

コロナ禍におけるオンライン環境の利用

ー心理学実験におけるパーソナルスペースの測定課題を中心にー

Use of Online Environment in Corona Disasters: Personal space measurement tasks in psychological experiments.

広島国際大学健康科学部心理学科 西村 太志

NISHIMURA Takashi

キーワード：オンライン環境、パーソナルスペースの測定課題、心理学実験

1 はじめに

新型コロナウイルス感染症(COVID-19)は、2020年1月中旬に日本国内で初の感染者が発見されて以降、全国にその感染が広がった。厚生労働省(2021a)によると、2021年11月29日時点で、国内での新型コロナウイルス感染症の感染者は累計1,722,589人、死亡者は18,351人である。ワクチン接種率は首相官邸のホームページの発表によると、2021年11月30日時点で197,101,669回に達し、全国民のうち2回の接種完了率は76.9%となっている(首相官邸, 2021)。しかしながら、第6波への備えのため、3回目のワクチン接種(ブースター接種)の準備も進められており、2021年12月1日より開始された。また、2021年11月29日には、新たな変異種(オミクロン株)の流入防止のために、全世界からの新規外国人の入国禁止措置が政府によってとられ、11月30日には海外からの渡航者に始めてオミクロン株の陽性反応者が日本国内で確認された。今後の状況は不透明だが、世界的な収束には時間がかかるだろう。

そのような中で、厚生労働省は「新しい生活様式」の導入を国民に求めている(厚生労働省, 2021b)。COVID-19の感染経路は飛沫感染と接触感染が主要な感染経路と考えられているため、人と人との間隔をできるだけ2m(最低1m)あけること、会話をする際には可能な限り真正面を避けること、3密(密集、密接、密着)の回避などが推奨されている。このように、日常生活の中での人と人との関わりにおいて、「距離」を取ることがこれまで以上に重視され、常に留意することが求められている。

コロナ禍は、大学での授業の形態も大きく変えた。2019年度以前は対面での講義や実習がほとんどであり、資料の提供などで一部LMSシステムを利用する程度であったが、2020年度以降は、オンデマンド授業やオンライン授業、また対面とオンライン・オンデマンドのハイブリッド形式が一定数を占めるようになった。特に、緊急事態宣言発令中は大学構内への入構も制限される事態になり、実験実習科目であっても非対面での実施を余儀なくされた。2021年度も対面形式に全て戻るという状況にはならず、2022年度も時間割編成の際にオンラインやオンデマンド、ハイブリッド形式の実施を想定

した編成を行う状況にある。

また、対面を回避する状況は、社会心理学にまつわる実習や研究の形式にも大きな影響を及ぼすことになった。先に述べたとおり、実験実習も非対面での運用を余儀なくされた。特に、社会心理学的な実験実習課題は、対面した状況での相互作用場面における行動を扱うことが多く、その運用については試行錯誤をすることとなった。また研究活動においても、対面で行うことが前提となっていた事柄について、非対面で実施可能な形態を模索することになった。

近年の ICT 環境の整備により、クラウドコンピューティングを使用した Web 会議サービスである Zoom (Zoom Video Communications, Inc.) やマイクロソフト社が提供するオフィススイートの Microsoft 365 内の Teams などを用いて、簡便に大規模なオンライン通話や配信も可能となった。このことも、コロナ禍における非対面での相互作用を可能とした。しかしながら、それぞれのソフトウェアの仕様や特性から、対面時と同じような行動や反応ができない場合もある。例えば Zoom や Teams では、接続している人の画像はタイル上に表示される(もしくはスピーカーモードで話者が強調される)ため、参加者同士の自由な相互作用は困難な場合が多い。そのため、より現実に近いオンラインコミュニケーションサイトが新たに開発され、サービス提供されるようになってきている。例として、oVice<<https://ovice.in/ja/>>は隣で話しているようなバーチャル空間の提供を謳っている。また、Gather<<https://www.gather.town/>>や Remo<<https://jp.remo.co/>>なども同様なサービスを提供している。これらはバーチャルな空間に参加し、各参加者が自由に動けることを可能としているサービスである。これらのサービスを活用することで、非対面の状況でも研究活動を行うことができる状況も整いつつある。

