

# アバターにより非言語コミュニケーションを補う遠隔授業モデルの検討

○杉森隼也 (Shunya SUGIMORI)、真鍋寿奈 (Juna MANABE)、中村広幸 (Hiroyuki NAKAMURA)

**Keywords** : 遠隔授業、アバター、FaceRig、非言語コミュニケーション、臨場感

## 1 背景と目的

新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、多くの大学で遠隔授業が実施されている。

遠隔授業の問題点として、「勉強意欲の維持」「コミュニケーション機会の減少」「顔出しによるプライバシーの問題」が指摘されている。

一方で、遠隔授業における臨場感（遠く離れた講師や受講生とつながっているという心理的要因）が、授業に対するイメージに良い影響を与えることが示唆されている。

本研究では、遠隔授業において、アバターを用いて非言語コミュニケーションを補うことで、受講者の授業への意欲に影響を及ぼすか否かを明らかにする。なお、本研究では、アバターを「利用者の表情と仕草をリアルタイムで反映させたもの」と定義する。

## 2 方法

既存の遠隔授業の中で、利用者の表情や顔の向きを 3D のキャラクタに反映するソフトウェアである「FaceRig」を用いた場合と、リアルな顔を表示する場合を比較する。

授業後に受講生に対してアンケート調査を実施し、授業への印象・他の受講生に対する印象についての評価を行う。講師に対してインタビュー調査を行う。

## 3 予想される結果と報告内容

アバターをつけることで受講者の動きが見えやすくなり、他人の動きが見えることから、他者と共に授業を受けているという臨場感が生まれ、学習意欲が向上する可能性が考えられる。

一方で、ほとんどの学生がアバターを授業で使うことに慣れていないため、授業に集中できないのではないかと懸念がある。また、何らかの事情でアバターを使用できない学生が疎外感を感じる可能性があるため、考察が必要であると予想される。

本発表では、実験結果の概要を報告する予定である。

### 【主要参考文献】

文部科学省、新型コロナウイルス感染症の状況を踏まえた大学等の授業の実施状況

[https://www.mext.go.jp/content/20200717-mxt\\_kouhou01-000004520\\_2.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20200717-mxt_kouhou01-000004520_2.pdf) (2020/09/29 閲覧)

山本倫也・渡辺富夫(2006), 音声駆動型身体引き込みキャラクタを映像に重畳合成した教育支援システム, 情報処理学会論文誌, Vol.47, No.8, P2769-2778

廣瀬等(2002), SCS による遠隔授業でのライブ感が授業のイメージに及ぼす影響, 琉球大学教育学部紀要 (61), P93-98