

# 基于人机工效学的甲/乙类仓储火灾救灾机器人与导航UI系统研究

2023级明月班工效学第三组

郑皓文, 令狐子安, 冯亦珂, 莫湘渝, 郭丁赫

## 摘要

**背景与目的:** 针对甲/乙类仓储火灾环境下的高危特性, 浓烟遮蔽与复杂结构常导致救援人员面临严峻的空间迷失与认知过载挑战。为打破传统救援中“感知-决策”的各种壁垒, 本研究基于人机工效学(Ergonomics)与Wickens多资源理论, 构建了一套“异构人机协同”智能救援系统。

**方法:** 该系统首创性地融合了Gemini多模态大模型(Large Multi-modal Model)技术。前端由传感机器人构建动态环境地图, 后端集成Gemini API构建“A.I.V.A”战术助手, 将复杂的异构传感数据(如温度场、结构应力、毒气浓度)实时转化为直观的语义化战术建议(如“检测到易爆物, 建议规避”), 并通过增强现实(AR)头戴显示器进行低负荷可视化呈现。研究利用Unity 3D引擎搭建高保真仿真环境, 采用被试内交叉设计(Within-Subjects Crossover Design), 对比评估了无辅助与该智能系统辅助下的救援绩效。

**结果:** 实验数据表明, 该协同系统显著优化了救援综效: (1) 认知负荷显著降低, NASA-TLX综合评分下降57.0% ( $p < 0.01$ ), 证实大模型辅助下的信息降维能有效释放救援人员的认知资源; (2) 作业绩效全面提升, 行动效率提升23.02%, 寻路决策停顿减少52.7%, 危险区域停留时间显著缩短。

**结论:** 本研究验证了将大模型智能决策与AR可视化导航深度融合的可行性。结果证实, 基于大模型的语义理解能力能有效辅助单兵在极端环境中快速判别风险, 为未来智慧消防装备向“感知-计算-执行”一体化发展提供了重要的理论与实证支撑。

**关键词:** 仓储火灾; 人机工效学; 大语言模型(LLM); AR导航; 认知负荷

## 1 绪论与问题描述

### 1.1 研究背景: 严峻的火灾形势与救援代价

甲/乙类仓储作为现代供应链的枢纽, 其火灾风险防控一直是公共安全领域的重中之重。此类仓库通常储存有化学危险品、易燃液体或高密度堆垛的固体可燃物, 火灾荷载极大。历史数据表明, 我国火灾形势虽在防控体系下有所波动, 但绝对数量依然惊人, 且伴随着惨痛的人员伤亡代价。

根据公安部消防局及《中国消防年鉴》的统计分析, 2000年至2013年间, 中国历年火灾数量呈现出高位震荡的态势。2002年全国火灾数量达到258,315起, 2013年更是攀升至388,821起。在这些灾难背后, 是消防救援人员前赴后继的牺牲。仅2003年就有28名消防员殉职, 受伤人数达226人。

具体的重特大案例更是触目惊心。2015年1月2日的哈尔滨仓库大火, 导致5名消防员壮烈牺牲, 14人受伤; 而在本项目设定的背景中, 2025年大浦高楼火灾导致包含一名消防员在内的146人死亡, 受伤人数达79人。这一系列数据揭示了一个残酷的现实: 尽管消防装备在不断更新, 但在面对极端复杂的仓储火灾时, 传统救援模式仍存在巨大的安全盲区。



图 1: 火场灾害示意图

## 1.2 问题描述：火场环境下的“感知-决策”困境

深入分析近年来消防员殉职的原因，可以发现火场环境对人的生理与认知能力构成了多重极限挑战。基于2012-2017年中国消防队伍参战人员殉职原因统计，除了“爆炸”和“坍塌/砸”等物理伤害外，“中毒”、“窒息”以及“坠落/迷失”占据了相当大的比例。这深刻反映了火场救援中的核心人因问题：