そこで、本稿では、2020 年以後のコロナ禍において、心理学実験における社会心理学的な課題に、オンラインの資源をどのように利用してきたかをまとめる。その上で、今後の活用の可能性を論ずる。まず、実験実習課題の運用におけるオンラインコミュニケーションサイトや様々なオンラインサービスの利用について述べ、実際に行った内容の概要を示す。その後、研究活動におけるオンラインコミュニケーションサイトの利用や活用の可能性について述べる。

2 実験実習の授業課題実施時のオンラインコミュニケーションサイトの利用について

2.1 心理学実験の位置づけ

実験実習科目の「心理学実験」は筆者の所属する広島国際大学健康科学部心理学科では 2 年次の必修科目である。心理専門職の国家資格である「公認心理師」受験資格の必須科目としても位置づけられており、日本心理学会が認定する「認定心理士」資格の取得においても必須である。また、国内で心理学を専門とする学科、専攻ではほぼ必修科目として設定されている科目である。そのため、コロナ禍において対面での実施が困難となったおり、心理学の研究者や授業担当者間ではその実施方法や対応について、公式・非公式問わず様々な情報交換がなされた。特に「心理学実験」では、複数の実験課題を受講生に実際に体験させ、その内容を科学的レポートにまとめることが求められている。そのため、単なる過去の実験の紹介や動画の視聴では不十分であり、何らかの心理学的データを収集し、

その結果を整理分析することが学生には求められる。コロナ禍でもその点は重視され、非対面状況でも何らかの心理学的測定を行い、実験で得られたデータの整理を含めることが必要とされた。

2.2 パーソナルスペースの測定課題の概略

このような状況の中、筆者は「心理学実験」科目内で、2020年度より「パーソナルスペースの測定課題」を実施することが2019年度中に担当者間の調整で決定していた。パーソナルスペースは、個人を取り巻く目に見えない、持ち運び可能な境界領域で、その中に他者が入ると不快感を生じさせる空間と定義されている (Sommer, 1969 穂山訳, 1972)。この定義に即して、心理学実験課題のテキストに埴田 (2018) が実施方法をまとめたものがある。このテキストに記された実施方法を基礎として、2020年度からパーソナルスペースの測定課題を対面で実施するための準備を進めていた。具体的には距離を測定するためのメジャーを購入し、立ち位置と方向をわかりやすくするために床面に敷く屋内用カーリングマットを調達した。しかしながら、コロナ禍によって2020年度前期に実施した心理学実験の授業はほぼ全て非対面で実施することとなり、実施方法の修正を余儀なくされた。

2.3 2020年度の実験課題実施内容の概要

2020年度はオンラインの受講環境に受講生が慣れていない可能性があったため、事前に動画を3種類用意し、受講生はそのいずれかにランダムに割りあてた形とした。また、資料はLMSシステムのコースパワーを用いて配布した。

実験には広島国際大学の2020年度心理学実験の受講生81人が参加した。実験は2020年6月15日から7月3日まで実施可能な形で呈示し、実験参加者の自宅や大学の教室等で各自のPCを用いて実施した。実験課題の説明として、実験の趣旨、実験を受けるのに必要な環境、注意事項について資料を用いて提示した。参加者はその資料をよみ、理解した上で実験に臨んだ。課題の説明では、自身がどの動画視聴に割り当てられているのかを、学生番号と課題番号で指示した。その後、割り当てられた調査票ファイル (Forms で作成) のURLを各自がクリックし、実験を開始した。調査票の中には、動画のURLがあり、それをクリックするように求められた。実験の進め方については、その都度調査票や動画上で指示をした。動画は、大学内実験室で撮影した。実験室には100cm間隔で長机が配置されており、机は奥行き50cmであった。実験室最前列の机の前に、三脚に取り付けた高さ約100cmの位置にビデオカメラをセットした。撮影は、最前列の机 (カメラから話者の位置は50cm)、三列目の机 (カメラから話者の位置は250cm)、五列目の机 (カメラから話者の位置は450cm) の位置で行った。この距離は、Hall (1966) が示す対人距離の「固体距離」「社会距離」「公衆距離」に相当するものとして設定した。話者はマスクを着用せず、カメラに向かって一人で話す形で収録を行った。話者はカメラに向かい、視聴している人に質問する形をとった。いずれの位置でも質問は同じであった。動画視聴後、オンライン調査票で、話者に対する印象を評定した。尺度は井上・小林 (1985) が示した対人認知の測定でよく用いられる特性形容詞対から7対を抜粋した。それぞれ11段階 (0~10) で回答を求めた。

