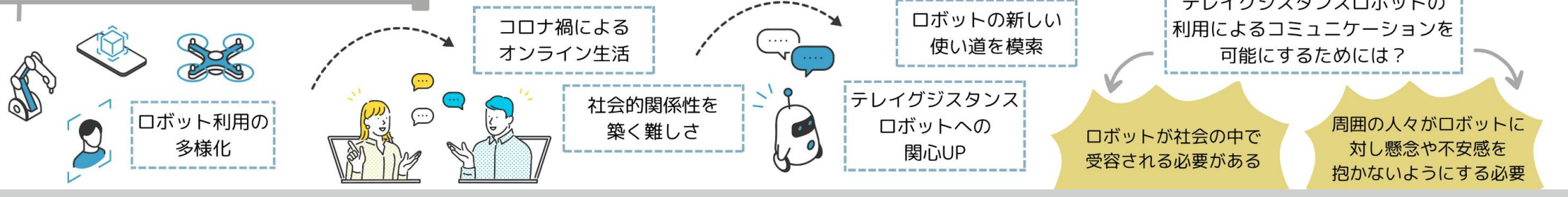


背景・問題意識



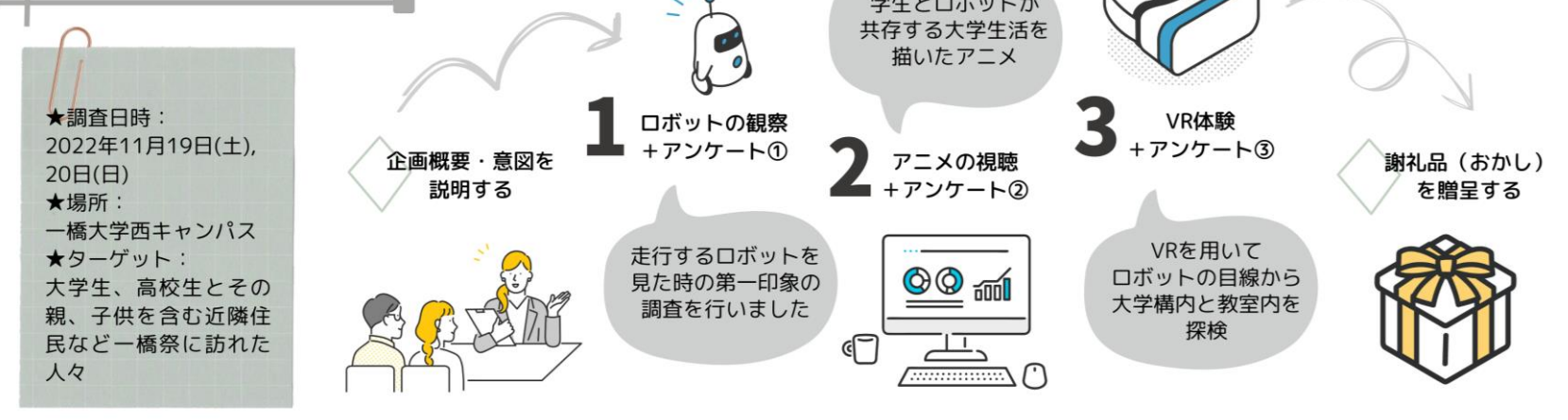
研究目的

大学構内での
 テレプレゼンスタンスロボットの
 受容度を高めるための施策を
 検討すること

受容度を
 高めるために...

