

存在しないエージェントへの文脈による存在感の付与について

概要

この論文では、文脈によるエージェントの存在感に着目して、こっくりさんシステム（心霊タイプ）と同居人エージェント（痕跡タイプ）を提案した。

1. 存在感

- ・ 存在感：特有の雰囲気を持っていたり、強い印象を残したりする人や物
- ・ HAI での存在感：人が思わず意図スタンス[1]で応対してしまうような感じ
- ・ エージェントに存在感を与えるには、エージェントのリアリティ向上やエージェントとユーザの置かれている文脈を設定する方法がある

生物的なリアリティ	人間的なリアリティ
外観	感情表現（表情や身振り）
質感	声の抑揚や言い淀み
生物的な付随運動（視線や呼吸）	視線のやりとり
Animacy 知覚を刺激するような動き	知的さ（人間らしい思考パターン）

- ・ 実験用に存在感を与えるのではなく、存在感ありきのエージェントを考える

※論文で指摘されているように、実験のための存在感を付与されたエージェントが多いのであれば、この論文はその状況に一石を投じることができている

- ・ このペーパーでは、文脈によるエージェントの存在感に重点を置く
 - 文脈だけで存在しないエージェントの存在感を演出できるのかどうかに着目する

※文脈以外の存在感を与えうる要素を排除することで、文脈の存在感付与力を見ることができるようになるということか

※存在感の強調でエージェントがより現実的な存在になるとすれば、擬人化が強くなりすぎたり、スムーズに擬人化されたりするのではないだろうか

2. システム提案

2.1. 心霊タイプ（例：こっくりさん、ダウジング）

- ・ ユーザの不覚運動[2]を増幅、遅延呈示することで、こっくりさんを再現
- ・ どちらがよいか迷っているが潜在意識下では答えが決まっているユーザが対象

※一時は社会問題や集団パニックにもなったこっくりさんをシステムにして倫理的に大丈夫なのだろうか？

2.2. 痕跡タイプ（例：妖精，小人）

- ・ ユーザが設定したタイマー家電などの処理を自分がやったことにする同居人型エージェント
- ・ 誰かと一緒にいる、という安らぎを求めている一人暮らしのユーザが対象
- ・ 物/CG としての姿がないからこそ受け入れられるのでは、と筆者は主張

[1] 人間が対象の挙動を理解する方法の内、信念、欲求、目的に帰属させること

[2] 筋肉疲労などで生じる無自覚な筋肉の動き

※マークは、北岸の私的なコメント