

仮想現実における視覚介入が運動主体感に与える影響

青柳 恵, 温 文, 安琪, 濱崎 峻資, 山川 博司, 田村 雄介, 山下 淳, 浅間 一

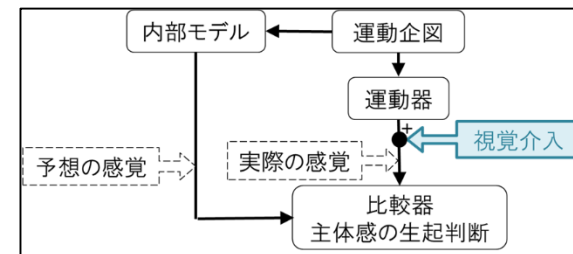
浅間研究室・山下研究室

【背景】

片麻痺等運動障害がある患者へのリハビリテーションへの応用を検討

【目的】

運動制御が困難な条件においてもVRを用いた視覚介入を与えることによって運動主体感が向上



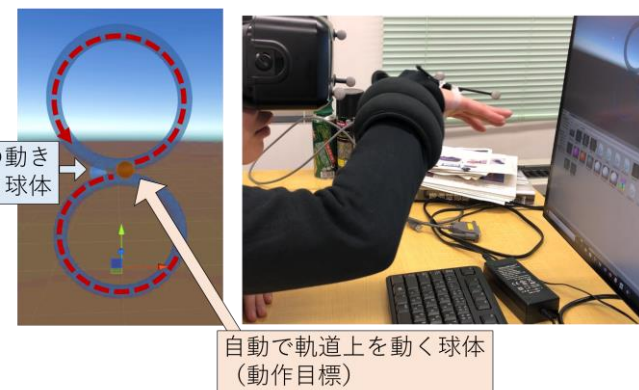
【手法】

運動主体感

観察される運動が自分によって引き起こされているという感覚

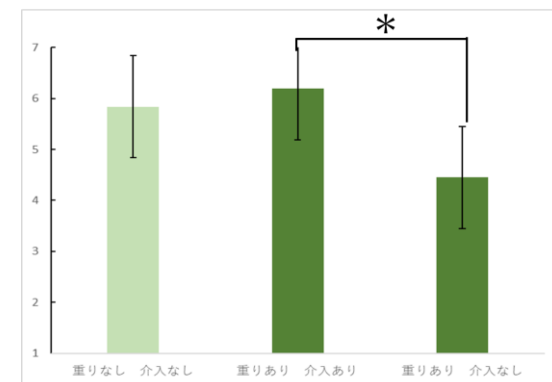
VRを用いた視覚介入

視覚介入は運動主体感の有無に大きく影響を与えることが可能



【結果・考察】

- 視覚介入を与えることによって運動主体感が向上した
- 課題に対する誤差の大きさによって適切な介入の強さを決めることを検討している



Improvement of Sense of Agency via Visual Intervention in Virtual Reality

Kei Aoyagi , Wen Wen , Qi An , Shunsuke Hamasaki , Hiroshi Yamakawa ,
Yusuke Tamura , Atsushi Yamashita , Hajime Asama

Asama Lab, / Yamashita Lab.

Background

This research aims to contribute to the development of rehabilitation for stroke patients

Objectives

The present study aims to improve the sense of agency during partially impaired body movement in virtual reality

Methods

【Sense of Agency】

The subjective awareness of initiating, executing, and controlling one's own volitional actions

【Visual Intervention in Virtual Reality】

Sense of agency over the ball was greatly improved by the visual intervention

Results and Discussions

- Participants reported higher sense of agency in the intervention condition than the non-intervention condition when the weight was attached to the waist.
- We aim to optimize α (i.e., the intervention ratio) depending on participants' motor ability in future study.