- 仮説① 理解度を高める
- 仮説② 懸念事項を払拭する

調査方法



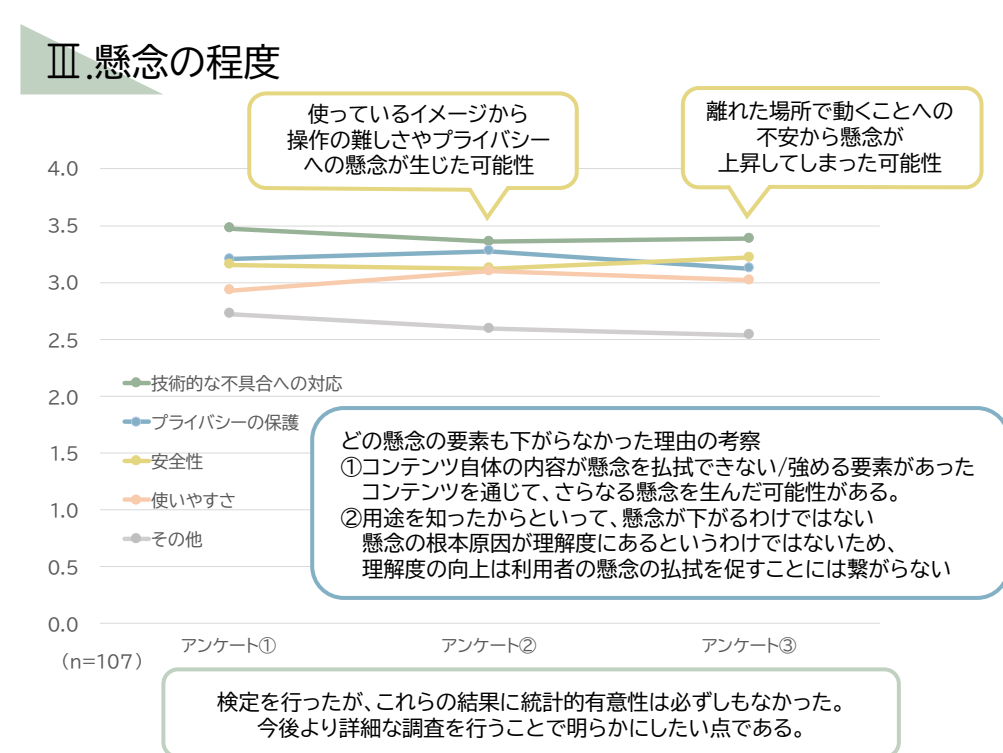
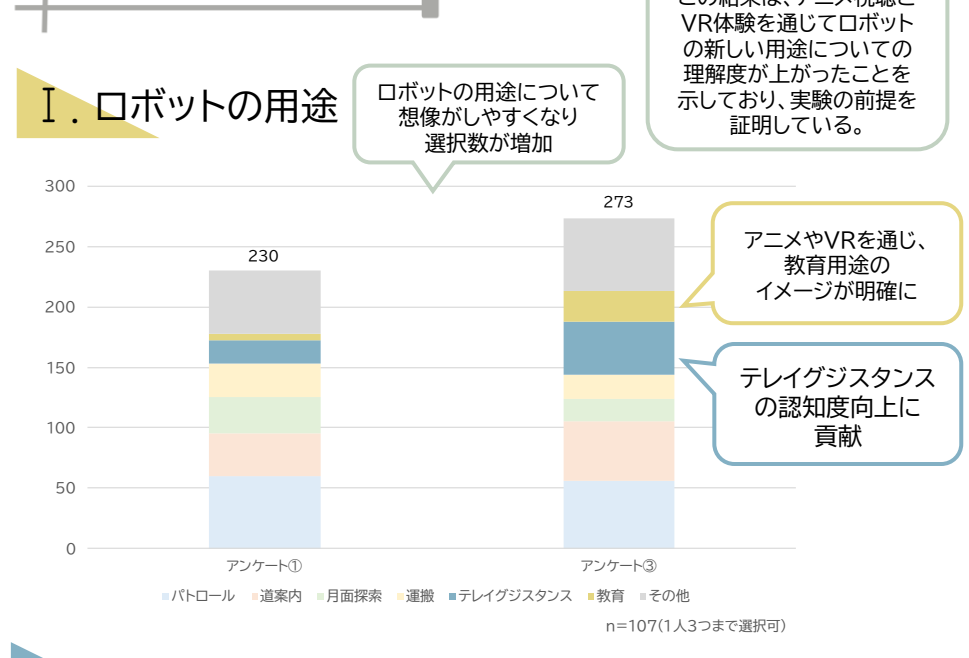
アンケート内容

