

バイオフィードバック・リハビリテーション の実現を支えるメディアデザインと シリアスゲーム

長嶋洋一(静岡文化芸術大学)

バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

重要なキーワード

生体情報センシング技術

メディアアート

スケッチング(物理コンピューティング)

バイオフィードバック

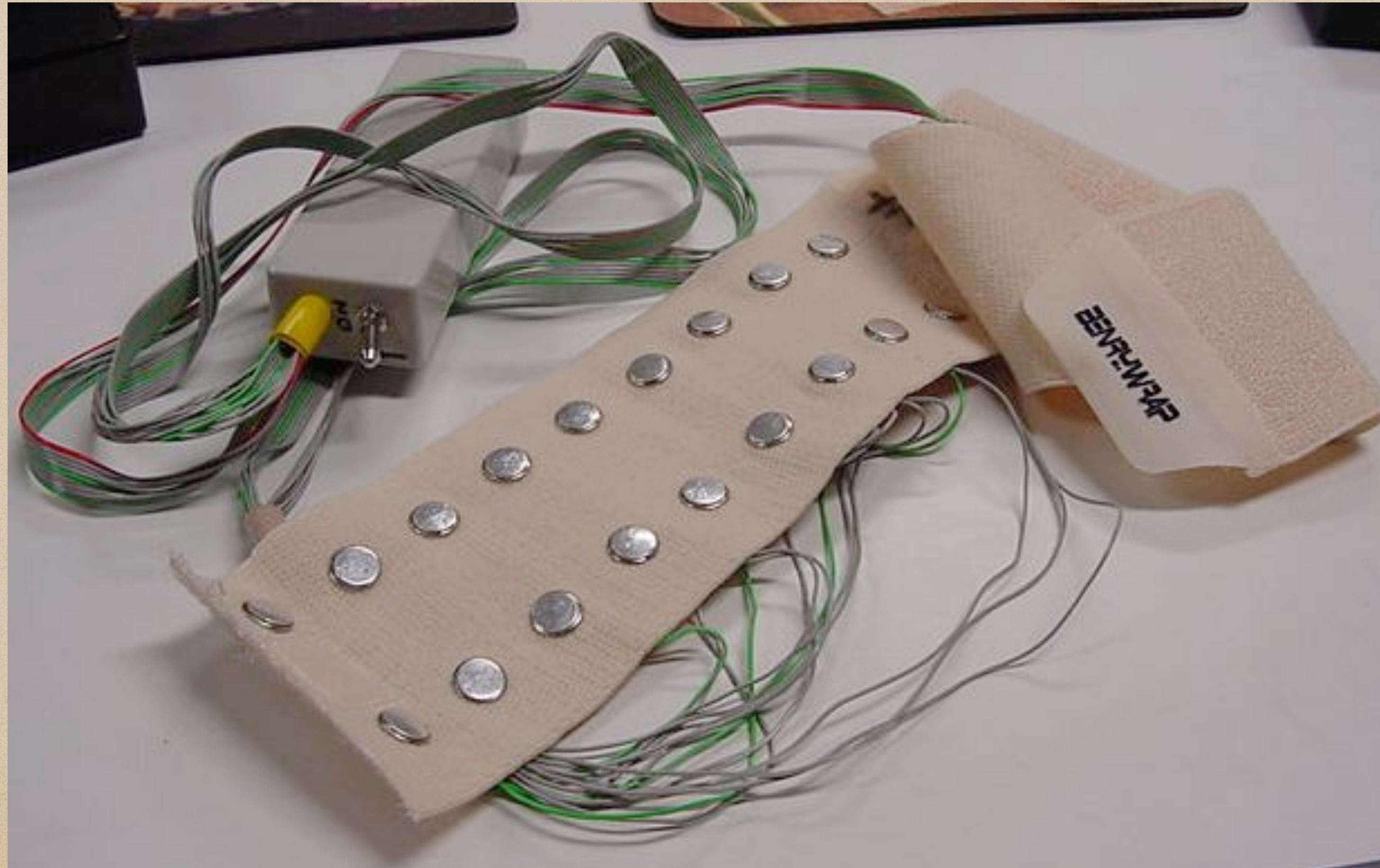
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術



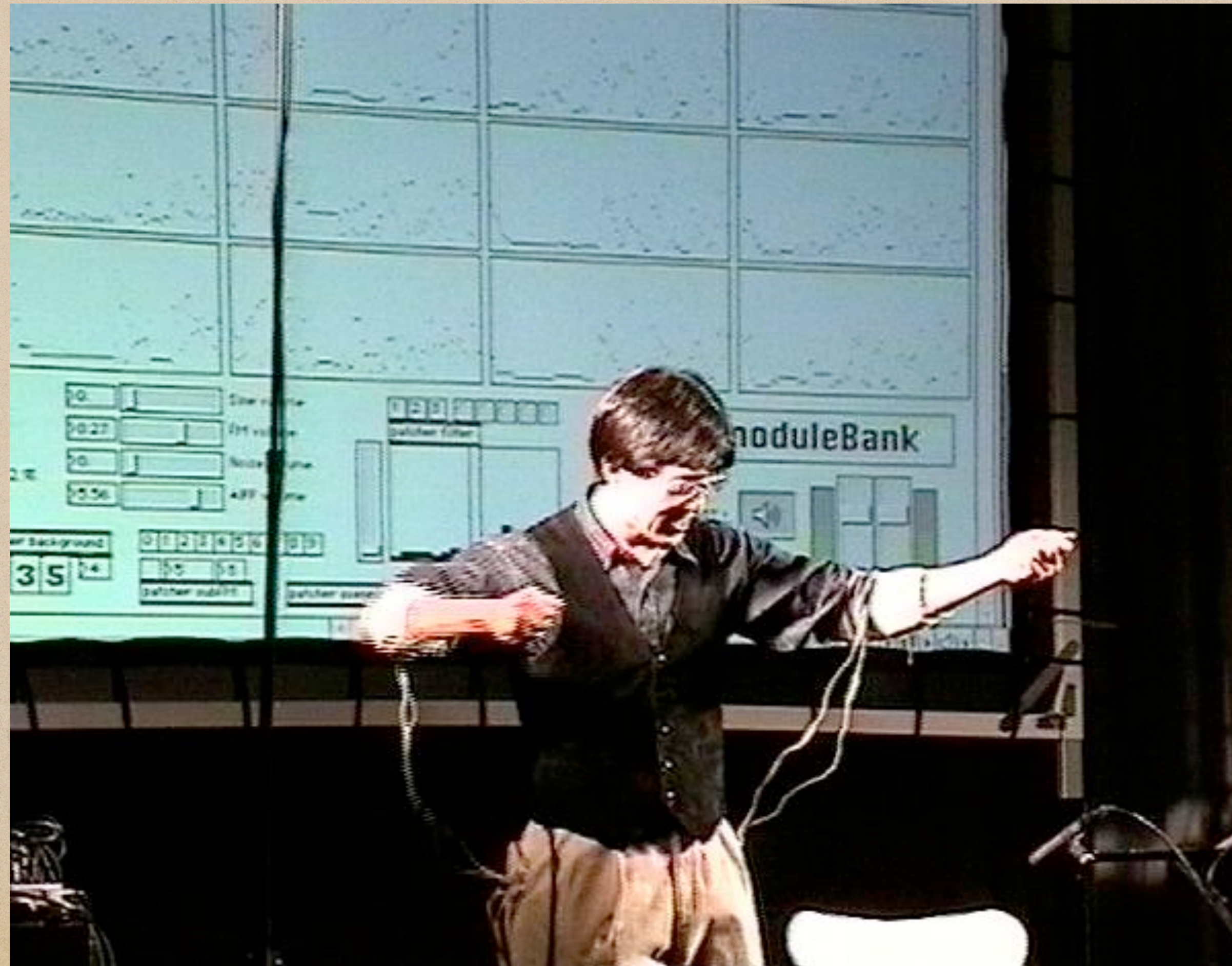
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術

