

早稲田大学 人間科学学術院 人間科学会 諸費用補助成果報告書 (Web 公開用)

|  |   |
|--|---|
| 申請者 (ふりがな)   | 中村 勇理 ( なかむら ゆうり )                          |
| 所属・資格 (※学生は課程・学年を記載。卒業生・修了生は卒業・修了年月も記載)  | 人間科学研究科 修士課程 2年                             |
| 発表年月<br>または事業開催年月  | 2026年 2月                                    |
| 発表学会・大会<br>または事業名・開催場所   | HAI シンポジウム 2026                             |
| 発表者 (※学会発表の場合のみ記載、共同発表者の氏名も記載すること)   | 中村勇理、菊池浩史、菊池英明                              |
| 発表題目 (※学会発表の場合のみ記載)  | VRセルフカウンセリングにおけるアバターへの身体化感覚が利用者の認知と行動に与える影響 |
| 発表の概要と成果 (抄録を公開している URL がある場合、「概要・成果」を記載した上で、URL を末尾に記してください。また、抄録 PDF は別途ご提出ください。なお、抄録 PDF は Web 上には公開されません。)   |   |
| <p>&lt;概要・成果&gt;</p> <p>本研究は、VR空間で自身の悩みについて自己対話を行う際に、相談相手役のアバターの違いが利用者の認知や行動に与える影響を検討することを目的とした。相談相手役のアバターとして、自分自身・フロイト・友人の3種類を比較した。実験の結果、相談相手役のアバターによらず、悩みの開示や自分に対する受容感が促進され、問題に対する感情との距離を適切に取れるようになることで、悩みが改善されることが示唆された。さらに、アバターに対する身体化感覚が高い場合、相談相手役のアバターに友人や自分自身を用いることで、自分に対する受容感が高まりやすい可能性が示された。</p> <p>&lt;抄録 URL&gt;</p> <p><a href="https://hai-conference.net/symp2026/proceedings/html/paper/paper-P1-11.html">https://hai-conference.net/symp2026/proceedings/html/paper/paper-P1-11.html</a></p> |   |

※無断転載禁止