その後、学生のデータを集計し、近距離 ($M = 6.39$)、中距離 ($M = 6.33$)、長距離 ($M = 6.02$) で

印象評価が異なるかを検討したが、評価の平均値について統計的に有意な差は認められなかった ($F(2, 78) = 0.64, p = .532$)。この結果を示し、受講生には距離条件の差異で印象が異なっていたかを検討し、その理由についての考察を各自が提出するレポートで求めた。また今回の測定方法の課題と、他の測定法との違いなどについても考察を求めた。

この課題は、擬似的にパーソナルスペースの差異を、カメラを回答者にみだてて話者との距離の違いによって操作し、印象評価に及ぼす影響を調べるものとして呈示した。しかしながら、異なる動画が心理的に異なる影響を及ぼすものとして呈示されてなかった可能性が考えられた。それは、動画を撮影したのが机と椅子しかない実験室であり、動画中に話者とカメラとの距離の手がかりとなる情報が乏しかったため、距離を意識することがほとんど無かったというコメントが、レポート中に多く見られたためである。また、参加者側がパーソナルスペースを調整するという手順はこの中では含まれておらず、厳密にはパーソナルスペースの測定課題とはなっていないという課題もあった。そこで、2021 年度の実施にむけて、非対面状況での実施の場合、パーソナルスペースを参加者が調整して測定する形をとれないか、検討することとした。

2. 4 2021 年度の実験課題実施内容の概要

2021 年度になると、テレワークの普及やオンライン環境の整備がすすみ、様々なオンラインサービスが提供されるようになった。COVID-19 の感染拡大を防止するために、大学や企業など多くの場面でオンラインの活用が求められ、直接対面することなく学習や課題、業務を行うことが引き続き求められた。このようなオンライン空間では、対面時のように相手との物理的距離を知覚する機会は乏しくなる。しかしながら、非対面であっても相互作用を行う場面であることから、相手との距離を画面上で擬似的に表現することで、相手との関わりを円滑にすすめることを促すツールも存在する。その一つに、oVice 株式会社が提供するオンライン空間のコミュニケーションツールである oVice<<https://ovice.in/ja/>>がある。oVice はブラウザ上で相互作用できるツールであり、ログインした参加者は丸いアバター（デフォルトではランダムに割り当てられた動物のイラスト）で表示される。このアバターは自身で自由に動かすことができ、基本的には他者のアバターに近づくことでその人物との相互作用が可能となる。現実社会でも他者に近づくことで相手の声は聞こえやすくなり、離れれば聞こえにくくなる。この状態を oVice はオンライン空間で再現したサービスである。

この自身のアバターを自由に動かせる機能を使うことで、擬似的にオンライン上でのパーソナルスペースの測定を行うこととした。実験課題としては、山口・山（2016）が用いた現実世界状況法（real world situation method）をオンライン空間にも適用し、パーソナルスペースの測定を行うこととした。山口・山（2016）の実験では、はじめに「コミュニケーションの課題である」と教示がなされ、実験参加者に対話相手との対話を義務づけた。そして、コミュニケーション課題を行うため、既存の配置の椅子を実験参加者にとっての適切な位置へと移動させて、椅子間の距離を測定した。この距離をパーソナルスペースの指標とした。そして、親密度の高い相手と低い相手を比較した場合、低い相手との相互作用において相手との距離が大きくなることが示された。そこで、山口・山（2016）が用いた現実世界状況法と同様に、二者がコミュニケーションを行う場面を設定し、オンライン上でコミュニ

ケーションを行う場合に、参加者が自身のアバターの位置をどのように設定するかが、相手との関係性によって異なるかどうかを検討した。実験参加者2名が相互作用を行う場面において、一方が事前に指定された位置に自身のアバターを置き、その後他方が、自身のアバターを複数の選択可能な位置に置き、テーマに関する相互作用を行うこととした。山口・山（2016）の結果を踏まえると、相手との親密度によってアバターの位置も異なると考えられる。そこで仮説を「親しい相手と相互作用する場合より、親しくない相手と相互作用する場合のほうが、相手とのオンライン相互作用の際のアバターの位置を遠く設定する」とした。これらの実験の目的や仮説は、実験終了後に受講学生には呈示した。

