

【研究要約】アバターの印象がゲーム操作に与える影響

メタバース時代に向けた、キャラクター特性とプレイヤーの操作精度の関係性に関する実証実験

研究の背景と目的 スマホゲームやメタバースの普及により、日常的に「アバター」を介した行動の機会が急増している。本研究は、『自身が操作するキャラクターの視覚的印象（ワイルド、女性的など）が、実際のプレイヤーの操作精度やプレイスタイルに無意識の影響を与えているのではないか』という仮説を定量的に検証する。

実験アプローチ



【測定環境】
任天堂Switch『マリオカート8DX』を使用。
20代の大学生15名（男8・女7）を対象に実施。

【キャラクター分類】
各被験者が5キャラを1回ずつ操作。
・女性枠（ピーチ・デージー）
・ワイルド枠（クッパ・ワリオ）
・中立枠（マリオ）

【定量評価（減点法）】
指定コースの「左車線のみ」を走行（回参照）。
客観性を担保するため、車線を踏んだら「-1点」、
車線を跨ぎ完全に逸脱したら「-2点」として操作
精度を数値化。

仮説と検証結果

設定された仮説	検証結果	考察と要因
【仮説1】 男性的・ワイルドなキャラは、 女性キャラより操作が荒くなる	有意な傾向あり	全グループ間での有意差はないが、ワイルド枠と女性枠の間において、仮説通りの「操作の荒さ（正確性の低下）」の有意な傾向が確認された。
【仮説2】 過去のゲームプレイ経験が多いほど、 操作が安定する	立証 / 有意な相関	歴代マリオカート作品のプレイ経験量が多いほど減点スコアが低く、操作精度が高いことが明確に裏付けられた。
【仮説3】 自身のイメージに近いキャラほど、 操作性が高まる	未立証	イメージ致度による有意差は出ず。実験環境によるゲームへの「没入度の低さ」が要因と推測される。

結論とNext Step

経験量が精度を生むこと（仮説2）は立証され、キャラの印象が操作に影響を与える可能性（仮説1）も示唆された。今後はVR最新技術を用いて「ゲームへの没入度」や「自己没入度」を高め、因子分析を用いて具体的にどの視覚的印象が操作に影響を与えるかを深掘りする必要がある。