者の性別や個人属性によって, 現実自己 (Real Self) が「こうなりたい」と目標にかがける理想自己 (Ideal Self) への接近方略にいかなる影響を与えるかという点に主眼が置かれてきたといえる。

1.2. 解放可能な新たな身体

前述の通り, 現実空間において行われる自己呈示は, 場面や呈示者の個人属性によって方略が異なることが確かめられてきた。しかし, これまでの自己呈示を考える際の起点となっている現実自己は「現実存在する唯一の身体」を基盤としているが故に自身の身体に起因するバイアスや制約に縛られていたといえる[8]。

一方で, 仮想空間では現実空間における身体の制約を受けずとも, アバタを利用して理想自己を体現可能となった。例えば, 男性は実際の体型よりも(男性の理想とされがちな)筋肉質なアバタを作成することが知られている[9]。また, 女性においても(女性の理想とされがちな)細い体型のアバタを作成する傾向にあることが知られており, 内向的な人ほど自身よりも魅力的なアバタを作成することが確かめられてきた[10]。

また, アバタに求める容姿は個人属性によって異なるだけでなく, オンライン活動の場面においても異なることが知られている。Vasalou & Joinson (2009) では, ブログ, デート, ゲームというオンライン上でのコミュニケーション場面を想定し, アバタを作成してもらう実験を実施した。その結果, ブログの場面ではユーザの外見を反映させる傾向にあるものの, デートの場面では自身よりも魅力的な印象のアバタ, ゲームの場面では知的な印象のアバタを作成するといったように場面に応じて外見を変容させることが確認された。

このように, 自在に変容可能なアバタは現実の身体の制約から縛られることなく理想自己の実現の手段として利用されながらも, 現実空間同様に場面に応じて臨機応変に容姿を調整することが示されてきた。

さらに, 現実空間で日常的に行う印象操作をアバタ

の外見にも持ち込もうとするのか、アバタによってどのような印象操作を行うのかについて確かめられている。例えば、男性は女性よりも男らしい（威圧的な、体力のある）印象を現実自己同様にアバタでも体現することが示されている[12]。また、賞賛獲得欲求の高い人ほど活動的なアバタを作成し、拒否回避欲求が高い人ほど威圧的でないアバタを作成する方略がとられることが確かめられた[13]。

これらより、現実空間での印象操作方略をアバタに投影させながらも、個人属性によってアバタの作成方略が異なることから、アバタを通じて制約に縛られない自己呈示を行うことが可能であり、実際にユーザはその可能性をすでに享受しつつあることを示唆しているといえる。

2. 研究目的

前述の通り、現実空間における自己呈示研究では、個人属性によって呈示する印象が異なることが確かめられ、仮想空間においては、理想の姿を実現しつつも、現実空間同様に印象を操作することが知られてきた。しかしながら、各人が用いるアバタの作成方略は個人属性によって異なることが確かめられているものの、どのような印象を呈示することを意図してアバタの外見を調整するのか、またその意図した印象（印象操作意図）が他者に伝達されるかについてはこれまであまり言及されてこなかった。そこで本研究では、アバタ作成者の個人属性によって印象操作意図が異なるのか、また、その印象操作意図が他者に伝達されるのかについて明らかにすることを目的とする。

3. 実験

本研究の実験は、Zoom 上で実施し参加者に自身の分身となるアバタを作成してもらった実験を実施した。実験参加者は 20 名（男性 10 名、女性 10 名、平均年齢 21.05 歳、 $SD=0.92$ ）であった。

実験ではアバタ作成ツール「VRoid Studio」[†]を使用した。VRoid Studio は 3D のキャラクタを作成可能なソフトウェアである。顔、髪型、体型、衣装、アクセサリなどを詳細にカスタマイズでき、他のツールに比べ操作が簡単かつ自由度の高いアバタを作成可能なツールであるため用いた。

アバタ作成後、作成したアバタについて作成者自身による印象操作意図の抽出と第 3 者による印象評価実

験を実施した。

3.1. 実験手続き

実験に先立って、実験参加者の性別と承認欲求（賞賛獲得欲求・拒否回避欲求尺度[14]）への回答を求めた。

実験者が VRoid Studio の基本操作（顔、髪型、体型、服装、アクセサリのカスタマイズ方法）について説明を行った後、「初対面の人とコミュニケーションをとるときに使用するアバタを作成してください」との指示を行い、30 分間でアバタを作成してもらった。アバタ作成後、作成したアバタのスクリーンショットを撮影してもらった（図 1）。また、参加者が作成したアバタがどのような印象であるか（一般的自己呈示イメージ尺度[15]）について回答を求めた。一般的自己呈示イメージ尺度は、「運動能力」「楽しさ」「外見的魅力」「癒し」「知的能力」「精神的強さ」「威圧的」「配慮」「助けたい」の 9 つの因子で構成されており、他者に印象付けたいイメージを定量的に計測可能な尺度であるため用いた。

