

# 仮想空間における自己呈示とパーソナリティの変容

佐藤まさ美

(有馬 淑子ゼミ)

社会で受け入れられやすい人間とはどんな人間なのだろうか？他者の意見に流されやすく従順な性格の人物は集団において好まれやすい存在になるが、他者にとって都合のよい存在であると認識され、本人にとって不都合な状態を作り得る。それとは対照的に、他者に流されず自分の意見を持っている人物は意見を求められた際に自分の明確な意見を答えることができる。しかし、その性格の人物は集団において突出しやすく時として疎まれやすい存在と認識される。おそらく我々はそれぞれの状況において集団から受け入れられやすい自己を呈示しようとしているだろう。それはどの程度まで変化しうるものなのだろうか。

本研究では、現実空間と仮想空間の間で自己イメージになんらかの変化や関連性があるのではないかと仮定し、特に公的自己意識と私的自己意識の関連の上で、事例研究により検討を行った結果を報告する。まず、自己に関連する諸理論から検討する。

自己に関する諸理論 自己概念について梶田 (1988) は、今ここでの気づきやイメージが自己意識であるとし、それに対して自己概念はその人の自己意識を暗黙のうちに支えているものとする基本的な概念構造としている。すなわち、自己概念とは、今ここで必ずしもその全体が意識されているわけではない、外在的な観点に立った一つの仮説構成体である。その仮説構成体は本人による自己呈示によって具体的に表現されることになる。

自己呈示とは安藤 (1994) によると、さまざまな自己の側面のうち、特定の側面を選んで「見せ」、他の部分を「見せない」ということを行なうことである。自己呈示をうまく行なうことによって目標を達成できる可能性が高いとき、あるいは、自己イメージと他者から見られる自分の間にギャップが生じたとき、特定の方向に自分を見せようと

する気持ちが強くなるとされている。しかし、自己呈示は常に思い通りにうまくいくわけではなく、さまざまな社会的スキルが必要となる。そのひとつとして、自己を他者の視点から眺める客観性が必要となる。その能力は一般的に自己意識尺度により測定されている。

自己意識尺度 自己意識は因子分析的研究により公的自己意識と指摘自己意識に分けられ測定されている。公的自己意識得点は自分の容姿や立ち振る舞い方などを他人から見られている自分の外的側面を意識しやすい傾向、私的自己意識得点は自分の感情や考え・態度などで他者は直接知ることができない側面に注意を向けやすい傾向を測定するものである (Buss, 1980)。

Fenigsteinら (1975) に基づき、菅原 (1984) は自己意識尺度日本版を開発している。鍋田・菅原 (1988) は公的自己意識の高さと個人の自己イメージとの関連性を検討した結果、「公的自己意識が高く私的自己意識の低い人」と「私的自己意識が高く公的自己意識の低い人」では自己イメージが異なっていることを示している。「公的自己意識が高く私的自己意識の低い人」は、意志が弱く流されて生きるなど状況に応じて自己をコントロールできるタイプと自分を認知するのに対して、「私的自己意識が高く公的自己意識の低い人」は、自分に厳しく我が道を行くなど自分の信念や価値観を明確にもち、それに従って生きようとするタイプであると自分を認知する傾向が見られた。

本研究で扱う自己呈示との関連で見ると、公的自己意識の高い人物は自己抑制ができ、状況に応じた自己呈示をしやすくと考えられる。公的自己意識が高く私的自己意識の低い人物は自分の服装など外見に対して他者からの目を気にして変化させるが、私的自己意識が高く公的自己意識の低い人物は外見などに他者からの目は気にせず変化さ

せないことが予測される。

CMCと自己意識 私的自己意識については、CMC (Computer-mediated communication: コンピュータ上のコミュニケーション) との関連が指摘されている。

マサーソンとザナ (1988) はCMCと自己意識の関連を検討した結果、CMCは利用者の私的自己意識を高め公的自己意識を低めることを示している。この研究を詳しく見ていこう。被験者は異なる状況におけるパーソナリティと社会的知覚やコミュニケーションスタイルとの関係を研究するための実験であると告げられ、2つの討論に参加した。CMC群はコンピュータネットワークを用いたチャットで、対照群は対面で、コミュニケーションを行った。自己意識の高低は、実験の2週間前、フェニングスタインらの自己意識尺度で、特性的な自己意識状態が測定された。実験後の一時的な自己意識状態は、プレントイス・ダンとロジャーズの指標で測定されている。さらに、討議相手や相互作用に対する評価を社会的文脈の評定として測定された。実験の結果、CMC群は対面群に比べ、一時的な私的自己意識が高く、公的自己意識は低い傾向が認められた。社会的文脈の評定については、CMC群と対面群とのあいだで有意な差は認められていないものの、CMC群では、一時的公的自己意識と社会的文脈の評定との間に正の相関が見出されている。他方、対面群では社会的文脈の評定と公的自己意識の高低とは関連していない。