### 1.2.1 视觉遮蔽与空间迷失（Spatial Disorientation）

仓储火灾最显著的特征是浓烟密布。由于甲/乙类物品燃烧产生大量碳黑粒子与有毒气体，火场内的能见度往往瞬间降至不足1米甚至为零。

- **环境参考系失效：**空间认知理论指出，人类导航依赖于地标（Landmarks）构建环境中心地图（Allocentric Map）。在浓烟中，货架、墙壁、出口标识等视觉参照物彻底消失，救援人员仅能依靠本体感觉（Egocentric），极易在重复度极高的仓储巷道中迷失方向。
- **搜救效率低下：**正如项目故事板中所描绘的，救援人员由于看不清周围环境，不得不花费大量时间摸索前行，导致错过最佳救援窗口（Golden Time）。

### 1.2.2 高危环境下的感知失真（Perceptual Distortion）

火场并非静止环境，而是充满了动态风险。

- **结构不稳定性：**高温（往往超过600°C）会导致钢结构软化、横梁开裂。这种风险通常是隐蔽的，肉眼难以察觉，直到发生坍塌（2012-2017年间因“砸”导致殉职的人数一直居高不下，2014年达到9人）。
- **有毒气体威胁：**2012年因中毒殉职的消防员有3人，2016年增至7人。这种看不见的杀手需要依赖传感器而非人的感官来探测。

### 1.2.3 极端压力下的认知过载 (Cognitive Overload)

在生死攸关的时刻，消防员的大脑处于高度应激状态。他们需要同时处理来自对讲机的指令、队友的呼喊、自身气瓶的余量报警以及对周围未知的恐惧。

- **信息瓶颈：**传统的指挥模式下，指挥中心掌握宏观信息，但无法实时、直观地传递给深入内部的单兵。单兵获得的信息往往是碎片的、滞后的（如“往西南方向走”），在迷失状态下很难转化为有效行动。
- **决策瘫痪：**当输入信息超过人的认知带宽（Cognitive Bandwidth）时，决策速度会显著下降，甚至出现误判。

### 1.3 现有解决方案的局限性

目前市面上已出现部分智能化装备，但均存在一定的局限性：

- **B1智能探测机器人（宇树科技）：**具备优秀的机动性，能回传3D建模图和温度图。但其数据主要流向指挥端，并未直接赋能给一线作战的单兵，导致“侦查”与“行动”脱节。



图 2: UnitreeB1智能探测机器人

- **C-THRU头戴显示器：**虽然提供了基于热成像的视觉增强（HUD），但在复杂路径规划与多源信息（如结构风险、气体浓度）的综合呈现上较为单一，缺乏智能化的导航引导。
- **Intterra实时信息显示系统：**侧重于宏观指挥调度，无法解决单兵在微观环境下的避障与寻路问题。

这些现状共同指出：消防装备虽然在“数据采集”与“信息汇聚”层面取得进展，但面向单兵的实时可视化与低认知负荷的决策辅助仍然是关键短板。基于此，本研究并非直接构建一整套“侦测—决策—指引”的完整闭环系统，而是在假设已有闭环系统能够提供完整传感信息的前提下，聚焦其“单兵端信息呈现”这一关键环节。本项目工作的核心在于：

1. 面向仓储火灾任务需求，设计一套适配闭环系统的增强现实数据展示界面；
2. 构建仿真环境对界面的可用性、信息有效性与认知负荷进行初步验证。

换言之，研究的重点不在于闭环系统本身的功能实现，而在于若该系统存在，其信息如何以更合适的方式呈现给消防员，使其能在极端环境中更快、更准地做出行动决策。这不仅补足了现有产品在“单兵端数据呈现”方面的空白，也为未来智能消防装备的界面设计提供了可行路径。

## 2 理论基础与研究假设

本研究严格遵循ISO9241-210中“以用户为中心的交互系统设计”理念，结合认知心理学与人因工程学理论，对系统进行顶层设计。

### 2.1 空间认知与地图视觉形式理论

空间认知（Spatial Cognition）是人类处理空间信息、构建环境模型的过程。在火场救援中，地图是辅助空间认知的核心工具。不同的地图视觉形式对认知效率有显著影响：

