

評価実験に関して

□ 目的

本実験は、有田研究室から提案している DERC（互恵性に基づく協力的行動を促進する二層化ゲーミフィケーション）を VR 空間での会議に導入し、議論が活性化するかどうかを評価することを目的としている。

□ 被験者が実施すること

試作したアプリケーションから VR 空間に参加し、被験者同士で数回議論をする。数回の議論終了後、アンケートに回答する。

□ 実験の流れ

実施内容	時間（分）
実験説明	10
実験に使用する資料のインプット ポイント獲得のための戦略を考える	5
第 1 回の議論（DERC：なし，資料：なし）	5
第 2 回の議論（DERC：あり，資料：なし）	10
第 3 回の議論（DERC：あり，資料：なし）	10
第 4 回の議論（DERC：あり，資料：あり）	15
アンケート	10
合計	65

実験中の操作を実験実施者から指示する。被験者全員の状態が揃っていることを確認してから次の指示をするので、上記の時間に加えて幾らかの時間がかかる。

よって、実験全体の時間として 2 時間を予定している。

【実験実施者】

名古屋大学 大学院情報学研究科
有田研究室
加藤雄大

【実験実施日】

2021 年 1 月 15 日（金）