心理学実験の履修者は5グループに分けられているため、1回につき20名弱の学生が参加した。参加者は自宅や大学の教室等で、各自のPCを用いて参加した。最初授業用に設定しているマイクロソフト Teams に集合し、実験課題の説明を教員が行った。実験の趣旨、実験を受けるのに必要な環境、注意事項について資料を用いて提示した。参加者はその資料をよみ、理解した上で実験に臨んだ。特に、PCを使って行うことと、推奨されるブラウザを使うことを強調した。これは、学生にとって不慣れなシステムを使用するため、推奨される環境以外では oVice にログインできず、実験に参加できない可能性があるためであった。対面で対応できる実験課題とは異なり、一度接続状態が切れると、連絡をとることが困難になるため、この点は十分に説明をした。なお、Teams では個別のチャットもできるため、受講生とは接続の不具合があった場合には別の手段で連絡がとれるようにした。

実験について、「大学生におけるオンラインコミュニケーション環境の研究」をこれから行うと説明し、あるテーマについて2人で意見を交わす課題であると説明した。この説明も実験前に Microsoft Teams 上で行った。またこの説明後に、参加者全員カメラとマイクをオンとし、一人ずつ氏名と簡単な挨拶を全員の前で行わせた。これは、後の相互作用時にどのくらい既知の人物がいるかを参加者自身が把握するための手続きであった。1対1でコミュニケーションを行うペアの組み合わせと順番はこの際に呈示した。また、oVice 入室時の注意事項（名前をフルネームで入れて入室すること、マイクがオンになることを確認して入ること）も指示した。

その後、指示されたペアは oVice の本実験用の専用サイトへ各自入室した。入室後、使用方法についての説明を実験者から行った。特に、「自身のアバターを動かす際は、アバターをドラッグすることで移動できること」、「アバター指示があったときのみ移動すること」、「マイクは指示された際にオンにするがカメラは使わないこと」の3点を指示した。

その後、コミュニケーション課題を行うために、山口・山（2016）と同様に、話題となる動画の呈示を行った。動画は、実験実施より1年以内に公開され、YouTube 上に公開されている一般的にも知名度の高いアニメ映画の予告映像を90秒程度呈示した。視聴は oVice 内で行った。oVice には YouTube 動画を共有できる機能があり、それを使えば参加者の oVice に自動的に実験者が呈示した動画が再生された。なお、視聴時はマイクオフにするように指示した。

動画視聴後、コミュニケーション課題を行った。二人の参加者のうち、実験者から指示された一方がまず oVice の画面で指示された固定された場所にアバターを移動した。実験者は「まず、○○さんは画面の右側中央の赤い四角部分に自身のアバターを移動してください」と指示した。その場所にアバ

ターが移動されたことを確認した後に、他方の参加者に「次に、××さんは、青い四角がある場所のどこか一カ所に自分のアバターを移動してください」と指示した。移動完了後、「これから先ほどもいでいただいた動画を話題にして、自由に会話をしてください。時間は60秒（第1回のみ90秒）とします。なお、会話中マイクはオフにしないことと、アバターは動かさないでください」と指示し、コミュニケーション課題を行うように指示した。なお、oVice上では、背景画像を自由に設定することができる。そこで、位置をわかりやすく理解するために、背景画像に目安となる位置をいれた画像を作成し、設定した。なお、この背景画像は実験実施回によって変更した。その理由は、各回で参加者が設定するアバター位置がある程度ばらつく形とし、学生がデータ整理を行う際に理解しやすい形となるように改良したからである。基本的には、横1200×縦640ピクセルの画像を設定し、赤下地を40×40ピクセルで1カ所設定した。そこを基準とし、隣接する形で（第2回以降は40ピクセル間隔をおいて）、40×40ピクセルの位置1の青下地を配置した。位置1から40ピクセル間隔をおいて、40×40ピクセルの位置2の青下地を配置した。以後同様な間隔を設定して青下地を配置した。第1回の背景配置を図1、第2～3回の配置を図2、第4～5回の配置を図3に示した。なお全ての図版はカラーで作成している。中央部の赤の部分は区別がつくように以下の図では黒い矢印で示し、赤の部分は黒い線を後から記入している。