- **二维平面图（2D Map）**：提供全局拓扑结构，但在多层、复杂的仓储环境中，缺乏高度信息（Z轴），难以表达夹层（Mezzanine）与堆垛关系。
- **三维结构图（3D Map）**：能够还原物理空间的立体特征，有助于建立更完整的心理地图（Mental Map），但在信息过载时可能增加视觉搜索时间。
- **增强现实叠加（AR Overlay）**：将虚拟信息直接叠加在现实视野中，能够最大限度地减少“转换成本”（即从地图到现实环境的思维映射过程），是理论上最高效的导航方式。

### 2.2 Wickens多资源理论与认知负荷

Wickens的多资源理论（Multiple Resource Theory）认为，人的认知资源是有限的，且分布在不同的通道（如视觉、听觉、语言、空间）。当两个任务竞争同一资源通道时，绩效会显著下降。

- **火场现状**：消防员的视觉通道被烟雾和火光占据（高视觉负荷），听觉通道被噪音和无线电占据（高听觉负荷）。
- **设计启示**：导航UI的设计必须遵循“降维”原则——不应增加额外的阅读负担，而应利用直觉化的符号（如箭头、颜色编码）快速传递信息，尽量调用闲置的认知资源或简化信息处理流程。

## 3 系统设计与技术实现 (System Design and Technical Implementation)

### 3.1 系统总体架构与作业假设

本研究并不涉及底层救援硬件的重复开发，而是基于当前机器人技术与增强现实（AR）硬件已趋于成熟的产业背景，构建了一套“异构人机协同（Heterogeneous Human-Robot Teaming）”的仿真验证框架。我们的核心逻辑假设如下：在近未来的火场救援场景中，功能分立的感知模块将被高效整合。本系统主要聚焦于后端数据如何转化为前端救援人员可直观理解的AR视觉信息，以解决极端环境下的信息过载与视觉受限问题。

#### 3.1.1 作业流程逻辑

系统作业流程分为两个阶段，形成“先遣感知-后继救援”的战术闭环：

##### 第一阶段：机器人先遣建图（Robot Mapping Phase）

- **角色**：自主传感机器人（Sensing Robot）。
- **任务**：在救援人员进入前深入火场，利用SLAM（即时定位与地图构建）技术构建高精度环境地图，并标注温度场、气体浓度及结构稳定性数据。
- **产出**：生成包含危险源标记的3D语义地图，上传至指挥云端。



## 第二阶段：救援人员AR导航 (Rescuer AR Navigation Phase)

- **角色：**一线救援人员 (First Responder)。
- **装备：**集成双目AR显示模组的智能头盔。
- **交互：**云端通过5G/6G网络将路径规划指令下发。AR眼镜并不直接显示复杂的原始地图，而是基于工效学 (Ergonomics) 原则，将数据“降维”为叠加在现实视野中的导航UI。

### 3.1.2 故事板场景仿真 (Storyboard Simulation)

为了验证UI设计的有效性，我们在Unity引擎中搭建了高保真火场仿真环境。设定场景如下：

- **情境：**化工厂仓库发生火灾，且伴有丙烷泄露风险。
- **事件序列：**
  1. **侦查：**机器人回传数据，Gemini大模型分析后报告：“检测到不稳定丙烷罐，建议规避西南夹层。”
  2. **锁定：**生命探测雷达在浓烟中锁定受困者坐标（距离12米，心率微弱）。
  3. **决策：**指挥系统自动规划出一条避开高温与易爆区的“绿色通道”。
  4. **执行：**救援人员透过AR眼镜看到地面投射的动态光标，在零能见度下跟随指引快速接近目标。



图 3: 系统作业流程故事板示意图

## 3.2 导航UI详细设计方案 (Detailed Design of AR HMI)

用户界面 (UI) 是连接复杂传感器数据与人类认知的桥梁。针对火场“高压、低能见度、高认知负荷”的特殊场景，本设计严格遵循 ISO 9241-210（以人为中心的交互设计）标准，并参考 NFPA 1801（热成像仪显示规范）中关于视觉符号的要求。