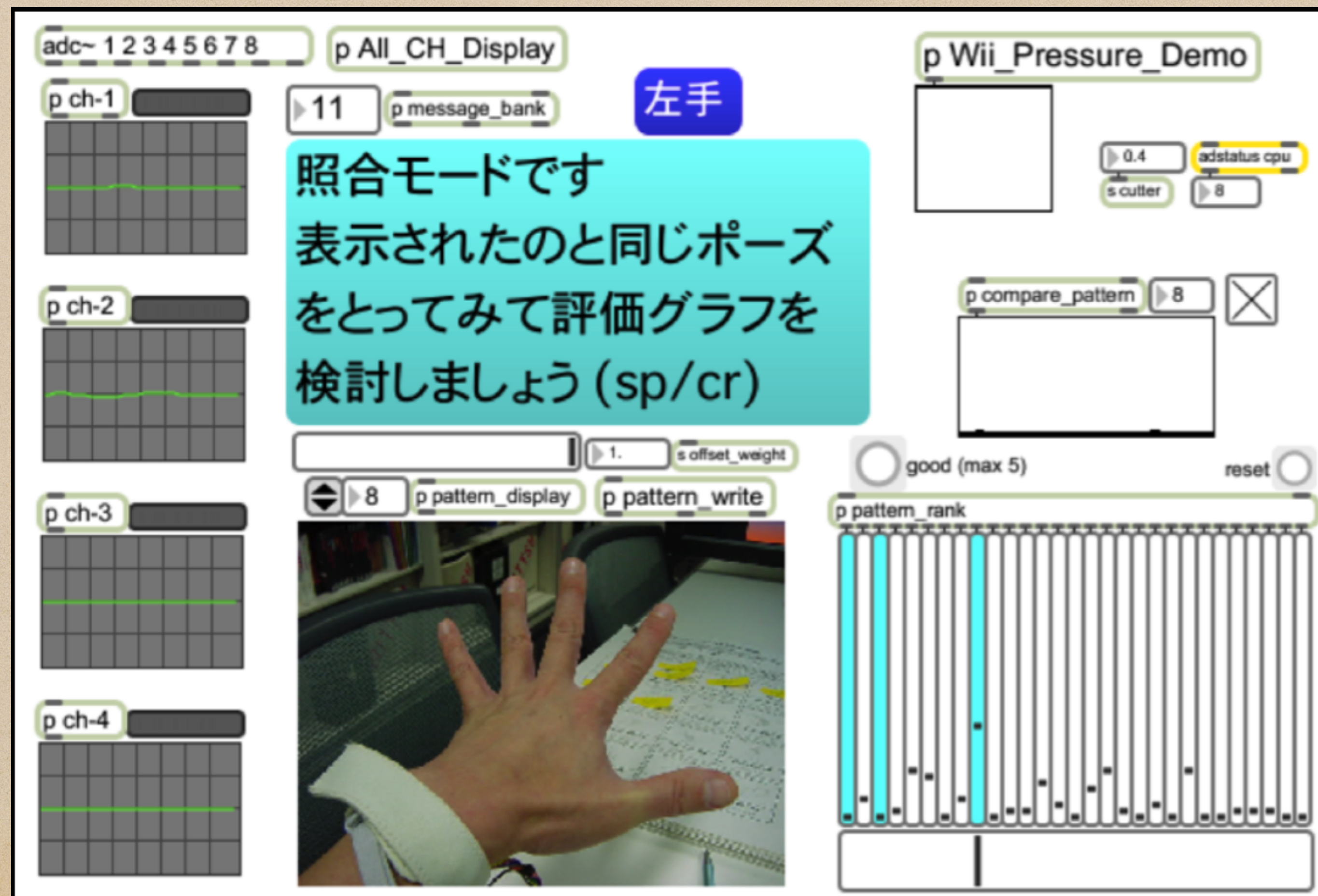


バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術

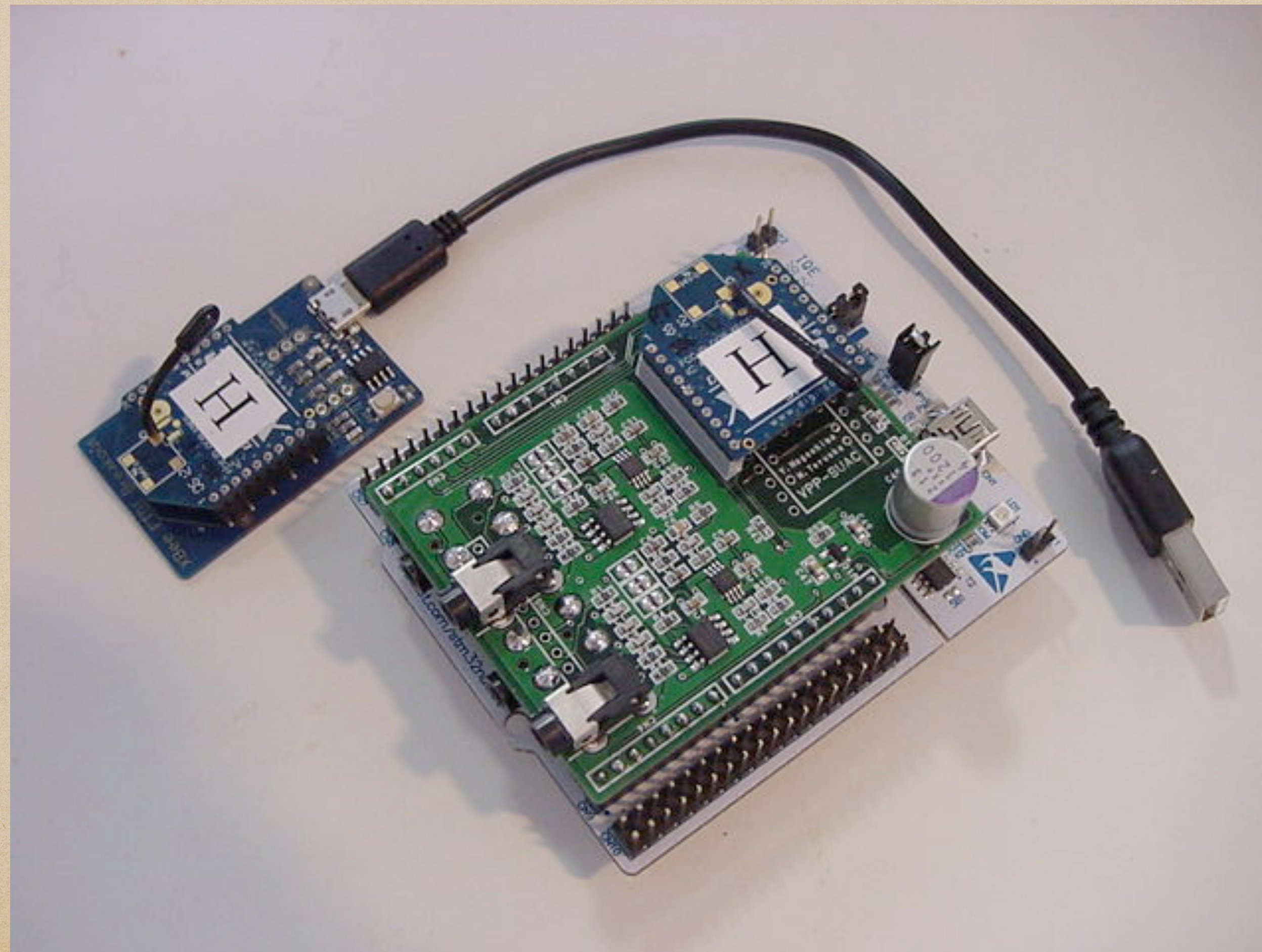


生体情報センシング技術



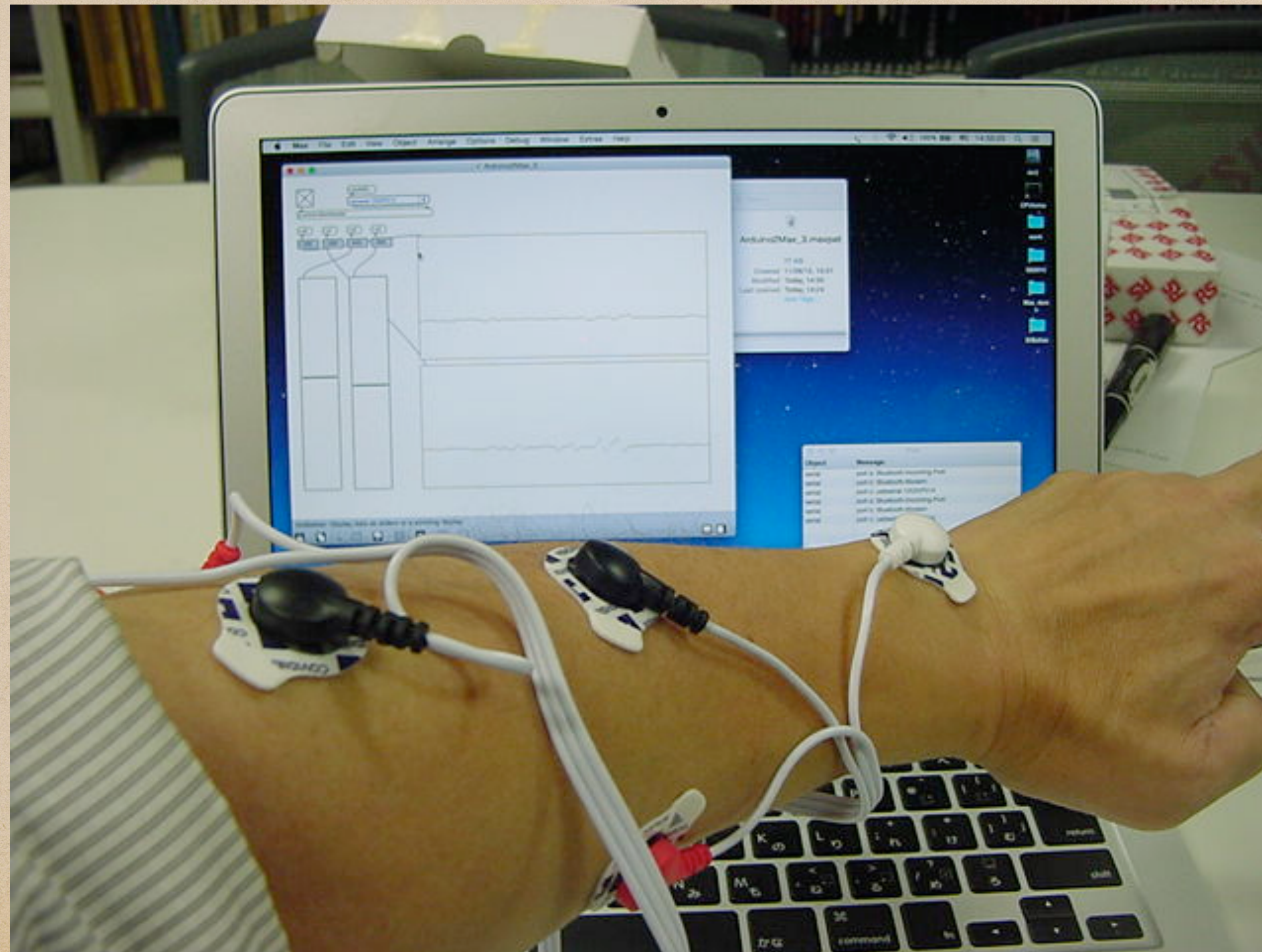
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術



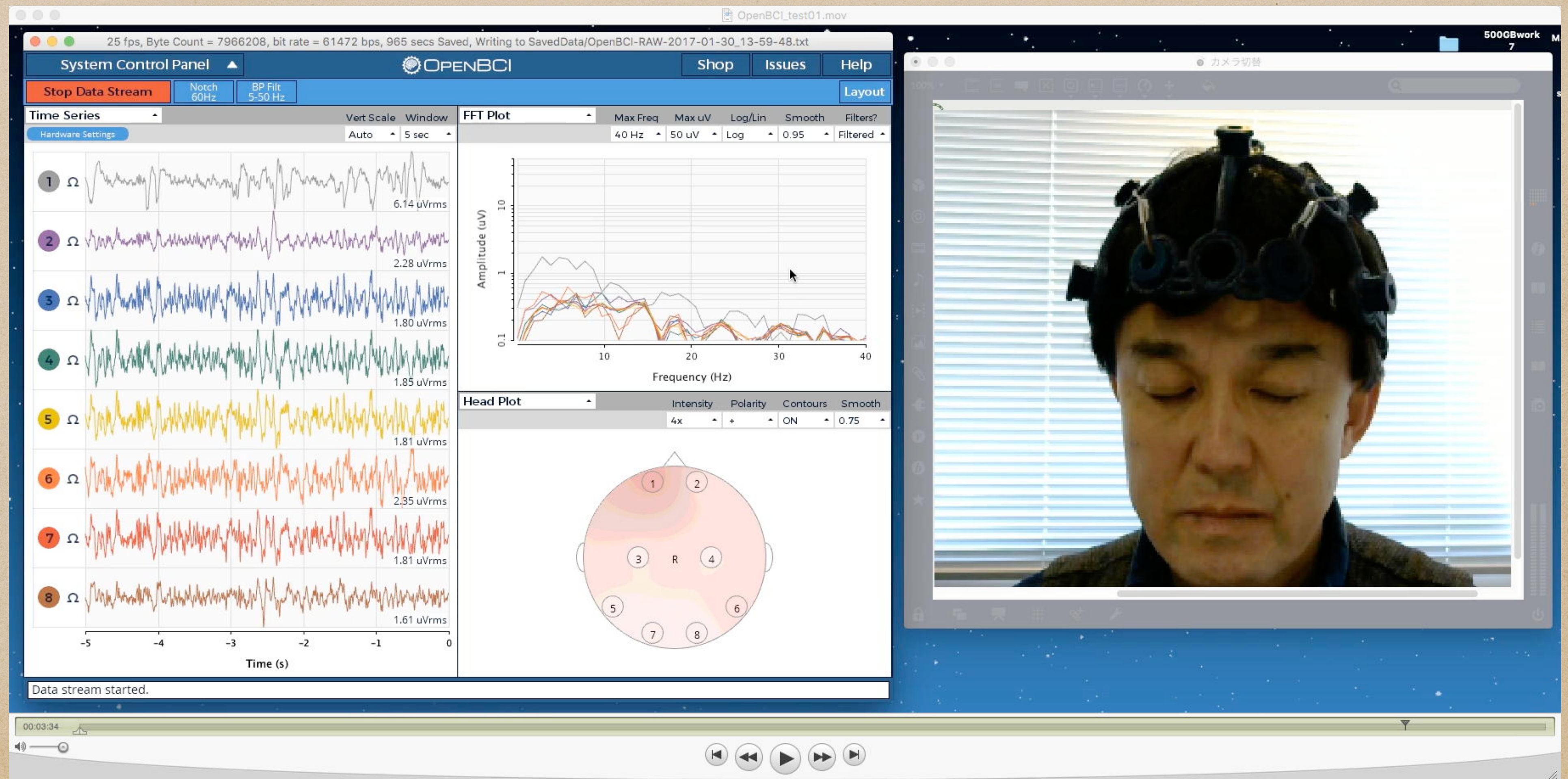
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術

