

キャラクターへの思い込みを用いたインタフェース設計

佐藤 綾[†] 湯浅 将英[†]
[†] 東京電機大学 情報環境学部 情報環境学科

1. はじめに

本研究では、キャラクターへの「従順そう」「期待できそう」などの思い込みを用いて、ユーザにより良い意思決定を促すインタフェース設計論を提案する。たとえば、おもちゃの販売サイトの案内に「かわいい猫キャラクター」を用いるとする。もしユーザが満足できる買い物をした際に、「猫のおかげで良いものが買えたのかも。猫が気に入ったので、またサイトを利用したい」と思わせ、再利用を促せる可能性がある。また、新規に作られ、動作に不具合が残るサイトがあるとする。これに「きまぐれな猫キャラクター」を用いた場合、たとえ不具合が発生しても、「猫のきまぐれなのかも」と思わせることができるかもしれない。このように、キャラクターへの思い込みを用いて、ユーザに意思決定行動の調整や支援を促せる可能性がある。

本発表では、予備実験として、動物型のキャラクターへの思い込みの調査と、それらとユーザの継続利用行動の関係を調べる。

2. 実験準備

ユーザに思い込みを持たせるために、分かりやすい特徴を持ったキャラクターとして、図1の(1)ドーベルマン、(2)駄犬(やる気のない犬)、(3)魅力的な黒猫、(4)気の小さい小猫を作成した。また、テストシステムとして、簡単なオノマトペ検索を作成した。これは、感情に関する言葉(「笑う」「悲しむ」)を入力するとそれに関するオノマトペ(「にこにこ」や「しくしく」)を表示するものである。

3. 実験

まず、キャラクターへの思い込みを調査した。調査内容は、ユーザが依頼する検索に対して、キャラクターが十分に検索をしてくれそうか、ユーザに従順そうか等である。次に、実験協力者にオノマトペ

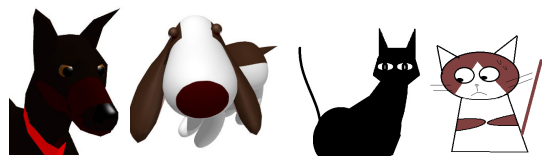
を検索する課題を課した。キャラクターに検索を依頼し、キャラクターが返す検索結果を見て、継続して利用したいか等を調査した。なお、オノマトペ検索の結果は、オノマトペが十分に多く表示される場合と、少ししか表示されない場合を作り比較した。

4. 実験結果

思い込みの調査結果、図1(1)は期待できる、(2)は期待できない、(3)は従順そうでない、(4)はやや従順そう等が得られた。検索課題では、猫のキャラクターを用いた場合に、どのキャラクターも用いないときよりも、継続利用したいと思う傾向が見受けられた。一方、(1)の期待できるキャラクターでは、オノマトペの検索結果が少ししか得られない場合には、継続利用したくない傾向があった。(1)では、はじめの期待が大きく、検索結果が少ないとユーザの期待を大きく裏切り、継続利用したくないと思ったと考えられる[1]。

5. 考察・まとめ

今回作成した動物キャラクターは、それぞれ思い込みが異なり、それがシステムを継続利用するかどうかの行動にも影響すると考えられた。今後は実験を重ね、キャラクターへの思い込みの調査とユーザ行動の関係を探り、設計論の確立を目指す。



(1) (2) (3) (4)

図1. 使用した動物キャラクター例(イメージ)

参考文献

- [1] 山田誠二, 角所考, 小松孝徳 人間とエージェント間の適応ギャップ, 人工知能学会誌 21(6), pp. 648-653, 2006.