

Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ) - Japanese

参照

装置は以下の出版物に掲載されているので、使用およびさらなる出版用に参照されたい:

D. Roth and M. E. Latoschik (2020), Construction of the Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ), in *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, doi: 10.1109/TVCG.2020.3023603.

Bibtex:

```
@article{roth_veq_2020,  
  author={D. {Roth} and M. E. {Latoschik}},  
  journal={IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics},  
  title={Construction of the Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ)},  
  year={2020},  
  volume={26},  
  number={12},  
  doi={10.1109/TVCG.2020.3023603},  
  pages={3546-3556}  
}
```

先行研究

Roth, D., Lugin, J. L., Latoschik, M. E., & Huber, S. (2017, May). Alpha IVBO-construction of a scale to measure the illusion of virtual body ownership. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2875-2883). ACM.

手引き

各記述を読み、それぞれについてご自身が最も該当すると思うもの（1から7）ひとつに印を付けてください。正答や誤答はありません。あまり深く考えず、直感でお答えください。

	まったく 当てはまら ない	当てはまらな い	どちらかと言 えば当ては まらない	どちらでもな い	どちらかと言 えば当ては まる	当てはまる	完全に当て はまる
受容/オーナーシップ	1	2	3	4	5	6	7
AC1 私の身体							
仮想身体が自分の身体のように感じられた。	0	0	0	0	0	0	0
AC2 私の身体部位							
仮想の身体部位が自分の身体部位のように感じられた。	0	0	0	0	0	0	0
AC3 人間らしさ							
仮想身体は人間らしさがあったと感じた。	0	0	0	0	0	0	0
AC4 自分への所属感							
仮想身体が自分に属するものと感じた。	0	0	0	0	0	0	0
	まったく 当てはまら ない	当てはまらな い	どちらかと言 えば当ては まらない	どちらでもな い	どちらかと言 えば当ては まる	当てはまる	完全に当て はまる
コントロール/作用	1	2	3	4	5	6	7
CO1 私の動作							
仮想身体の動作が、まるで自分自身の動作のように感じた。	0	0	0	0	0	0	0
CO2 コントロール動作							
仮想身体の動作を、自分でコントロールしている気がした。	0	0	0	0	0	0	0
CO3 動作の原因							
仮想身体の動作を、自分で引き起こしている気がした。	0	0	0	0	0	0	0
CO4 動作の一致							
仮想身体の動作が、自分自身の動作と一致していた。	0	0	0	0	0	0	0
	まったく 当てはまら ない	当てはまらな い	どちらかと言 えば当ては まらない	どちらでもな い	どちらかと言 えば当ては まる	当てはまる	完全に当て はまる
変化/チェンジ	1	2	3	4	5	6	7
CH1 私の身体変化							
自分自身の身体の形や見かけが変化した気がした。	0	0	0	0	0	0	0
CH2 体重への影響							
自分自身の体重に変化があった気がした。	0	0	0	0	0	0	0
CH3 身長への影響							
自分自身の身長に変化があった気がした。	0	0	0	0	0	0	0
CH4 体の横幅への影響							
自分自身の体の横幅に変化があった気がした。	0	0	0	0	0	0	0

分析方法

受容（オーナーシップ）= $(AC1 + AC2 + AC3 + AC4)/4$

コントロール（作用）= $(CO1 + CO2 + CO3 + CO4)/4$

変化 = $(CH1 + CH2 + CH3 + CH4)/4$

手順

スケールは、受容（オーナーシップ）、コントロール（作用）、変化（自身の身体像の感じ方の変化）という要素によって仮想身体（バーチャル・エンボディメント）を把握するものです。スケールは、作用/導入の直後に計測しなければなりません。1～7ポイントのスケールの代わりに、0～6ポイントのスケールを用いても構いません。

追加項目（CFAによる除外）

AGX1 身体コントロールの楽しさ(AG)

仮想身体をコントロールするのが楽しかった。

VOX1 他の身体の所有(BO)

他の身体を自分の身体のように所有している錯覚があった。

CHX1 自身の身体のチェック(CH)

自分の身体が今でも、自分の記憶にあるような見え方をしているか、確かめてみなければならない気がした。

VOX2 他人への所属(BO*)

仮想身体が他の誰かのものである気がした。*(再記号化)

連絡先

daniel.roth@tum.de

virtualembodimentscale.com