

情報電子工学科 学会発表

学会名	日本デジタルゲーム学会2016年度年次大会
演題名	ゲームデバイスと親和性の高い生体計測の試み
発表者	大塚誠也、黒崎奏滯、小川充洋
内容	<p>われわれは、ゲームプレイ中の生体計測により、ストレスなどに関連する生体情報を取得し、その解釈を行うことによって、「ゲームの面白さ」といったものを客観的に判断することを目標に研究を進めている。研究の過程で、これまでに医療・福祉の用途のために開発された既存の生体計測専用装置を単に用いるのではなく、ゲームデバイスとより親和性の高い生体計測法を用いることが本質的に重要であるとの知見に至った。今回、このようなゲームデバイス高親和性の生体計測装置開発の一例として、VR(バーチャルリアリティ)用のヘッドマウントディスプレイ装置に埋設可能な心拍センサを開発したので報告する。</p>
関連画像	