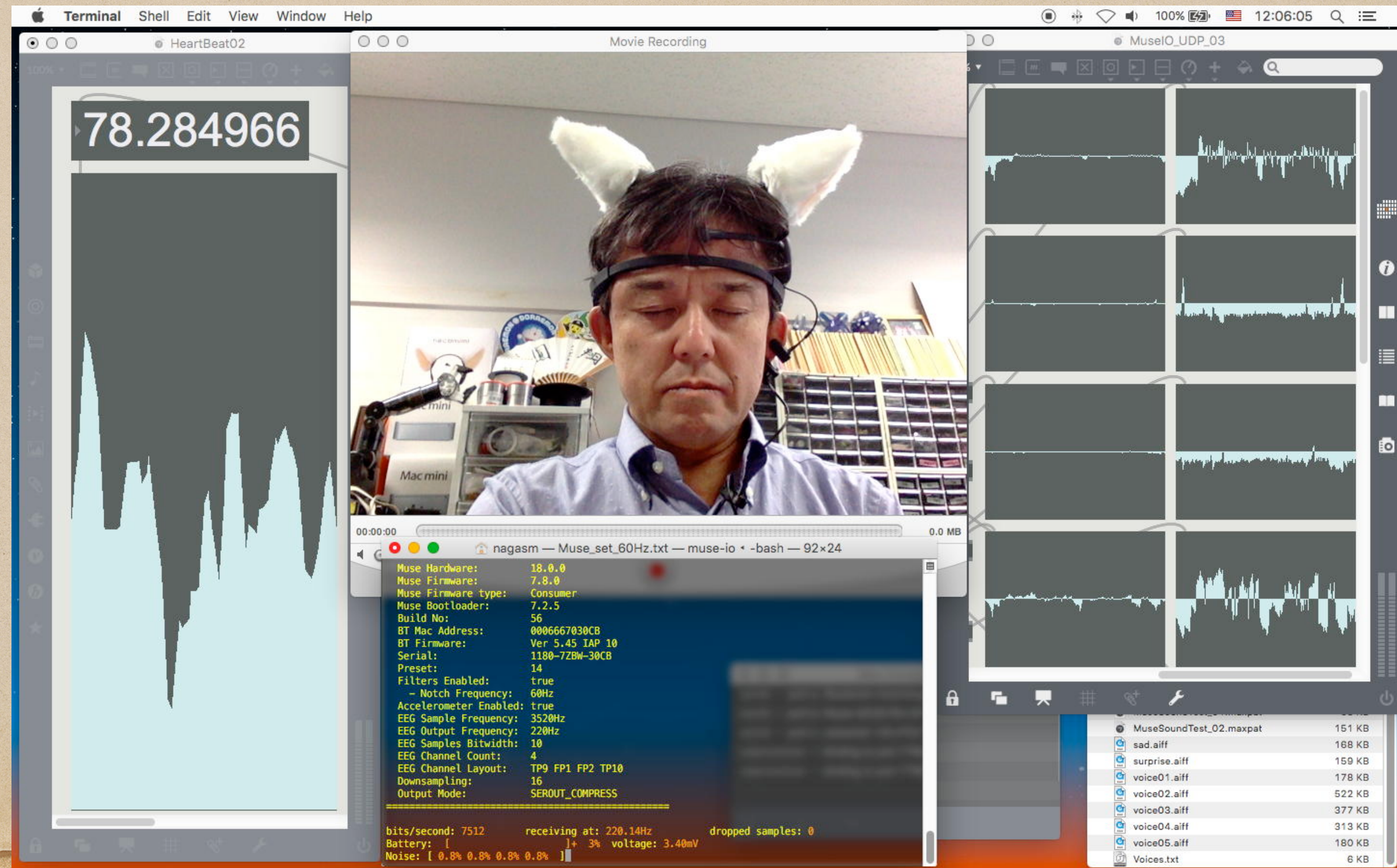


バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術



生体情報センシング技術



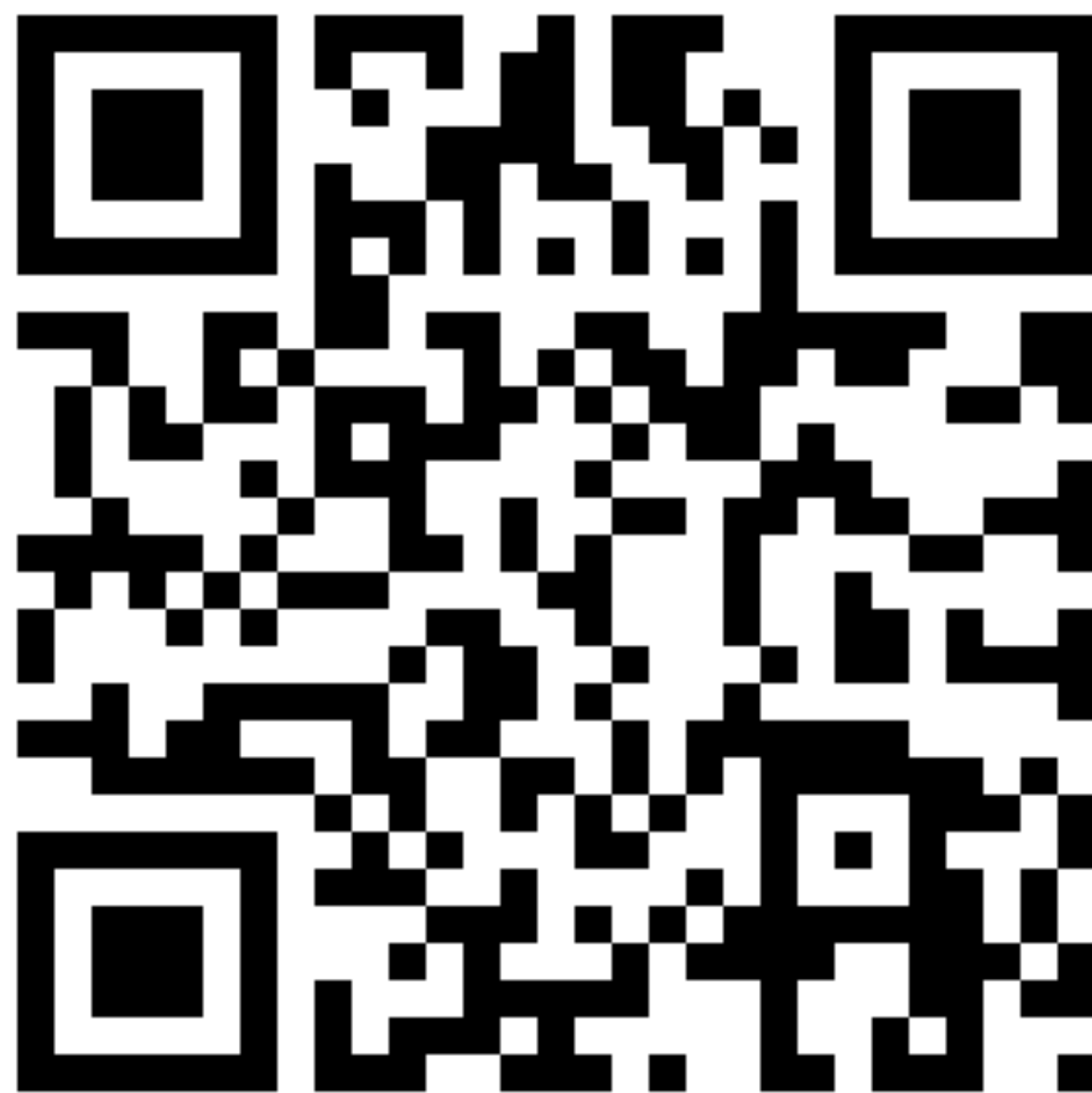
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術

