* 酒井 β
  + 前のやつの方が良かった
    - 二個目のものは健康の話ばかりになっていて，Botみたいな感じた
    - そこの段階はとうにこえて，話の転換をしやすかった
  + 両方ポケモンの話をしていた
    - 一個目
      * ちゃんとポケモンを知っていた
      * ポケモンの対戦の話がしっかりできた
    - 従来
      * 休憩した方がいいよ，などの話ばかり
  + 人間らしさを感じたのは？
    - 提案
      * こちらの方に人間味を感じた
    - 従来
      * 無理やり話題を強引に持っていこうとする意志を感じた
      * そこに人間味をあまり感じない
  + 親近感
    - 提案
    - 従来
      * 無理やり健康に持っていこうとするのでマイナスに感じた
      * 話したい話題に連れていこうとしない感じる
  + 使用意欲
  + そもそも会話相手を求めていない笑
    - 提案
    - 従来
  + 生体情報の活用に関して何かあれば
    - 会話のきっかけでしかない
    - 会話のきっかけになっただけ
    - 「最近は何してる？」という言葉があったので，別に関係ないように感じた
    - ２つ目のBotが健康情報を取りにこようとしている感じがしてデバフを感じる？

そもそも体調に関する会話に対して全く興味を持っていない

１つ目のBotはそこに関して固執していないことが良かった．

* 二村 α
  + どっちの方が良かった？
    - 提案手法が良かった
      * パーソナライズを感じた

→自分の趣味の話に展開した

自分の趣味について他の人と話すことがないので，他人とはあまりしない特別感を感じた

→同調を求めたことで，共感してくれるし良かった

* + - 従来手法
      * 同じ返答が何回かあった？

→そこで親近感から遠かった

* 生体情報
  + あるなしで違いはあまり感じなかった
* パン　β
  + 全体的に
    - α：
      * より親近感を感じた
      * こういう運動はどうですかという話に対して親近感を感じた
    - β：
      * データに基づいて話してはくれた
      * 人間性を感じない

→なんで人間性を感じない？

* 人間はデータを用いない
* 人間は感覚の動物だから
* 運動提案の話はあったが，
  + ただデータに基づいてのみアドバイスをされた
  + どのような方法かまでは提案されていない
  + αでは具体的に教えてくれた
* 選択肢が多かった
  + 一番自分の問題があるところを話してほしかった
* 生体情報を使うことで違いは感じた？
  + データを見ることでどこが足りないかがよくわかった
  + どうやってあげれば良いかまで教えてくれると，面白く感じたと思う
* 尾山　β
  + 生体情報を入れたことによる差分はそんなに感じていない
    - どちらも質問内容があまり変化しなかった
  + 提案手法
    - 体調どうなん→体調
    - 会話が一旦終わってしまった
  + 従来
    - 最近どうなん→ゴルフ
  + 結局話す内容は同じようになったんじゃないか
* 藤本　α
  + どっちが良かったか（印象
    - あまり変わらない
    - 提案
      * 運動してる？
      * →研究してる
      * 歩くのも運動だよ
      * →そうかもね〜
      * 論文書いてたからずっと椅子
      * →論文の話題になっちゃった

もうちょっとこういう方法だとリラックスできるよ

* + - * 途中で会話が終わってしまった
        + もうちょっと話さないといけないみたい→話題を振ってくれた．
    - 従来
      * 上にほとんど同じ
      * 映画→ハイキューの話→全くしらない名前の人を提案された

会話の内容を揃えないと，比較が行いにくい？

被験者が評価の際に

* 塩尻　β
  + どっちが良かった？
    - α
      * βは箇条書きで示してくることが多かった
      * αは対話で示してくれた
    - 箇条書き→会話っぽいとは感じない
    - 日常会話の上で箇条書きはいらない
    - 箇条書きか否かのみで割とαを選んでいる
  + α→相打ち・質問
  + β→解決策・話題の提供
    - 解決策をくれる→会話という感じはしない
    - どういう感じ？
      * 仕事のMTGのような感じを味わった
      * 日常会話に必要なものは解決よりも共感
  + パーソナライズ
    - 両方高い
    - 自分が話したことに対しての話題展開
  + 人間らしさ→α（さっきの理由）
  + 親近感→α（同じ理由）
  + 使用か
    - α
    - 共感をしてくれたから

