

VRスポーツにおけるアバターの性別はジェンダーステレオタイプを変容させるか？

学籍番号 4123048

氏名 渡部 宙

【目的】

近年、VRを活用したスポーツが急速に普及している。VRスポーツは身体差による影響を受けにくいことから、男女がともに競い合う機会を提供する。これまでのVRと社会科学に関する研究により、アバターを通して他者の身体に入れ替わることがその集団へのステレオタイプをポジティブにもネガティブにも変容することが明らかとなっている。スポーツには伝統的に男性的というジェンダーステレオタイプが存在しているが、VRスポーツでのアバターの性別がこのジェンダーステレオタイプをどのように変容するかは明らかにされていない。本研究では、VRボクシングを行う際のアバターの性別が潜在的なジェンダーステレオタイプを低下／増加させるか否かについて、潜在連語テスト(IAT)を用い検証した。

【方法】

スポーツ系大学に所属する学生40名(男女各20名)を対象に、前後比較デザインで実験を行った。参加者を男性または女性アバターにランダムに振り分けVRボクシングを実施し、その前後でジェンダーステレオタイプを計測した。この計測には、顕在的手法(質問紙)と潜在的手法(IAT:潜在連語テスト)を用いた。VRボクシング介入前後の Δ IATを算出し、参加者性別×アバター性別の組み合わせ4群間の得点について二要因分散分析を用い分析した。さらに、参加者の性別、アバター性別、および参加者性別×アバター性別ごとに、 Δ IATと顕在的測定スコアの相関係数と記述統計を算出した。

【結果】

分析の結果、参加者性別とアバターの性別による交互作用は有意ではなかった。一方、顕在的ジェンダーステレオタイプと Δ IATの記述統計では、スポーツを「男性的」と認識する参加者はVRボクシング体験後にステレオタイプが緩和され、「中性的」と認識する参加者では強化される傾向が見られた。

【結論】

本研究では、VRボクシングにおけるアバターの性別の違いはジェンダーステレオタイプを必ずしも変容させなかった。一方で、体育会系を「男性的」と考える者での緩和傾向と「中性的」だと考える者での強化傾向の結果は、アバターの性別の影響が、スポーツに対する顕在的なジェンダーステレオタイプの違いによって異なることを示唆した。

Does Avatar Gender in VR Sports Transform Gender Stereotypes?

Student ID Number: 4123048

Name: WATABE, Sora

[Purpose]

In recent years, sports that utilize virtual reality (VR) have been rapidly gaining popularity. These sports create opportunities for both men and women to compete together, as they are less influenced by physical differences. Previous research in VR and social sciences has indicated that switching bodies with others through avatars can alter group stereotypes, both positively and negatively. While traditional gender stereotypes are present in sports, it remains unclear how the gender of avatars in VR sports affects these stereotypes. This study aims to examine whether the gender of an avatar in VR boxing influences implicit gender stereotypes, using implicit gender stereotypes.

[Methods]

We conducted an experiment utilizing a before-and-after comparison design involving 40 students (20 male and 20 female) enrolled at a sports university. Participants were randomly assigned either a male or female avatar and then engaged in VR boxing. We measured gender stereotypes both before and after the experiment. These stereotypes were assessed using explicit methods (a questionnaire) and implicit methods (a Implicit association test).

[Results]

The results from the two-way analysis of variance indicated that there were no significant differences based on participants' gender, the gender of the avatar, or the interaction between these factors. However, regarding the relationship between explicit gender stereotypes and the Implicit Association Test, it was found that stereotypes were mitigated for participants who perceived sports as masculine through VR boxing, while they were intensified for those who perceived sports as neutral.

[Conclusion]

In this study, the gender of the avatar in VR boxing did not necessarily change gender stereotypes. On the other hand, the results of the mitigation tendency among those who think that sports-minded people are "masculine" and the reinforcement tendency among those who think that they are "neutral" suggest that the effect of the gender of the avatar differs depending on the differences in explicit gender stereotypes about sports.