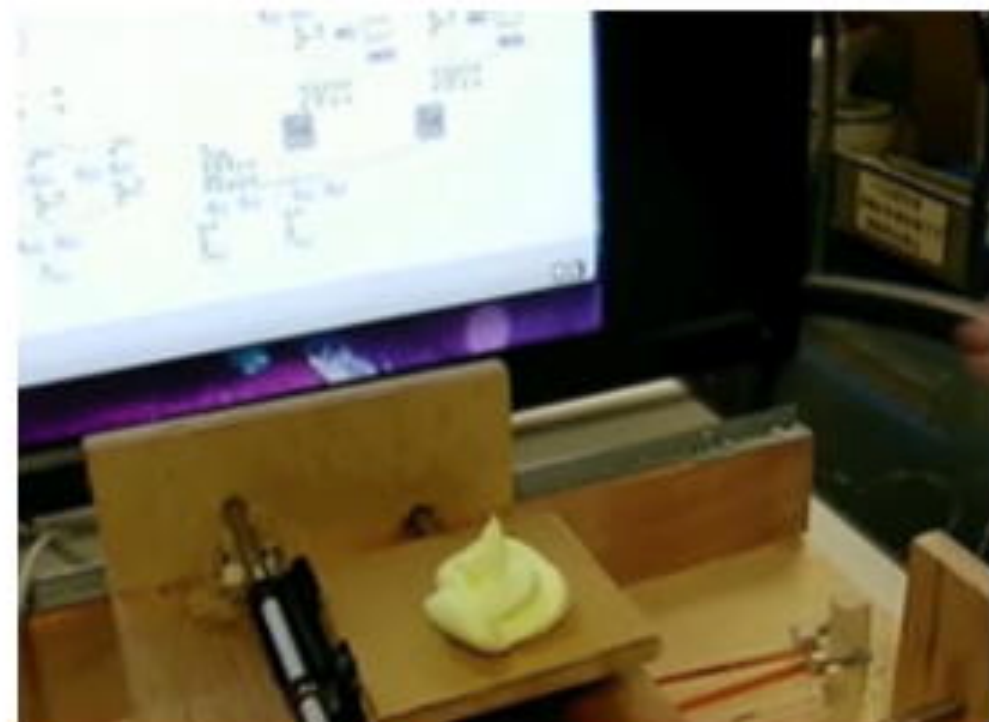


バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

生体情報センシング技術



メディアアート



台が動き立派なうんこを自動生成するマシン



100円玉を入れると短編映像を上映する



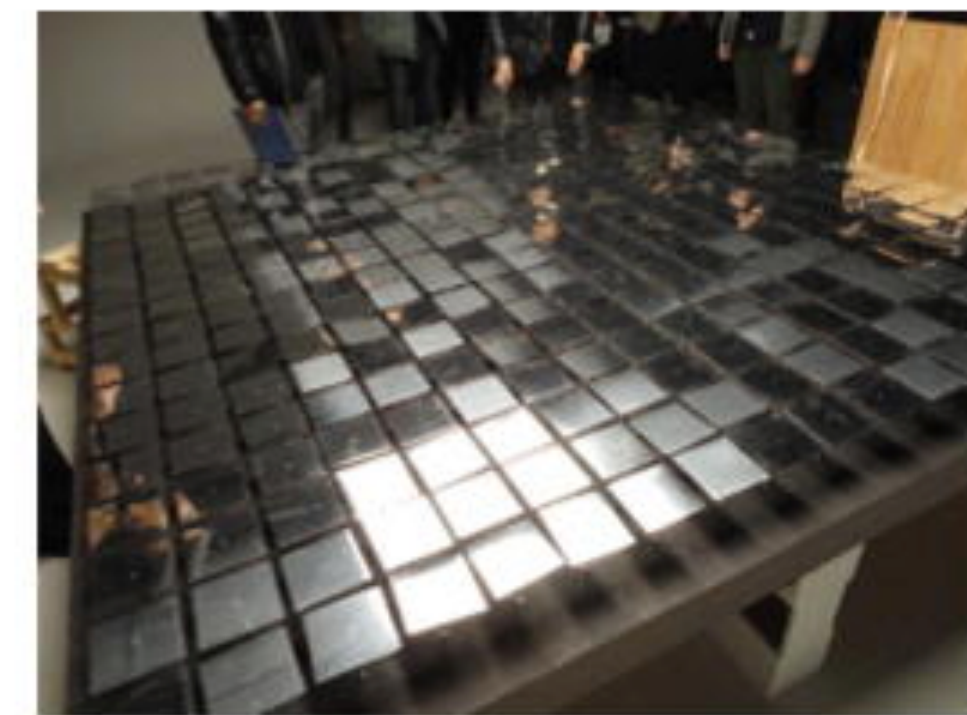
マイクに向かって叫ぶとスクリーンに絵が



空中に右手で丸、左手で三角を描けるか



乗るマウス。お尻でお絵描きする



19×19枚の板が振動して波紋が広がる

メディアアート



掌の形を認識してその位置の風車が回る



改造三味線で行うシューティングゲーム



7球体(音階)が3階建(音色)、叩くと光り鳴る



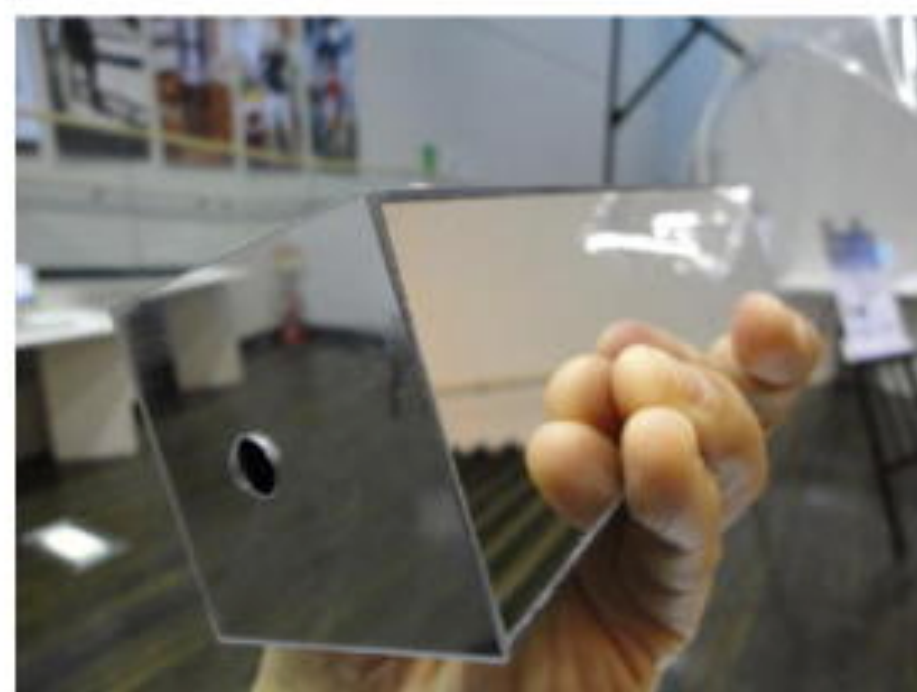
6面(楽器)x64種類(フレーズ)を同時演奏する



4枚のカードを並べた順番ごとの物語が出る



8ヶ所の台にキューブを置くと合奏する楽器



オリジナルCGパターンが光り動く万華鏡

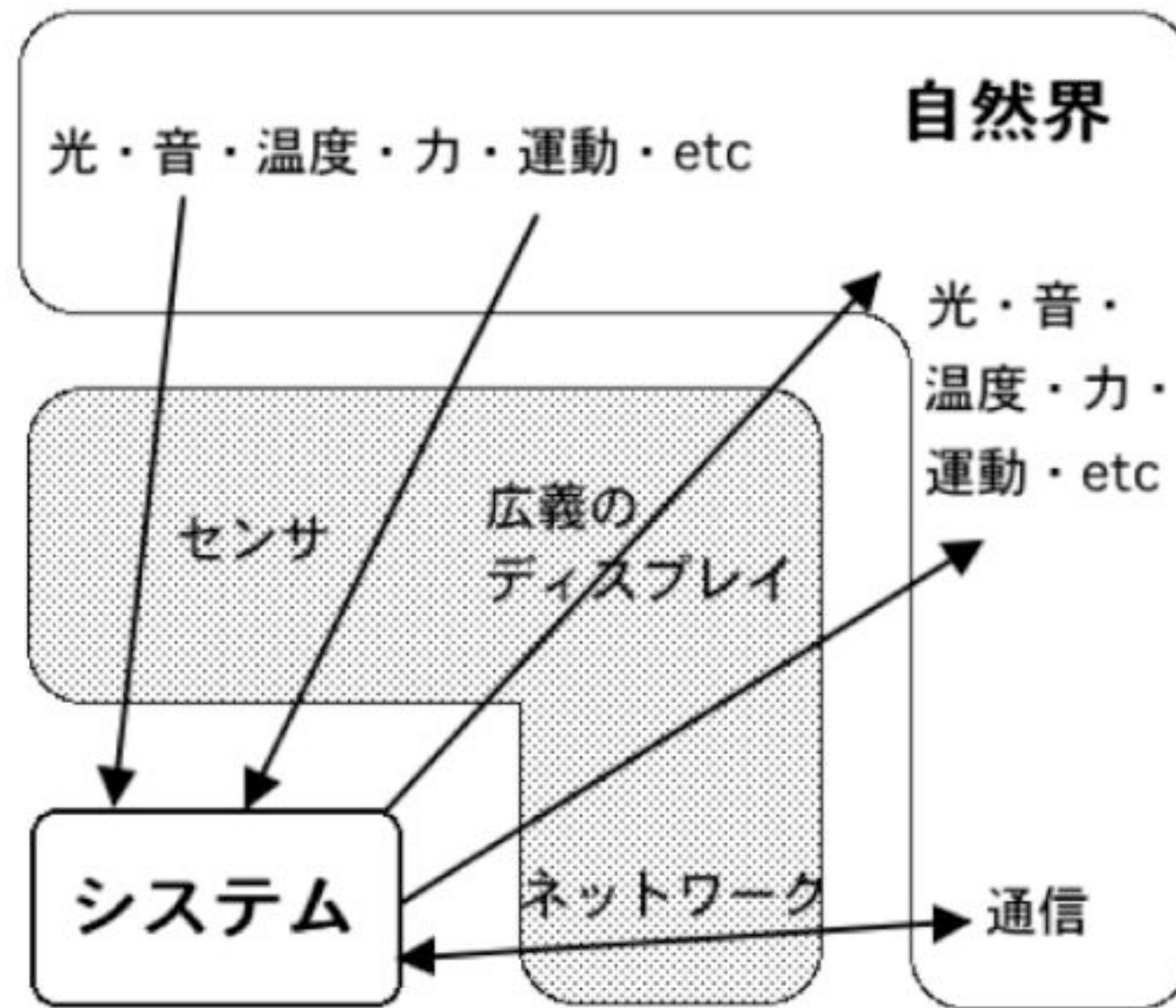


