

情報電子工学科 学会発表

学会名	電子情報通信学会・MEとバイオサイバネティックス研究会
演題名	前額部光電脈波計測によるデジタルゲームプレイ中の心拍変動計測の試み
発表者	大塚誠也、黒崎奏零、小川充洋
内容	<p>われわれは、デジタルゲームプレイによる生体に対する負荷を主として精神的負荷であると捉え、ゲームプレイ中の非侵襲生体計測と計測された信号の解釈によって、ゲーム中のストレス反応を評価し、最終的にはゲームの「面白さ」の評価あるいは「なぜゲームが面白いと感じられるのか」の追求を目標に研究を進めている。これまでの研究の結果、ゲームプレイ中に必ず使用するゲームデバイスと生体計測装置を統合して計測を行うことが重要との発想を得て、VRゲーム用ヘッドセットに埋め込み可能な前額を計測部位とする光電脈波計測装置の開発を進めている。ゲームプレイ中の心拍変動計測、自律神経指標推定およびその解釈について報告を行った。また更に発展して、ゲームプレイ中の生体計測によって可能となる長期的な健康状態計測と、それによって可能となるゲームプレイによる健康管理手法の確立という概念を論じて提案した。</p> <p>また、本発表の結果および議論の一部は、JSPS科研費 15H02798の助成を受けたものである。</p>