この結果からは、コンピュータコミュニケーション上では私的自己意識と公的自己意識が変化することが示されている。

仮想現実空間における自己 本研究では、自己呈示と自己意識の関連を検討するために、セカンドライフと呼ばれる仮想現実空間を利用した。セカンドライフとは、米国のリンデンラボ社が運営するネット上の3D仮想空間である。日本語版は2007年に公開された。大きな特徴は、創作物の著作権が認められていることや、セカンドライフ内での仮想通貨を現実通貨に換金できることである。そのため、インターネットコミュニティにおいて

身体・髪型・服・アクセサリーなどがユーザーによって開発されている。セカンドライフ内でユーザーはアバターとよばれる、いわば仮想空間における化身を使用する。セカンドライフの世界では登録時に12種類の中からアバターを選択するが、ゲームを進めていく中で自由に服装や髪型、体型などを変化させ、人間だけでなく、動物やロボットなどもある多種多様なアバターに変身する。セカンドライフをこの研究に用いる意義は、自己の外見の変容という、重要であるがこれまで研究が困難であった自己呈示について検討できることである。

本研究では、公的・私的自己意識特性が、外見としての自己イメージ認知と自己呈示にどのように関連するのかについて検討するために、二つの事例研究を行った。鍋田・菅原 (1984) の自意識尺度日本版を使用し、公的自己意識と私的自己意識のどちらが高いかを判断し、公的・私的自己意識と自己イメージとの関連性を検討する。

第1研究では、セカンドライフ使用経験が1年以上の大学生を対象として、アバター画像の分類を行ってもらい、容姿がどのように認知され、その認知軸の中で自己をどこに位置づけようとするかを調べた。第2研究ではセカンドライフを使用し始めたばかりの大学生を対象として、どのようなアバターを選択するか、またアバターをどのように変容させようとするかを調べた。これら二つの研究から、自己イメージはどのようにウェブ上の仮想空間に反映されるのか、そこに公的・私的自己意識はどのように関わるのかを検討する。また、自己評価の高低もアバターの外見に影響すると予想して検討した。最後に総合考察において、公的自己意識と私的自己意識のどちらが強い方が社会では適応的であるのかを検討する。

## 第1研究

目的 第1研究では、公的・私的自己意識の高さと、自己イメージ認知の関連、及び、ネット上での自己イメージと現実世界での自己イメージの差を検討した。目的は、アバター画像の付置からどのように容姿が認知されているのかを探索し、それらが公的・私的自己意識や自己イメージとどのように関連しているのかを検討することである。

公的・私的自己意識を測定した後に、多くのアバター画像を似ている物を近くに配置する方法で分類するように求めた。この作業をここではアバターコラージュと呼ぶ物とする。作業終了後、コラージュに用いた画像の中から自己イメージに近い画像や外見の好みなどをインタビューによる聞き取りを行った。

方法 被験者：女性4名 男性3名 平均年齢26.0歳 A～Dさんまでが女性であり、E～Gさんは男性である。

手続き：1名ずつ実験者が被験者の横に付いた状態で調査を行った。被験者には自意識尺度についての質問紙を実施した。その後、アバターコラージュを制作してもらった。アバターコラージュに使用した画像は、セカンドライフHP上のマーケットプレイスにおいて商品として売り出されているアバターの画像から典型的と考えられた62枚の画像である。画像は売り出されている比率に応じて、女性を多く、少数の男性と性別不明の画像が選択された。アバターコラージュに使用したソフトは2次元に画像をドラッグドロップで自由に配置するソフトウェアである。実験者は被験者のアバターコラージュが終わってから口答で質問を行った。男性に対する質問は3問、女性に対しては4問であった。

調査項目：

資料に示した公的・私的自己意識項目それぞれ10項目に対して、「7、非常にあてはまる」から「1、まったくあてはまらない」の7件法で回答してもらった。回答の数値を得点とみなし各尺度について項目ごとに合計点を出した。

