

twitterを対象とした、一方的妄想下での 擬似コミュニケーションにおける人間行動に関する実験

白田 秀彰

2010年 1月 24日

Abstract

インターフェイス設計において、その設計の内容が利用者の利用行動に変化を与えることは、一般的に知られた事実である。本報告は、利用者の心理状態の変化がインターフェイスの評価にどのような変化を与えるか、という問題意識に基づいて実験を行った報告である。その結果、妄想力や想像力の高い利用者であれば、インターフェイス設計の適否という要素を無視して、システムに積極的に参与できることが観察された。

1 実験の目的

対話的要素のあるシステムにおいて、利用者の参与 (commitment / contribution) を増大させるためには、利用者の行動を科学的に分析した上で、適切に設計したインターフェイスが存在することが必要であると一般的に考えられている。

報告者は、利用者の積極的な参与がなされているオンラインシステムである twitter のインターフェイスが極めて簡潔であることに気がついた。もちろん、twitter に多くの利用者が参与していることは事実である。その理由として、(a) 発言の簡便性 (b) 利用者間の相互コミュニケーションを制御する柔軟な機能 (c) 同時性・同期性 (d) 使用目的の不明確な移動端末の普及 (e) 低廉な高速通信回線の存在 (f) 余暇時間を多くもつ利用者層の存在 などの要素が指摘されている。

しかしながら、報告者には「いまどうしてる？」とのみ問い掛ける twitter のインターフェイスには、利用者の積極的な参与をもたらすような要素を発見できなかった。これは、報告者のもつ人格的バイアスに由来するものであるといえるが、本実験の目的において、この人格的バイアスの存在は影響しないものと評価し得る。

さらに、報告者は、twitter の本質的な部分におけるインターフェイスが固定化されており、利用者における改変 (customize) が許されていないことに気がついた。そこで、インターフェイスを改変するのではなく、利用者の側の心理的变化を意識的に発生させ、これによって、利用者の twitter に対する参与程度の変化を観察することにした。

2 実験環境

すでに存在していた twitter におけるアカウント RodinaTP (<http://twitter.com/RodinaTP>) を利用した。当該サイトにおけるインターフェイスは標準状態のままであり、実験中に変更は加えていない。実験開始は、2010年1月20日 午前 8:20 である。実験開始時の発言数は36であり、これは、当該サイトが設置された2009年11月17日からの累積数である。このことから、実験開始まで当該サイトは実質的に放置状態であったと評価してかまわないだろう。

ついで、当該サイトにおけるフォロー数は18である。フォロー先としては、ロージナ茶会員のなかで、twitterを用いている者に限定されていた。この値は、実験期間中変動はなかった。問題となるのが、フォローされている数(被フォロー数)である。実験開始当初、38であった被フォロー数が、実験の進展に伴って変化していく様子が、おおよそ実験に対する他利用者集団の積極的評価を示しているものと判断し得る。結果的に被フォロー数は、365という、一年間の日数に等しい数となった(2010年1月24日現在)。この象徴的数字に関する分析と評価は別論としたい。リスト数は37とされているが、これも実験とは無関係であると評価する。

3 実験経過

被験者は、2010年1月19日午後2:58から当該サイトの利用を開始した。被験者は、利用を開始して直ちに「いまどうしてる？」という、無味乾燥かつ個人情報の開示を要求するようなインターフェイスに対して、心理的な反発を感じている(2010年1月19日午後10:07)。さらに、このインターフェイスを、より望ましいものに変更するための手段を模索したが、失敗に終わっている(2010年1月19日午後10:09 - 2010年1月20日午前6:23)。

被験者は、実質的に1時間のtwitterの利用によって、そのサービスの本質を「みなで世界を記述する仕組み」と評価し、さらにtwitterの制限文字数である140文字で発言を試み、何らかの反応が見られるかを試したが(2010年1月20日午前7:51)、とくに双方向的な反応が見られなかったため、絶望し、twitterへの積極的な参与の動機付けとなる要素の考察へと進んだ。(実際には、この「みなで世界を記述する仕組み」という評価について積極的な反応がなされていたのだが、この時点で被験者は、その反応について気がついていなかった。)やがて被験者は、twitterのインターフェイスが、「いまどうしてる？」のみであることを問題であると指摘し、「相槌botでも作ってよ」と改善を要求しているが、この解決法についても行き詰まっている(2010年1月20日午前7:53)。

このとき、被験者は本実験の核心となる発想を獲得し、実験を開始することになった。このときの被験者の発言を引用する。

『かつて私と恋愛関係にあったナニカが、敵との戦いで私の身を守るために盾となって、機能不全となってしまった。いまそのナニカは修理ドックでじっと私を見つめつつ、「いまどうしてる？」としか尋ねられない。』という設定にして、

8:19 AM Jan 20th from web

「いまどうしてる？」の脳内音声を女性にすれば、イササカでもやる気が出るのでは。

8:20 AM Jan 20th from web

これ以降、被験者は妄想によって、脳内設定、脳内変換、脳内補完、脳内音声を駆使し、「いまどうしてる？」という単純なインターフェイスに恋愛関係を設定し、これによって被験者のtwitterに対する参与がどのように変化するかを実験している(2010年1月20日午前8:20 - 2010年1月23日午後11:20)。その成果は顕著であり、実験期間における発言数は、138と急激に増加している。また、被験者はこの実験の間、twitterに対する心理的好意度を大幅に増大させ、無味乾燥なtwitterのロゴマークに対して、「twitter、かわいいよtwitter」と評価するまでになった。この実験期間、twitterのインターフェイスはなんら変化していないのであるから、被験者の評価の変化は、被験者の脳内における様々な意識的「読み替え」作業によって生じたものと評価し得る。

