

NO	ご質問	登壇チームより：このたびは機会をいただきありがとうございました。「もっと話しやすい状況をつくるには、どうしたらよいか？」という実務上のねがいと、VRやアバターが解決になるのではないかと、という仮説がつながり「まずやってみた」実験結果にたくさんのご質問いただきありがとうございます。現時点での技術や社会状況を前提にする場合と近未来を想定した場合で見解もまだ揺れますが、今後のリサーチ産業の進化の議論に加えていただければ幸いです。
1	アバターでの参加を希望される＝（現時点では）そこそこITリテラシーが高いという性質になるかと思いますが、これに関するデータの代表制についてはどのようにお考えでしょうか。	インタビューテーマ・目的と対象者条件の兼ね合いにより、必ずしもITリテラシーの高いことがリサーチプロジェクトの品質で大きな課題にならない場合もあると思います。今回の実験で言えば、アバター参加の方に求めたPCスペックなどから、ITリテラシーが高い方に偏っていたと考えます。リサーチとテクノロジーの関連で考えると、インターネット黎明期から普及期に移り、インターネットモニターでリサーチ実施することでの違和感が小さくなってきた背景に、技術の一般化があったかと思えます。同様に、アバターやメタバース技術がさらに扱いやすいものになり普及していくにつれ、ITリテラシーの偏りの問題も平準化していくのではないかと、とも期待しています。
2	<p>1.今回利用したアバターで顔の表情はどの程度再現されるのでしょうか。リアルでは観察時に顔の表情を読み取るのも大きな意味があると言われてますが、その点はいかがでしたでしょうか。</p> <p>2.1にもやや関連しますが、音声のみ（電話インタビュー）でも充分のように思うのですアバターが音声のみに対して優位な点はどこになるとお考えですか。手間だけという点で考えれば電話インタビューの方が簡便に実施できると思いますが。</p>	<p>対象者の姿を隠す手段としてアバターを活用した効果は一定ありましたが、確かに現状ではアバターに隠れた素顔の表情を読み取るには限界もあったかと思えます。アバターの領域もいろいろな技術があるようですので、今後、技術の進歩がそれを可能にするかもしれません。引き続きウォッチが必要と考えています。</p> <p>ご指摘の通りです。オペレーションの視点では、すでに確立されている電話インタビューや、ZOOMで画面オフで音声だけにする方が、ZOOMでアバターを活用するよりはシンプルです。</p>
3	<p>大変興味深く面白かったです。テーマによっては、アバターで行うことが、顔出しに比べて、ちょっと話しにくいことを話せたり、落ち着いてはなせたり、という優位性があることはよくわかりました。</p> <p>声のみに比べて、アバターがあることでの優位点・ファインディングスはなにかありましたでしょうか？（モデレーター視点でも対象者視点でもOKです）</p>	<p>今回の試みの主旨「話しにくいことを話せる状況をつくる」の点にご興味いただきありがとうございます。大変励みになります。</p> <p>モデレーターも対象者も「同じツールによるアバター」になるプロセスをインタビュー開始前に経験していることから、初対面でも同じ経験を通ってきた親近感や、お互いのアバターに対しての印象など、モデレーター、対象者双方のレポート形成に寄与したところは今回の実験でもみられたと思います。今後アバターが使いやすく、選択肢も多くなれば、「あなたはこのアバターを使っているのね？」「この姿にしているのは何かこだわりがあるの？」という雑談からスタートしてオンラインでも共感しやすい場創りに貢献できる可能性もあるかもしれません。</p>
4	アバター利用の場合、無責任なことを話す人が出るおそれについてはどうお考えですか？	無責任な発言であることと、そもそも「なりすまし」でないか、という点も課題としてあると考えています。定性インタビューでは実査前に本人確認ステップは必須のプロセスですので、今回も同様のステップで本人確認をしています。アバター利用の方であれ、素顔の方であれ、無責任な発言をしていると明らかにわかる場合は、そのプロジェクトでの発言を情報として活用するか、およびその後の対象者依頼をするか、を判断していくこととなります。この点は、リアルや、現在のアバターなしでのオンラインインタビューでも各社様同様に対処されていると考えています。