3.2. 第三者によるアバタの印象評価

作成されたアバタが他者からどのような印象を受けるかを確かめるために、実験で得られた 20 体のアバタに対して後日、第 3 者による印象評価実験を実施した。評価者は大学生 231 名（男性 98 名、女性 133 名、平均年齢 22.12 歳、 $SD=1.39$ ）であった。Microsoft Forms を使用し、各 Forms ごとに実験で撮影した 5 体のアバタのスクリーンショットを掲載した。1 人につき 5 体のアバタの印象を評価してもらうために、参加者を 4 つの Forms のいずれかにランダムに振り分け、印象評価を行ってもらった（一般的自己呈示イメージ尺度）。

4. 結果

自ら作成したアバタに対する印象から得られた 31 項目の自己呈示イメージ得点に対して、小林・谷口（2004）に依拠し、各因子を構成する項目の素点を加算し、項目数で除したものを印象操作意図得点とした。また、第 3 者による印象評価実験（ $N=231$ ）で得られた 31 項目の自己呈示イメージ得点に対し、各項目ごとに平均値を算出し、アバタ 1 体の印象得点を算出した。それらを用い、先ほどと同様に各因子を構成する項目の素点を加算し、項目数で除したものを印象評価得点とした。

図 1 作成されたアバタの一例



[†] <https://vroid.com/studio> (最終閲覧日: 2023/07/18)

本研究は、アバタ作成者の個人属性によってアバタを作成する際の印象操作意図が異なるのか、また、印象操作意図が他者に伝達されているのかを定量的に明らかにするものである。そこで、作成者の性別によって印象操作意図が異なるのか、また、印象操作意図が他者に伝達されるかを確かめるために各因子の印象得点を従属変数、印象操作意図か印象評価かの違い(印象操作意図/印象評価:参加者内要因)と作成者の性別(男性/女性:参加者間要因)を独立変数とした混合計画による2要因分散分析を実施した。以下、有意な結果のみを掲載する。

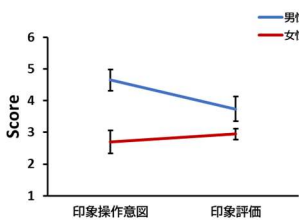
また、作成者の承認欲求の強さとアバタを用いた印象操作の意図に相関があるのか、また、作成者の承認欲求の強さと他者からの印象評価に相関があるのかを確かめるために Pearson の相関係数を算出した。

4.1. 作成者の性別とアバタの印象

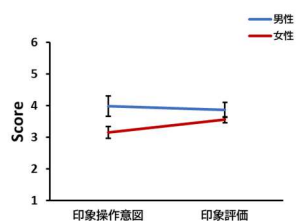
混合計画による2要因分散分析の結果、運動能力、精神的強さ得点で性別の主効果が認められた。順に($F(1,18)=17.36, p<.01, \eta^2=.49$), ($F(1,18)=10.98, p<.01, \eta^2=.38$)。印象操作意図か印象評価かの違い及び交互作用は認められなかった(図2, 3)。これらより、男性の方が女性よりも運動能力の高い、精神的に強いという印象操作意図でアバタを作成したと共に(女性はその逆)、他者にも同様に印象評価されることがわかった。

また、助けたい、配慮得点で印象操作意図と印象評価の主効果が認められた(図4, 5)。順に($F(1,18)=23.11, p<.00, \eta^2=.56$), ($F(1,18)=4.91, p<.04, \eta^2=.21$)。これらより、配慮のできる、助けたくなくなるといった印象操作意図は他者には評価されないことがわかった。

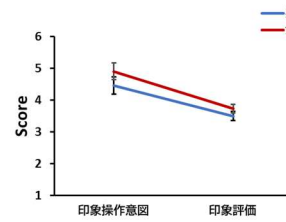
さらに、外見的魅力度点で印象操作意図か印象評価かの違いと性別による交互作用が認められた($F(1,18)=5.85, p<.03, \eta^2=.25$)。単純主効果検定の結果、男性は外見的に魅力的な印象のアバタを作成しようと意図したが、その印象は他者に伝わらない傾向にあり、男性よりも女性が作成したアバタの方が外見的魅力度が高いと他者に評価されることがわかった(図6)。



