

情報電子工学科 論文発表

<p>題名</p>	<p>Physiological Measurement in Virtual Reality Contents Watching; Photoplethysmograph Embedded in 3D VR Gaming Headset</p>
<p>掲載雑誌</p>	<p>Proceedings of 39th Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society</p>
<p>著者</p>	<p>S. Otsuka, K. Kurosaki, and M. Ogawa</p>
<p>概要</p>	<p>(抄訳) 本グループは、ゲームなどのインタラクティブメディア視聴・プレイ中の生体計測から、インタラクティブメディアがヒトに及ぼす精神的ストレスを評価し、それらメディアの「本質的な面白さ」や「メディアへの熱中」について心理生理学的に解釈することを目指している。今回、それらメディア視聴中に用いることのできる生体計測装置の一例として、VR用ヘッドセットに埋設する光電脈波計を開発したので報告する。また、今回開発した装置の、医療福祉領域でのゲーミフィケーションやシリアスゲームへの応用についても論じた。 本研究の一部は、JSPS科学研究15H02798の補助を受けたものである。</p>
<p>関連画像</p>	