

# 実験協力をお願い

島根大学ヒューマンインタフェース研究室 井田敦大

## 1. はじめに

今回はお忙しい中、貴重なお時間を割いてご協力いただきありがとうございます。  
本実験では、車いすシミュレーションゲームを通じて、非車いす利用者が車いすの視点を体感することで、移動に関する認識や理解にどのような変化が生じるかを評価します。30分ほど、ご協力いただけますと幸いです。

## 2. 実験対象

普段車いすを利用しない方

## 3. 必要なもの

PC

インターネット環境

実験用アプリケーション(インストール作業をお願いします。)

- インストール手順

基本的には他の EyeMoT シリーズと同様のインストール手順になります。

- [こちらのリンク](#)を PC でクリック
- 「車いすゲーム(実験用)」というデータがあるので、そちらをダウンロードしてください(ウイルススキャンに関する表示が出るかもしれませんが、問題ありませんのでそのままダウンロードしてください)。

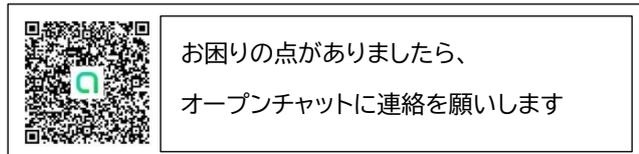


カーソルを合わせると

ダウンロードが選択できます。

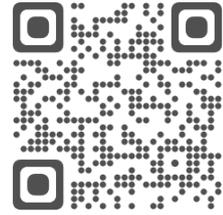
- ダウンロードが完了したら、解凍して任意の場所においてください。
- 以上でインストール作業は完了です。

事前アンケート後の実験で、ダウンロードしたファイルの中にある WheelChairGame.exe というファイルを使用します。



#### 4. 実験手順

[事前アンケートリンク](#)に回答(右の QR コードでも OK)



### シミュレーションゲームの体験

(各コース 5 分程度)

- 事前にダウンロードファイルから「WheelChairGame」というファイルをダブルクリックして、ゲームを開始してください。
- **1 ステージ 3 回**ゴールするまで繰り返して下さい。
- 3 回繰り返したら、タイトルに戻り、次のステージを同様に 3 回遊んでください。
- すべてのステージが終了したら、右上の×ボタンを押して、アンケートのリンクを開いてください

#### Stage1

直線的なコースで、  
ゲームの基本的な操作  
を体験



#### Stage2

曲線を使用した道路で  
の操作を体験



#### Stage3

3D 都市モデルを用い  
たステージでの操作体  
験



### [事後アンケートリンク](#) (5 分程度)

事後アンケートでは、実験データも一緒に送っていただきますので、**実験を行った PC** からリンクを開いていただくとスムーズに進みます。



実験にご協力いただきありがとうございました。

得られたデータは、卒業研究の参考にさせていただきますのでご了承のほどよろしくお願いいたします。