動きベクトルのパラメータ変化が与える自律神経系への影響評価

野村 恵里*,木竜 徹*,中村 亨弥**,板東 武彦***
*新潟大学大学院自然科学研究科,
**新潟大学脳研究所統合機能研究センター,

***新潟大学医歯学総合研究科

はじめに

IT・映像技術 の発展 楽しみの提供 娯楽の充実化

懸念される 生体への影響

眼精疲労,映像酔いなど

映像酔い

- ・原因の調査
- ・評価手法の確立

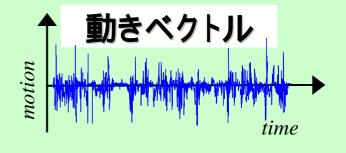
☆ 先行研究

映像の動きベクトルを用いて 映像が自律神経系に与える影響を評価

スポーツ体験ビデオマウンテンバイク映像







動きベクトルの周波数変動(高〜低)

生体信号(血圧等)に影響大

南保洋子ら, "自己運動感を伴う映像の動きベクトルによる生体影響", 第17回生体・生理工学シンポジウム論文集, pp.143-144, Sep.2000

映像の定量化

☆映像の動きベクトル

連続するフレーム間における移動量.

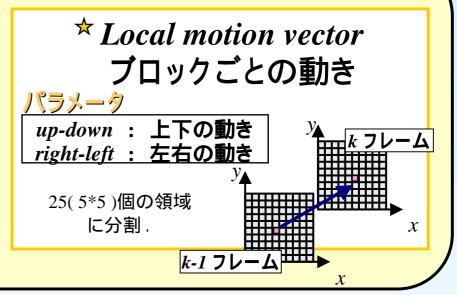
★ Global motion vector 画面全体の動き

パラメータ

zoom : 焦点距離の移動

pan : カメラの横振り

tilt: カメラの縦振り

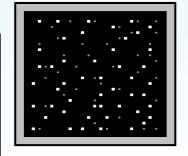


☆視覚刺激用シミュレーション映像

(視覚刺激システム, VSG2/5 Cambridge Research Systems)

実写映像の動きベクトル(Global / Local) を反映

- ・図形パターン: ランダムドット
- ・輝度 , 密度 , 動きを設定





目的

各パラメータが与える自律神経系への影響評価

映像の動きベクトル

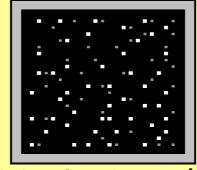
Global motion vector

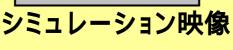
パラメータ

zoom : 焦点距離の移動

pan : カメラの横振り

tilt : カメラの縦振り







解析方法

生体信号



(移動平均)

時間<u>周波数</u> 解析

(連続Wavelet変換)

☆注目する周波数帯域

HF(高周波数成分: 0.16 ~ 0.45 Hz)

RR. HF: RR間隔, Resp. HF: 呼吸性 HF

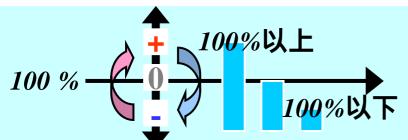
LF(低周波数成分: $0.04 \sim 0.15 \; Hz$)

RR. LF: RR間隔, BP. LF: 血圧性 LF

早野順一郎ら, "心拍変動と自律神経機能", 生物物理, Vol.28, no.4, pp.32-36, 1998.

最大パワー変化率(Pvr)による評価





Vp:動きベクトルのパラメータ

(例: zoom, pan, tilt)

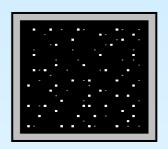
Pav: 最大パワー平均値

映像提示2分間のパワー最大値 (各*HF·LF*成分時系列に対して)

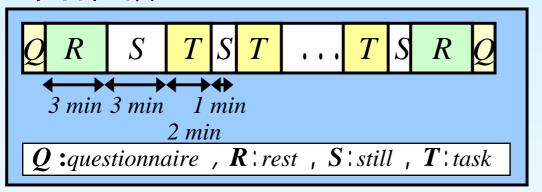
実験条件

視覚刺激用映像

シミュレーション映像(ランダムドットパターン)



プロトコル



計測データ

心電図: 胸部双極誘導

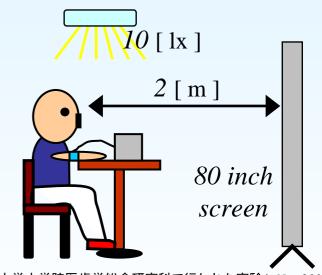
血圧 : トノメトリ法 (左手橈骨動脈)

呼吸: チューブ式センサ (腹部,胸部)

発汗 カプセル換気法 (左手母指球)

被験者

健常な男性8名,女性2名 (平均年齢 22.5 ± 1.5歳)



新潟大学大学院医歯学総合研究科で行われた実験(Nov.2002)

実験結果

- 最大パワー変化率ー

Protocol

rest

stop

pan-tilt

stop

zoom-pan-tilt 1

stop

zoom-tilt

stop

zoom-pan-tilt 2

stop

zoom-pan

stop

<u>zoom-pan-tilt</u> 3

stop

rest

酔った被験者

酔わなかった被験者

variation ratio[%





variation ratio[%]

生体影響評価

最大パワー変化率

100% をしきい値とし,交感神経・副交感神経優位を判断.

zoom を加えた場合

自律神経系の指標

呼吸 HF成分(Resp. HF)

血圧 LF成分(BP.LF)

最大パワー変化率

100%以下 100%以上

佐藤 昭夫ら、"ストレスの仕組みと積極的対応" 藤田企画出版株式会社, pp.9-13, 1993.



緊張·與奮狀態

にあり

☆先行研究結果との比較

南谷 晴之,"疲労とストレス",バイオメカニズム学会誌, Vol. 21, No. 2, pp.58-64, 1997.

zoom を加えた場合

呼吸 HF成分

減少傾向

血圧 LF成分

增加傾向

zoom が生体に影響 (カメラの焦点距離)

を与えている可能性

今回の結果と一致

考えられる要因

奥行きのある空間

映像への没入感