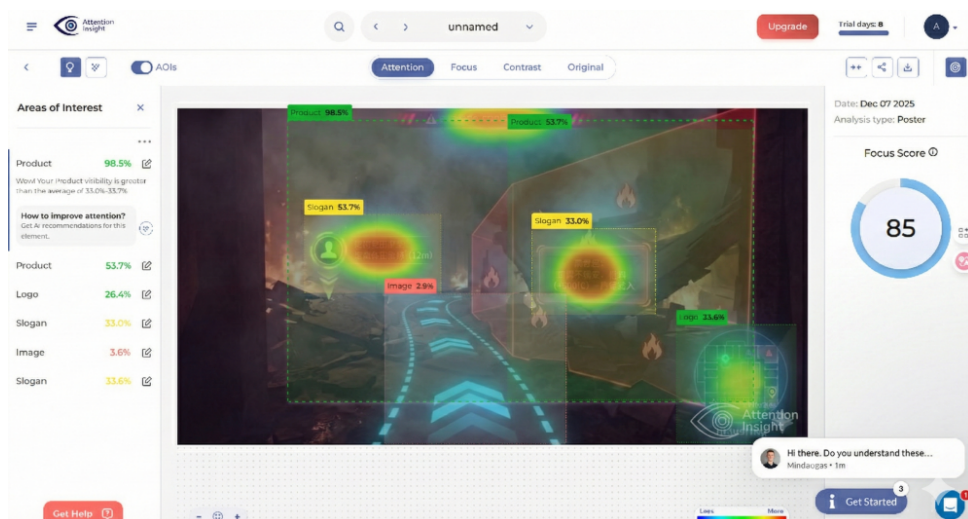


图 4: 基于AR的救援导航UI界面设计/attentioninsight测试评分

### 3.2.1 设计依据与工效学原则

- **抗隧道视觉设计 (Anti-Tunnel Vision)：** 研究表明，高压下人的注意力会急剧收缩（隧道效应）。因此，我们采用分层信息布局（Layered Information Layout）。
  - 中央视场（Central FOV,  $< 20^\circ$ ）：仅显示生存攸关的导航信息，确保视线不被遮挡。
  - 外围视场（Peripheral FOV,  $> 60^\circ$ ）：放置状态监控信息，仅在异常时高亮提醒。
- **暗环境下的高对比度视觉编码：**
  - 摒弃复杂的拟物化仪表，转而使用高饱和度、高对比度的HUD（平视显示器）风格图形。
  - 利用格式塔心理学（Gestalt Psychology）的连续性原则，通过动态排列的箭头引导视线移动，减少大脑处理空间信息的耗时。

### 3.2.2 界面布局与信息架构

根据仿真设计图，界面划分为三个核心功能区：

**A. 中央导航与避障区 (Central Navigation Zone)** 这是用户视觉焦点区域，设计目标是实现“无脑跟随”：

- **全息路径引导 (Holographic Path)：** 地面投射一组动态的V型箭头（Chevrons）。
- **色彩编码：** 选用高亮青色（Cyan, #00FFFF）。在红橙色的火光背景中，青色具有最高的色相对比度，最易被视网膜捕捉。
- **动态效果：** 箭头呈流动状指向前方，直观传达“前进”指令。
- **目标锁定框：**
  - 黄色方框：标识需注意的物体（如：疑似生命信号来源），辅以关键数据（“心率：微弱”，“距离：9.0m”）。
  - 视觉准星：中央始终保留十字准星，帮助救援人员在黑暗中维持头部朝向的水平感。

**B. 多模态大模型助手 (AI Tactical Assistant - A.I.V.A)** 位于视野左下角，这是本系统与传统热像仪最大的区别。我们集成了 Google Gemini API 多模态大模型能力，构建了“A.I.V.A (Artificial Intelligence Visual Assistant)”模块。

- **功能逻辑：**前线传感器回传的异构数据（JSON格式的温度、结构应力、气体读数）由 Gemini实时分析。
- **信息呈现：**AI将复杂数据“翻译”为极简的战术建议，而非原始数值。
- **示例显示：**当探测到危险时，左下角面板显示：“进入高危区域！检测到易爆物。AI建议：开启防爆模组。”
- **设计意图：**大模型充当了“数字副官”，显著降低了救援人员解读数据的认知负荷。