この尺度に対する菅原(1984)による大学生の男女(男性272名・女性162名)を対象とした調査の結果、尺度得点の平均値は男性の場合には公的自己意識が52.8(SD=9.9)点、私的自己意識は50.0(SD=9.0)点であった。女性の場合には公的自己意識は56.4点(SD=8.3)、私的自己意識は54.0点(SD=7.7)であった。この平均点±標準偏差で3分割して公的・私的自己意識のHigh/Middle/Lowの判定を行った。それぞれ、H/M/Lと略記する。

アバターコラージュを行った後のインタビュー

に対する回答は、質問Aには赤色、質問Bでは青色、質問Cでは緑色、女性だけの質問には黒色で該当する画像を丸で囲ってもらった。また、アバターコラージュに使用した画像は女性のものが多かったが異性になったつもりで答える等の規定は特に設けなかった。

質問A：自分になるのならばどのアバターがいいですか？ (仮想自己)

質問B：現実世界で付き合うならどのアバターがいいですか？ (現実交際相手)

質問C：ネットで付き合うならどのアバターがいいですか？ (仮想交際相手)

質問D(女性のみの質問)：自分に似ていると感じるアバターはどれですか？ (現実自己)

ウィンドウの大きさを139.7×172.51に固定して測定されたアバター画像間の距離を、心理的距離の指標とした。女性の被験者は質問Aから質問Dまでの距離、男性には質問Bから質問Cまでの距離を測った。前者の指標を仮想自己と現実自己の差(略記：AD差)、後者の指標を仮想交際相手と現実交際相手の差(略記：BC差)と呼ぶものとする。

結果 以下に各実験参加者のアバターコラージュとインタビューの結果を示す。アバターコラージュ画像上のA・B・Cの印はそれぞれのインタビューで選択された画像である。

Aさん(女性)

Aさんの公的自己意識は44点(L)、私的自己意識は46点(L)であった。両得点の間に差はあまりない。アバターコラージュでは5つのカテゴリーに分類しており、人間らしいものとアニメ系のもを横軸に、セクシュアルなものとなチュラルなものを縦軸に設定した二次元軸であった。そして質問Aではアニメらしいアバターを選択しており、ネットで変身するならアニメ系になってみたいという理由だった。質問Bでは人間らしくナチュラルなものを選択し、理由は男の子ならこういうのが好きなのではないかというものであった。質問Cではアニメっぽいのが、やや人間的なものを選択しておりSFっぽいからという理由であった。また、自分に一番似ているというものには中間よりややナチュラル気味なものを選択しており、服

装が自分に似ているという理由であった。現実自己と仮想自己の差の距離は7cmであった。

Bさん（女性）



図1 Aさんのアバターコラージュ

Bさんの公的自己意識は55点（M）、私的自己意識は54点（M）であった。両得点の間に差はあまりない。アバターコラージュでは8つのカテゴリーに分類しており、次元軸は無かった。質問Aでは動物のアバターを選択しており、理由はかわいいからというのと人間は同じように見えるということであった。質問Bではカテゴリーの中で少し違うと感じ、海外の女優に似ているというものを選択していた。質問Cでは動物のアバターを選択しており、自分になりたいアバターが動物なのでその対になると考えたら動物になったと答えていた。そして自分に一番似ているというものにはシンプルなアバターのカテゴリーから選択しており、髪型が似ているという理由であった。現実自己と仮想自己の差の距離は8.2cmであった。



図2 Bさんのアバターコラージュ

Cさん（女性）

Cさんの公的自己意識は59点（M）、私的自己意識は44点（L）であった。公的自己意識に対して私的自己意識が低めである。アバターコラージュでは5つのカテゴリーに分類しており、人間のようで、綺麗なものとそうでないものとアニメのようで、綺麗なものとそうでないものの二次元軸とその他の人間では無いかわいい生き物という分類であった。質問Aでは人間ではないカテゴリーから選択しており、可愛くて一番自分の好みに当てはまったという理由であった。質問Bでは人間のようで綺麗というカテゴリーから選択しており、他に比べてナチュラルでより人間らしいからという理由であった。質問Cではアニメのようで綺麗なカテゴリーから選択しており、質問Bとそんなに違いは無く選び、現実離れている方を質問Cでは選んだという理由であった。また、自分に一番近いものはアニメのようで綺麗ではないというカテゴリーから選択しており、理由は服の系統が似ているというものであった。現実自己と仮想自己の差の距離は15.3cmであった。

