

恐怖感、加速感、閉塞感を持つ体験型企画の提案

大塚 隆広 (21111067to@tama.ac.jp)

1. 目的と概要

この企画は、実際の操縦感のある潜水艇に乗り込んだプレイヤーに、深海で得体のしれない生物に遭遇することによる恐怖感を体験させることを目的とする。本企画は、IVRC2013に応募した企画である。

人の恐怖の構造には対象性、切迫性、圧倒性、驚きと恐怖の連続性、および、「他」に対する本質的感情がある[1]。そのうち本企画では、巨大生物の異様さによって対象性の恐怖を、巨大生物へ接近していくことによって切迫性の恐怖を、巨大さの表現によって圧倒性の恐怖を、巨大生物に襲われることで「他なること」への恐怖をそれぞれ演出する。

2. システム構成

本システムのデバイスは、潜水艇デバイスに集約される。このデバイスには、操縦桿、ベント弁開放レバー、宝玉切り離しスイッチと、3台のモニタ、スピーカーが設置され、上部が半円筒型の不透明なカバーで覆われている(図1)。プレイヤーは、潜水艇デバイスにうつぶせの状態で乗り込み、その後、カバーが外部から閉じられる(図2)。

視覚的に水平が維持されているという情報が与えられた状態で、ユーザが水平状態から微小角度 θ だけ傾斜するとき、ユーザは主観空間で水平方向への加速度 a を錯覚する(図3)。このとき、傾斜角度が十分小さければ、ユーザは垂直方向の加速度変化 ($g \rightarrow g'$) に対しては鈍感である。既存システムは、シ

ミュレーションやストーリーなどによってユーザの認知すべき加速度を決定し、その後、ユーザに対して駆動を加え、加速度を錯覚させる[2][3]。これらに対し、本企画では、おおがかりな駆動装置を用いなくて、加速度の錯覚を提示する。プレイヤーは、自分の操作によって人力で自分自身を傾斜させ、その結果によって加速度が決定される。

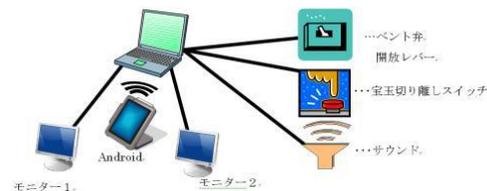


図1: システム構成

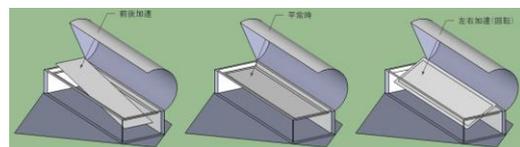


図2: 潜水艇デバイス

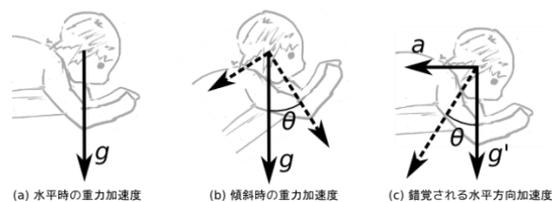


図3: 水平方向加速度の錯覚の提示

3. 参考文献

- [1] 山根一郎「恐怖の現象学的心理学」 日本人間関係学会, 人間関係学研究 5 (2007)
- [2] Nagai Laboratory, 「ドライビングシミュレータで車両制御技術を体感してみよう」東京農工大学 メカワールド 2010, http://www.tuat.ac.jp/~mechwrld/pdf/6_nagai.pdf
- [3] FORUM8 「UC-win/Road 体験シミュレータ」(2008), <http://www.forum8.co.jp/product/ucwin/road/road-taiken.htm>