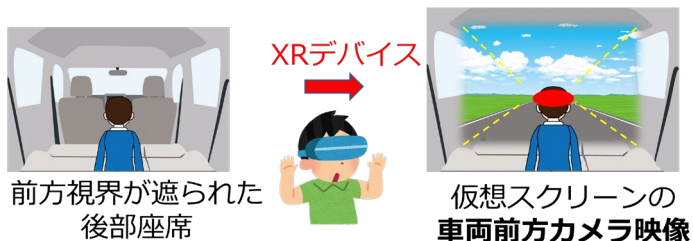
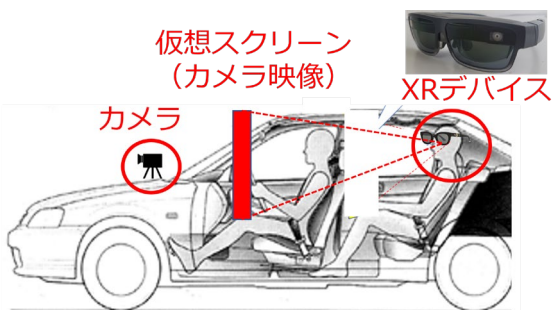


XRなどを活用した 身体性拡張と動揺病の軽減

XR（VR/AR/MR）などを用いて、自分自身の身体の一部のように、快適に人間を支援するインターフェースの実現を目指しています。例えば、後部座席乗員は前方視界が遮られるため車酔いしやすい問題に対して、車両前方カメラ映像をXRデバイスの大型仮想スクリーンに提示することで、車酔いが軽減可能か検証しています。



キーワード

身体性の拡張, 動揺病, クロスリアリティ

分野

認知科学, ヒューマンインターフェース, XR