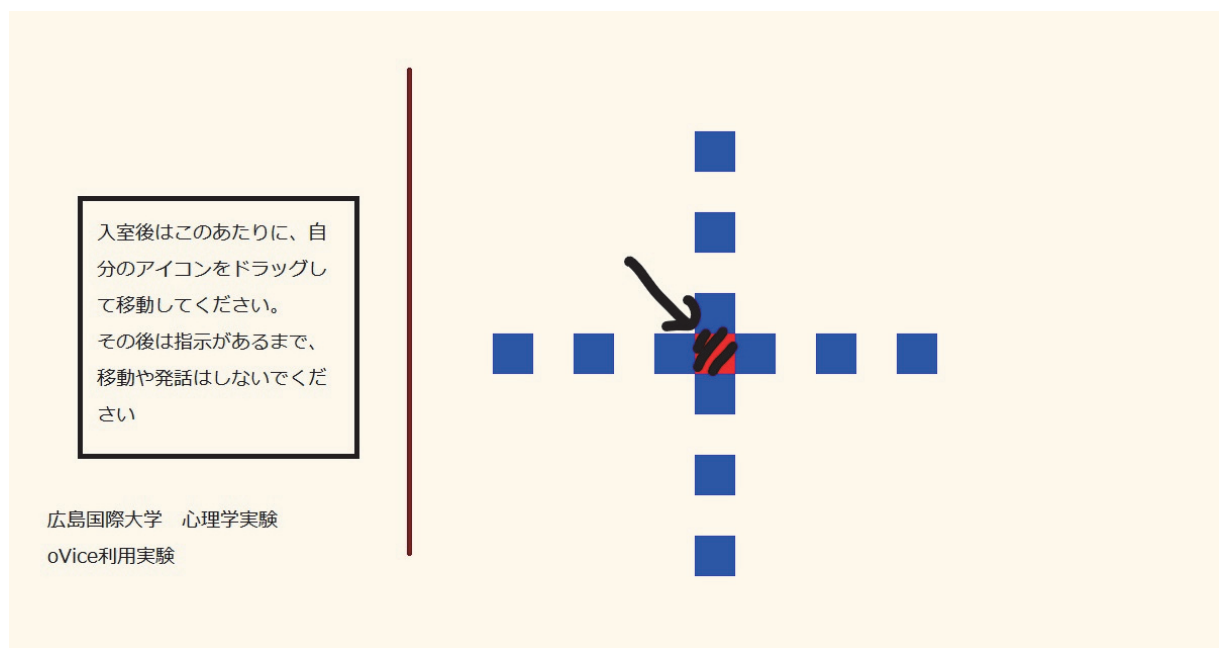


図1 oViceでの背景画像（第1回で使用）

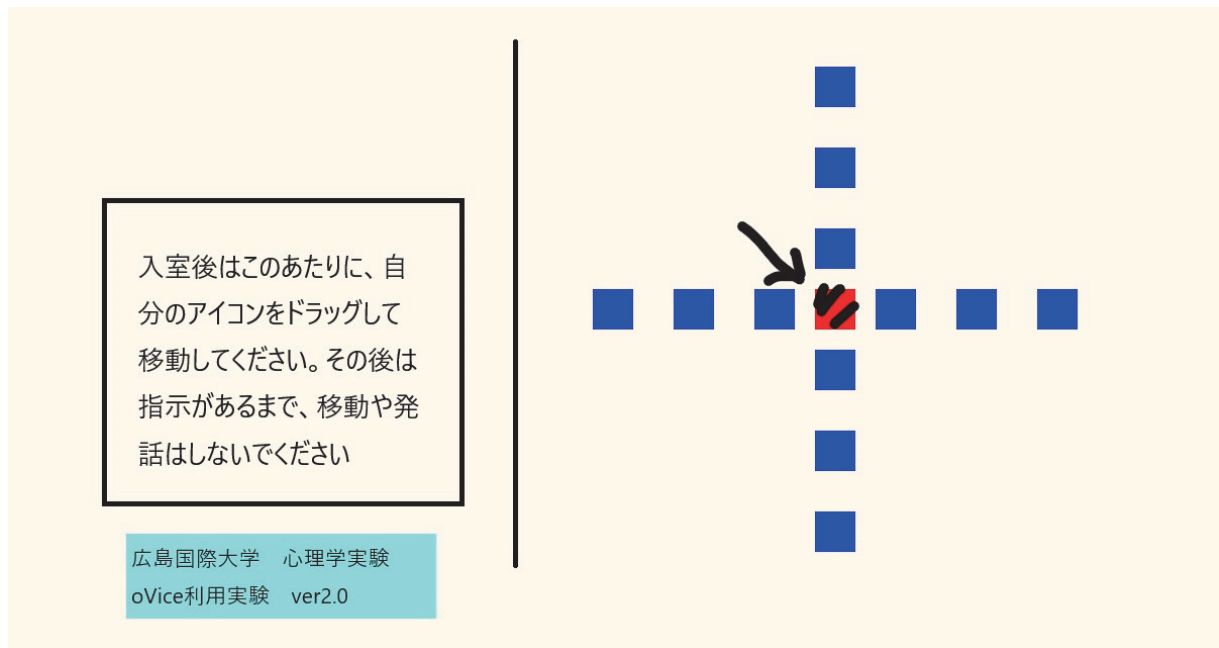


図2 oViceでの背景画像（第2～3回で使用）



図3 oViceでの背景画像（第4～5回で使用）

青役割の参加者がいずれかの位置に自身のアバターを配置した後、所定の時間中参加者は自由に話をした。全く会話がなないペアはなく、動画で紹介されたアニメ映画を実際に劇場で見たか、またそれに関連したアニメ等の話題を適宜行っていた。相互作用の設定時間終了後、実験者から終了の連絡を行い、Forms上に事前に設けていた調査票のリンクをoViceのチャット機能を使って呈示し、各自回答を求めた。この時点で実験は終了とし、oViceから退出しTeamsに戻り待機することを求めた。な

お、青役割での行動を検討する課題であるため、これを全参加者が体験するように、赤の役割を1回、青の役割を1回ずつ行うように割り当てた。ペアの相手は変更し、全員が2回課題に参加した。

なお、Formsでは、フェイスシート（自身の年齢と性別）、相手との親密度（山口・山（2016）で用いられた内容の一部文言を変えて測定。「1. 自分の弱みを見せてもいい（あるいは見せている）程、相手を信頼している関係だ」「2. よく話すし、親しい関係だ」「3. 話したことはあるが、親しい関係ではない」「4. 見かけたことはあるが、話したことはない」「5. 全く知らない」から1つ選択を求めた。この設問は、アバターを移動させた青役割時のみ回答を求めた。加えて、相手との相互作用のしやすさについての評定（青役割時のみ、5件法）、相手への印象評価（2020年度の指標と同様に形容詞対で、青役割時のみ）への回答も求めた。

