



仮想現実のユーザー エクスペリエンス: 大規模なレビュー データ分析からの洞察

メタデータ	言語: 出版者: 公開日: 2023-11-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: ドン, ジョン メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15118/0002000150

氏名 DONG JIONG(ドンジョン)
学位論文題目 Virtual Reality User Experience: Insights from a Large-scale
Review Data Analysis
(仮想現実のユーザー エクスペリエンス: 大規模なレビュー データ
分析からの洞察)
論文審査委員 主査 教授 董 冕雄
教授 太田 香
教授 佐賀 聡人
上級准教授 李 鵬 (会津大学 上級准教授)

論文内容の要旨

VR技術の進歩に伴い、ゲーム業界は常に変化している。開発者、研究者、およびゲーミングコミュニティ全体にとってはユーザー体験 (UX) を了解することは非常に重要になる。この論文においては、VRゲームのユーザー体験に対して調査を行い、以下の4つの問題について研究した。1、VRゲームの動向。2、違う言語地域のプレーヤーの好みの分析。3、異なるユーザー層に対するVR ゲームの影響。4、VRゲームにおけるVR酔い問題。

本論文においては、まずはVRゲームの価格、プレイエリア、入力デバイス、ヘッドマウントディスプレイ (HMD) などの動向を分析した。次に、違う言語地域のプレーヤーの好みを把握するために、異なる言語地域のプレーヤーがVRゲームに注目する要素を分析した。この分析は、多文化コンテンツの創作やローカル化に取り組む開発者にとって参考になると考えられる。そして、VRゲームが異なるユーザー層に与える影響について調査した。人々の年齢、性別、および他の人口統計学的変数が、ユーザーの参加意識、没入感、総合的な楽しさにどのように影響するかを研究した。私たちの調査結果は、異なるユーザー層のニーズと好みを把握することを通じて、より多くのユーザーに対応したVRゲームの開発に役立つと思われる。最後には、VRゲームにおけるVR酔い問題について調査し、その原因、症状、およびユーザーや業界への影響について研究した。また、ユーザーの快適さを向上させ、VRゲームの長期的な成功をつかむために、VR酔い問題の軽減策について議論した。

ABSTRACT

As Virtual Reality (VR) technology continues to advance and reshape the gaming landscape, understanding user experience (UX) becomes critical for developers, researchers, and the gaming community as a whole. This dissertation presents an empirical investigation into UX in VR games, focusing on four key aspects: the tendency of VR games, cross-linguistic analysis of player preferences, the impact of VR gaming experiences on varied user populations, and the cybersickness in VR games.

In this dissertation, I first analyze the tendencies of VR games price, play area, input devices, Head-mounted Displays (HMDs). Then I explore the cross-linguistic preferences of players in VR games, revealing the user concerns in different language regions. This analysis provides valuable insights for developers seeking to create culturally tailored content and optimize localization efforts. Next, I investigate the impact of VR gaming experiences on varied user populations, addressing the ways in which age, gender, and other demographic factors can shape user engagement, immersion, and overall enjoyment. By identifying the unique needs and preferences of different user groups, our findings can inform the development of more inclusive and accessible VR gaming experiences. Finally, I delve into the issue of cybersickness in VR games, examining its causes, symptoms, and implications for users and the industry. I also discuss potential strategies for mitigating the occurrence of cybersickness, with the aim of enhancing user comfort and promoting the long-term success of VR gaming.