演奏を記憶して再生し光る花とセッション



シャリ上に載せたネタごとのmovieを上映

メディアアート



システムと外界(自然)とのインターフェースのデザイン

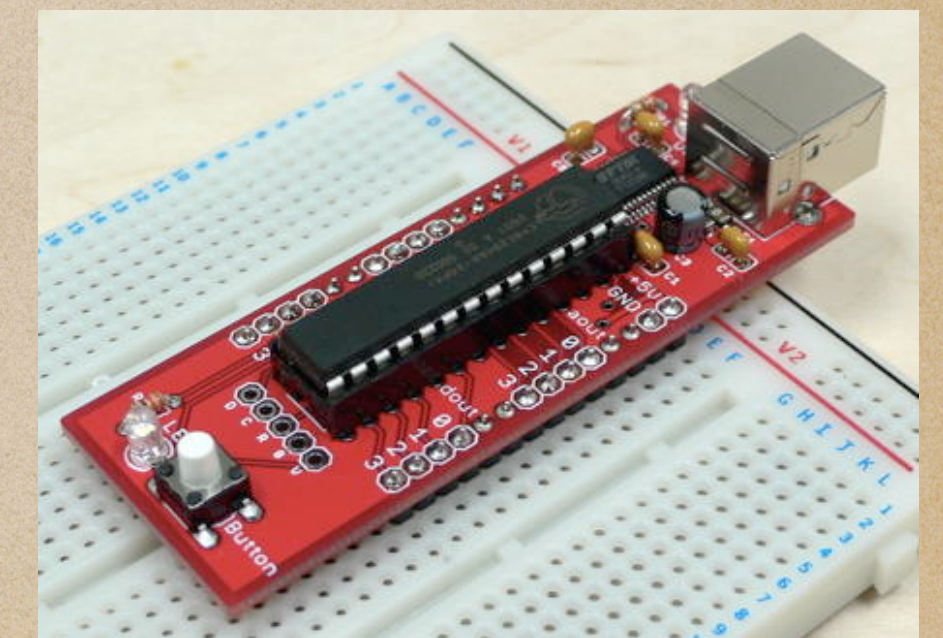
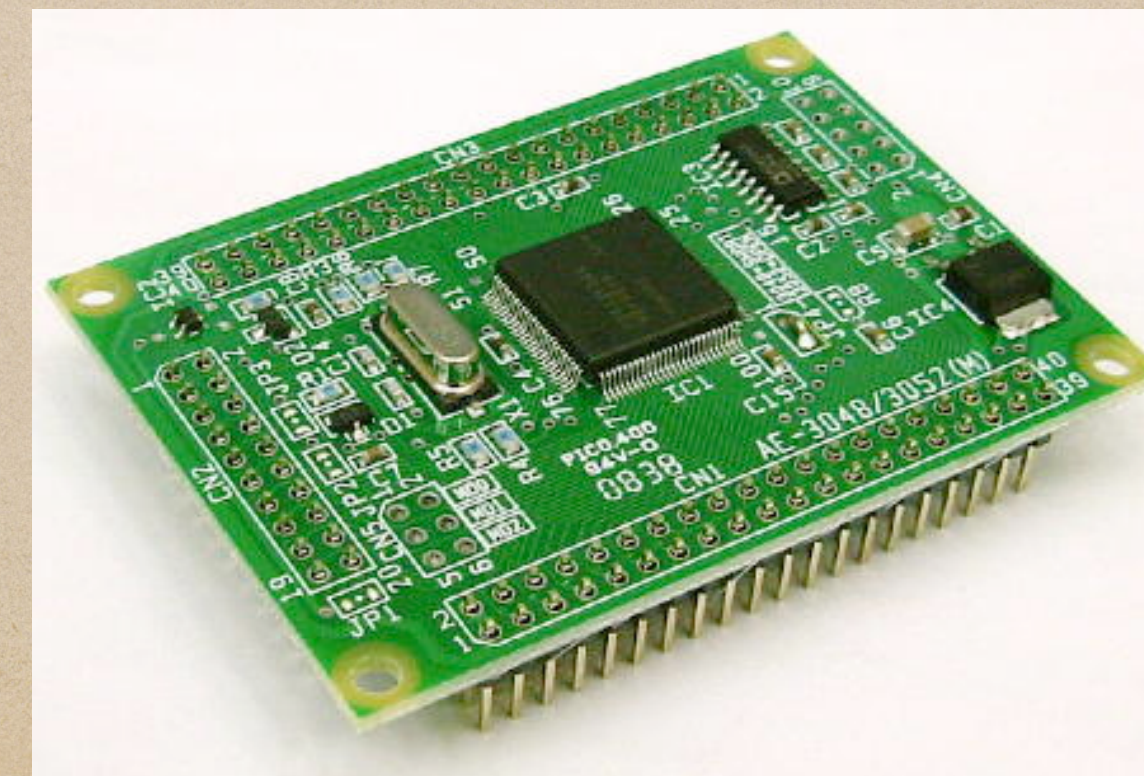
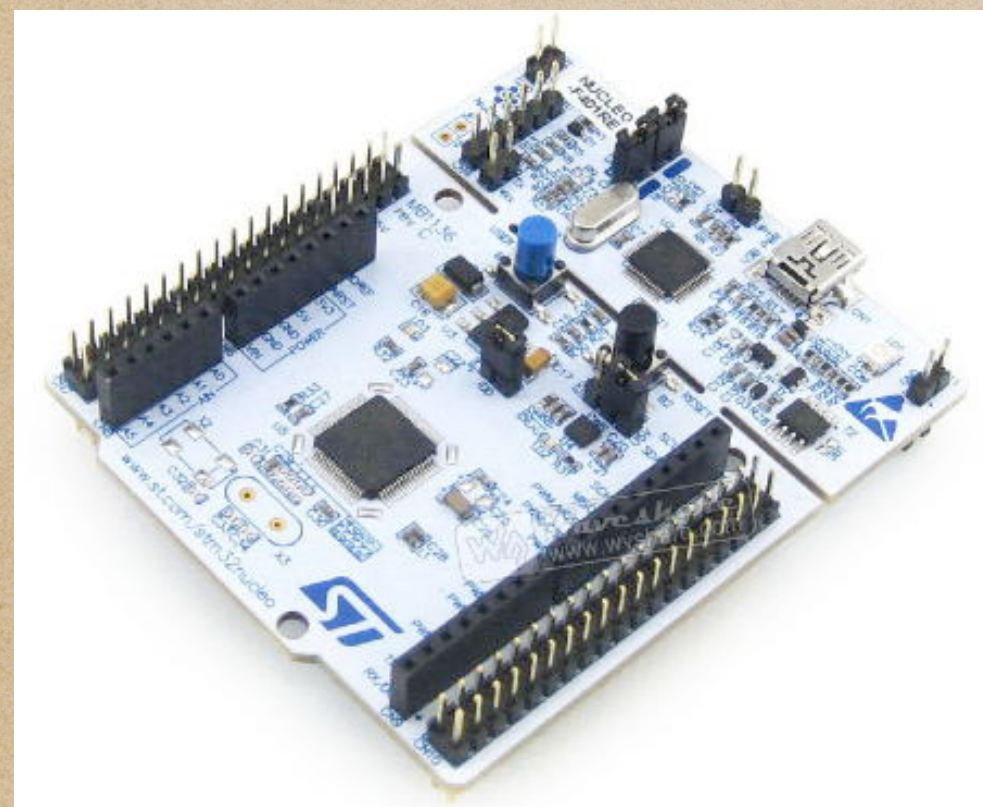
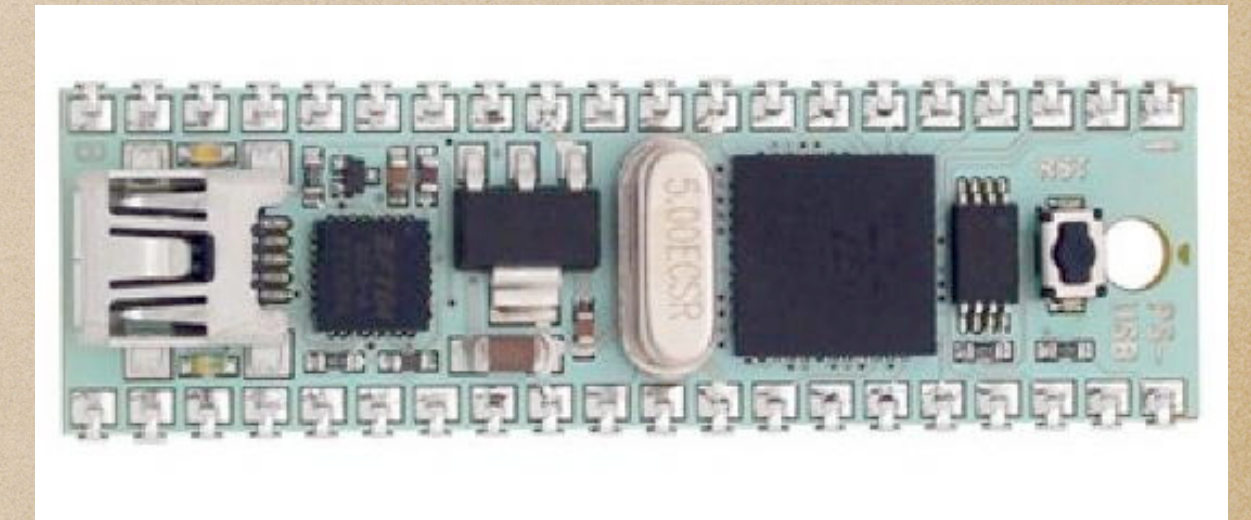
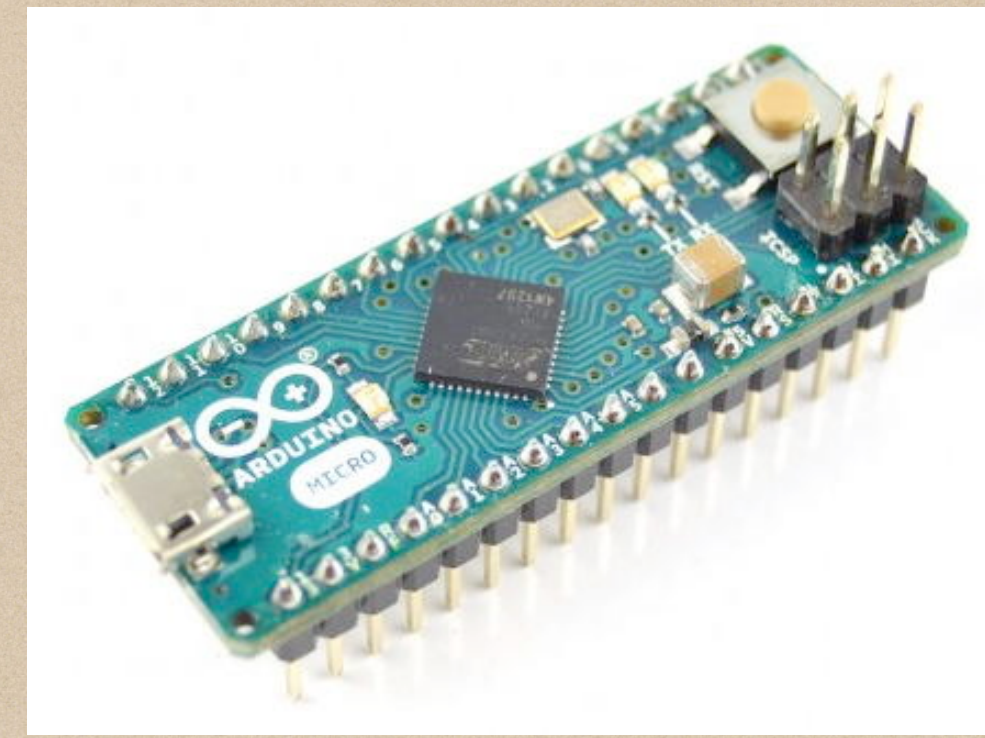
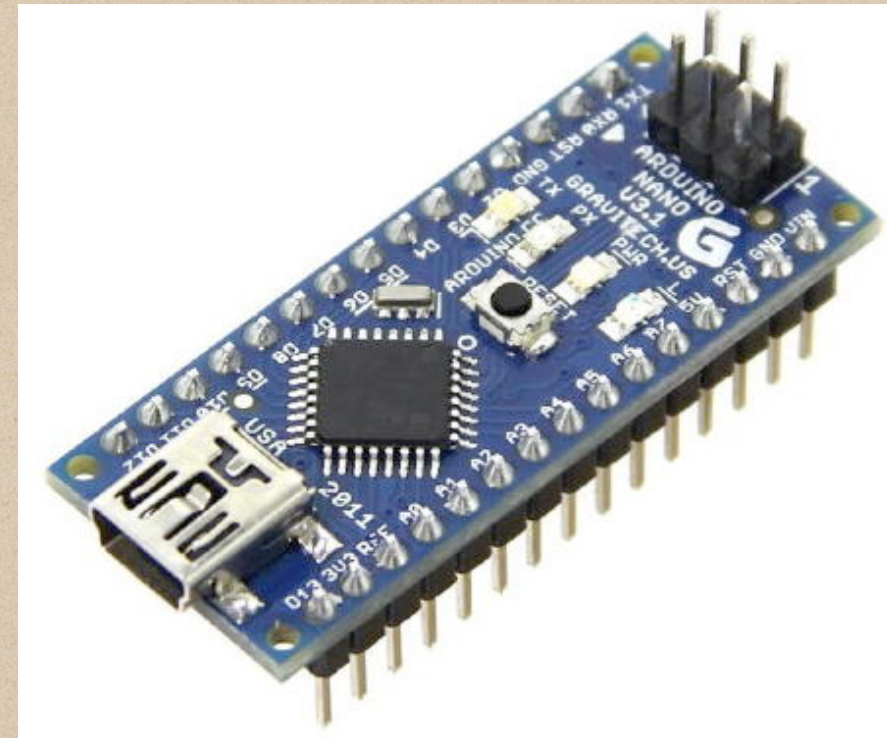
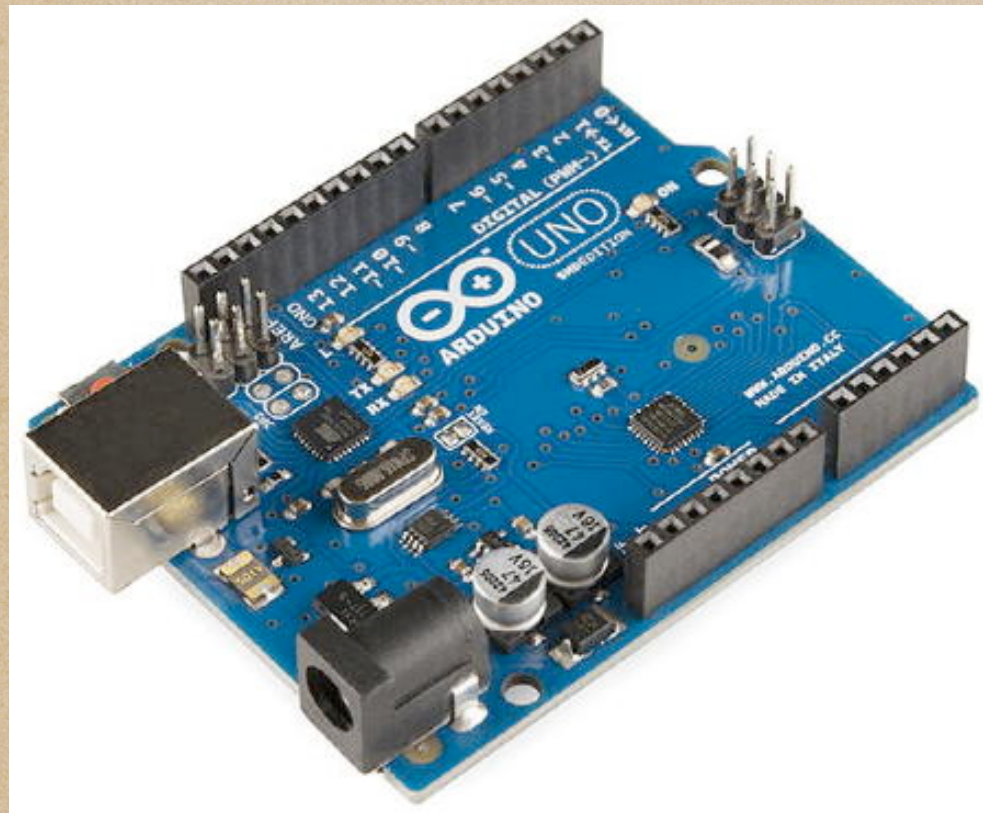
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

メディアアート



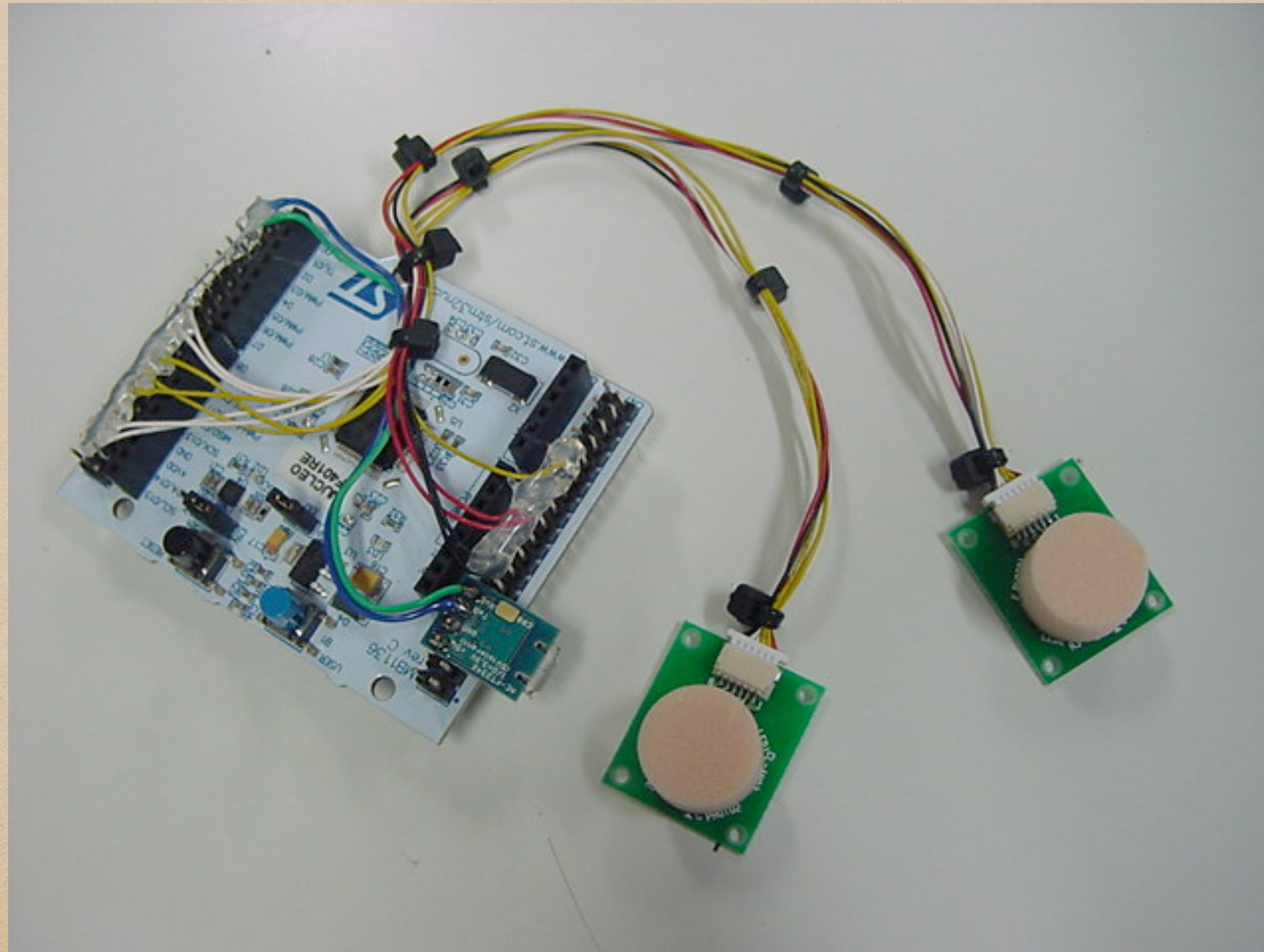
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

スケッチング(物理コンピューティング)



