

VR コンテンツにおける描写の意図と表現の不一致についての検討

2132086 谷 祥英 指導教員 須田 宇宙 准教授

1 はじめに

近年国内の VR 市場規模は拡大しており、立体視と立体音響による知覚の再現と 3DCG が主要技術となっている。VR の仮想空間を現実のように体験できるという特徴から、エンタメや医療、教育など様々な用途で用いられている。しかし、VR 体験中に違和感を生じることが知られている。

ヒトの知覚の約 8 割は視覚が占めており、VR における違和感は視覚的な要因が主因である。視覚的違和感は機器的な要因とコンテンツ的な要因に大別できる。機器的な要因について、近年機器性能の向上や身体動作に近い操作法の開発がなされている。コンテンツ的な要因のひとつに描写の意図と表現の不一致が挙げられる。これまでに平面視における 3DCG 映像表現の違和感についての報告などがされているが、立体視における違和感についての報告は少ない。

そこで本研究では、VR コンテンツにおける描写の意図と表現の不一致による違和感について調査する。

2 描写の意図と表現の不一致

現代では VR コンテンツ制作が広範化しており、個人でも利用できる 3DCG モデルやアニメーションが多く表現の幅は広い。

リアリティでレベル分けされた人型の 3DCG モデルとアニメーションの組み合わせによる印象の如何で

3 調査概要

本研究では、刺激映像を呈示し映像のリアリティと違和感の有無について主観評価実験を行った。呈示刺激は、リアリティの異なる 6 体の人型の 3DCG モデルそれぞれに同一のローダータの歩行動作のアニメーションを適用した映像を使用した。映像のリアリティについて、キャラクター的であるか (a)、現実的であるか (b)、人間的であるか (c) をそれぞれ 6 段階の評価と違和感の有無を調査した。また違和感があると回答した場合に、違和感の詳細について口頭試問を行った。

各映像の評価の平均と違和感を感じた被験者の割合を図 1, 2 に示す。(c) について全映像に共通してどちらかといえれば人間的であるという評価が得られた。リアリティが高いとした場合、リアリティが最も高い評価を得たのは映像番号 2 で、違和感を生じた割合は 60% であった。口頭試問では、歩行動作に違和感を感じる被験者が多かった。

4 終わりに

本研究では、VR コンテンツにおける描写の意図と表現の不一致による違和感について調査するため、人型の 3DCG モデルを用いた立体映像の主観評価実験を実施した。その結果、

参考文献

- [1] 安松屋 亮宏, 曾我 真人, 瀧 寛和: “バスケットボールのシュート時の熟練者と初心者の全身フォーム比較分析と学習支援環境の設計”, https://www.jstage.jst.go.jp/article/pjsai/JSAI2011/0/JSAI2011_3D20S88/_pdf/-char/ja
- [2] ソフトバンクグループ株式会社: “AI スマートコーチ”, <https://smartcoach.mb.softbank.jp/>, 2024/7/29 参照
- [3] 有井 さやか, 阿江 通良, 大西 蔵人, 藤田 将弘: “バスケットボール・セットショット動作の指導用動作モデルについて”, 日本体育大学スポーツ科学研究 Vol.9, 71-79, 2021