

“Cyber Psychology” 相手の心をHackする？

～安全・安心なネットワーク・コミュニケーションのための人間工学～

システム工学専攻 人間工学研究室 生理心理研究グループ

場所：ポスター展示会場

みなさんはインターネットにつながったコンピュータを使って、何をしますか？
オンラインゲームでハンティング，SNSで情報交換，Twitterでリアルタイム・コミュニケーション...でも，ディスプレイの向こうにいるのは誰でしょう？相手が見えない，わからない，そんな状況での人間の行動についての研究成果を紹介します。

サイバースペースでは，大胆にそして攻撃的になってしまう...

Cyber Space(コンピュータネットワーク上に構成された世界)に長くいると「あれ？私って，こんなにアクティブだった？」と驚いた事はありませんか？普通，ゲームやチャットをしている時，相手の顔や声に直接，触れることはありません。相手が数時間前まで一緒にいた友人であるとしても，何故か，大胆にそして攻撃的に振る舞ってしまいます。相手に見えないから，匿名性があるから... そんな話は「情報」の授業で聞いたことがあると思います。

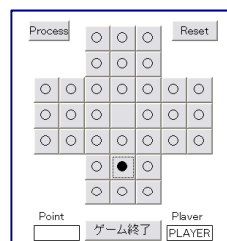


図1. 対戦型囚人のソリティアの実験画面

ディスプレイの向こうにいるのは誰？...疑似対人行動の心理学

	Outcome 1	Outcome 2	Outcome 3	Outcome 4
Probability				0.1
Gamble A				
Gamble B				
Gamble C				
Gamble D				
CHOOSE	Gamble A	Gamble B	Gamble C	Gamble D

図2. 拡張型Payneのギャンブル課題の実験画面

不思議なことに，相手がコンピュータ・プログラムであったとしても，プログラムが人間に近い行動をすると，私達は相手が人間であるかのように振る舞います。逆に，人間がわざとコンピュータ・プログラムのように振る舞うと粗雑に，そして攻撃的に振る舞ってしまいます。そんな人間の行動特性のことを疑似対人行動(ethopoeia)といいます。

“Cyber Psychology” はそんなユーザの行動特性について研究する学問です。

“人と人” “人と課題” の関係を追及する...Interaction Design

「安全・安心なサイバースペースをデザインする」

私達はMan-Machine Interface Designを超えた，

“Interaction Design”の研究をおこなっています。

「相手が誰だか，わからない」

「相手が人間かどうかわからない」

そんな時，私達はどうやって協力するのでしょうか？

ポスター会場ではそんな問題を解決すべくおこなった実験(図1-3)について情報の先生が詳しく解説します。

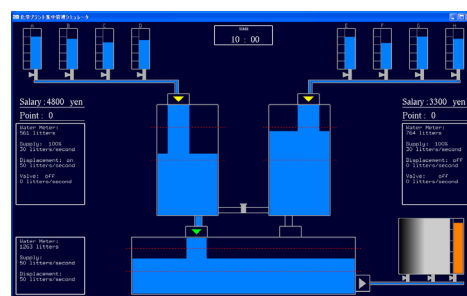


図3. 遠隔操作時の協調行動の誘発研究で用いた実験画面