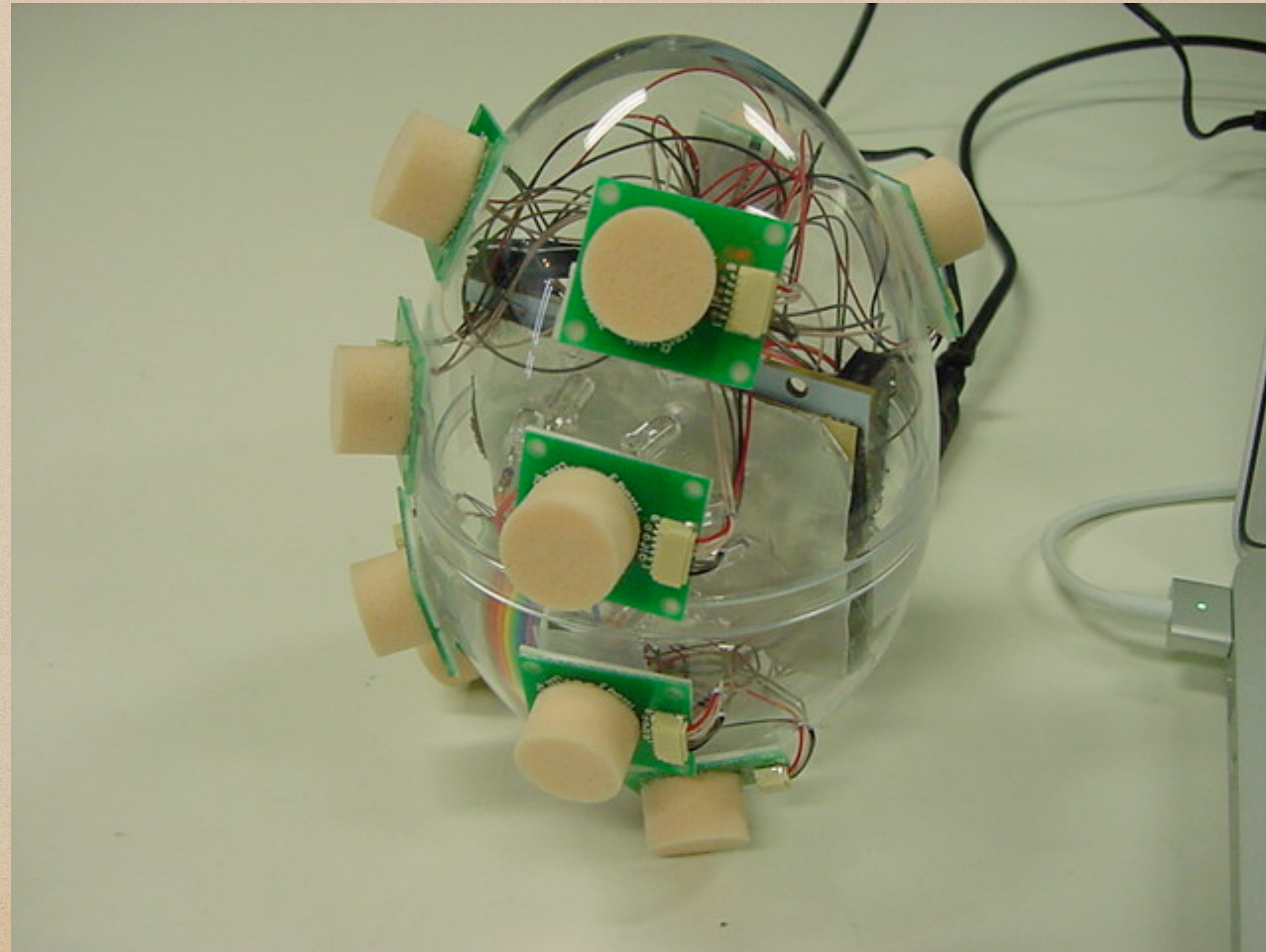
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

スケッチング(物理コンピューティング)



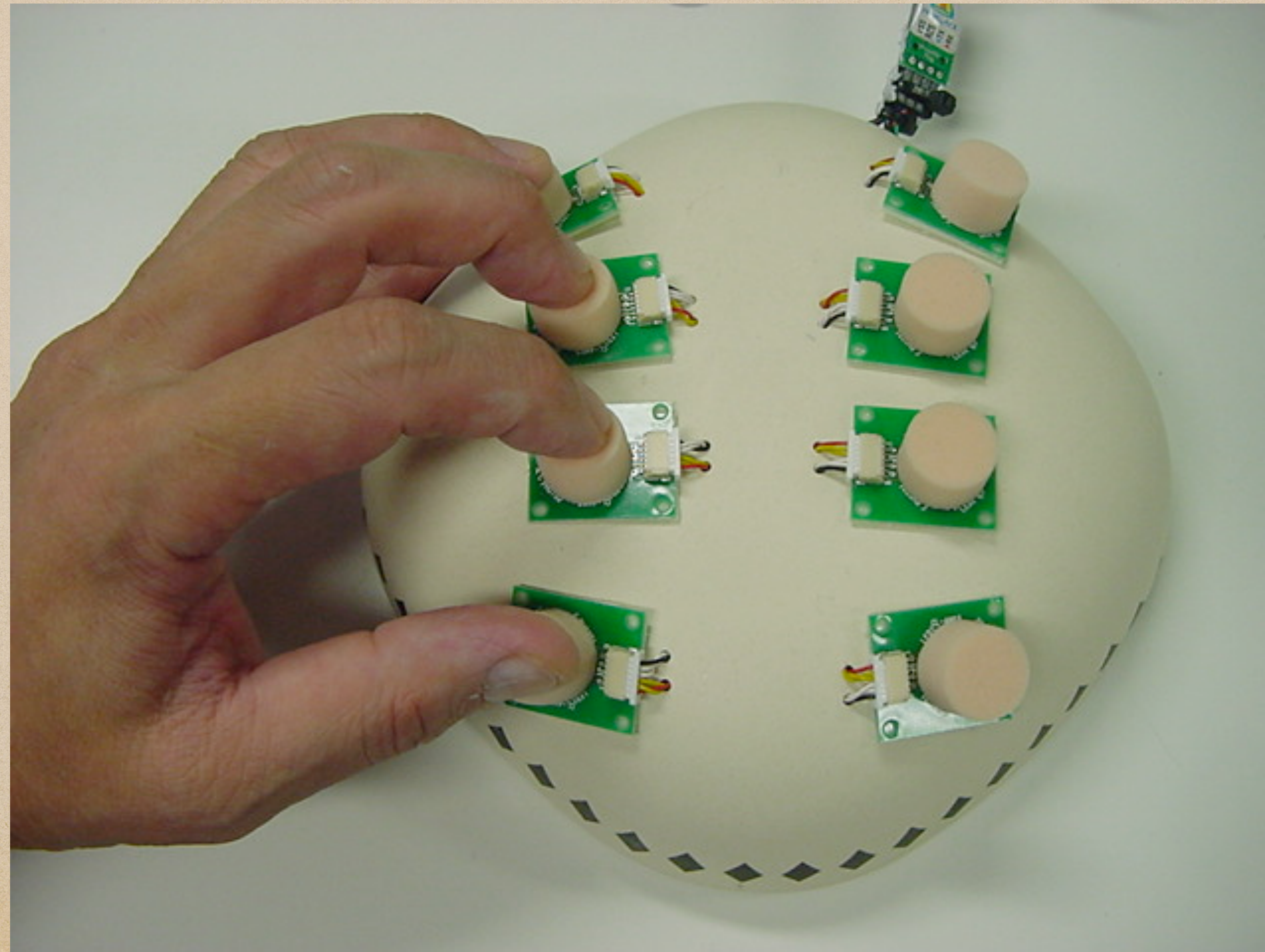
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

スケッチング(物理コンピューティング)



バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

スケッチング(物理コンピューティング)



バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

スケッチング(物理コンピューティング)



バイオフィードバック



第6回バイオフィードバック療法セミナー

場所 奈良学園大学登美ヶ丘キャンパス

日時 2018年3月31日(土) 13:00~17:00

講師 長嶋 洋一先生(静岡文化芸術大学教授)
照岡 正樹先生(「VPP」同人)

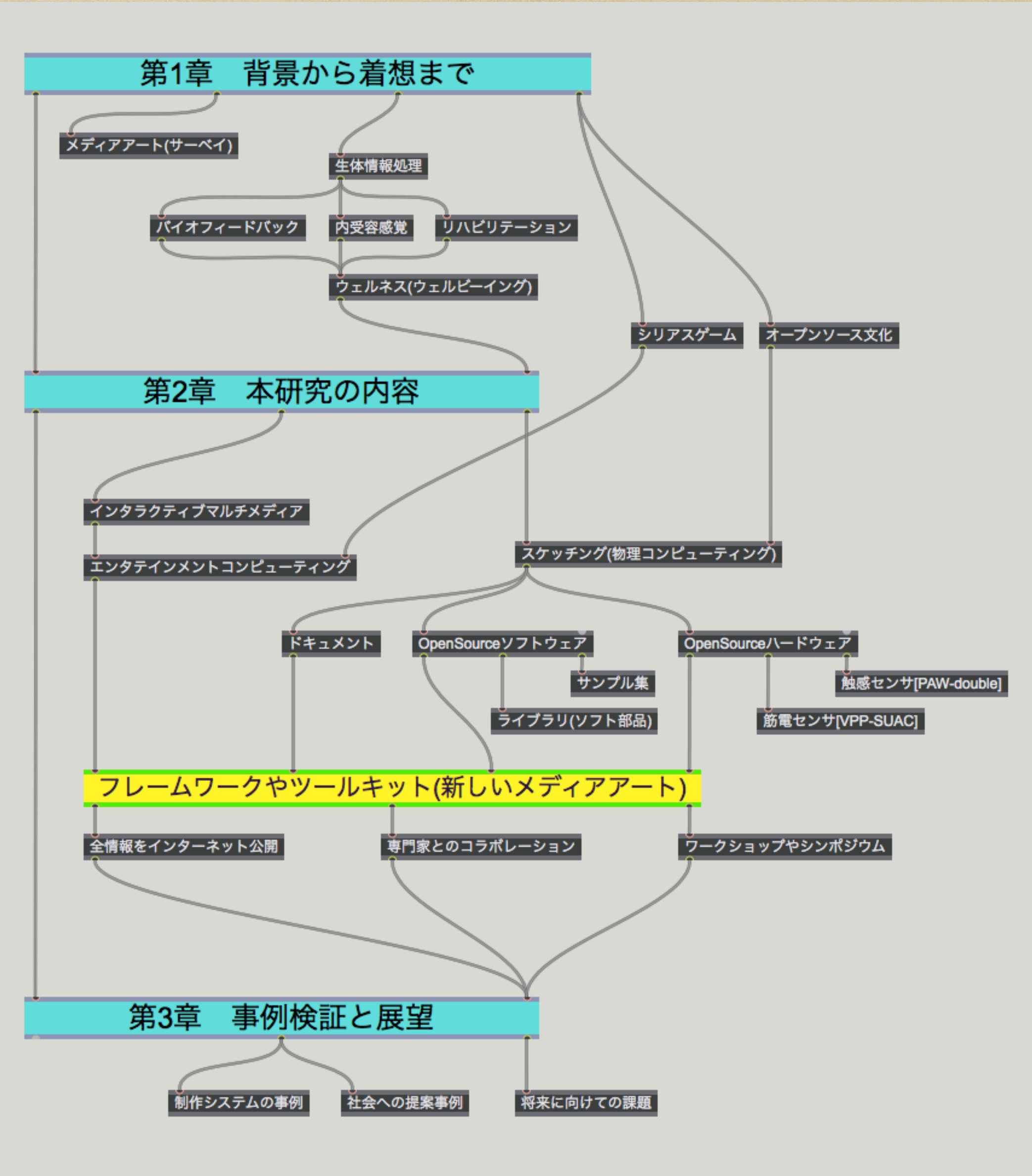
コメンテーター
小貫睦巳先生(常葉大学准教授)

司会進行
辻下 守弘(奈良学園大学教授)

