

TYPE OF INDUSTRY

VR（バーチャルリアリティ）技術の発展が著しい。例えば、ヘッドマウント・ディスプレイ（HMD）とと呼ばれるゴーグル型の

情報通信研究機構

NICT 先端研究

106

VRで日常の脳機能解析

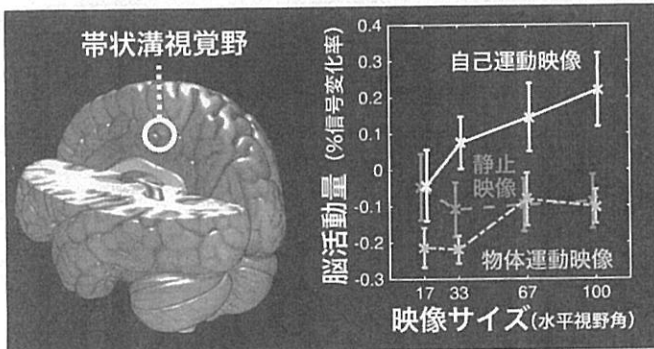
端末を使えば、仮想世界を現実のように疑似体験できる。私は、こうしたVR技術を脳研究に応用することで、日常の自然な状況での人の脳機能を詳細に調べることができると考え、研究を進めている。

まず、機能的磁気共鳴イメージング（fMRI）と呼ばれる脳機能計測で、HMDの自然な広視野の自然なD映像を被験者に提示できる独自の装置を開発した。fMRIは、全脳の活動を高解像度を支える大切な要素の

まず、機能的磁気共鳴イメージング（fMRI）と呼ばれる脳機能計測で、HMDの自然な広視野の自然なD映像を被験者に提示できる独自の装置を開発した。fMRIは、全脳の活動を高解像度を支える大切な要素の

脳情報通信融合研究センター・脳機能解析研究室 研究員 和田 充史

2005年京都大学大学院情報学研究所 博士課程研究指導認定退学後、国際電気通信基礎技術研究所研究員を経て現職。専門は脳機能イメージングと視覚脳科学。博士（情報学）。



帯状溝視覚野

映像で自分の動きを錯覚すると脳が活動

間目にしては広い視野の情景が、自己運動の感覚生成に関与する帯状溝視覚野の情報処理に重要な結果だ。

VRの応用は、当初はゲーム主体に考えられていたが、今や、自動車、製品デザイン、技能訓練、教育、そして医療と多方面に広がっている。私は、さまざまな場面でVRが人間に与える影響を、脳の情報処理機構に基づいて科学的に解明し、VR技術の健全な発展に貢献したい。

（火曜日に掲載）

科学技術・大学