

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)	サイバネティクス・リアリティ工学 (清川 清 (教授))		
学籍番号	2311065	提出日	令和 7年 1月 17日
学生氏名	大坪 寛武		
論文題目	VR環境におけるAweの視点効果:一人称視点と三人称視点の比較		
要旨			
<p>Aweとは、広大さの認識と、これまでの価値観や理解を超える体験に対処しようとする必要性の2つの要素によって引き起こされる複雑な感情である。この感情は自己超越感や心理的充実感を伴うため、教育、医療、エンターテインメントなどの分野で注目を集めている。</p> <p>近年、仮想現実 (VR) は、現実世界では再現困難な感情体験を効果的に誘発する手段として研究されており、特にAweを体験させるためのツールとしての可能性が示唆されている。</p> <p>VRでは、視点の違いによって体験の効果が変わることが示されており、一人称視点はその没入感によってAweの感情を強化し、三人称視点は広大さの認識をより強調する可能性がある。</p> <p>しかし、VRにおける視点の違いがAweの体験に与える具体的な影響については十分に解明されていない。</p> <p>本研究では、Aweを引き起こす要素を含む雪山のシーンと、それらの要素が含まれないシーンの2種類のVRシーンを作成し、それぞれ1人称視点および3人称視点での体験を比較した。</p> <p>42名の参加者がVRシーンを体験し、心電図および顔のトラッキングによって生理的反応を記録した。さらに、参加者はAweの感情やVR内での没入感を評価した。</p> <p>分析の結果、Aweの感情についてはGLMMを用いて解析を行い、没入感についてはART ANOVAを用いて解析を行ったところ、一人称視点が三人称視点よりも強いAwe感情と没入感を引き起こすことが明らかになった。</p> <p>一方で、鳥肌や顔の表情といった生理的反応には顕著な変化が見られず、Aweの生理的指標としての信頼性には依然として課題が残ることが明らかとなった。</p> <p>これらの結果は、Aweが感覚的特徴と認知的プロセスとの相互作用によって形成される複雑な現象であることを示唆している。</p> <p>さらに、本研究は、VR環境におけるAweの誘発メカニズムに関する新たな知見を提供するとともに、視点の選択やシーン設計が感情体験に与える影響についての理解を深めた。</p> <p>特に、一人称視点の活用による没入感の向上や、劇的な空間変化を利用した視覚的演出がAwe体験を効果的に高める可能性が示された。</p> <p>これらの知見は、VRコンテンツの設計においてAweを引き起こすための具体的なガイドラインを提供するものである。また、教育や医療といった応用分野において、VRを通じた感情的価値の創出に貢献することが期待される。</p>			