話題

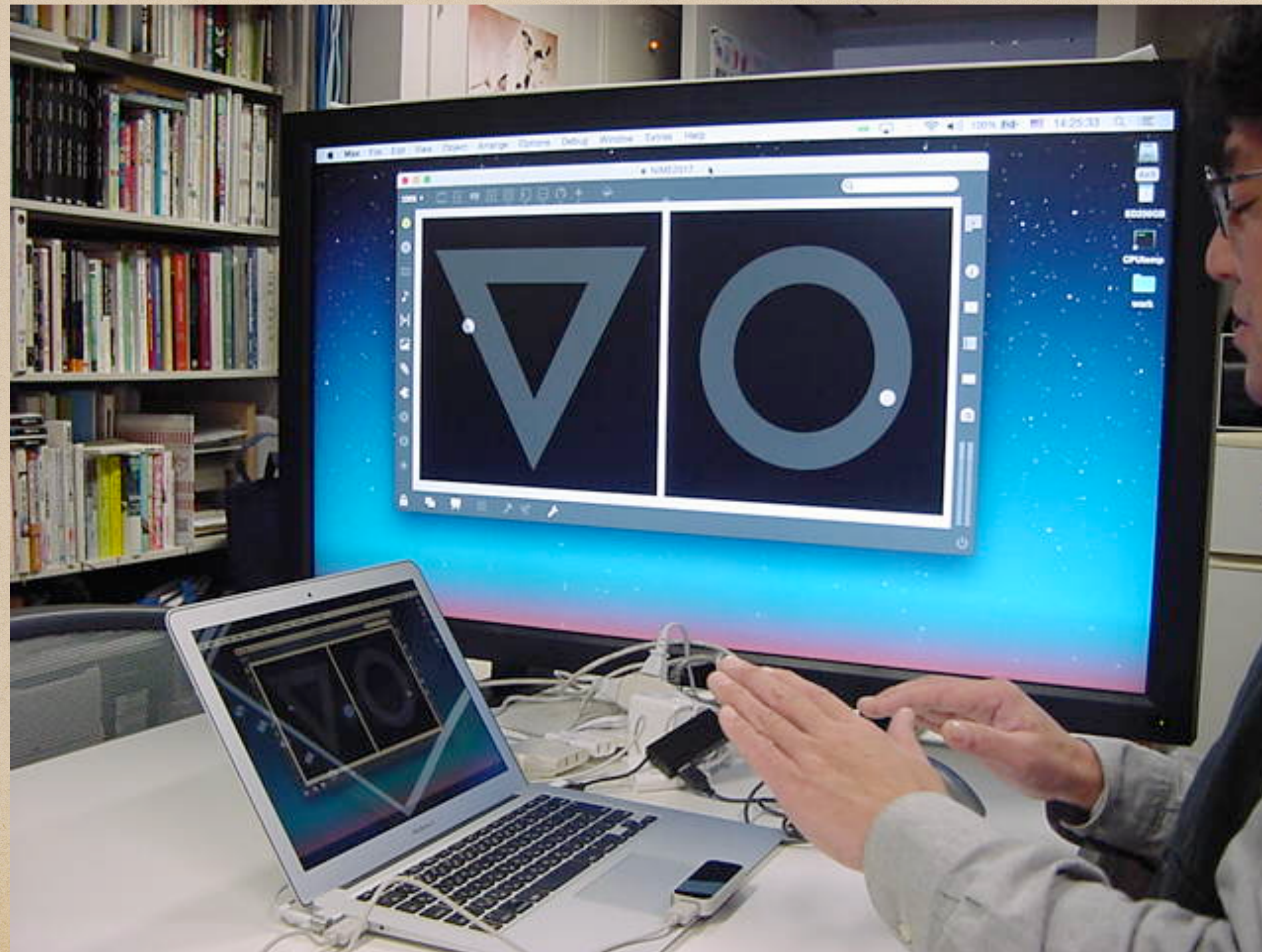
- ①生体計測(新・筋電センサ・脳波センサ)を用いた
バイオフィードバックとウェルネスについて
- ②メディアアートを用いたリハビリテーション
の応用について

バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム



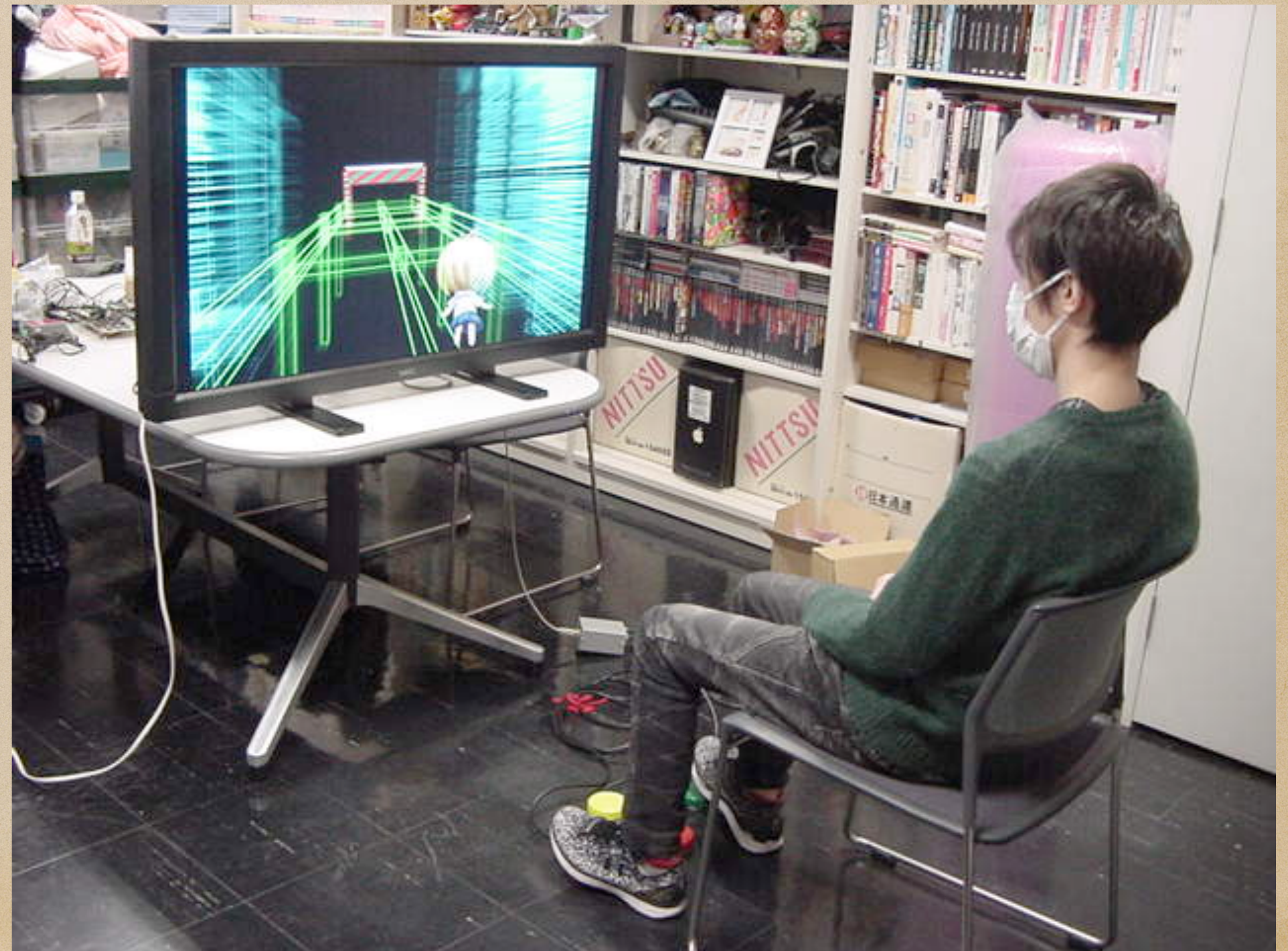
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

認知症リハビリのシステム事例



バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

認知症リハビリのシステム事例



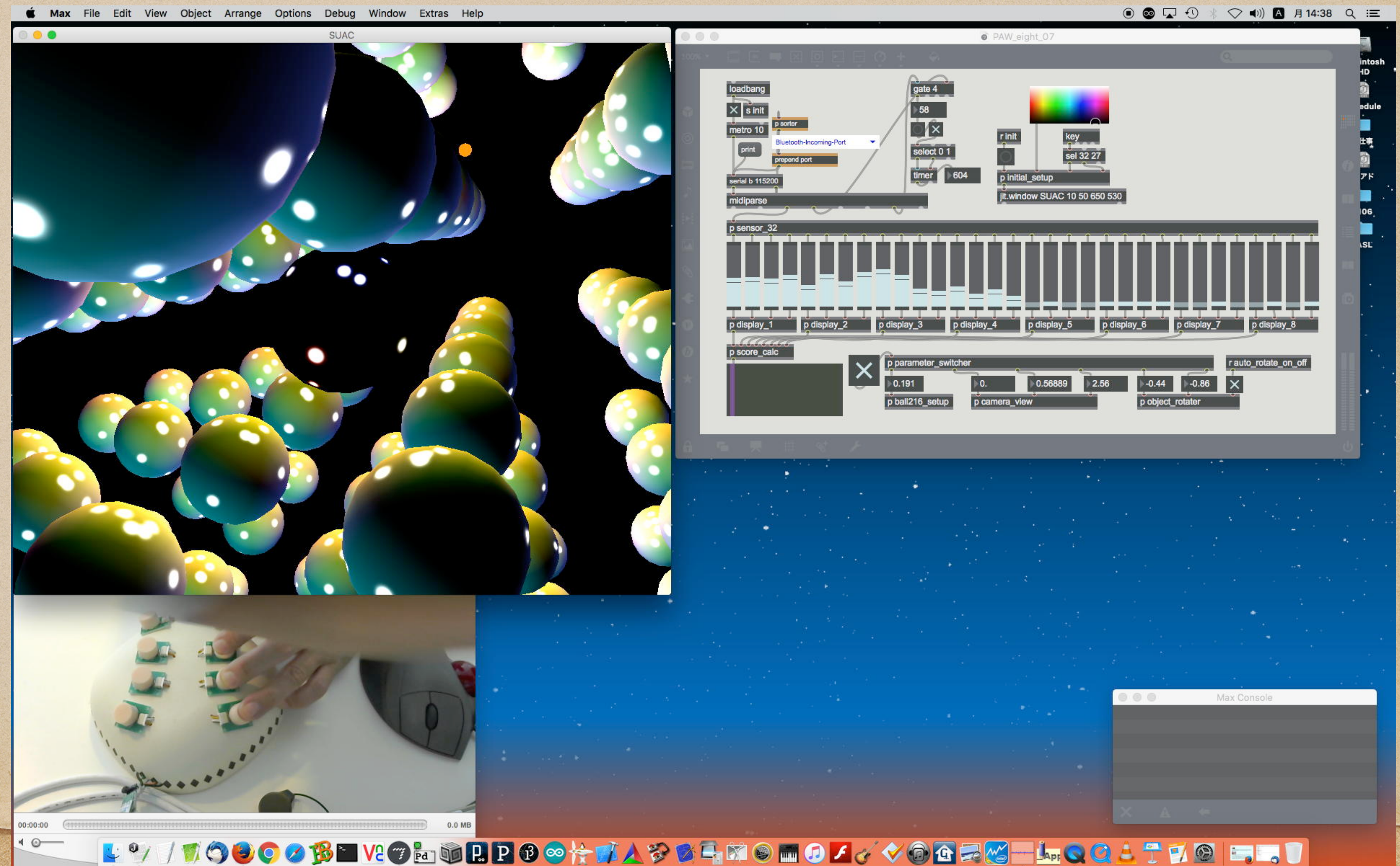
バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

認知症リハビリのシステム事例



バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

触覚/触感センサの活用



海外のシリアスゲームの状況報告



The screenshot shows the official website for the International Conference on Entertainment Computing (IFIP-ICEC'18). The header features a red banner with the conference logo, name, location (Poznan, Poland), dates (September 17-20th 2018), and a note that it is co-located with the IFIP World Computer Congress (WCC). Below the banner, the main title "International Conference on Entertainment Computing (IFIP-ICEC'18)" is displayed, followed by the location and dates. A navigation menu includes links for NEWS, HOME, TOPICS, PROGRAM (highlighted with a red dropdown arrow), ATTENDING (with a dropdown arrow), AUTHORS (with a dropdown arrow), and ORGANIZERS. The "Tutorials" section is active, displaying a tutorial titled "Tutorial: Bio-Sensing Platforms for 'Wellness Entertainment' System Design (Bio-Sensing, Interactive Media, and Wellness Entertainment)" by Yoichi Nagashima, SUAC/ASL, Japan. To the right of the tutorial list, a "NEWS" button is visible, and below it, a list of additional keynote speakers is shown, including A/Prof. Aisling Kelliher with the topic "Aspirational Cyber Human".