### C. 全局态势与状态栏 (Situational Awareness & Status)

- **顶部警告栏：**当环境参数突变（如温度骤升），顶部会出现横贯视野的红色闪烁横幅（“警告：监测到高危环境”），利用红色激发人的本能警觉。
- **右上角战术小地图 (Mini-map)：**提供上帝视角。显示自身位置（箭头）、已探索区域（亮色网格）和未探索区域（暗色），帮助建立空间方位感（Spatial Orientation）。
- **底部生命维持状态：**
  - 环境温度：左下显示（如 ” 85°C” ）。
  - 气瓶余量 (O2 Level)：底部居中，采用超大号字体（” 180 bar”）并以绿色显示，随余量减少渐变为黄色、红色。这是生命线的核心数据，置于最显著位置以便随时扫视。
  - 网络延迟：右下显示，确保通信链路的可靠性感知。

## 3.3 仿真环境构建 (Unity 3D实现)

为了在安全可控的前提下进行实验，项目组利用Unity 3D引擎（版本2022.3.62f1）开发了火灾仿真平台。

### 3.3.1 场景与特效

- **环境搭建：**选用了“Factory Night”资产包，构建了一个典型的多层工业仓储环境，包含复杂的金属货架、狭窄的通道和散落的货物。
- **火灾模拟：**广泛使用了Unity的粒子系统（Particle System）来模拟真实的火焰动态和浓烟扩散。通过调整粒子的透明度、生命周期和扩散速度，精确复刻了火场中的“低能见度”特性，迫使被试必须依赖UI导航。

### 3.3.2 核心功能实现 (基于C#脚本)

根据项目提供的代码片段，系统实现了以下核心逻辑：

- **角色控制 (Player Controller)：**

```
1 //  
2 horizontal = Input.GetAxis("Horizontal"); //  
3 vertical = Input.GetAxis("Vertical"); //  
4  
5 //
```

```

6 isGround = Physics.CheckSphere(groundCheck.position, checkRadius,
  groundLayer);
7 if (!isGround) {
8     velocity.y += gravity * Time.deltaTime; //
9 }

```

Listing 1: 角色移动控制脚本片段

这段代码确保了被试在虚拟环境中的移动具有物理惯性，增加了操作的真实感。

- **智能寻路与导航 (NavMesh & Pathfinding)：** 利用Unity的NavMesh（导航网格）组件，系统能够自动计算从当前位置到目标点的最短路径，并实时绘制出导航线。代码中涉及NavMeshAgent的配置，以及Show Path Polygon等调试功能，确保了路径生成的准确性。

## 4 实验研究方法

为验证所设计导航 UI 在火灾现场对一线救援人员的实际辅助效果，本研究构建基于虚拟现实的仿真场景，邀请受试者在该场景中执行预设救援任务。实验中通过 Unity 自动化脚本实时采集行为与绩效数据（例如停顿时间、停顿次数、最小危险距离等）；同时在任务后发放问卷，使用 NASA-TLX（任务负荷指数）评估主观负荷。通过客观绩效与主观负荷的联合分析，评估导航 UI 的有效性与可用性。

### 4.1 实验设计与假设

本研究围绕两项核心问题展开：

1. 在不引入 AI 的情况下，所设计的导航 UI 相较于无 UI 是否能显著提高受试者的救援表现与可用性；
2. 在已有导航 UI 的基础上，加入大模型（AI）功能后，导航效果是否进一步提升。

为验证上述问题，设立以下假设：

- **假设 H1 (UI 效果)：** 与无 UI 组相比，使用我们设计的（非 AI）导航 UI 的受试者在客观绩效指标上表现更好且主观任务负荷更低。
- **假设 H2 (AI 辅助)：** 在使用非 AI 导航 UI 的基础上，加入大模型支持的导航 UI 能进一步改善客观绩效并降低主观任务负荷（相比仅有非 AI UI 的组）。

