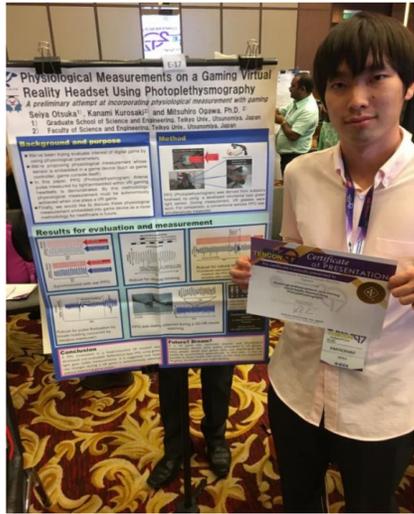
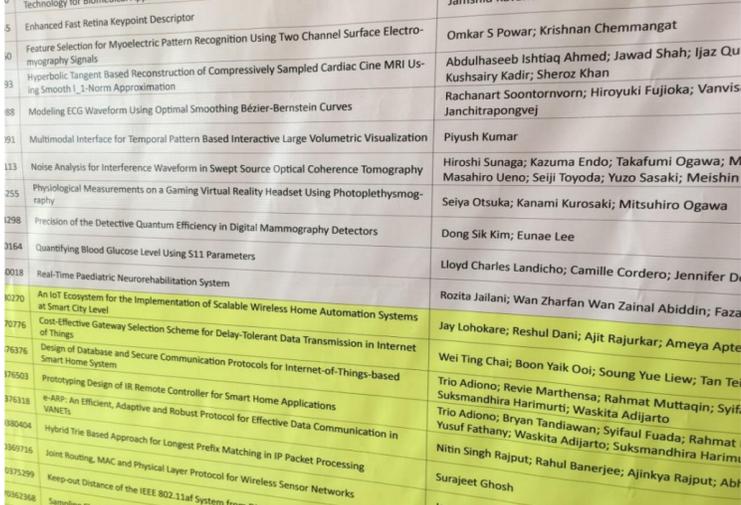


情報電子工学科 学会発表

<p>学会名</p>	<p>The 2017 IEEE Region 10 Conference (TENCON2017)</p>
<p>演題名</p>	<p>Physiological Measurements on a Gaming Virtual Reality Headset Using Photoplethysmography; A preliminary attempt at incorporating physiological measurement with gaming</p>
<p>発表者</p>	<p>S. Otsuka, K. Kurosaki, and M. Ogawa</p>
<p>内容</p>	<p>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。本発表では、デジタルゲーム用デバイスに埋設・統合した生体計測センサから生体情報を取得し、ゲーム中の生体情報を得て、新たな健康管理にも発展しようという「医学工学芸術連携研究」のコンセプトを示し、そのコンセプトを"Incorporating physiological measurement with gaming"（ゲームプレイに従属する生体計測）として提案した。また、そのための装置の一例として、VR用ディスプレイ装置を用いた安定した生体計測（光電脈波計測）が可能であることを示した。</p> <p>また、本国際会議 (TENCON2017) の論文採択率は51%であった。</p> <p>なお、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>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;">  </div> <div style="width: 50%;">  </div> <div style="width: 50%;">  </div> <div style="width: 50%;">  </div> </div>