**VRでエアロバイク**

・地形に合わせた負荷や風、音などよりリアルな演出が出来るといいなと思いました。街などのマップも楽しそうです。

・正直自然環境を走ると、普段舗装された道路を走っていることが多いので、違和感が少しありました。都会やビル群の間を走ると言ったことでもいいかなと思いました。

・漕いだ分だけ風がくるなどのフィードバックが来ると、より一層爽快感が生まれ、ポジティブ感情が上がるのではないかと考えた。

・風を感じたり音を聞かせるなどの意見にとても納得しました。自然は人をリラックスさせる効果があると聞いたことがあるので、視覚だけではなく触覚や聴覚も使うことはとても効果があるのではないかと思いました。→そうか！！自然の「触感」という売出し文句に？

・ある動物を対象として、時間内に捕まえるというアイディアがありましたが、個人的な意見として、プチ脱出ゲームみたいなものにしてみても面白いのではないかと思いました。

・実際にWiiスポーツやリングフィットアドベンチャーのような運動とエンターテインメントを組み合わせたコンテンツがヒットした例が色々あるので，そこにVRによる臨場感が加わればさらに楽しい体験にできると感じた。

・エアロバイクの実験を被験者としてやったことがあるからこそ、VR空間でやったらより没入できそうだと思いました。VRならではの自転車を漕いで世界の上空を遊覧したら面白そうだと思いました。

・VRの映像を見ながら運動するのと見ないで運動するのだと、絶対に見ながらの方が良いなと思いました。VRとはいえ景色や風景が変わったりするのを見ながら運動したら飽きずに楽しくできるのではないかなと思いました。

・実験の場合参加者の行動はあらかじめ統制していたり定めてある方が測りやすいのかなと感じた。その提案として、達成可能な目標を提示してその目標に一直線に進めるような要素を目の前に用意することで、なんの目的もないよりは進みやすいのではないかと考えた。

・レース形式やタイムアタック方式にすれば良いのではないかと考えました。リラックス感情は下がると思いますが、代わりにポジティブ感情が増加し、また目標や制限時間があるので精神的な負荷は減ると思います。もしくは、これはステージの作成に相当力を入れなければならないですが、島のあちこちにある宝物を探すという宝探しゲーム形式にしたり、各地に観光名所を設定してその説明の看板を立てるといった方式にすればリラックス感情が更に高まり、また精神的負荷もあまり感じなくさせる事ができるのではないかとも考えました。

・ジェットコースターと連動した扇風機体験してみたいです。

**VRで攻撃実験**

**・**キャラクターの表情が罪悪感を発生させにくい表情だった。どちらかというと挑戦的な顔をしていた。

**・**この論文では、視線や表情を扱った研究でありましたが、個人的に、殴った時に発せられる声がある群と無い群とで罪悪感に差が生まれるのか検討してみても面白いかなと思いました。

・殴った分だけダメージが蓄積されたりあざができるなど、表情や体がその都度変化がみられることがリアリティを高めるのではないかという意見が出た。

・「もうやめて」、「助けて」などの声があるとより一層罪悪感が生まれやすいと考え、また、泣いている表情などを用いることでも罪悪感は生みやすいのではないかと考えた。

・相手を殴る実験でストーリーをつけたらいいのではないかというのは面白いアイデアだと思います。

・物背景を用意するというのは面白そうだと思いました。発表された時には同情の余地があると言った背景でしたが、それとは逆に犯罪歴があったりだとか、殴っても罪悪感がわかない設定というのをしても面白そうだと思いました。

・より罪悪感を喚起するには攻撃する相手の外見を幼く・か弱くするなどの案が挙げられた。相手に感情移入しやすくするという意味では辛い過去があったといった設定や性格などの情報を付加することも効果的な一方で，一度きりであることが前提の実験場面で活用するには工夫が必要だと感じた。

・シチュエーションも関係してくると思いました。例えば誰かを庇う人を殴ったり、すり寄ってくる動物達を殴るのは相当なストレスが生じると考えられます。よってシチュエーションも追加するとより大きなデータの差異が見られたのではないかと思いました。

・表情と視線のそれぞれ条件が違うVRの研究は、医療現場などでも活躍できそうな内容であったと感じた。例えば介護やリハビリテーションなどで適切なサポートができなかったり、元々蓄積されている痛みにさらに負担を描けるような支援をすると、対象者が苦痛の表情に変わったり痛みを訴える反応を見せるようなVRに応用できるのではないかと考えた。

・こうした実験は実験参加者に多大なストレスを与える事が想定されるので、逆にVRを使ったふれあい等の肯定的感情やリラックス感情に関する研究をしてみたいとも思いました。

・少年院等の更生施設で使えそうだなと思いました。

・罪悪感や心理的抵抗に対する慣れの研究も行えたらと思っています。

**両者共通の問題**

・VRを使った実験において、まず映像のリアルさがないとダメだと思った。あまりにも作り物感があったのでそれは改善した方がいいのかなと思った。また動きにも不自然さが残っていたので、現実味を帯びたものが作れれば最高であろう。

・VRで人を殴る、VRエアロバイクの研究どちらにも言えることが、フィードバックの数が少ないという点だと感じた。人を殴ったら呻いたり、泣いたりといった何かしらの人間的な反応があるはずだし、エアロバイクの方でも、景色が変わる他にも風があったり、環境音であったりという風に、もっと没入してリアリティを出させるための工夫をしたら結果も変わってくると感じた。→そうか！！没入をささえるのはフィードバックなのだね！

・VR技術が昔と比べ変化しているので利点を取り入れて再度同じ様な実験しても面白いかなと思いました。

・Unityを使って実験をする際、一番足を引っ張って頭を悩ますのは、クオリティだなと強く感じた。VRもエアロバイクもクオリティが高いものだったら結果は、変わるのではないかと思ってしまった。

**その他**

・卒論のフィードバックを受けて、突出したデータの分析を行うのに、とても驚いた。

・準備するのにとても時間と労力が掛かりそうだと思った。しかし、それでもやってみたい、面白そうだなと思えるようなものでした。

・授業内で行われる調査が、どんなデータになっているのか気になった。