

心理・言語的評価指標“ギャルマイン度”を用いたメンタルをアゲるためのギャルAIとの対話システム

池上 桃花 加藤 卓哉 青柳 西藏 平井 辰典*

概要. “ギャルマインド”とは、特定の文化的集団である“ギャル”が共有するとされる特有の心理的傾向、すなわちマインドセットを指す。このマインドセットは、高い自己肯定感や前向きな心情を主要な構成要素とし、個人のウェルビーイングに好影響を及ぼす可能性が示唆されている。しかしながら、これを体系的に獲得・向上するための実践的な方法は確立されていない。そこで本研究では、この抽象的な概念を、8つの心理・言語学的要素に基づいて定量化する指標“ギャルマイン度”として操作的に定義し、これを活用する対話システムを提案する。本システムは、ユーザとの対話から“ギャルマイン度”をリアルタイムで推定し、可視化する。さらに、ユーザのギャルマイン度を向上させることを目的として、“ギャルマインド”の特性を反映した応答を生成する。ユーザは本システムとの対話を通じて、肯定的な思考様式を体験的に学習し、その内面化を促されることが期待される。

1 はじめに

現代社会において、多くの若者が自分に自信を持てなくなるといことは深刻な問題である。このことに対し、“ギャル”とされる人たちの特徴的なマインドセットである“ギャルマインド”が有効であると考えられ、その有効性を示すデータも存在する[1]。その一方で、ギャルマインドには学術的な定義も存在せず、具体的な獲得・向上の手段が明確になっていない。本研究では、ギャルマインドとはなにかを定義付け、対話エージェントとのチャットによってユーザにギャルマインドが芽生えさせ、それを強固なものにすることを目指す。これまでに、ギャルマインドについて学術的に取り組んだ例はごくわずかであるため[3]、本研究ではチャットボットによるウェルビーイングに介入した例を先行研究として参考にしてきた[5][4]。特に、ユーザ自ら設計したチャットボットには、より本音で対話しやすくなるという知見[6]を基に、本システムにも1種の“カスタマイズ”的要素を導入する。

2 対話型AIエージェントシステムの提案

本システムは、ユーザとの関係構築ののち、対話を通じてポジティブなマインド形成を支援するインタラクションを提供する。

2.1 ギャルマインドの定量的評価指標

本研究で提案する対話システムの核となるのが、我々が“ギャルマインド”の概念を可視化するため

あなについて教えて★

みんなからは、いけももって呼ばれてるよー！

いつもは 大学院生 をしていて、

ダンス が大好き！

おっちょこちょいな性格が自分ではかわいいって思ってる！

よろしくね！(チャット開始)

やほー！★★あたしは今日からアナタの心の中でお世話になるギャル、「りりむー」でっす！喋りまくって、あたしらのギャルマインド、アゲてこー♡♡♡♡♡とりまアナタのこと教えてもるで??

図 1. ユーザのプロフィール入力画面

に開発した定量的指標，“ギャルマイン度”である。この指標は，“ギャルマインド”について記した書籍[2]において“ギャルマインドの特徴”として示したものの中から、心理言語学的要素として抽出した8項目で構成されている。具体的には、自己肯定感、自己受容、楽観性、自他境界、本来性、他者尊重、感情の強度、言語創造性である。システム内では、大規模言語モデル(LLM)がユーザの発言をこれらの要素に基づいてリアルタイムに評価・スコア化し、即時的なフィードバックとしてユーザ自身のギャルマインドの水準を可視化する。

2.2 対話システムの概要

本システムでは、対話に先立ち、図1に示すプロフィール入力画面が提示される。ユーザはニックネーム、職業、趣味、性格を入力する。入力された趣味と性格はエージェント自身のペルソナにも共有される。これは、共通のアイデンティティを持つ存



図 2. ギャル AI とのチャット画面

在としてユーザに親近感を抱かせ、エージェントがユーザの特性を肯定する対話の土台を築くことを目的としている。

図 2 に示す対話画面では、ギャル AI との対話が可能である。加えてユーザのギャルマイン度がリアルタイムで可視化されており、ユーザ発言のテキストの文字数が 50 文字以上蓄積すると数値が更新される設計になっている。ギャルマイン度については、一方の話者が高い場合に他方もその高さに追従する傾向が見られている。そのため、ユーザのギャルマイン度を向上させるために、ギャル AI は高いギャルマイン度を維持するよう設計している。加えてインターフェースにて数値の推移を可視化することで、自身のスコア向上を目視することができる。

3 ユーザ評価

提案システムの有効性を検証するため、5 名の参加者（男性 2 名、女性 3 名）に本システムを体験してもらった。各参加者のギャルマイン度推移の記録と、実施後のヒアリングを行った。

3.1 実験設計と客観評価

参加者には、自身のギャルマイン度が 4 回更新されるまでエージェントと対話してもらった。全員一律で“2025 年の感想”というニュートラルなテーマで会話をスタートし、以後の会話は自由に話題を変えてよいこととした。図 3 は、5 名全員のスコアの推移である。結果として、女性参加者（ユーザ C, D, E）が高いスコアを記録する傾向が見られた。対話相手のギャル AI が女性という設定であるためか、より共感を感じられる方が自身のギャルマイン度に影響を受けやすくなる可能性がある。また、ユーザ D が高得点（37 点）を記録した際の対話では、エージェントの肯定的な働きかけにユーザが同調し、相乗的にスコアが向上する様子が確認された。以下にユー