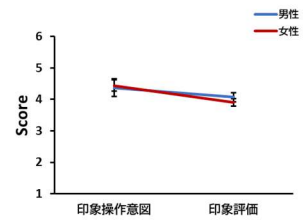
エラーバーは標準誤差
図2 運動能力得点の平均値



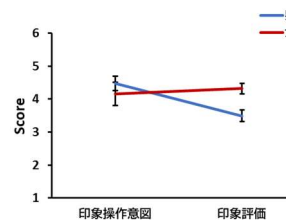
エラーバーは標準誤差
図3 精神的強さ得点の平均値



エラーバーは標準誤差
図4 助けたい得点の平均値



エラーバーは標準誤差
図5 配慮得点の平均値



エラーバーは標準誤差
図6 外見的魅力度点の平均値

4.2. 作成者の承認欲求とアバタの印象

相関分析の結果、作成者の承認欲求と印象操作意図に関して、賛賞獲得欲求の高い人ほど、「楽しい」「精神的に強い」といった印象操作意図でアバタを作成する傾向にあることがわかった。また、拒否回避欲求の高い人ほど、「癒し」「配慮のある」「精神的に強そうでない」「威圧的でない」といった印象操作意図でアバタを作成する傾向にあることがわかった(表1)。

また、作成者の承認欲求と第三者によるアバタの印象評価においては、賛賞獲得欲求の強い参加者が作成したアバタほど外見的魅力度が低いと評価され、拒否回避欲求の強い参加者が作成したアバタほど外見的魅力度が高いと評価される傾向にあることがわかった(表1)。

表1 作成者の個人属性とアバタの印象(自己評価)

意図	賞賛獲得欲求	アバタの印象								
		運動能力	楽しさ	外見的魅力度	癒し	知的能力	精神的強さ	威圧的	配慮	助けたい
意図	賞賛獲得欲求	0.37	0.58 **	0.37	0.05	0.40	0.53 **	-0.03	-0.07	0.37
	拒否回避欲求	-0.18	-0.06	0.16	0.60 **	0.26	-0.34 **	-0.67 **	0.53 **	0.18
評価	賞賛獲得欲求	0.13	-0.20	-0.52 **	0.05	-0.04	-0.22	-0.22	-0.10	0.09
	拒否回避欲求	0.06	0.27	0.51 **	-0.12	-0.07	0.25	0.17	0.10	0.18

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

5. 考察

5.1. 個人属性とアバタ作成の印象操作意図

これまでの自己呈示研究では、個人属性によって印象操作の意図が異なることが確かめられてきた[4] [5] [7]。本研究では、実験参加者にアバタを作成してもらい、印象評価を行うことで、どのような意図でアバタを作成したのかを抽出し、それが個人属性とどのような

関係にあるかを検証した。

その結果、男性の方が女性よりも運動能力の高い（「スポーツができる」「体力に自信がある」）、精神的に強い（「根気強い」「忍耐強い」といった印象操作意図でアバタを作成することがわかった。このことは現実空間で求められる「男は男らしくあるべき」といった性別役割意識[16]をアバタにおいても体現しようとしたことを示唆しているといえる。

また、賞賛獲得欲求の高い人ほど、楽しい（「陽気な」「活発な」）、精神的に強い（「根気強い」「忍耐強い」といった印象操作意図でアバタを作成しようとする）ことがわかった。一方で、拒否回避欲求の高い人ほど癒し（「ほっとする」「安らげる」）、配慮（「気遣いができる」「思いやりのある」）、精神的に弱い（「根気強くない」「忍耐強くない」）、威圧的でない（「権威的でない」「怖くない」といった印象操作意図でアバタを作成しようとする）ことがわかった。このことは、「積極的で自己顕示的なイメージ」が賞賛獲得欲求と関連し、「消極的で善良なイメージ」が拒否回避欲求と関連することが知られているように[7]、アバタにおいて他者に見せたいと意図する印象が、おおむね現実空間同様の傾向であることがわかった。

このことから、現実空間での印象調整方略をアバタの身体にも持ち込み、自身をどのように印象付けたいかという欲求を満たすための手段としてアバタが用いられているといえる。

5. 2. 印象操作意図と印象評価

現実空間で日常的に行う印象調整方略をアバタの外見に投影し、個人属性によってアバタの作成方略が異なることが示されてきたことは前述の通りである[12][13]。そこで本研究では、作成するアバタの印象操作意図が他者に伝達するののかについて、アバタの外見を第3者に評価してもらうことで、それが作成者の印象操作意図とどのような関係にあるのかを検証した。