実際に得られた結果について簡単に述べる。第1回（ $N = 19$ ）は、位置1に配置したのは0人、位置2が14人、位置3が5人であった。また、相手との実験前の親密度については、「3. 話したことはあるが、親しい関係ではない」が2人、「4. 見かけたことはあるが、話したことはない」が3人、「5. 全く知らない」が14人であった。山口・山（2016）と同一基準で親密度を分類すると、親密度高条件は2人、親密度低条件は17人となった。近い位置に全く配置せず、またお互いのことをほぼ知らない学生同士の構成であったため、親密度の低い人たちとの相互作用の結果のみしか呈示できなかった。クロス集計の結果は表1に示した。この結果は数値上特に解釈できるものではなかった。

第2回（ $N = 16$ ）は、位置1に配置したのは0人、位置2が12人、位置3が4人であった。また、相手との実験前の親密度については、「3. 話したことはあるが、親しい関係ではない」が1人、「4. 見かけたことはあるが、話したことはない」が8人、「5. 全く知らない」が7人であった。山口・山（2016）と同一基準で親密度を分類できないため、既知条件（3と4と回答した者）9人、未知条件8人とした。これはクロス集計の理解を多少でも促すための措置である。クロス集計の結果は表2に示した。既知条件と未知条件で比較すると、未知条件のほうが遠い位置3に配置する割合が多かった。