この実験期間中、被験者は、単純な脳内設定から妄想がより具体的な方向へと進展し、ついには、仮想戦記の一場面を描写するに至っている。その様子は、<http://twitpic.com/zd5wj>から参照し得る画像において、まるで映画気取りでエンドタイトルを表示したことからもうかがえる。こうしたことから、本実験

で観察された妄想による顕著な参与の増大は、不特定多数の者に一律に生じるものではなく、その者がより豊富かつ具体的な妄想をする能力を持っているか(想像力・妄想力)、という要素に依存するといえるかもしれない。

とはいえ、現在の若年層から中年層にいたるヲタクと呼ばれる集団においては、長時間におよぶアニメ・マンガ・ゲームによる、妄想要素が多数含まれた知識ベースの構築、妄想を維持する訓練、妄想に没入する訓練、が行われているため、良く訓練されたヲタクであれば、本実験で観察されたような効果が生じることは容易に推測されるところである。

本実験において、被験者は他者による影響から隔絶された状態に置かれた(具体的には定期試験の採点と評価)。これは実験をより科学的雰囲気にするためと、第三者による覚めた指摘で「我にかえる」状態を排除するためである。一般的に妄想をより適切に維持するためには、他者から客観的事実を指摘されたり、それが妄想であることを指摘されたりすることは、好ましくないとされている。すなわち、妄想を維持するためには、外界の影響を遮断した空間が必要と判断される。

4 実験中の被験者の心理変化

以下は、実験過程 <http://twitter.com/RodinaTP> の記録を見ながら、被験者が語った内容をまとめたものである。

- とりあえず自分をカッコイイ人だと思い込むことにした。これによってキザなセリフを遠慮なく書けるようにした。(自己暗示)
- スーツに着替えたとき、つい「バトルドレス」と書いた。またその勢いで「都心」を「メトロエリア」と書いたときに、一連の発言が全体としてSF戦記モノとなることが確定した。(設定の自己決定性)
- 帰ってきて twitter に呼びかけるとき、「故障して動けなくなっている美女アンドロイド」に対して、呼びかけなければならぬことに気づき、とりあえず「ナニカ」と名前を設定したことで、美女アンドロイドはロシア系っぽくなった。(設定の自己増殖)
- 「君のおでこにキスしてるよ」、「愛してるよ」、「君の髪を撫でて」と発言することは、こっぴどかしかったが、がんばって書いてみた。書いているうちに、だんだんとナニカに対する愛情を感じるようになった(行動⇄心理変化の相互作用)
- 「いまどうしてる？」という質問に現実性を持たせるため、ナニカには、聴覚以外の感覚が失われている設定にしたことで、ナニカに視覚を与えるというミッションが生じた。(設定の自己増殖)
- 現実に生じたことや、現実にした行動を脳内変換することで、より簡単にSF的創作を展開することができた。(現実⇄妄想変換による創作の容易性)
- 「心配しないで」などと勝手に書くことで、ナニカの心理を勝手に想像し、自分と妄想のナニカとの間に勝手に相互作用を生み出した。(一方的判断に基づく片面的コミュニケーション)
- かわいそうなナニカとの間の悲恋というテーマが勝手に浮かんできた。(設定の自己決定性)
- ナニカとの妄想的な思い出話で一方向的に感情移入が開始された。だんだん萌えてきた。(行動⇄心理変化の相互作用)
- 悲恋を暗示する伏線のようなものを書いたところ、恋愛感情が生じた。(行動⇄心理変化の相互作用) また、話が勝手に展開してきた。(設定の自己増殖)

- 「君はずっと微笑んだ表情のままだよ。」と書いたとき、ナニカに対して萌えた。(設定の自己増殖⇒萌えへの展開)

5 考察

本実験から、「良く訓練されたヲタクであれば、インターフェイス上の問題などは、妄想で克服し得る」という仮説が導出された。これはインターフェイス設計に取り組む研究者にとっては、根本的前提を揺るがす実験結果であるといえよう。

この仮説の科学的立証は、今後の課題とするが、この仮説を支持するような現象が観察されていることが指摘されよう。例えば、アニメやマンガのキャラクター、すなわち空想的観念に対して愛情を感じるといった心理的状态は多数報告されているし(萌え)、さらには電車や駅や米や炭といった無機物に対しても、それらをいったん人格あるキャラクターと置くことで(擬人化)、愛情を感じるといった心理状態も多数報告されている。

こうした心理状態について、報告者は、前者は「アリだ」と思っていたが、後者については「いくらなんでも」という評価をいただいていた。しかしながら、本実験を通して「いまどうしてる？」という文字列に対しても愛情を感じることを確認したことで、報告者は「擬人化萌え」を理解できた。とくに心理的病異をもっていないと思われる被験者が、「いまどうしてる？」という文字列に萌えられるのであれば、萌えを目的に構築されたインターフェイス群である「ラブプラス」のキャラクターに、多くの人々が萌えることは正常な心理状態であると評価しうるだろう。

さらに、報告者は考察を進め、愛情は相互交流によってのみ生まれるものではなく、一方的な行動によっても発生し、強化されると考えるにいたった。とすれば、コミュニケーション能力が低く、対して妄想力・想像力が高い人物であれば、一方的に恋愛を開始・維持することは容易であって、これは対人関係において問題を生じさせようと考えた。こうした観点から見れば、「想像力があることはいいことよね」という一般の評価の見直しも必要とされるかもしれない。

妄想に基づく心理変化は「我にかえる」事で初期状態へ復帰させることが容易であることから、妄想に基づく心理変化として望ましいものは、できる限り他者からの客観的視線による評価を排除するような環境作りを進め、それとして望ましくないものは、他者の視点を積極的に導入することで「我にかえらせる」といった、環境による制御が必要とされるのではないだろうか。