

関西大学総合情報学部卒業研究概要 のタイトル（1行もしくは2行）

情19-0114 折坂 幸司
指導教員 米澤 朋子

1. はじめに

本研究の目的は他者の感情を判断するとき、音声感情と顔表情のどちらを優先するかを検証することにより、エージェントの感情判断モデルを作成することである。

現在、コロナ禍で不要不急の外出が減る中でIT化やメタバース、VRなどが急速に発展した。その中で特にメタバースやVRについて例を挙げるが、これらは自分のアバターを作り、自分の表情をリアルタイムに読み取り表現できるというメリットがある。しかし、どうしても現実空間でのやりとりではないので感情が正確に伝わらないというデメリットもある。今回は笑うという行為に注目し、ギャップが生じたときのユーザの反応を調べた。声と顔で笑いの度合いが違うとき、その差分により、愛想笑いなどの複雑な「偽物」感情を感じ取ることが出来るという仮説と、関係性に応じて本音の出現率が異なるという仮説を立てた。

2. 提案システム

本システムの実行環境のハードウェア構成はwindows搭載のパーソナルコンピュータであり、ソフトウェア開発には、Processingを使用した。顔は笑顔度0%の無表情と、笑顔度100%を先に用意し、この2つを基準に笑顔度30%, 70%の表情を作成した。音声は自分の笑い声を11パターン録音し、事前調査を行い笑いの度合いが100%, 70%, 30%, 10%となる音声を使用した。事前調査では先に笑いの度合いが10%と100%の音声と決めたものを聞いてもらい、残りの9パターンの音声を評価してもらい、笑いの度合いを決定した。それぞれの笑いの度合いの表情と声の組み合わせを用いて実験を行った。

3. 検証

0～99の100段階で回答するVAS法を用いた。これは間隔尺度として評価値を用いるためである。

4. おわりに

