

CG キャラクタの外見および感情表現によるユーザの印象変化

0432102 田口 悟史

指導教員：柴橋 祐子 准教授 山崎 治 助教

1. はじめに

近年、CG キャラクタを用いたインタフェースが様々な情報コンテンツで利用されるようになった。

こういった人の対人的な認知特性を利用したインタフェースはユーザの感情を操作し、コンテンツへ引き込むことを容易にすると考えられる^[1]。そこで、人の対人的な印象への影響が最も大きいとされる外見と表情について調べることで、今後のキャラクタを用いたインタフェース設計の指針を示す。

2. 目的

本研究の目的は、CG キャラクタの外見および感情表現から、人がどのような印象を受けるか調査することである。目と口の動きの組み合わせによる印象変化を調査し、同じ表情でも外見を変えることで印象がどの程度変わるのか検討する。

3. 調査実験

3.1 方法

被験者：本学デザイン科学科 107 名

実験用動画の制作：

3DCG 制作ソフトの MAYA を使い、リアルとデフォルメの 2 種類のキャラクタを制作した。それらの目と口の動きを操作し、計 24 種類の感情変化を表現する動画を制作した (図 1)。



図 1. 実験に用いた CG キャラクタ

これらの動画を使い、大学生 8 名を対象とした予備調査を実施した。そして、実験に有用と思われる 16 種類の動画を選出した。

手続き：プロジェクタにより、各動画を提示し、それぞれの「威圧感」と「親しみやすさ」を 5 段階で評価してもらう。

3.2 結果

分析用に 12 枚の動画を選出し、リアル、デフォルメの各表情での「威圧感」、「親しみやすさ」の結果を分析した。

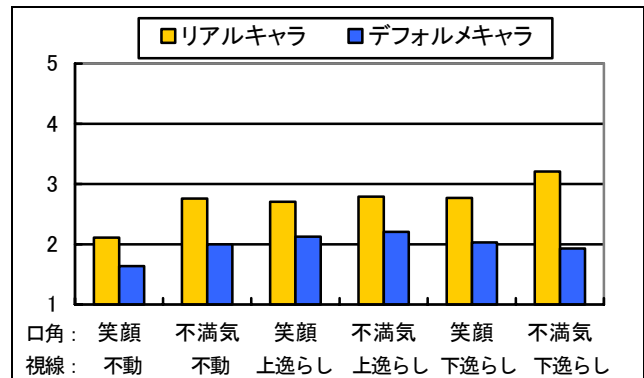


図 2. 威圧感の結果

威圧感は総じてリアルの方が高くなり、デフォルメでは強い印象変化が見られなかった。デフォルメは視線による威圧感の印象操作が適していることが示された ($F(2,196)=9.86, p<.01$)。また、外見の違いから視線の方向による威圧感が変化することが示唆された。

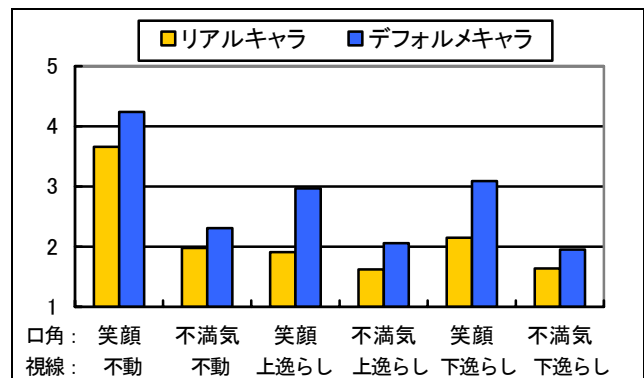


図 3. 親しみやすさの結果

親しみやすさは総じてデフォルメの方が高くなった。両方のキャラクタとも口角笑顔の際、視線の不動は他の視線運動に比べ、親しみやすいと評価された ($F(2,196)=99.45, p<.01$)。また、デフォルメは口角による印象の強弱が大きくなった。

4. まとめ

同じ表情でも外見によって印象の強弱に差異が出ることがわかった。リアルで大きな印象操作をするには、ややオーバーな感情表現をさせる必要があると考えられる。

参考文献

- [1] 福田 紘, 竹内 勇剛 “対人的な目の動きが人の態度や行動に与える影響” 電子情報通信学会技術研究報告, Vol.105, No.385, Page.51-56, 2005