

VR読書

群馬大学 柴田ゼミ研究プロジェクト

場所を選ぶ読書の楽しみ方



読書は「コンテンツ」選びが大事。

でも、私たちはこう思います。

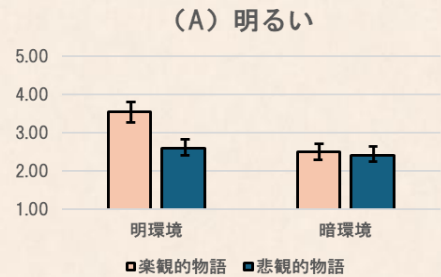
「場所選び」も大事。

▶場所を変えて読書って本当に意味あるの？

同じ物語でも環境によって印象が異なる

- ・主人公の気持ちがポジティブな物語は、
昼間の環境で、より
「明るく」「楽しく」「わくわくする」
- ・ネガティブな物語は、夜中の環境で、より
「寂しく」「悲しく」「かわいそう」

⇒キャラクターのイメージまで異なる



小林絵莉, 早川莉緒菜, 柴田博仁 (2025). 物語の印象は背景の視覚情報によって変わるか?: VR空間での読書の印象評価. 情報処理学会 インタラクシオン2025, 2P-93.

▶どうしてVRで読書するの？

VRでは、

- ・瞬時に場所を変えられる (e.g イギリス)
- ・時間を超えられる (e.g 江戸時代)
- ・天候を変えられる (e.g 雨)

物語に応じて最適な空間で読書ができる



▶VRで本は読みにくいんじゃない？

本のようなコントローラで電子書籍を開発
VR空間で紙の本を読むような感覚を再現

王蕊, 小林絵莉, 武川昂暉, 矢野浩二朗, 柴田博仁 (2026). 紙の本のような触覚インタラクションを提供するVR読書環境の構築. 情報処理学会 インタラクシオン2026, 2P77.