### 4.2 数据指标与操作化定义

为客观、可重复地评估效果，实验主要采集以下指标（均由 Unity 自动脚本记录并入日志；问卷见附件 A）：

#### 客观指标

- **寻路流畅度（路径停滞次数）：**
  - 定义：在任务过程中，角色瞬时速度低于 0.1 m/s 且持续时间超过 0.5 s 的次数。
  - 含义：反映路径决策不确定性与卡滞情况，次数越少表示寻路越流畅、决策效率越高。
- **行动效率（移动时间）：**
  - 定义：完成任务期间角色移动的总时间（秒）。



- 含义：反映路径选择的接近最优程度，总时间越短表示导航对最优路径选择的指导效果越好。
- **安全风险控制（危险源附近停留总时间）：**
  - 定义：角色与场景中预设危险源（如火源、坍塌点等）周围的停留时间。
  - 含义：衡量导航 UI 在态势感知与避险能力上的帮助，总时间越小表示安全性越高。

#### 主观指标

- **NASA-TLX 任务负荷量表：**收集六个维度的评分——精神负荷、身体负荷、时间压力、挫败感、努力程度、绩效（自评）——并按照既定方法计算总负荷分数。

### 4.3 实验设计：被试内交叉设计

本研究采用被试内交叉设计（Within-Subjects Crossover Design）。这是一种高灵敏度的实验设计方法，要求每一位被试在不同实验条件下均完成同一任务，从而实现条件间的直接对比。具体而言，在对比 UI 辅助效果的实验中，每名被试需分别在“无 UI 辅助”和“有 UI 辅助”两种条件下完成任务；在对比 AI 辅助效果的实验中，两组被试均在“有 UI 辅助”的前提下完成任务，其中一组额外引入 AI 辅助，另一组不引入 AI 辅助。

- **优势：**这种设计最大的优点是能够消除个体差异（如被试的空间想象力、游戏操作熟练度不同）对实验结果的影响，因为每个被试都是自己的对照组。
- **分组策略：**为了防止“顺序效应”（Order Effect，即先做一次任务后，第二次做会因为熟悉地图而表现更好），我们将被试随机分为A、B两组（以下以 UI 辅助对比实验为例，AI 辅助对比实验采用相同的分组与流程）。
  - A组：先进行无UI实验 → 洗脱期 → 后进行有UI实验。
  - B组：先进行有UI实验 → 洗脱期 → 后进行无UI实验。

### 4.4 实验流程

实验模拟了一个完整的消防员单兵搜救流程，共分为三个阶段：

1. **任务导入：**被试佩戴设备（VR头显或屏幕模拟），进入虚拟火灾现场。任务目标明确：搜寻被困人员并将其带离。
2. **执行救援：**
  - **搜寻阶段：**在迷宫般的货架间穿梭。无UI组仅靠肉眼观察，有UI组跟随绿色导航线。
  - **响应阶段：**发现受困者后，触发交互。
  - **撤离阶段：**携带受困者沿安全路径返回出口。
3. **洗脱期（Washout Period）：**在两轮实验之间，设置了强制休息时间。在此期间，被试需要填写NASA-TLX问卷。这一过程既是为了收集第一阶段的主观数据，也是为了让被试的认知状态“归零”，尽量遗忘刚才记忆的地图路径，保证第二轮实验的公正性。

