

# オンライン対話における好印象な視線行動や留意点

関 萌花<sup>†</sup> 舟山 幸佑<sup>††</sup> 川澄 正史<sup>†</sup>

<sup>†</sup> 東京電機大学 未来科学部 <sup>††</sup> 東京電機大学大学院 未来科学研究科

## 1. はじめに

COVID-19の蔓延により、オンライン対話の場面は飛躍的に増加した。5類感染症となった後も、オンライン対話場面は多いと予想される。対話における第1印象で重要視されるパーツは「顔」であり、最も注目されるのは「目」との調査結果がある[1]。本研究ではオンライン対話における視線行動に着目し、好印象を与える方法(視線行動)や留意点を検討する。

## 2. 実験1

### 2.1 実験方法

オンライン対話を想定する。モニタに映る相手の視線方向を変えた動画像に面したときに得られる印象の違いをアンケートにより比較する。この動画像は、Zoomの録画機能で作成する。動画像に映る相手は、簡単な自己紹介を視線方向を変えて3回行う。その視線(注視先)は、ノートPC(Let's note)のモニタの下端、モニタの中央、およびモニタ上端のカメラの3ヶ所とする。声色や表情、話す内容など視線に関する事以外には差が出ないように注意し3回録画を行う。

被験者は健常な20代の大学生5名とする。オンライン対話を模した動画像を視聴した後、相手の印象に関してSD法を用いたアンケートに回答してもらう。視線方向を変えた3動画像について行う。

### 2.2 実験結果

動画像内の相手の印象に関するSD法を用いたアンケートの結果を図1に示す。相手に対する印象度合いは、モニタ下端を注視する相手には平均値3、中央を注視する相手には平均値4.4、上端のカメラを注視する相手には平均値4.8となった。この結果からは、オンラインでの対話において、モニタ上端のカメラを注視すると最も良い印象を与えられるといえる。

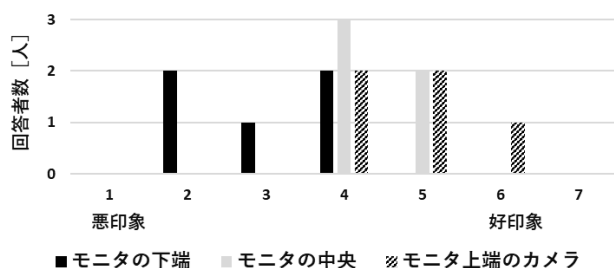


図1 自己紹介を行う相手に対する印象度合い。下方(モニタの下端)を見て自己紹介を行う相手には印象が悪い

## 3. 実験2

### 3.1 実験方法

オンライン対話において画面の相手に話しかける際、モニタのどこを注視する傾向があるか、視線を計測し解析する。この画面には対話の相手が映っている。

オンライン対話を模した仮想画面の提示用にLet's noteを用いる。被験者の視線の動きを計測・解析するため、トビー・テクノロジー社のTobii Proグラス3および解析ソフトTobii Pro Labを用いる。

被験者(健常な20代の大学生5名)は、グラス3を装着し、視線キャリブレーションの後、オンライン対話を模した仮想画面を前に、30秒ほど自己紹介を行う。氏名や生年月日、大学名、出身地などの簡単な内容とする。被験者自身の視線の動きを計測する。

### 3.2 実験結果

視線情報を解析した結果、5人中4人の被験者が大半の時間をモニタ上の相手の顔(主に眼)を注視していた。被験者2名においては、言葉が詰まって黙る際にモニタの左上に視線が向けられることが多くあった。この被験者2名の視線が辿った軌跡(Gaze Plot)を重ね合わせた画像を図2に示す。



図2 自己紹介中の視線の軌跡(被験者2名の例)

## 4. まとめ

実験1では、ノートPCの付属カメラを注視して話すと最も良い印象を与えることができるという結果が得られた。実験2からは、モニタ上の相手の顔を注視することが多いという結果が得られた。以上より、オンライン対話では対話相手の顔を注視しやすいため、好印象を与える留意点は、ノートPCの付属カメラを見ることを意識しながら話すこと、であると考えられる。

### 参考文献

- [1] 廣兼孝信, 吉田寿夫 “印象形成における手がかりの優位性に関する研究”, 実験社会心理学的研究, 第23巻, 2号, pp. 117-124, 1984