* 安部　β
  + どっちの満足度が高い？
  + →β
  + どう良かった？
  + →後の方はどうやったか聞いているだけ
  + →最初の方は何かあった前提で聞いてくる
    - 業務的じゃないというか
    - 興味を持たれているような感覚がある
    - データを参考にして聞いてくることが考えてくれている感を
* 最初の段取り以外に関しては違いを感じていない
  + どっちも普通の会話になったが
  + 若干のパーソナライズ感が後になってもあった方が良いと思う
  + 運動が足りてない→提案（何も踏まえていない）
    - 適当さを感じてしまった
* 平岡　β
  + どうでしたか
    - 最初はもっと無機質なものだと思っていた．
    - 回答が人間らしいかというとそうではない
    - 落ち込んでいる時に良さそう
    - 逆に人間に話したくないことを話しやすい
      * 褒めてくれる
      * 頑張ってるよね
  + どちらもポジティブだった印象
  + 違いは感じた？
    - 話題を変えたからなのかわからないけど
    - 違いをあまりわからなかった
  + β
    - 会話のきっかけとしてはすごくリアル
    - そういえばそうだったと思わせてくれる
      * 聞いてよちょっと
      * 学振がどうのこうの
      * 気持ちをぶつける相手として良い
    - 途中にも混ぜてくるのかと思いきや，そうでもなかった
    - そういえば最初言ってたな，の印象
  + 生体情報どう使われると嬉しい？
    - ログが溜まっていって，
    - 比較とかしてくれると嬉しいかもしれない
    - アンケートにも差は生まれなかった
* 森　α
  + どうでしたか
    - βの方が親近感は感じた
    - 単純に生体情報入れたので，そんなに歩いたんだ，という発見・驚き
    - αが敬語を使う挙動をしていた
    - こうした方がいいんじゃない？という提案の積極性はβに見られた
  + 提案されることについてどう？
    - 不快感？
    - 歩いてたことに気づいてなかった→水分補給した方がいい→ハーブティーとかの方がいいんやない→ハーブティーとかいいの？（疑問）っていう会話
    - 普段の会話っぽいやりとり
      * 普段っぽさはβに感じた
  + こういうのがあればもっと使いたい
    - 流行のサジェスト
    - 自分が話している内容に絡めた流行りをしれると嬉しい
* 須藤　α
  + どういう印象を抱いたか
    - α
      * 普通にGTPと会話をしている印象を抱いた
      * よくある回答，一般的な想像できる回答をしてきた
    - β
      * どっちかというと会話を続ける意欲を感じなかった
        + それが逆に人間っぽさを感じた
        + 同意・同情がありつつ，話題を提供しまくる感じではなかった．
  + 生体情報による違いは感じたか
    - どっちも１回目のラリーで会話が別テーマに移行した
    - 最初だけしかそのメリットは感じていない
  + 須藤くん自身が一回目：敬語，二回目：タメ口
    - 自分でもなぜそうなったかはわからない
    - 一回目は相手も敬語，二回目相手はタメ口
  + 人間らしさの知覚について
    - 上に述べた内容による影響が大きい
  + こういうのがあれば機能があれば良い
    - ５分間が短かった
      * こっちもどういう違いが見られるかを探りたかった
      * もう何ラリーあれば良かった
    - 自動変換のつまずきが環境要因としてあった...
    - 二回目は生体情報が話題にあったが，
      * 運動したら良くない→研究してるんだよね→研究の進捗どうなん
      * 想像してた方向性じゃなかった
  + 体調に関する話をゴリ押された方が良かった？
    - 本来の会話ならそうじゃない方がいい
    - この実験であることを踏まえると，ゴリ押されても良かった
  + もう少し継続して使ってみたら”？
    - 違う印象を抱いていたかもしれない
    - 今日のデータを踏まえて明日と比較してもらったりすると，会話の幅が広がるし生体情報を使う意味があると思う