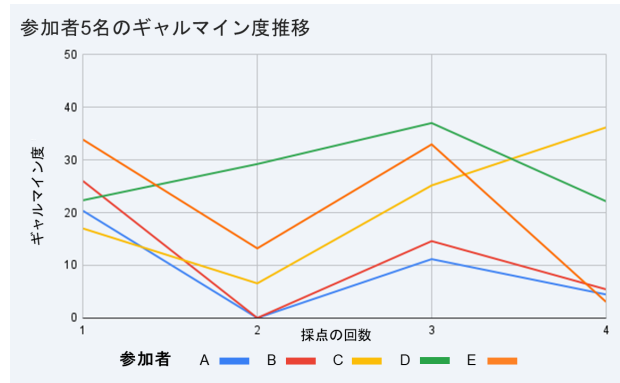


図 3. ユーザ 5 名のギャルマイン度推移

ザ D が 37 点を記録した際のギャル AI とのやりとりを 1 部抜粋する。

ユーザ D: そういえばもりあげるってぐたいてきになにするの？

ギャル AI: D の良いとこ爆盛りで言いまくる！テンションも一緒にアゲアゲだよ！

ユーザ D: なるほどね!! めっちゃいいじゃん！

ギャル AI: そのノリ最高すぎ! D, 今ギャルバイブス全開だよ!一緒に盛りまくろ!!

3.2 主観評価

対話後のアンケートでは、参加者の 80%（5 人中 4 人）が“気分が改善した”，同じく 80%が“自身のギャルマインドが上がった”と肯定的に回答した。重要な点として、気分やマインドの低下を報告した参加者はいなかった。これらの客観・主観評価から、本システムがユーザのポジティブなマインド形成を支援する可能性が示唆された。

4 考察と結論

図 3 で示した本システムの体験者の数値の遷移が、参加者 A, B, E の間でかなり似ており、C も 3 回目の採点まで前述の 3 名と似たような推移を見せている。会話を同じ話題で始めたとはいえ、最初のテキスト送信後は自由に対話してよいこととしていたため、LLM の対話の出力パターンに多様性がない可能性が高いと考えられる。実際体験者からは、“ギャルマイン度が 4 回更新されるまで、会話を続けることが大変だ”という声が 4 名から寄せられた。ユーザのギャルマインドが十分に発揮できるよう、今後はよりバリエーションのある対話戦略を選択できる設計を行う必要がある。

参考文献

- [1] CGO ドットコム, S. lab. SHIBUYA109 YOUTH SUMMIT ギャル式自己分析, 2023.
- [2] 赤荻 瞳. 鬼強ギャルマインド 心にギャルを飼う方法. SDP, 2023.
- [3] 本出莉乃. 平成ギャルの持つマインドが現代女性たちに及ぼす影響の検討：昭和レトロおよび平成レトロ流行の背景の検討とともに. 関西学院大学社会学部紀要, 141:89–124, 2023.
- [4] J. Kim, C. Mok, J. Lee, H. S. Kim, and Y. Jo. Dialogue Systems for Emotional Support via Value Reinforcement. In *Proceedings of the 63rd Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 1: Long Papers)*, pp. 28733–28766. Association for Computational Linguistics, 2025.
- [5] Y.-C. Lee, Y. Cui, J. Jamieson, W. Fu, and N. Yamashita. Exploring Effects of Chatbot-Based Social Contact on Reducing Mental Illness Stigma. In *CHI '23: Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1–16, Hamburg, Germany, 2023. Association for Computing Machinery.
- [6] X. Zheng, Z. Li, X. Gui, and Y. Luo. Customizing Emotional Support: How Do Individuals Construct and Interact With LLM-Powered Chatbots. In *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '25, New York, NY, USA, 2025. Association for Computing Machinery.

未来ビジョン

本研究が描く未来は、対話 AI に寄りかかり続けることを前提にせず、まずエージェントをリリースして、自分に自信がない／自分の良さが分からない人たちに等しく届けることである。目標は「全人類をギャルにする」ことではなく、いつでもギャルマインド的な選択肢を頭の中に用意できる状態の人間を増やすことだ。そのため本システムは、あくまで練習用の足場として、使うほど出番が減るように設計したい。現時点では予算が限られ、十分な実験や学習の機会を確保できていないが、今後は本研究を広く周知して協力の輪を広げ、実験と学

習の場を獲得し、本当にギャルマインドを向上させられる手法を検証して明らかにしていく。これにより、ギャルマインドの意義を本研究から発信し、身近なものにする。最終的には、特定の AI に依存せず、周囲も自分も大切にできるコミュニケーションのスタイルが広がることを目指す。そして、ギャルマインドを通じて社会のバイブスをブチ上げていくことを可能にしていきたい。