

感情がキー入力におよぼす影響の研究

指導教員
承認印

大谷紀子研究室
0232136 高岡 昇平

1. はじめに

近年ネットワークの普及によって、ネットワークコミュニケーションが急速に進んでいる。ネットワークでは、音声や映像よりも文字によってコミュニケーションが行われている。文字情報は対面コミュニケーションの場合、声色や表情、身振り手振りなどが伴って「言葉」として扱われ、微妙なニュアンスが伝わる。例えば「ありがとうございます」と感謝の言葉を述べても表情が怒っていれば相手は「ああ、感謝してないのかな？してないんだ」と感じてしまう場合がある。しかしネットワーク上においては文字にその微妙なニュアンスが付加されにくい。現状では顔文字や絵文字などで補助しているが、すべてのユーザが使いこなせているとはいえない。

本研究では、文字情報に感情を付加する場合に、役立つ傾向や性質を知ることがを目的に、感情が文字入力におよぼす影響を調査する。

2. 感情とキーボード入力

Ekman & Friesen(1974)は快を喚起するフィルムと不快を喚起するフィルムを被験者に見せた後、快フィルムを見て発生した感情には正直に質問者の質問に答えさせ、不快フィルムを見て発生した感情については、偽って答えさせる手続きで実験をおこなった。その結果、身体の動きよりも表情の動きにより多くの偽装が生じ、被験者間の個人差も大きかったこと、身体の動きが隠すべき情報を漏洩してしまったことなどが明らかになった[1]。本研究では、感情が高まった時にタイプミスをしたり、打圧が強くなったりした経験から、キーボードによる文字入力に感情の影響が出やすいのではと考えた。

(ア)実験内容

通常の状態でのタイピングと感情が高まった状態でのタイピング状況を記録する。記録するデータを表1に示す。感情を高めるために5本の映画のワンシーンを用意し、ランダムに3本を視聴させる。

表1：記録されるデータ

	記録されるデータの種類
1	入力文字
2	入力時間
3	入力文字数
4	1文字あたりの入力時間
5	主要キー（母音）を押し始めてから離すまでの時間

1本の映像を見せた後にタイピングを行い、さらに見た映像についてアンケートを行った。

(イ)実験の流れ

被験者は本学生20人(男:11人 女:9人)でタイピングのできる学生を対象に行った。具体的な実験の流れは以下の通りである。

1. 基本情報の測定を行なう。通常時のタイプ状況を記録する。
2. 4分20秒の映画のワンシーンを見せる。
3. 映像を見た後でタイプ状況を記録する。
4. 自己分析をしてもらい、映像を見て感情が高まったか答えさせる。
5. 2から4の工程を映像を変えて計3回行なう。
6. 気づいたこと、感じたことをヒヤリングする。

3. 実験結果

図1は映像を見たあとのタイピングのしやすさについて、ヒヤリングした結果を集計したものである。半数以上の被験者が感情が高まると打ちづらいと答えた。図2は自分の名前のタイプ速度の、映像を見たあとでの変化量と感情の高まりとの相関関係を示したものである。x軸は右にいくほど感情が高まったことを表し、y軸は上にいくほど変化が起きたことを表す。

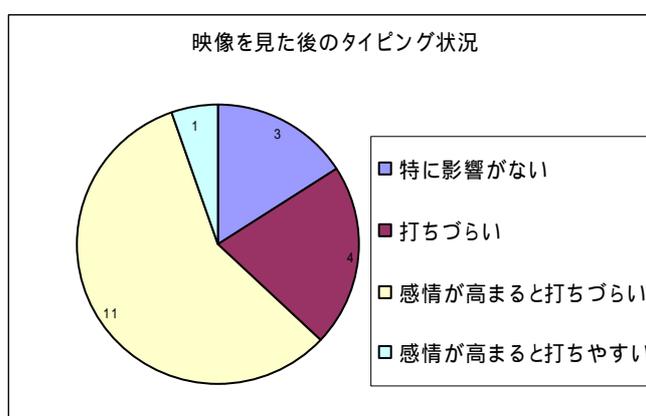


図1 映像を見た後のタイピング状況

4. 考察

図1のヒヤリングの結果から、感情が高まると感情に影響があることがわかる。しかし図2からは、数値として顕著に現れていないことがわかる。原因として考えられるのは、タイピングは常に一定ではないということがあげられる。また感情の高まりの与えかたも映画の1シーンを見せることの効果性、感情の高まりを自己分析、自己申告にのみ行ったことによる信頼性が不明である。今後、実験の精度を高めるべく今まで以上に環境作りに力をいれ、さらに心理学的観点から「感情」というものにアプローチしていく必要があると考える。

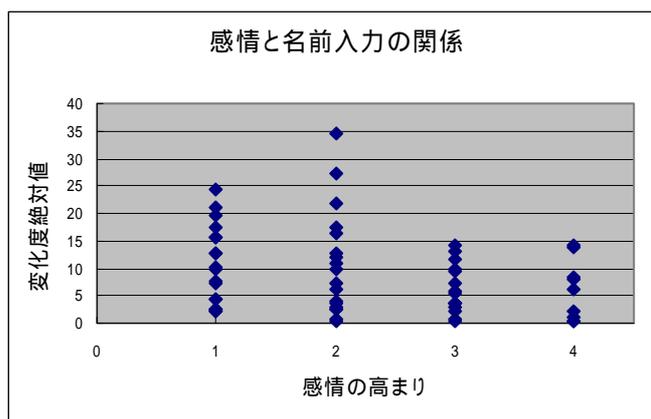


図2 感情と名前入力の関係

参考文献

[1] 荘厳舜哉, 「ヒトの行動とコミュニケーション」, 福村出版, 1986.