Dさん（女性）



図3 Cさんのアバターコラージュ

Dさんの公的自己意識は52点（M）、私的自己意識は47点（Lに近いM）であった。公的自己意識に比べて、私的自己意識が低めの傾向にある。アバターコラージュでは4つのカテゴリーに分類しており、印象の悪そうなものからセクシュアルなものという横軸と、人間らしいものとそうでないものという縦軸の二次元軸であった。質問Aでは人間らしくセクシュアルなカテゴリーから選択

しており、カッコいいからという理由であった。質問Bでは人間らしくなく、悪そうなものとの中間あたりのアバターを選択しており理由は男性のアバターはこれぐらいしか見つからなかったからであった。しかし、自分を異性だと考えた場合でもこのアバターを選択すると答えた。質問Cでは人間らしく悪そうにみえるカテゴリーから選択しており、大人っぽいからという理由であった。また、自分に一番近いものという質問には人間らしくセクシュアルなカテゴリーから選択しており、髪型が似ているからという理由であった。現実自己と仮想自己の差の距離は4cmであった。



図4 Dさんのアバターコラージュ

Eさん (男性)

Eさんの公的自己意識は34点 (L)、私的自己意識は44点 (M)であった。公的自己意識が私的自己意識に比べて低めである。アバターコラージュでは4つのカテゴリーに分類しており、第一印象で良・悪を決めた横軸と明・暗のイメージで分けた縦軸の二次元軸であった。質問Aでは良・明カテゴリーから選択しており、人間っぽく現実的だからといった理由であった。質問Bでも良・明カテゴリーから選択しているが質問Aで選択したものよりも明るいと感じたものを選択しており、特に周りの目を意識していないので好みで選択したと答えていた。質問Cでも良・明カテゴリーから選択しており、自分の好きなゲームのキャラクターに似ているという理由であった。また、質問Cでは周囲の目は意識していないと答えており、選択したアバターが現実に行き合うかもしれないと答えている。現実交際相手と仮想交際相手の

差の距離は2.5cmであった。



図5 Eさんのアバターコラージュ

Fさん (男性)

Fさんの公的自己意識は25点 (L)、私的自己意識は31点 (L)であった。どちらも低い、公的自己意識の方が私的自己意識よりさらに低い傾向にある。アバターコラージュでは3つのカテゴリーに分類しており、「人ではない」「少し人にみえる」「人にみえる」という次元軸であった。質問Aでは少し人にみえるというカテゴリーから選択していた。質問Bでは人にみえるから選択しており、質問Cでは人ではないというカテゴリーから選択していた。現実交際相手と仮想交際相手の差の距離は13.7cmであった。



図6 Fさんのアバターコラージュ

Gさん (男性)

Gさんの公的自己意識は52点 (M)、私的自己意識は66点 (H)であった。公的自己意識に比べて私的自己意識が高めである。アバターコラージュでは見た目 (質感) が似ているという理由で、カ

テグリーを14つに分類しており次元軸は無かった。質問Aでは人間が機械と合体している様に見える」と分類したカテゴリーから選択しており、強くなりたいたいという気持ちの理由とディテールが好みであるという理由からであった。質問Bでは雑誌のモデルの様に見える」と分類したカテゴリーから選択しており、おとなしそうという理由であった。質問Cではゴシック的に見える」と分類したグループから選択しており、理由はネット上であるからキャラクターが濃く特徴的な程わかりやすいからというものであった。また、質問Bと質問Cを選んだ差にはGさん自体はそれほど差をつけた印象はなくBとCは似ている印象があると回答し、差がついているのは自分のストレスが多いか少ないか等の精神的理由が影響していると答えた。仮想交際相手と現実交際相手の差の距離は6.3cmであった。



図7 Gさんのアバターコラージュ

考察 女性被験者の仮想自己と現実自己の距離(AD差)、男性被験者の仮想交際相手と現実交際相手の距離(BC差)と、公的・私的自己意識高低の関係を検討したところ、Fさん以外は、距離の短い被験者は私的自己意識が高く、距離の長い人物は公的自己意識が高い傾向にある。全体的に、私的自己意識が高いほど、非現実的な選択が行われやすいようであった。女性被験者に対するBC差についても、同じ傾向が見られた。例えば、Cさんが質問Bと質問Cで選択した画像は距離的に近いものの、現実離れしている方を質問Cでは選んでいる。Dさんは現実世界で付き合うなら男性の外見の画像を選択していたが質問Cのネット上

