

先端科学技術研究科 修士論文要旨

所属研究室 (主指導教員)	インタラクティブメディア設計学 (加藤 博一 (教授))		
学籍番号	2211046	提出日	令和 6年 1月 15日
学生氏名	上田 史貴		
論文題目	VRパブリックスピーキング訓練における異なる視点が訓練効果に与える影響および訓練効果と身体化感覚や臨場感との関係		
要旨			
<p>バーチャルリアリティ (VR)を用いたパブリックスピーキング訓練では、三人称視点を利用することで、訓練者は自己アバタを介して自分自身を客観視しながら訓練することができる。先行研究によると、三人称視点はパブリックスピーキング前後での不安感の改善や、客観的な自己評価に寄与する。しかし、パブリックスピーキングスキルの訓練効果に対して、視点の違いが及ぼす影響は分かっていなかった。本研究では、VRパブリックスピーキング訓練において、視点の違いによる訓練効果への影響を調査することを研究目的の一つとした。また、仮想環境での体験において中核をなす概念である身体化感覚や臨場感は、人の認知や学習の效果に影響を与えることが示唆されている。そこで、身体化感覚や臨場感と訓練効果の関係性をあわせて調査した。研究目的を達成するために、VR就職面接訓練システムを構築し、本システムを用いた被験者間実験を実施した。実験では、一人称視点 (1PP条件)、アバタ後方からの三人称視点 (Back条件)、アバタ正面からの三人称視点 (Front条件)の3条件でVRによる就職面接訓練が行われた。客観的に訓練効果を分析するため、訓練前後に模擬面接を行い、外部の評価者によって模擬面接の録画をもとに参加者のパブリックスピーキングスキルが評価された。実験の結果、Front条件において、バーバルコミュニケーションスキルと面接の全体的な印象に関して、他の条件と比較して有意に高い訓練効果を示した。また、相関分析の結果、訓練効果と身体化感覚や臨場感の構成要素との間に有意な相関が見られ、条件によって相関の傾向が異なることが確かめられた。本研究の知見は、視点や身体化感覚、臨場感の操作がさらに高い訓練効果に繋がることを示唆しており、効果的なVRパブリックスピーキング訓練システムの設計に貢献できる可能性がある。</p>			