

VR 環境による怖いもの見たさの意思決定プロセスの検討

1190306 大塚 翔馬 【知覚認知脳情報研究室】

1 はじめに

人間は、自分にとって快となるような選択をする特性がある [1]。しかし、ホラー映画など、後悔すると分かっている不快な刺激をついつい見てしまうことがある。このような感覚は、怖いもの見たさと言われ、誰もが知っている一般的な感覚である。しかし、なぜわざわざ不快なものを選択するのか、怖いもの見たさの心理について実証的に検討した研究はほとんど存在しない。

そこで本研究では、怖いもの見たさの心理について、VR 環境を使用した行動実験およびアンケートを用いて検討した。また、怖いもの見たさによる行動がどのような特性に基づくものなのかを検討した。

2 実験内容

2.1 参加者

大学生 24 名（男性 11 名、女性 13 名）が参加した。

2.2 装置および刺激

VR 環境は Unity (Ver.2018.2.1) を用いて作成し、HMD (HTC 社 VIVE) によって呈示した。VR 内での操作には HTC 社のコントローラーを使用した。実験環境は、縦 3 m、横 5 m の部屋を用意した。

VR 空間内で呈示する映像として、快のレベルを操作した 3 種類の視覚刺激 (Positive/Negative/Neutral) があり、それぞれ、2-3 min の長さで 6 種類の動画を用意した。Positive 刺激は、スポーツ、恋愛、動物などの高揚感または癒しをもたらす刺激、Negative 刺激はホラー映画のシーンを集めた恐怖や嫌悪感をもたらす刺激、Neutral 刺激は町並みなどの快、不快感情をもたらさない中立的な刺激であった。

2.3 手続き

参加者は行動実験を行う前に Sensation-Seeking Scale (SSS) form IV を日本語化したものによって刺激的な感覚への嗜好を個人ごとに評価した。

その後、参加者は HMD を装着し、VR 空間内を 20 分間自由に過ごした。参加者の初期位置からは 3 つの部屋が見え、それぞれの部屋の中では、Positive、Negative、Neutral の動画が呈示されていることが事前に説明された。Positive は白い扉、Negative は黒い扉、Neutral は茶色の扉で区別されており、それらの部屋に入るか入らないか、また、どの部屋に入るかは参加者が自由に選択した。部屋を出る際には、動画がどの程度 Negative または Positive であったかについて Visual Analogue Scale (VAS) で回答した。扉の位置は、部屋を変えるごとにランダムに配置された。最初に 5 分間練習試行として操作の確認を行い、その後、本実験に入った。

3 結果および考察

VAS による動画の評価得点を分散分析したところ主効果が見られ ($F(2, 44) = 48.47, \eta_G^2 = 0.59$)、多重比較の結果全ての条件間の差が有意であった ($p < .001$)。この結果より、参加者にとって Negative 刺激が不快であることが示された。部屋に入った全回数のうち各条件の部屋に入った回数の割合を算出した平均値を図 1 に示す。24 名の参加者のうち 1 名を除く 23 名が Negative 刺激の部屋に入っており、その割合は 0 を有意に上回っていた ($p < .001$)。また、分散分析を行った結果、動画刺激の主効果が見られ ($F(2, 46) = 4.94, p < .05$)、多重比較の結果 Negative と Positive および、Neutral と Positive の間に有意差が見られた ($p < .05$)。この結果より、不快な刺激を自ら選ぶ怖いもの見たさの心理が明確に行動に現れたが、自発的に Negative 刺激の部屋に入る回数は Neutral 刺激の部屋と同程度であり、Positive 刺激の部屋を上回るほどではないことが示された。SSS の 5 つの評価値と Negative 刺激の部屋に入った回数の相関係数を算出したところ、値は、 $-0.32 \sim 0.03$ で、有意な相関は見られなかった。この結果より、刺激を求める特性の高さが怖いもの見たさの行動を多く誘発するわけではないことが示された。

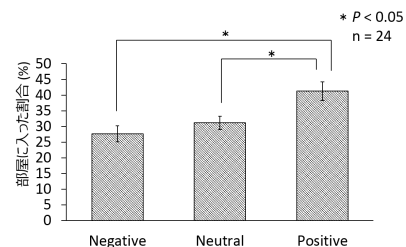


図 1 各条件ごとの部屋に入った割合

4 まとめ

本研究では、怖いもの見たさの心理を検討するために VR 環境による行動実験を行った。実験の結果、不快な映像が呈示されることを説明され、個人の意思で入るか入らないかを決定できるにもかかわらず、ほぼ全ての参加者が不快な刺激の部屋に入っており、怖いもの見たさの心理が働いたことが示された。ただし、SSS のアンケートとの間に有意な相関は見られず、刺激を求める特性と怖いもの見たさの関係は低いことが示された。

参考文献

- [1] Mellers, BA. (2000), Choice and the Relative Pleasure of Consequences, Psychological Bulletin, 126, 910-24.