で付き合うなら、という質問には女性のアバターの画像を選択していた。公的自己意識の方が高い場合であっても私的自己意識との差が少ない人の方が、差が多い人に比べてより非現実的なものを選択しており、ネット上で自分の好みや希望を強く反映しているようにみられた。

以上の結果より、公的自己意識が高く私的自己意識が低いほど、ネットと現実世界を分離して認知する傾向が示された。この結果から、公的・私的自己意識の違いにより仮想現実上の自己呈示に違いがあるのではないかと考えられる。そこで、次にそれぞれのタイプは仮想現実上でどのように自己を表現するか、それは自己評価とどのように関連するのかについて検討する。

## 第2研究

目的 第1研究では、公的自己意識と私的自己意識によってネット上と現実世界を区別する意識が異なることが示唆された。また、先行研究より、ネット上での自己呈示には私的自己意識の変容が見られることが示されている。しかし第1研究ではアバター画像を選ぶ作業を行うにとどまっておらず、実際にアバターを仮想空間内で自己として操作する作業は行っていない。第2研究では、セカンドライフ内で自分の分身となるアバターを操作しながら、自由に自己表現が出来るようにした。公的自己意識と私的自己意識の高低でアバターの選択にどのような影響があるのか、またアバターを作ることで現実世界もしくはウェブ上での自己認識に変化は起こるのかを検討する。

方法 被験者 女性4名 男性10名が第2に参加した。平均年齢は19才。いずれもセカンドライフ総ログイン時間10時間未満程度の初心者であった。

手続き 大学の教室における集団調査として実施した。パソコンは被験者同士で顔を合わせないように並べられていた。被験者には第1研究で使用したものと同様の自意識尺度についての質問紙と、事前質問紙を実施した。その後、質問紙が終わった被験者からセカンドライフにログインして貰い、一定の空間に集まりアバター変更前の事前チャットを行った。その際に実験者は被験者のアバターを写真に撮った。そして、被験者達を着替

えの場所に分散させ自由にアバター変更を行うように指示した。被験者I～ に対しては、主に顔と服装の変更を指示した。被験者X～XIVに対しては、アバタータイプから変更するように指示した。アバター変更には30分の時間制限を設けてそれ以上は途中でもやめさせた。その後、チャットを行ってもらい、事後質問紙を実施した。アバター変更とは、セカンドライフ内での顔、髪型、体型、服装などを自由に変更することである。

#### 質問項目

自意識尺度は第1研究で使用したのと同じ鍋田・菅原（1988）の自意識尺度の質問紙を使用した。

#### アバター変更前の事前質問紙

質問1：今のアバターにどれくらい満足していますか（5段階評定）

質問2：アバターは自分にどれくらい似ていますか（5段階評定）

質問3：自分の顔は何点だと思いますか（100点満点で回答）

質問4：理想は何点ですか（100点満点で回答）

質問5：アバターをデフォルトから変更させましたか。

#### アバター変更後の事後質問紙

質問6：変更後のアバターにどれくらい満足していますか（5段階評定）

質問7：変更後のアバターは自分にどの程度似ていますか（5段階評定）

質問8：アバターのどの部分を変更しましたか。

結果 全体として、時間制限内に作業を終えられた被験者が少なかったため、事後質問紙にすべて回答できたものは男性3名、女性2名の5名であった。まず、被験者全員の公的・私的自意識と選択されたアバターの種類を報告し、その後、事後質問紙データが揃っている5名について、個別に詳しく検討する。被験者名をローマ数字で～XVと命名する。