第3回（ $N = 19$ ）は、位置1に配置したのは4人、位置2が10人、位置3が5人であった。また、相手との実験前の親密度については、「2. よく話すし、親しい関係だ」が1人、「3. 話したことはあるが、親しい関係ではない」が6人、「4. 見かけたことはあるが、話したことはない」が5人、「5. 全く知らない」が7人であった。この回は親密度が比較的ばらついていた。これは組みあわせをランダムに行わず、事前に教員が把握している情報で接点が多いと予想される学生同士（例：これまで同じチューターグループ等に属していた）をできるだけペアリングするようにしたためである。以後この方法でペアリングを進めた。山口・山（2016）と同一基準で親密度を分類し、親密度高条件7人、親密度低条件12人とした。クロス集計の結果は表3に示した。親密度が高いと近くに、低いと遠くに配置する傾向は特に示されなかった。

第4回（ $N = 18$ ）は、位置1に配置したのは3人、位置2が8人、位置3が5人、位置4が2人であった。また、相手との実験前の親密度については、「2. よく話すし、親しい関係だ」が4人、「3. 話したことはあるが、親しい関係ではない」が7人、「4. 見かけたことはあるが、話したことはない」が5人、「5. 全く知らない」が2人であった。この回も親密度が比較的ばらついていた。山口・山（2016）と同一基準で親密度を分類し、親密度高条件11人、親密度低条件7人とした。クロス集計の結果は表

4 に示した。親密度が高い場合は距離の遠近で対称的な人数になっているが、低い場合距離が近いほうに配置する傾向があった。

第5回 ($N = 17$) は、位置1に配置したのは4人、位置2が6人、位置3が5人、位置4が2人であった。また、相手との実験前の親密度については、「1. 自分の弱みを見せてもいい（あるいは見せている）程、相手を信頼している関係だ」が1人、「2. よく話すし、親しい関係だ」が3人、「3. 話したことはあるが、親しい関係ではない」が4人、「4. 見かけたことはあるが、話したことはない」が4人、「5. 全く知らない」が5人であった。この回も親密度が比較的ばらついていて、山口・山 (2016) と同一基準で親密度を分類し、親密度高条件8人、親密度低条件9人とした。クロス集計の結果は表5に示した。第4回と比較的類似した結果であり、親密度が高い場合は距離の遠近で対称的な人数になっているが、低い場合距離が近いほうに配置する傾向があった。しかしながら、距離1で見ると親密度高条件のほうが低条件より多い人数であった。

このように、実験実習を進める中で位置の数や配置を変更したため一貫した結果は示されていない。また、入学後オンライン環境で講義をうけてきた学生がほとんどであるため、お互いを知っている程度も低く、結果として親密度による比較検討を行うことも困難であった。

また、今回の実習では実験者が位置を学生にわかりやすく知らせる必要があったため、事前に赤と青の位置を設定することで位置測定を容易にした。しかしながら、oViceの機能的特徴を有効に利用するならば、青役割の学生は、アバターを目印無く自由な位置に配置させて赤位置の学生のアバターとの距離を測定し、データを得ることも可能である。画面上での距離の測定ツールを導入することで、今後位置ではなく距離での検討も可能となる。そうすれば、山口・山 (2016) が行っているように、対面時と同様な距離による違いの検討も可能となる。

表1 条件×基準からの距離のクロス集計(第1回)

	距離			合計
	1	2	3	
親密度高条件	0	0	2	2
親密度低条件	0	14	3	17
合計	0	14	5	19

単位：人

表2 条件×基準からの距離のクロス集計(第2回)

	距離			合計
	1	2	3	
既知条件	0	8	1	9
未知条件	0	4	3	7
合計	0	12	4	16

単位：人

表3 条件×基準からの距離のクロス集計(第3回)

	距離			合計
	1	2	3	
親密度高条件	1	5	1	7
親密度低条件	3	5	4	12
合計	4	10	5	19

単位：人

表4 条件×基準からの距離のクロス集計(第4回)

	距離				合計
	1	2	3	4	
親密度高条件	1	4	4	2	11
親密度低条件	2	4	1	0	7
合計	3	8	5	2	18

単位：人

表5 条件×基準からの距離のクロス集計(第5回)

