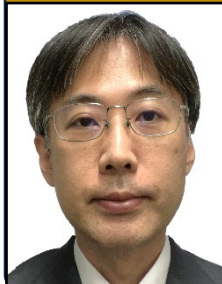


映像コンテンツを快適に利用し続けるために

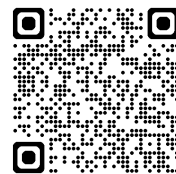


【池袋キャンパス】健康メディカル学部 心理学科 教授

川島 尊之 Kawashima Takayuki

URL : [帝京平成大学 教員業績紹介ページ](#)

キーワード : 映像酔い・眼球運動・共行動・多感覚モダリティ



研究の概要

SDGs 目標 3 : すべての人に健康と福祉を

SDGs 目標 9 : 産業と技術革新の基盤をつくろう

いわゆるリモート会議や動画視聴・エンターテインメントなど、映像を利用した情報通信技術の活用が進んできました。こうした映像を利用する技術では没入感や操作性などが増したことに伴って、いわゆるコンテンツへの依存傾向や、映像酔いなどの負の影響が指摘されています。映像酔いとは特に動きがある映像に一定時間ふれることによるめまい、吐き気などをともなう現象です。

私はすべての世代のひとが快適に映像コンテンツ、情報通信技術と接していくことを可能にするため、映像酔いの軽減、予防などに着目した研究をしています。例えば映像利用の場にいる他者の存在や他者との協働作業が、映像酔いや過度の没頭、映像に由来する疲労感の軽減につながる可能性について研究しています。

映像酔い



共に視聴する人（共行動者）の役割は？

実在の他者，仮想の他者

社会的な関係性

（酔いの）“伝染”

感覚間の矛盾の背景にある過程に影響するのか

...

実学へのつながり・産業界や自治体へのアピールポイント・協力可能事項・協力希望事項

ひとが映像情報を様々なタイムスパンで継続して快適に利用するための知見は、利用者の業務の効率や満足感の向上、利用者の生活の質の維持等に対して有用と想像できます。

業務での持続的な映像の利用において、映像酔いによる作業効率の低下や利用者の心理的な負担・不快感が生じにくくなるノウハウの策定に有用かもしれません。

VR 技術を利用したエンターテインメントなどにおいて高度な没入を維持しつつ、映像を継続的に利用しやすくするために有効な工夫、例えばコンテンツ内での他者のアバターの性質（外見、運動等）等を明確にできるかもしれません。

知的財産・論文・学術発表など（詳細は右上 QR コードの教員紹介からご確認ください）

【学会発表】・「映像の縦揺れ時間周波数が映像酔いに及ぼす効果」

・「映像酔いに及ぼす動き予測の影響」

【単著】「大学生のインターネット依存傾向を軽減する方法に関する研究」