被験者名（性別） 公的 / 私的 変更前アバター  
変更後アバター

（女性） 49 / 47 女性 女性

（女性） 56 / 44 女性 女性

（男性） 36 / 56 黒人男性 黒人男性

（男性） 60 / 60 男性 男性

V（男性） 52 / 60 黒人男性 黒人男性

VI（男性） 44 / 40 女性 女性

VII（男性） 44 / 40 男性 男性

VIII（男性） 60 / 56 男性 男性

（男性） 32 / 31 男性 男性

（男性） 44 / 40 男性 男性

XI（女性） 49 / 55 女性 ドラゴン

XII（女性） 34 / 28 女性 男性

XIII（男性） 47 / 44 男性 女性

さん（女性）

さんの公的自意識は49点（M）、私的自意識は47点（M）であった。両者の得点はほぼ同程度であった。

事前質問紙では、変更前のアバターに対する満足度は4で満足度は高かった。質問2に対しては、1：自分には全く似ていないという回答であった。自分の顔に点数をつける質問には50点、理想の点数は80点であった。デフォルトからどこを変えたかという質問には全て変更したという回答であった。変更後のアバターへの満足度は3を選択しており、アバター変更前より満足度が下がっていた。質問7に対しては、変更後のアバターも変更前と変わらず1の回答であった。変更前のアバターに比べてどの部分を変更したかという質問には全てという質問であったが、アバターの写真の比較ではあまり変わっているようにはみられなかった。



図8 さんのアバター変更前



図9 さんのアバター変更後

さん（女性）

さんの公的自己意識は56点（M）、私的自己意識は44点（L）であった。公的自己意識に比べて私的自己意識は低めである。

事前質問紙では、変更前のアバターに対しての満足度は3、アバターが自分にどの程度似ているかという質問2には3を選択していた。現実の顔に点数をつける質問には30点と回答しており、理想は60点であった。デフォルトからどこを変えたかという質問には全て変更したと回答していた。変更後のアバターの満足度は3で変更前と変わらなかった。変更後のアバターが自分に似ているかという質問には2を選択しており、変更前のアバターより自分に似ていないという回答であった。変更前のアバターに比べてどの部分を変更したかという質問には髪と顔を変更したという回答であった。



図10 さんのアバター変更前 図11 さんのアバター変更後

さん（男性）

さんの公的自己意識は36点（L）、私的自己意識は56点（M）であった。公的自己意識が私的自己意識に比べて低めである。

事前質問紙では、変更前のアバターに対しての満足度は3、質問2には1を選択しており、自分には似ていないという回答であった。現実の顔に点数をつける質問には0点をつけており、理想の顔は50点と回答していた。デフォルトからどこを変えたかという質問には全て変更したと回答して

いた。変更後のアバターに対しての満足度は4を選択しており、変更前に比べて満足度は上がっていた。変更後のアバターが自分にどの程度似ているかという質問には1を選択しており変更前と同じであった。変更前のアバターに比べてどの部分を変更したかという質問には顔全体という回答であった。



図12 さんのアバター変更前 図13 さんのアバター変更後

さん（男性）

さんの公的自己意識は60点（M）、私的自己意識も60点（H）であった。後者はHであるが両者の点に差はない。

事前質問紙では、アバターに対しての満足度は4、アバターが自分に似ているかという質問には2を選択しており、似ていないという回答であった。自分の顔に点数をつける質問には20点をつけており、理想の顔は50点であった。デフォルトからどの部分を変更したかという質問には全て変更したと回答していた。変更後のアバターに対する満足度は3を選択しており、変更前よりも満足度が下がっていた。自分にどの程度似ているかという質問には2を選択しており、変更前と同様であった。変更前に比べてアバターのどの部分を変更したかという質問には顔を変更したと回答していた。

さん（男性）

さんの公的自己意識は52点（M）、私的自己意識は60点（H）であった。公的自己意識に比べ





図14 さんのアバター変更前 図15 さんのアバター変更後



図16 さんのアバター変更前 図17 さんのアバター変更後

て私的自己意識が高めである。

事前質問紙では、アバターに対しての満足度は5を選択しており、満足しているという回答であった。また、アバターはどの程度自分に似ているかという質問には5を選択しており、アバターは自分に似ていると回答していた。質問3には23点をつけており、理想は100点と回答していた。デフォルトからどこを変えたかという質問には体を変えたと答えた。変更後のアバターに対する満足度は4を選択しており、変更前よりも少し満足度が下がっていた。変更後のアバターがどの程度自分に似ているかという質問にも4を選択しており、変更前に比べて自分に似ていないという回答であった。変更前に比べてアバターのどの部分を変更したかという質問には顔と体を変更したと答えていた。

#### 考察

全体的に、アバターの変更作業によってアバターへの満足感や自己に似ている程度の認知は下がる傾向にあった。これは十分にアバターを作り込む時間がなかったためかもしれない。アバター選択・変更内容としては、もともと現実自己に近いアバターを選択していた被験者は細かい変更作業を行っており、欧米人的顔立ちを日本人に近づけようとした努力が伺われる。一方で、現実自己とはかけ離れたアバターを選択していた被験者（・）