International Conference on Entertainment Computing
Poznan, Poland, September, 17-20th 2018
co-located with the IFIP World Computer Congress (WCC)

International Conference on Entertainment Computing
(IFIP-ICEC'18)
POZNAN, POLAND, SEPTEMBER, 17-20TH, 2018

NEWS HOME TOPICS **PROGRAM** ▾ ATTENDING ▾ AUTHORS ▾ ORGANIZERS

Tutorials

Tutorial: Bio-Sensing Platforms for “Wellness Entertainment” System Design (Bio-Sensing, Interactive Media, and Wellness Entertainment)

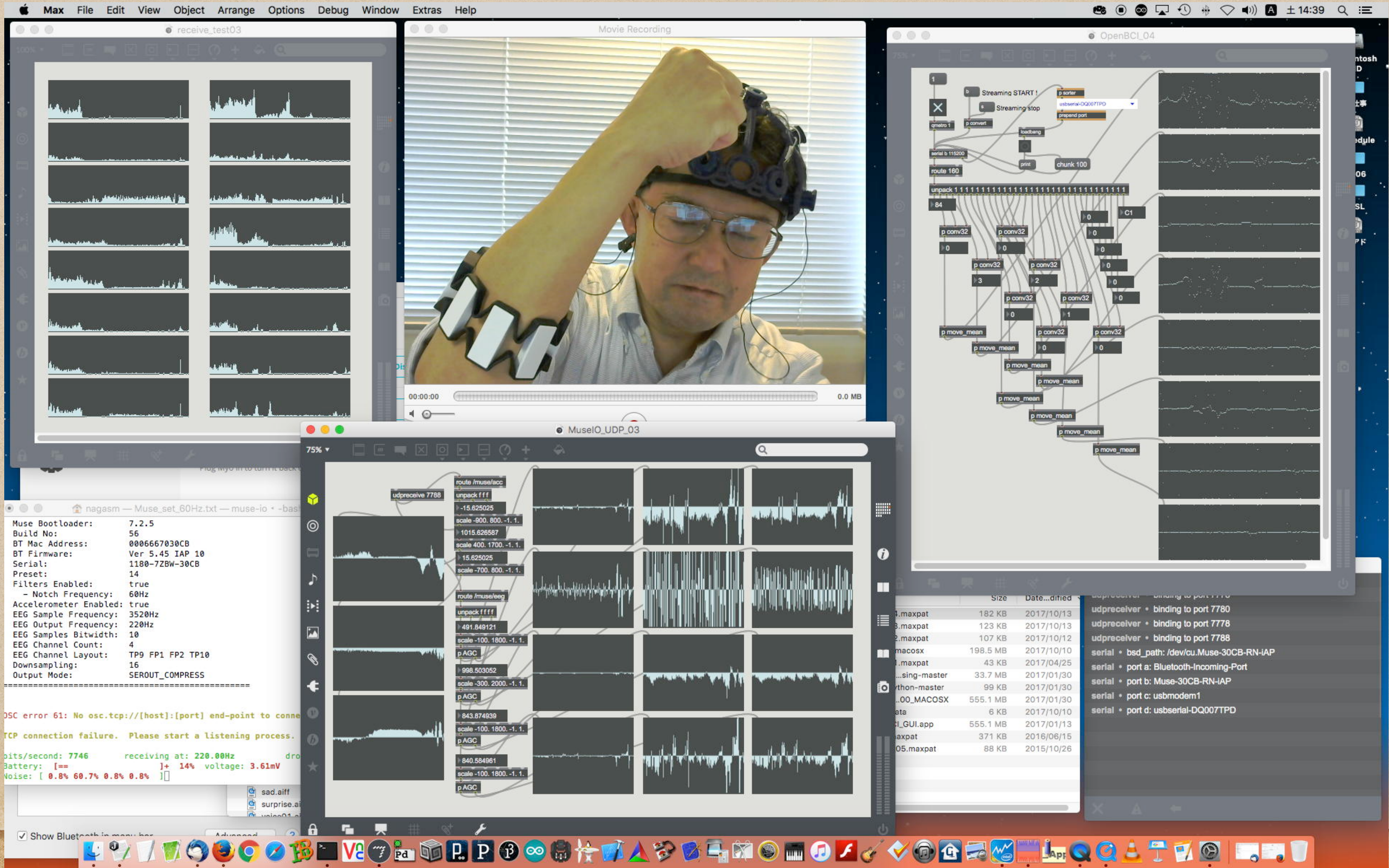
Yoichi Nagashima, SUAC/ASL, Japan

NEWS

✎ Two additional keynotes:
A/Prof. Aisling Kelliher –
Aspirational Cyber Human

バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

海外のシリアスゲームの状況報告



バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

海外のシリアスゲームの状況報告

外受容感覚

Exteroception

視覚/聴覚/味覚/嗅覚/触覚

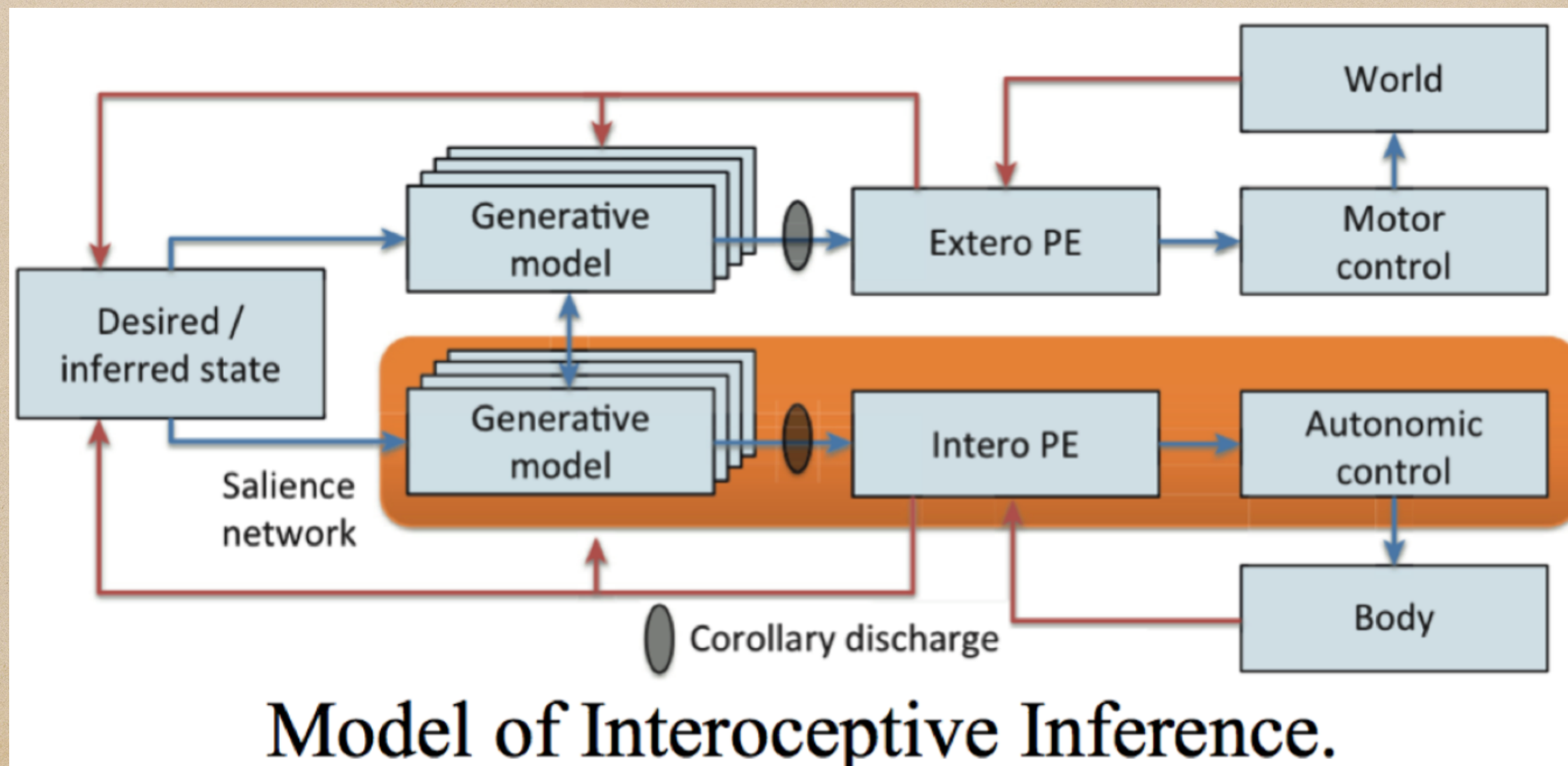
海外のシリアスゲームの状況報告

内受容感覚

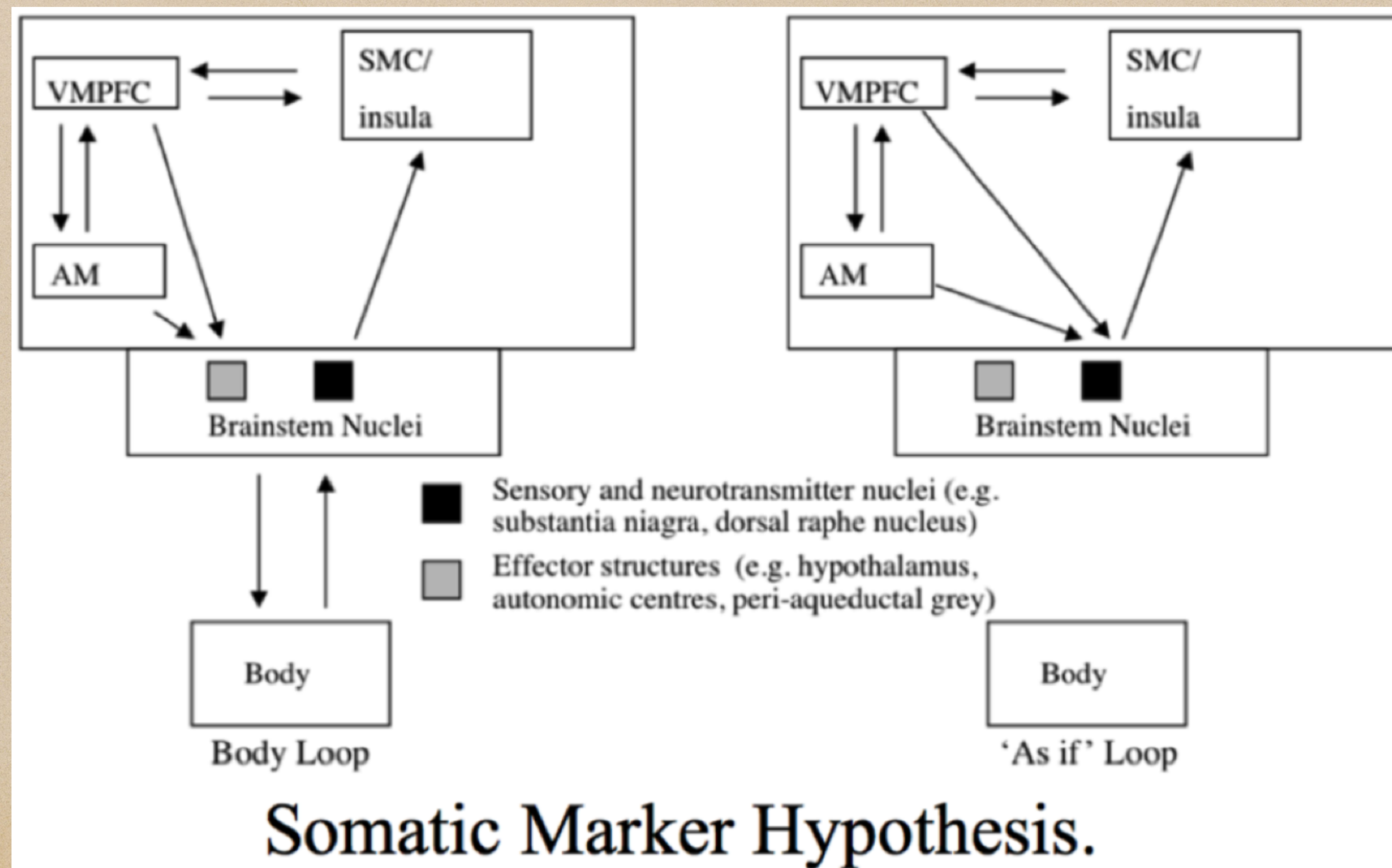
Interoception

内臓や血管の状態、内分泌系/
横紋筋等から脳が受容する感覚

海外のシリアスゲームの状況報告



海外のシリアスゲームの状況報告



海外のシリアスゲームの状況報告

内受容感覚

→情動・感情に影響

→意思決定に影響

海外のシリアスゲームの状況報告

生体情報処理とバイオフィードバックを
組み合わせたシステム



リハビリ療法
メンタルヘルス
エンタテインメント
等の領域への応用

バイオフィードバック・リハビリテーションの実現を支えるメディアデザインとシリアスゲーム

That's all, thank you.