研究室名
発表時期
学会名
演題名
発表者
内容
デジタルゲームプレイ中に使用可能な生体計測装置設計および製造技術の公開に関する検討
広瀬達也、大塚誠也、孫延君、小川充洋
我々はこれまでに、デジタルゲームプレイ中の生体を心理生理学的に解釈するために、プレイ中に使用可能な生体計測装置の開
発を行ってきた。開発に関する技術的な知見は、依然として本研究グループ内に閉じられているのが現状であるため、方法論の
公開が必要と考えた。今回、こうした生体計測をより多くの研究者が用いることができるようになることが理想であると考え、
そのための公開可能性とその方法について検討してきた。今回、我々が開発・使用している光電脈波センサについて、設計デー
タや製造技術の公開に関する問題を検討する。本発表で述べられた研究結果および議論の一部は、JSPS科研費 15H02798および18K19844の助成を受けたものです。また、
本研究の遂行の一部におきまして、「ミスミ学生ものづくり支援」のご支援をいただきましたことに感謝を申し上げます。
小川研究室　学会発表
【発表者について】アンダーラインは本学教員、研究員および技術職員、○は発表者、※は大学院生、卒研生または卒業生
2018年
日本デジタルゲーム学会第9回年次大会