5	<p>インタビュアーは対象者のボディランゲージを読み取ることと自らのボディランゲージを伝える必要があるのでアバターでは落ち着かないと感じるのは当然であると思われます。これはまた対象者の観点でも同様で自分の話がインタビュアーや他の対象者の関心を引いているのかということは最大の関心事であるので同様であるかと思われます。これは顔無しが落ち着かないと感じるということで裏付けられるかと考えられます。つまり、話やすさと話しにくさの両方が存在すると思われるのですが、しかしインタビューの中において「構成的」部分と「非構成的部分」においても感じられ方が違ってくるのではないかと思います。構成的部分においては話しやすさが勝つかと思いますが、非構成的部分においては逆に話しづらさがでるのではないかと思います。まとまりませんが、いかがでしょうか？</p>	<p>人のコミュニケーションにおいてボディランゲージからヒントを得て、対応することはまさにその通りだと思います。しかし、「話しやすい」という点においては、ボディランゲージ以外にも様々な状況的・心理的要素が影響されます。「構成的」・「非構成的」というよりかはどのような情報を開示するのに依存することが大きく、先行研究ではアバターを用いた方が通常のビデオ通話よりも「自分に関する情報」「意見」「感情」を開示しやすくなるという報告もあります。また、今回の実験では、ボディランゲージが見えないからインタビュアーが落ち着かない・不安を感じるというよりも使用したアバターが種類のみで参加者の区別がしにくく、混乱しやすい状況にあるためでした（音声のみの場合は視覚からの情報に惑わされることなく、声だけで参加者の区別ができて、不安はなかったとインタビュアーからのコメントをいただきました）</p>
6	<p>ホンネか否かを表情や動作から読み取るような場合もあると思います。顔や動作が見えないということで、対象者の心の機微や揺れが捉え難いという点があるかと思えます。その辺りについては、どのようにお考えですか。</p>	<p>ご指摘の通りです。今回の実験でもモデレーターの方から 素顔のインタビューでの良さ（表情や動作がみえる）と、画面オフ、アバターを使うことで話しやすくなったものの、モデレーター視点でのメリット・デメリットはあると報告いただいています。日常の会話でも、電話かzoomかで視覚的情報量が異なりますので、使う目的とツールの組み合わせでメリットとデメリットはあると思います。</p>
7	<p>オキュラス上のアバター-FGI（3次元）と、web会議上のアバター（2次元）の違いとして何かファインディングスはありますでしょうか。（私自身はオキュラスでディスカッションをしたことがあるのですが、声が3次元で聞こえてくるので、割とFGIなどではディスカッションがしやすいのではないかと、思っていますか？）</p>	<p>ご指摘の通り、ヘッドマウントディスプレイを被って仮想空間に直接VRで入り込めば、より周囲の状況を視覚聴覚でリアルに感じ取ることができます。必然的に、今回のZoomでのオンラインインタビューとは全く異なる体験になるので、ディスカッションにも様々な影響を与えるものと思われます。今後のR&amp;D活動の中でも、主要テーマとして取り扱いたいと考えています。</p>
8	<p>発言の量と意味では</p>	<p>今回は、対象者の発言内容も一定加味したコーディングを行いました。比較指標としては発話量を採用しました。以外な発見や思わぬ自己開示の有無、という点ではプレゼンの後半でお伝えした「画面オフ」の方のようなケースもあり、「顔出し」よりも「顔を出さない（画面オフ/アバター）」での対象者の自己開示が深くなり、文脈と意味を感じる発言を得られるインタビュー経験をすることができました。</p>
9	<p>アバターだとしても、うなづきがあるだけで、モデレーターは安心しますね。 モデレーターをする私はそう思います😊</p>	<p>ありがとうございます。コメントいただいた通りと思います。</p>
10	<p>クライアントにアバターのインタビューを売るときに、顔出しのオンラインインタビューと比べてどれくらいコストがあがるのでしょうか？コスト増分のアウトプットは期待できるのでしょうか？</p>	<p>アバターの利用料に大きく左右されるところです。リーズナブルで、求める機能のアバターであれば、+アルファの価値を価格転嫁する可能性もあるかと思えます。まだ最初の実験段階で試行錯誤は続けます。いろいろなアバター事業者様のお話と、クライアントのお話も聞いて適切なビジネスに落とし込んでいきたいと考えています。</p>
11	<p>メタバースに関して、出てきた反応の質はその方の行動に関わる深層に到達していたのでしょうか。また、比較対象のインタビューは、反応を適宜掘り下げる対話式(対一問一答式)だったのでしょうか？</p>	<p>反応を掘り下げていくフローで、アバターも比較対象インタビューも実施しました。背景から商品選択履歴、その理由を探る中で、思いもよらない反応や、バックで聞いていた私たちが共感できるお話など、各対象者とも貴重な気づきがあったと考えています。</p>