

<p>どんな研究</p>	<p>人は仮想世界で物理法則に反する非現実的な出来事に遭遇しても、単に理解できないものとせず、過去の記憶や評価も手がかりにして柔軟にその世界の仕組み（世界観）を理解しようとします。私たちはこの世界観理解のプロセスを明らかにする研究を行っています。</p>
<p>どこが凄い</p>	<p>非現実的事象を多く含むビデオゲームを対象として、その作品体験を測る質問紙尺度を開発し、世界観理解の過程を検証可能にしました。さらにその尺度を用いて、新しい作品の体験が、過去に体験した作品の世界観の再評価に影響する現象（レトロスペクティブ効果）を発見しました。</p>
<p>めざす未来</p>	<p>非現実的な仮想世界を、人が自然に入り込める形でデザインできるようになります。これにより、ゲームの要素を取り入れた学習や訓練（ゲーミフィケーション）に対する没入が高まり、行動の定着や変容を効果的に起こす体験を自在に創造するための基盤を築きます。</p>

世界観とはなにか

- 世界観＝世界の成り立ちについての認識
- 非現実的世界観の利用

ゲーム・VRなどでは現実と異なる多様な世界観が存在
→世界観の認知・創造プロセスを調べる**有用なツール**

- 非現実的世界観の認知・創造プロセス探究

人が、ゲームのどんな体験側面に基いて、非現実的世界観を似ていると感じるのかを調べることで、世界観の認知プロセスの構造解明をめざす

- ・魔法
- ・宇宙
- ・ホラー など

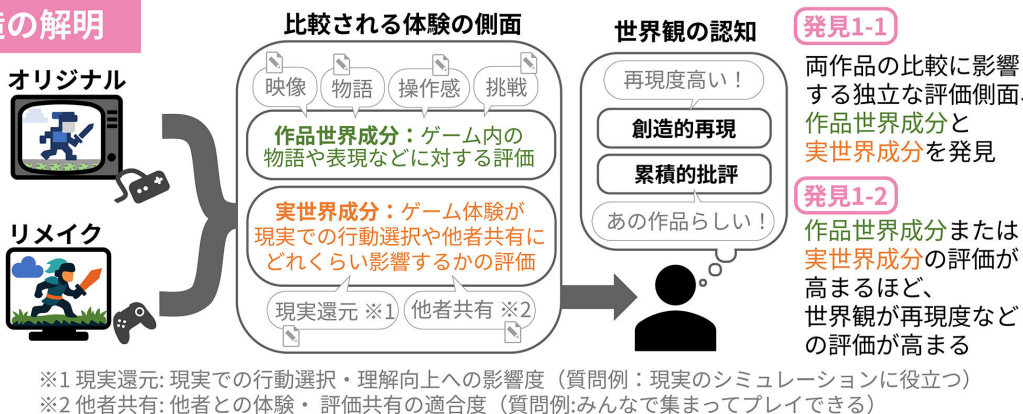
■ ビデオゲームのリメイク作品の体験を調べる
オリジナル作品に含まれる世界観の再構築を意図した作品であり、オリジナルの体験評価との比較で、世界観の創造・認知のポイントを明らかにできる



成果1: 世界観の判断構造の解明

- 多様なゲームに対するプレイ体験の質問紙評価に基づいて、世界観認知の背後にある**判断構造** (右図)の推定に成功

- ・質問紙開発
- ・大規模web調査
- ・因子分析

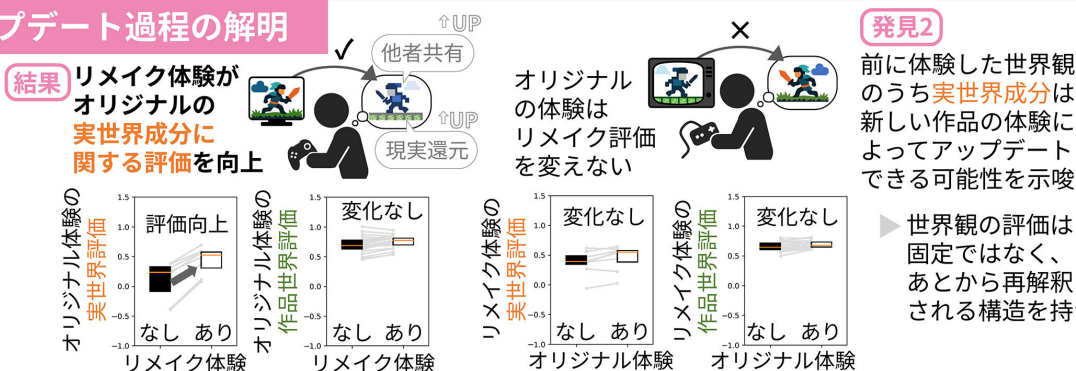


※1 現実還元: 現実での行動選択・理解向上への影響度 (質問例: 現実のシミュレーションに役立つ)
※2 他者共有: 他者との体験・評価共有の適合度 (質問例: みんなで集まってプレイできる)

成果2: 世界観のアップデート過程の解明

- 世界観を共有した作品どうしは、互いの体験評価にどう影響しあうか?

=オリジナル・リメイクの作品対のうち、一方のプレイ経験の有無が、他方の体験評価にどう影響するか?



前に体験した世界観のうち**実世界成分**は、新しい作品の体験によってアップデートできる可能性を示唆
▶ 世界観の評価は固定ではなく、あとから再解釈される構造を持つ

関連文献

[1] T. Yokosaka, K. Miura, Y. Isogaya, T. Ohtani, K. Maruya, "Factors of player experience in describing the relationship between remade and original works," 2024 IEEE Conference on Games (CoG), pp. 1-4, 2024.
[2] T. Yokosaka, Y. Isogaya, T. Ohtani, K. Maruya, "Video-Game Retrospective Effect: How Playing Remakes Alters Experience Evaluations for Original Works," In Companion Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, pp. 203-208, 2025.
[3] 丸谷和史, 横坂拓巳, 磯谷悠子, 大谷智子, "ゲームのリメイク作品に対する評価を決定づける体験要素," エンタテインメントコンピューティングシンポジウム2024, 2024.
[4] 丸谷和史, 横坂拓巳, 磯谷悠子, 大谷智子, "オリジナル作品との関係に基づくリメイク作品に対する評価の特徴の検討," 日本デジタルゲーム学会 第15回年次大会, 2025.

連絡先

横坂 拓巳 (Takumi Yokosaka) 人間情報学部 感覚表現研究グループ

共同研究先・外部資金

本展示の成果は大阪芸術大学との共同研究によるものです。