は現実自己からさらに離れるような髪型・服装を選んでいる。

自分の顔の点数と理想の顔の点数との差を点数化した結果、一番差が大きかったのがさんで、その次がさん、そしてさんとさんとさんは同じであった。公的・私的自己意識と自己評価の間に関連性は見られなかった。

アバターに対する満足度と自分に似ているかという質問の回答も自己評価に関連していない。例えば、さんとさんはアバターに対する満足度は変更前より変更後の方が低いにも関わらず自分に似ているかという質問に対する回答に変化はなかった。さんはアバターに対する満足度は変わらなかったが、自分に似ているかという質問には変更前より変更後の方が似ていないという回答であった。

しかし、さんとさんはアバターの外見がアバター変更前から男子大学生とは思えないような逞しい体系のものを選択しているなど、アバターの変更前から現実の自分からはかけ離れたアバターを選択している。このさんもさんは私的自己意識が平均点より高い。一方、私的自己意識が低いさんさんは比較的体系などは日本人の大学生らしいものを選択した。よって、公的自己意識と私的自己意識はアバター選択の際に影響を与えていた可能性があるだろう。

## 総合考察

今回の実験結果では、公的自己意識が強い人と私的自己意識の強い人では現実世界とネット上での自身に対する考え方が異なっているように感じられた。本研究は少数例による事例研究であり、一般化できるものではない。しかし、少数例から得られた手がかりを元に、自己概念の何がどのように変化しうるのかについて、いくつかの側面に分けて検討してみよう。

**自己評価と変身願望** 第2研究では、現実の自己に似たアバターを選びさらに似せようとする人がいるのに対して、現実の自己からかけ離れたアバターを選び、さらに現実離れした方向に変容させる人もいた。この後者の傾向を、変身願望と呼んでみることにしよう。

アバターは仮想空間での自分の分身であり、ネット上でしかその人を知らない人にはアバターがその人物そのものになる。さらにネット上での匿名性から、仮想空間ではアバターによって、変身願望を満たしやすい空間となる。本研究で見られた「変身」がしばしば現実では達成しようのないアバターであったことは、変身願望が個人においてどのような位置にあるかを知ることができる。研究2からは、どちらかといえば、私的自己意識が公的自己意識よりも高く、自己評価が低い傾向にある人に変身願望が見られるようであった。しかし、いずれも、自分の外見への完全な否定ではないことも想像される。あり得ない自己への変身は、自分らしさをデフォルメし表現する一つの自己呈示の手段とも考えられるだろう。

CMC利用者のネット上と現実での自己概念が異なってくる理由は、匿名性がネット上の自己表現に影響を与えているからだろう。仮想空間において、自己概念はアバターによって表現されているのではないだろうか。私的自己意識や自己評価は、ネット上で自己呈示する際に、現実世界の自己のどの側面をどの程度似せるかに影響すると考えられる。

**公的・私的自己意識と社会適応性** 今回の実験結果では、公的自己意識が強い人と私的自己意識の

強い人では現実世界とネット上での自身に対する考え方が異なっているように見受けられた。結果をまとめると、公的自己意識の高い人物はネットと現実世界を区別しやすい。一方で、私的自己意識の高い人物はネット上での自己を現実の自己とは大幅に異なった形に表現しやすいようである。なぜだろうか。

私的自己意識の高い人はネットと現実を区別しにくいようである。ひとつの解釈として、私的自己意識の高い人は現実自己と理想自己の差が大きいまま分裂して保たれているのかもしれない。一般的に「オタク」と呼ばれる人物がコスチュームプレイを行うのもこのような理想の自己を現実世界で反映させようとするからなのだろうか。

一方で、公的自己意識の高い人物の場合、ネット上では見せていた自分の内面を、現実世界では見えない自分にすることで自己概念を一定に保っているのかもしれない。私的自己意識の高い人物はネット上では理想の自己に近づけるため突拍子もないアバターに変化させやすいが、公的自己意識の高い人物は他者の規範を内面化するため、理想自己が「常識的」な範囲内に収まるのではないかと考えられる。このような観点からは、公的自己意識の高い人の自己概念は私的自己意識の高い人よりも自由度が低いともいえるだろう。