その結果、男性が作成したアバタの方が女性が作成したアバタよりも運動能力の高い（「スポーツができる」「体力に自信がある」）、精神的に強い（「根気強い」「忍耐強い」と評価され、作成者の意図が他者に伝達されることがわかった。このことは、「男らしさ」や「女らしさ」といった性別役割的な側面[16]が外見からの印象として伝わりやすい要素であることが考えられる。また、男性が作成したアバタよりも女性が作成したアバタの方が外見的魅力が高い（「おしゃれ」「容姿のよい」と評価された。

日本の文化としてアニメやゲームにおける少女キャラクターが一般的で人気を誇っているように[17]、評価者の文化的背景や好みがアバタの印象評価に影響を及ぼすことが考えられる。また、作成者の承認欲求と第3者による印象評価の関係において、9つの因子項目のうち外見的魅力のみ影響がみられたことは、アバタの外見のみを対象として印象評価を実施したことが影響していると考えられる。したがって、アバタの外見によって評価が異なった原因について評価者の性別や好みを考慮し、詳細に確かめる必要があるといえる。

6. まとめと課題

本研究では、アバタ作成者の個人属性によって、アバタを作成する際の印象操作意図が異なり、他者に印象操作意図が伝達する要素が明らかになった。ただし、本研究ではアバタの外見のみに着目し、印象操作意図の伝達を検証したため、作成したアバタを用いて実際にコミュニケーションを行う際に、各人がどのような印象を他者に呈示しようとするのか、また他者によってその印象がどのように評価されるのかといった点については更なる検証が必要である。

参考文献

- [1] https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/index.html (最終閲覧日: 2023/07/08)
- [2] Jones, E. E., & Pittman, T. S. (1982). Toward a general theory of strategic self-presentation. *Psychological perspectives on the self*, 1(1), pp.231-pp.262.
- [3] 福島治. (1996). 身近な対人関係における自己呈示: 望ましい自己イメージの呈示と自尊心及び対人不安の関係. *社会心理学研究*, 12(1), pp.20-pp.32.
- [4] 天野怜美, & 齊藤勇. (2015). 女子大生の化粧行動と意識の関連性について.
- [5] 鈴木理紗, & 神山進. (2003). 被服による自己呈示に関する研究—「被服によって呈示したい自己」および「自己呈示に係わる被服行動」—. *繊維製品消費科学*, 44(11), pp.652-pp.665.
- [6] YAMAGUCHI, K. (2001). 採用面接における志願者の自己呈示と非言語的行動. *経営行動科学*, 15(1), pp.57-pp.71.
- [7] 菅原健介. (1986). 賞賛されたい欲求と拒否されたくない欲求 公的自意識の強い人に見られる 2つの欲求について. *心理学研究*, 57(3), pp.134-pp.140.
- [8] 鳴海拓志. (2019). 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-pp.29.
- [9] Cacioli, J. P., & Mussap, A. J. (2014). Avatar body dimensions and men's body image. *Body Image*, 11(2), pp.146-pp.155.
- [10] Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). My avatar and me—Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior*, 28(1), pp.97-pp.106.
- [11] Vasalou, A., & Joinson, A. N. (2009). Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in human behavior*, 25(2), pp.510-pp.520.
- [12] 笠原 千聖, 阪田 真己子. (2023). 自己呈示手段としてのアバター-現実自己がいかに投影されるか-, 情報処理学会第85回全国大会講演論文集, 5ZF-08, 第4分冊, pp.771-pp.772
- [13] 笠原 千聖, 阪田 真己子. (2023). 現実自己の個人属性とアバタの作成方略の関連—アバタは現実自己の身体を解放させるか-, ヒューマンインタフェース学会研究会「コミュニケーション支援及び一般(SIG-CE-27)」, pp.279-pp.282
- [14] 小島弥生, 太田恵子, & 菅原健介. (2003). 賞賛獲得欲求・拒否回避欲求尺度作成の試み. *性格心理学研究*, 11(2), pp.86-pp.98.
- [15] 小林知博・谷口淳一. 2004. 一般の自己呈示尺度作成の試み(1). *日本心理学会第68回大会論文集*, pp.116.
- [16] 高井範子, & 岡野孝治. (2009). ジェンダー意識に関する検討 男性性・女性性を中心にして. *太成学院大学紀要*, 11, pp.61-pp.73.
- [17] 加藤優貴, 長町和弥, 杉本麻樹, 稲見昌彦, & 北崎充晃. (2021). VRChatにおける疑似身体接触が好感度とコミュニケーション難易度に及ぼす効果に関する調査研究. *日本バーチャルリアリティ学会論文誌*, 26(1), pp.22-pp.31.