手順1~3 (ロボットの観察・アニメの視聴・VR体験)の後にそれぞれアンケート調査を行いました

- アンケート①**
 ①~③のアンケートに共通する質問
 アンケート①のみの質問: 企画参加者の属性調査 (性別・年齢・職業)、ロボットの初見での用途予想調査
- アンケート②**
 アンケート②のみの質問: アンิเมーションに関する感想 (自由記述式)
- アンケート③**
 アンケート③のみの質問: VR体験に関する感想 (自由記述式)、企画を通じて想定できるロボットの用途調査

大学でこのロボットが使用される場合の好感度調査
 大学でこのロボットが使用される場合に懸念を抱く要素の調査
 ロボット使用により抱く懸念の度合いの調査
 ・安全性・プライバシー
 ・使いやすさ・技術的不具合

結果・考察

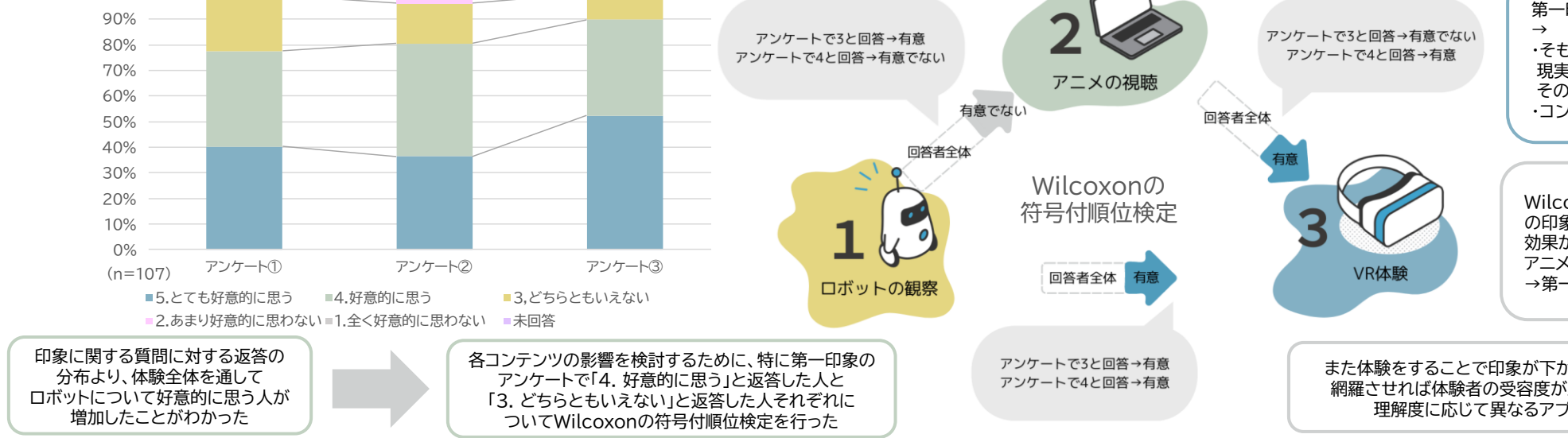


研究の限界

今回のアンケートで質問した「印象」=コンテンツそのものに対する印象に左右されている可能性
 →ロボットに対する純粋な受容度の変化を測ることができていないわけではない

- 環境やテクノロジーの問題 (アニメの音声の聞き取りにくさ等)
- VR体験そのものの目新しさ
- 「とても新鮮で面白かった」「初めてのことで刺激的でした」(アンケート③自由記述より)

II. ロボットの印象



結論

以下の施策によってロボットの受容度が高まる
 ①理解度を高める ②懸念事項を払拭する

結論① 理解度を上げると、関連して受容度もある程度上がった

ロボットの印象のグラフから、理解度と受容度の間にはある程度の関連性はあるとわかるが、必ず一致するわけではない
 →理解度の上昇だけではロボットの受容度向上には不十分
 また、体験者の特性や第一印象によっても、効果的なアプローチの仕方は異なる

結論② 今回の実験では利用者の懸念を払拭できなかった

懸念の程度のグラフからわかるように、理解度を上げて、どの懸念も払拭できていない
 →理解度の向上が利用者の懸念の払拭を促すことには繋がらないと考えられる

今後のさらなる研究で
 ・体験者の態度と効果的なアプローチの関連
 ・懸念を軽減するコンテンツの内容の精査、伝え方の工夫について検討したい