	距離				合計
	1	2	3	4	
親密度高条件	3	1	2	2	8
親密度低条件	1	5	3	0	9
合計	4	6	5	2	17

単位：人

3 今後のオンラインコミュニケーションサイトの利用について

非対面状況におけるパーソナルスペースの測定課題実験は緊急避難的方法であり、対面での実施が制約なく実施できれば望ましいと考えている。しかしながら、マスクをつけた生活が今後も続き、距離についての注意が完全にはなくならない可能性もある。その場合、対面でのパーソナルスペースの測定課題を実施しても、2019年以前の状況とは異なる心理的抵抗が生じる可能性も想定される。すなわち、他者と距離を近づけることへの不安から、相手と対面して近づくという方法を取ることを回避する受講生が一定数存在する可能性である。その場合、実験実習を行い、得られたデータの解釈を学生に求める際に困難が生じることが想定される。したがって、対面形式となった後も、擬似的にオンライン上でアバターを使って距離の測定を行うことは、次善の策として用意しておき、実施時の社会状況に応じて柔軟に対応する必要があるだろう。

また、オンラインコミュニケーションサイトの利用は、授業の実施だけではなく発表場面にも応用

が可能である。例えば各種学術大会は、2020 年度以降オンライン形式での実施が主流となっている。筆者が属する学会である日本社会心理学会は 2020 年度と 2021 年度の大会で、シンポジウム等は Zoom で実施し、個人研究発表は専用サイトに PDF ファイルを掲示し、掲示版で質疑応答を取る形式となっている。また、日本グループ・ダイナミックス学会は、2021 年度の大会でポスター発表の一部に oVice を取り入れ、インタラクティブセッションを実現させた。oVice の参加者が自由に動ける機能は、ポスター発表形式との親和性が高い。発表者の近くに行けば資料を見ることができ、質疑も容易である。また、懇親会も oVice 上で実施した。筆者は日本グループ・ダイナミックス学会の 2021 年度大会に大会準備委員として参加し、参加者むけの oVice のマニュアルの作成や当日のサポートを行った。対面学会と同様に行うことは難しいが、学会などは会場の確保や準備に時間がかかるため、今後もオンライン形式での実施は規模の大小はあれ続くことが想定される。また、oVice ではなく、Gather や Remo を用いたポスター発表も行われている。2021 年 11 月 22 日に国立情報学研究所主催で実施された IDR ユーザーフォーラム 2021 に筆者は参加したが、その際には Gather を用いた発表を行った。Gather は個々の発表者をブースに割り付けることが可能で、ブース内にいる人のみに声や資料が届く設定が可能である。この形はポスター発表との親和性が高いと考えられ、今後学術集会や学内での学生研究発表会などで、これらのシステムの活用も進むことが予想される。

引用文献

- Hall, E.T. (1966). *The hidden dimension*. New York: Doubleday. (ホール, E. 日高 敏隆・佐藤 信行 (訳) (1970). *かくれた次元* みすず書房)
- 埴田健司 (2018). *心理学実験実習 (3) 社会・集団の実験 4~6: パーソナルスペースの測定*. 村上香奈・山崎浩一 (編著) よくわかる心理学実験実習. ミネルヴァ書房 p.88-93
- 厚生労働省 (2021a). データからわかる—新型コロナウイルス感染症情報—
<https://covid19.mhlw.go.jp/> (2021.11.30 閲覧)
- 厚生労働省 (2021b). 新型コロナウイルスを想定した「新しい生活様式」の実践例
https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000121431_newlifestyle.html (2021 年 11 月 30 日閲覧)
- 首相官邸 (2021). 新型コロナワクチンについて
<https://www.kantei.go.jp/jp/headline/kansensho/vaccine.html> (2021 年 11 月 30 日閲覧)
- Sommer, R. (1969). *Personal space: The behavioral basis of design*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. (ソマー, R. 穂山 貞登 (訳) (1972). *人間の空間—デザインの行動的研究—*. 鹿島出版会)
- 山口千晶・山祐嗣 (2016). 現実世界状況法によるパーソナル・スペースの測定. 対人社会心理学研究, 16, 1-8.