どちらが社会において適応的なのだろうか。社会生活において周囲から逸脱しないということは社会を生きやすいということである。なぜなら逸脱した人物は周囲から尊敬される可能性もあるが、排除される可能性もあるからだ。排除されることは適応的であるとは考えにくい。よって、周囲で逸脱しないような規範を自己概念においている公的自己意識の高い人物の方が社会において適応的といえるかもしれない。

**自己呈示と自分らしさ** 私たちは、ネット上と現実世界で自己をどのように変容させるのか。これが最初の問いかけであった。本研究の結果、人はそれぞれの場面でもっとも理想的な自己を表現しようとしており、特にネットでは現実と理想の差を縮めようとするように見受けられた。

私自身ネット上での自己呈示から体験したことがある。私がセカンドライフを利用した際、最初

にデフォルトから変更させたのは人間ではなく、パンダのアバターであった。パンダのアバターの時は他のユーザーに話しかけられても会話をしないだとか、他のユーザーと接点を持つと考えることはなかったように思う。この時パンダのアバターを利用することで現実の自分の内面の幼くてマイペースな自己を呈示していたように思う。その後パンダから変更したのは女性のアバターであった。この女性のアバターにしてからは他のユーザーと話をしたり、様々な場所に行ったりとパンダの時に比べて行動的になったのである。女性のアバターに変更することで幼さやマイペースだけではない自己を呈示していたのではないかと感じた。現実世界では、化粧をすることで自己呈示の変化が感じられる。私は学校やアルバイトに行くとき等、知っている人物と接触する時には化粧をする。だが、地元の駅前や近くのコンビニへ行くぐらいなら化粧をしようとは思わない。これは知っている人には理想的な自分を認知して欲しいと考えるからだろう。この自分なら他者に認知してほしいような外見になると行動力が高くなる。

社会的通念として、ネット上ではパーソナリティが変化するようなイメージがある。しかし、ネット上と現実世界で自己が変化するというような単純なものではないのだろう。ネットで自己概念が異なるとすれば、自己を呈示する自由度が高いため、現実で変化するよりも極端に変化する幅が生まれるのだと考えられる。私たちは、それぞれの状況において、このような自己を他者から認知して欲しいと願い、服装やアバターなどで外見を作る。そして、その外見に応じた社会的行動を呈示しやすくなることで、それぞれの状況に応じた自己概念を形作っていくのだろう。

#### 引用・参考文献

- 安藤清志 1994 見せる自分/見せない自分 自己呈示の社会心理学 サイエンス社  
 大坊郁夫 1997 魅力の心理学 ポーラ文化研究所  
 大坊郁夫 2001 化粧行動の社会心理学 北大路書房  
 神山進 1999 被服行動の社会心理学 北大路書房

- 梶田叡一 1988 自己意識の心理学 東京大学出版会  
 スタジオオセロ編 2007 やさしいセカンドライフ入門 STUDIO CELLO  
 山本真理子編 2001 心理測定尺度 人間の内面を探る 自己・個人内過程 サイエンス社  
 斎藤勇, 川名好裕編; 山際勇一郎著 1999 社会心理学の適応と展開 誠信書房

#### 資料

##### 【公的自己意識】

- 1, 自分が他人にどう思われているのか気になる
- 2, 世間体など気にならない (逆転項目)
- 3, 人に会う時, どんなふうにふるまえば良いのか気になる
- 4, 自分の発言を他人がどう受け取ったか気になる
- 5, 人にみられていると, ついかっこうをつけてしまう
- 6, 自分の容姿を気にする方だ
- 7, じぶんについてのうわさに関心がある
- 8, 人前で何かするとき, 自分のしぐさや姿が気になる
- 9, 他人からの評価を考えながら行動する
- 10, 初対面の人に, 自分の印象を悪くしないように気づかう
- 11, 人の目に映る自分の姿に心を配る

##### 【私的自己意識】

- 1, 自分がどんな人間か自覚しようと努めている
- 2, その時々 of 気持ちの動きを自分自身でつかんでいたい
- 3, 自分自身の内面のことには, あんまり関心がない (逆転項目)
- 4, 自分が本当は何をしたいのか考えながら行動する
- 5, ふと, 一歩離れた所から自分をながめてみることもある
- 6, 自分を反省してることが多い
- 7, 他人を見るように自分をながめてみることもある
- 8, しばしば, 自分の心を理解しようとする
- 9, つねに, 自分自身を見つめる目を忘れないよ

うにしている

- 10, 気分が変わると自分自身でそれを敏感に感じ取る方だ