

Persuasive Technology 2024 参加報告書

公立はこだて未来大学 システム情報科学研究科
博士前期課程 2年 原田理央

<概要>

目的：Persuasive Technology2024 国際会議への参加

日程：令和6年4月8日～14日（7日間）

場所：オーストラリア，ウロンゴン大学

<国際会議の特徴>

Persuasive Technology2024 の論文採択率は約 30%であった。国際会議への参加者は約 40 名であり，その半数は女性であった。現地のオーストラリアだけでなく，イギリス，インド，カナダなど様々な国の研究者が参加しており，その中には日本の企業からの参加者もいた。ほとんどの発表者は，教授や博士，企業の研究者であり，修士の発表者は私だけであった。ランチタイムには，デモ紹介やポスター発表が行われ，研究に関する意見交換も盛んに行われていた。

<発表した研究の内容>

テーマ：ペット型の人工物の動作と感情表現を用いた説得技術の研究

概要：本研究では，ペット型の人工物が人を説得するための動作や感情表現を調査した。先行研究をもとに，犬の頭や尻尾などの各部位，鳴き声，動きの速さを組み合わせて 6 種類の感情表現（喜び，悲しみ，困惑，怒り，驚き，無表情）を作成した。また，いくつかの動作を選定し，動作と感情表現を組み合わせた 12 種類のアニメーションを作成した。被験者に MR グラスである Hololens2 を装着してもらい，複合現実空間で実際のゴミとゴミ箱を使った実験を行った。その結果，被験者にゴミ捨てを促す場合，「悲しみ」や「困惑」などの感情表現は効果的であったが，「喜び」や「怒り」などの感情表現は効果的ではなかった。また，動作の組み合わせが長いか短いかによる評価の差はほとんどなかった。

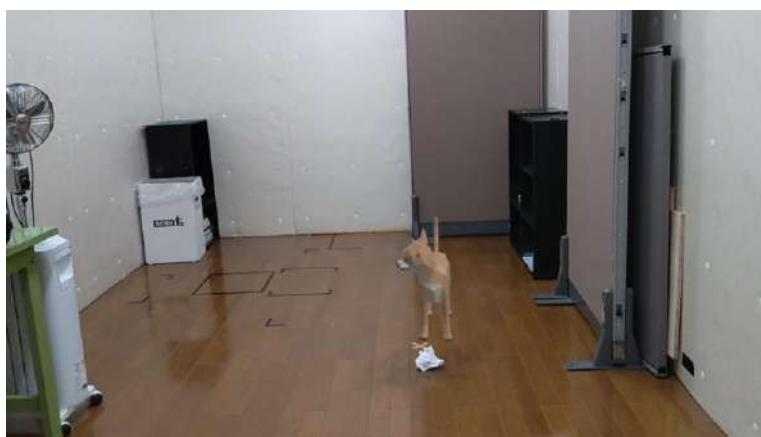


図 1 Hololens2 で表示される犬の様子

Persuasive Technology 2024 参加報告書

<成果や学び>

現在の研究テーマに取り組むきっかけが、説得技術という研究分野に興味を持ったことであったため、Persuasive Technology2024 という説得技術を主題として取り扱うこの国際会議への参加は、とても有意義なものであった。VR やゲームを用いて説得を試みる研究が多く発表されており、これらの技術が説得技術の研究で注目されていることを知ることができた。休憩時間には、他の研究者の方と話す機会があり、研究について様々な意見を頂くことができた。特に、動物同士のコミュニケーションを取り入れるという発想は今までになかったため、今後の研究に取り入れていきたい。また、今回の国際会議の参加者の半数は女性であり、多くの女性研究者が世界中で活躍していることを実感することができた。



図2 発表の様子