

## 感情の可視化および感情認識に関する研究

田中 楠乃

感情の認識や表現は、社会的コミュニケーションの中心的な役割を果たす不可欠な要素である。しかし、感情を認識したり表現することに困難を感じる人も多い。特に、発達障害を持つ子どもたちは、社会的なコミュニケーションにおける課題に加え、感情を理解し表現することに深刻な困難を抱えることが少なくない。これまで、発達障害の特性を持つ子どもたちの感情認識や感情表現に関する研究では感情を表現する手法としてロボットを使用した研究が多く取り上げられてきた。しかし、ロボットで感情を表現すると「表現されている感情は自分の感情ではなく別の存在（他者）の感情である」という意識が働いてしまうという問題があった。そこで、本研究ではプロジェクションマッピング技術を用いることで感情を自分の体の一部として感じられるような表現を提案した。

本研究では発達障害を持つ子どもたちを主な対象に、感情を可視化し感情認識ができるように支援するシステムを開発する。そして、自己および他者の感情認識とコミュニケーションにおける感情の可視化の効果を検証することを目的とする。実験では、対象者に対して「感情の可視化あり条件」と「感情の可視化なし条件」の2つの条件下でアニメーションを視聴させ、感情の可視化が自己および他者の感情認識に与える影響、コミュニケーションやアニメーションの印象にどのような変化をもたらすかを調査した。

実験結果から感情の可視化条件において、参加者の自己および他者の感情認識能力が向上する傾向が確認された。自己の感情認識では、ポジティブ（快）な感情の刺激がポジティブな感情をより強める可能性があることを示唆した。他者の感情認識では、一部の条件で感情の可視化の効果があるものの、その効果はチームの特性や参加者間の関係性に依存すると考察した。発話量に関しては、ポジティブ（快）な感情の刺激下では、発話が比較的短く、簡潔な表現が多く見られ、コミュニケーションを円滑に進めようとする協調的な姿勢が目立った。ネガティブな刺激下では、発話が長くなりやすく、詳細な描写や自己修正が頻繁に見られた。緊張やストレスなどの感情的な負担が発話に影響を与え、冗長的な表現が増加したと考えられる。また、相手の発話に基づく協調的な応答よりも、個別の視点で感情や状況を説明する傾向が強まった。アニメーションの印象評価では、ポジティブとネガティブな刺激のどちらにおいても、感情の可視化がポジティブな要素として受け取られていることが示唆された。特に、ポジティブ（快）な刺激がポジティブな反応を引き起こし、アニメーションに対する満足感や好意的な感覚を増幅させる傾向が見られた。

以上の取り組みは、発達障害の特性を持つ子どもたちや感情の表現や認識に困難を感じる人々に対する支援の提案として貢献する。

(指導教員 金 宣経)