

[学生招待講演]

自己運動に基づいた誇張感覚刺激による拡張現実感

蜂須 拓[†]

拡張現実感といえば, しばしば現実世界にコンピュータグラフィックスを重畳することによる視覚的な拡張が想起される. 一方でヒトは視覚を含めた五感, さらに自己運動を駆使して現実を知覚する. 手指の運動と触覚を例に挙げると, 手指の運動の結果生じる反力や振動等から触れた物体の形状や材質が判別でき, 筋や関節等の感覚から手指の姿勢を把握できる. ではこのとき新たな触刺激を重畳すると何が起きるであろうか. 本公演では, これまでに講演者が開発してきた「材質感変調システム」や「身体ロボット化システム」等の自己運動の結果生じる感覚を誇張することで外界さらには自己を錯誤させる拡張現実感システムを紹介する.

[†]電気通信大学