

## 質問紙

「ゲームのプレイ中に何か不自然な音は聞こえましたか？」

### ● 聴覚刺激認識確認

- 1) 聴覚刺激認識確認1  
「では、具体的にどのような音が聞こえましたか？複数ある場合はすべて教えてください」  
(具体的な音の種類はこちらからは言わない)  
「その音はこちらの音で間違いないですか？」  
(具体的な音を聞かせる)
- 2) 聴覚刺激認識確認2  
「〇〇の音(聴覚刺激認識確認1で答えた音)を先ほどのVRプレイセッション中に聞こえたと答えていただきましたが、実は他にも聴覚刺激を与えていました。」  
「〇〇の音(聴覚刺激確認1で答えなかった音)を先ほどのVRプレイセッションで流したんですけど、聞いた覚えはありますか？」

### ● 現実との混同

- 3) 現実混同確認
    - a) 「(認識した音)はVRゴーグルから鳴ったと思いましたか？それともこの実験室から実際に鳴ったものだと思いますか？」
    - b) Yes、No 「そう答えた理由があれば教えてください」
    - c) 音のリアリティや再現度、「現実からなっている感」はどうでしたか？高かったですか？低かったですか？
      - i. (低い場合)なぜ低いと感じましたか？
- ※(VR由来の音と判断したとしたら)VRの何の音だと思ったか

### ● 攻撃性

- 4) 攻撃性確認  
「〇〇の音を聞いたとき、VRアプリやゴーグル、別の第三者などから、なにかサイバー攻撃のようなものをされたように感じましたか？」
  - 「〇〇の音を聞いたとき、何か悪意のようなものを感じましたか？」
    - 「どのような悪意を感じましたか？」
    - 「なぜそのような悪意を感じましたか？」
  - 「〇〇の音を聞いたとき、何か不安感を感じましたか？」
    - 「どのような不安感を感じましたか？」
    - 「なぜそのような不安感を感じましたか？」
  - 「ほかに何か、不安感以外にもストレスや驚きなど何でもいいですので、ご自身が感じた事がありますか？」

### ● 視界操作

- 5) 初めの方の質問で、(不自然な音として認識した音)の音を不自然な音として認識されていたとお答えいただいたのですが、これらの音を聞いたとき、音が鳴った方向に振り向きませんか？どの音で振り向いたか、どの音で振り向いてないか教えてください。覚えてない場合は覚えてないで結構です。」
  - a) Yes
    - i) 「それは意識して振り向きましたか？それとも反射的、無意識的に振り向きましたか？」

- か？」
- ii) 「その音を聞いて振り向いてしまった理由などありますか？」
- b) No
- i) 「なぜその音を聞いて振り向かなかったのですか？」

※どういう状況なら振り向くか？(VR付けてて)

※どんな音が効果的か？

## ● その他深堀

### B. 音の方向認識

- a. 「覚えてたらで構いませんので、今回実験中に聞こえた不自然な音はどこから聞こえたか覚えていますか？」

### C. 実験中明らかな頭部誘導が確認できた音について、

- a. 「ゲーム開始○分後くらいに○○の音を流したのですが、その時に私から見て振り向いているように見えたんですが、覚えていますか？」

### D. 「ちなみに普段携帯などよく使用するモバイル端末の通知はバイブレーションですか？(両方の場合は大体の割合も)」

- a. (YesとNoの時の関連性を確認する)

### E. 「今回使用した不自然な音は普段生活している時になったらそちらの方向を見てしまうと思いますか？」

- a. 具体的にどの音で反応すると思われますか？複数ある場合は複数教えてください。

- b. (Yesで実験では反応しなかった場合)「今回の実験で反応しなかった理由等ありますか？」

- 6) 「(聴覚刺激認識2で新たに認識した音に対して)一番初めに行った「ゲームのプレイ中に何か不自然な音は聞こえましたか？」という質問で、○○の音が鳴ったことを挙げませんでした、答えなかった、または、思い出せなかったのはどのような点が要因だと思われますか？」

- 7) 「(聴覚刺激認識2で認識しなかった音に対して)答えるのが難しい質問なので、無理に答える必要はありません。○○の音が鳴ったことをまったく認識できなかったということですが、その音を認識できなかった理由は何のような点が要因だと思われますか？」

- 8) タスクへの影響確認「今回『バイブレーション音』、『ガラスが割れる音』、『人の声』、『ゲームのブロックを消す時の音』、『赤ちゃんの泣き声』の5種類の不自然な聴覚刺激を与えましたが、それらによってゲーム体験や集中力など、ゲームプレイに対して、何か影響はありましたか？」

深堀質問

- 「具体的にどのような影響がありましたか？」
  - 「なぜそのような影響があったと思いますか？」
- 「特に影響が強かった音などありましたか？」
  - 「なぜその音の影響が強かったのですか？」
- 「逆に一番影響が小さかった音はありますか？」
  - 「なぜその音の影響が小さかったのですか？」

## 質問フロー

「ゲームのプレイ中に何か不自然な音は聞こえましたか？」の質問に対して

- **Yes** 聴覚刺激認識1へ
  - 聴覚刺激認識1ですべてにチェック  
質問3.4.5
  - 聴覚刺激認識1でいくつかにチェック  
チェックがつかなかった音に対して聴覚刺激認識2へ
    - 聴覚刺激認識2で全てにチェック
      - 聴覚刺激1,2で認識した音に対して質問3,4,5
      - 聴覚刺激2で新たに認識した音に対して質問6
    - 聴覚刺激1,2を経てチェックがない音がある場合
      - 聴覚刺激1,2で認識した音に対して質問3,4,5
      - 聴覚刺激2で新たに認識した音に対して質問6
      - 認識されなかった音に対して質問7
    - 聴覚刺激認識2で新たにチェックがつかなかった  
聴覚刺激1で認識した音に対して質問3,4,5  
認識されなかった音に対して質問7
  - 聴覚刺激認識1で全部チェック無  
聴覚刺激認識2へ
    - 聴覚刺激認識2で新たにチェックされた音に対して質問3,4,5,6
      - 認識されなかった音に対して質問7
- **No** 聴覚刺激認識2へ
  - 聴覚刺激認識2ですべてにチェック  
質問3.4.5.6
  - 聴覚刺激認識2でいくつかにチェック  
チェックがついた音にたいして質問3.4.5.6
    - チェックが付かなかった音に対して質問7
  - 聴覚刺激認識2新たにチェックがつかなかった  
質問リスト⑦へ