

仮想世界におけるアバター視点の違いが及ぼす

恐怖感への影響に関する検討

猪野 航平

1. はじめに

ゲームをプレイしていると、VR 機器を用いていないにもかかわらずまるで自分自身がその空間内にいるかのような錯覚を覚えることがある。それはゲームがもたらす没入感によるものだ。本研究では、視点の違いでどの程度没入感が変化するかをホラーゲームを用いて確認する。ここでゲーム内における視点は、First-person perspective（以下、1pp）、Third-person perspective（以下、3pp）という2種類に大別することができる。この視点の違いは、プレイヤーが得ることのできる情報を変える。この入手できる情報の差は、プレイヤーのゲームに対する没入感に影響を与える可能性がある。神戸らの研究[1]ではVR機器を用いての実験が行われていたが、本研究ではPCのスクリーン上のみでの没入感を計測する。

2. 実験の概要

本研究では、1ppと3ppの被験者間実験を実施する。制作したホラーゲームを被験者にプレイしてもらい、その後プレイ体験に関するアンケートを行う。これを通して、ゲームにおける視点(1pp vs 3pp)がプレイヤーの没入感に与える影響について調査する。作成したゲームの様子を図1に示す。

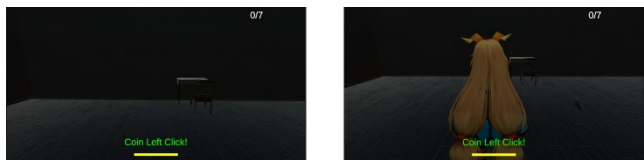


図1 ゲームの様子(左:1pp, 右:3pp)

3. ゲーム構成

3.1 ゲーム概要

今回は、脱出型のホラーゲームを作成した。このゲームは、スタート地点から迷路状のマップを探索し、ゴールを目指すゲームである。尚、マップ内を徘徊するNPCに接触すると失敗となる。

3.2 開発環境

本研究では、以下のものを使用し開発を行った。

- 開発言語：C#
- ゲームエンジン：Unity

4. 実験

実験の参加者を募りそれぞれの視点に分けて1回ずつ、計2回ゲームをプレイしてもらう。実験前になれる時間を設け、終了後に没入感についての自作アンケートに回答してもらう。

5. アンケート結果

ここでは被験者から集めたアンケートの結果を基に統計を割り出す。しかしアンケートに回答した被験者はまだいないため、ここでは割愛する。

6. 考察

アンケートの結果を基に、視点の違いによる没入感についての考察を述べる。しかしアンケートの結果がまだ出ていないため、ここでは割愛する。

7. おわりに

本研究ではゲームにおける没入感について、プレイヤーの視点の違いが共感の施行に与える影響を調査する。しかし肝心のゲームがまだ未完のため実験には乗り出せていない。ゲームのバグをすべて修正することが現在の課題である。

[参考文献]

- [1] 神戸亜紗, 中島達夫: VR ゲームにおける視点の違いが共感の指向性に与える影響, 情報処理学会インタラクション 2021, 2021