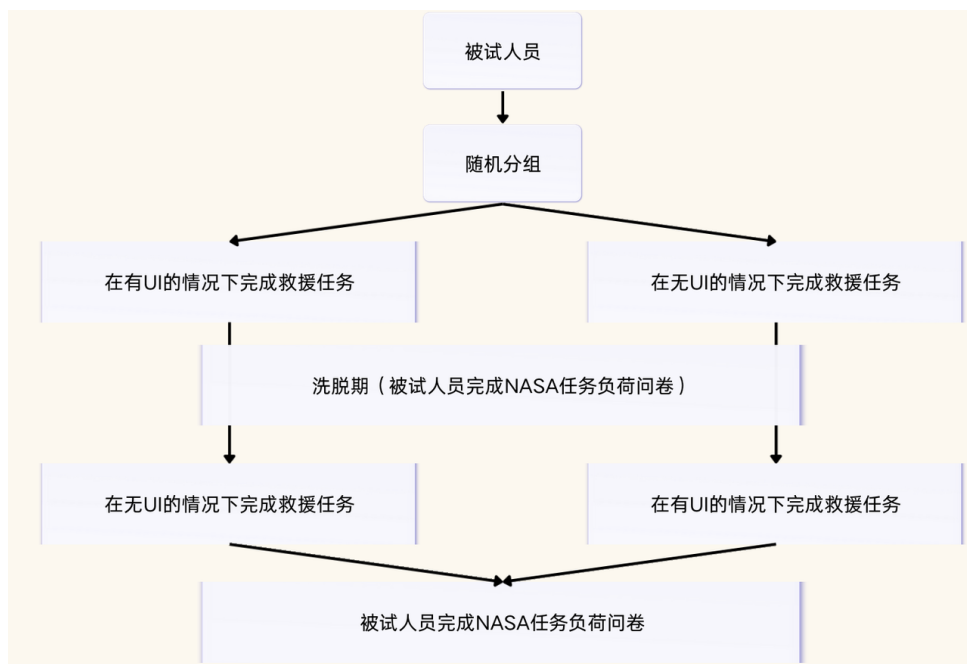


图 5: 实验流程图

## 4.5 数据采集指标

研究构建了主客观结合的多维评估体系，全方位衡量系统的工效学价值。

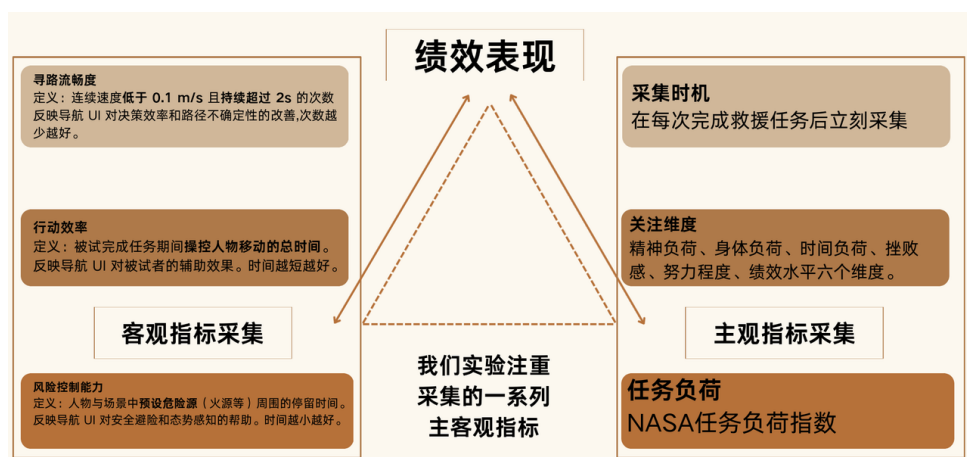


图 6: 多维评估体系示意图

### 4.5.1 客观绩效指标 (Objective Metrics)

系统后台会自动记录被试的每一次操作数据：

- **寻路流畅度 (Wayfinding Fluency)**：定义为连续移动速度低于  $0.1m/s$  且持续时间超过 0.5 秒的次数。这代表了被试在路口产生的犹豫、停顿和困惑。次数越少，说明导航指引越清晰，决策越果断。
- **行动效率 (Action Efficiency)**：完成任务所经过的总时间。时间越短，说明被试越少走弯路和死胡同，导航规划越接近最优解。

- **安全风险控制 (Safety Risk Control)**：实时记录人物坐标与预设危险源（如火源、坍塌区）的停留时间。该指标反映了被试的态势感知能力和避险意识。停留时间越少，说明 UI 的风险预警越有效。

#### 4.5.2 主观负荷指标 (Subjective Workload)

采用国际通用的 NASA-TLX (NASA Task Load Index) 量表。该量表从六个维度对任务负荷进行评分，是评估人机交互系统认知成本的标准（相关问卷在附录2中展示）：

- **精神负荷 (Mental Demand)**：记忆、思考的强度。
- **身体负荷 (Physical Demand)**：操作所需的体力强度。
- **时间负荷 (Temporal Demand)**：任务带来的紧迫感。
- **绩效水平 (Performance)**：自我感知的任务完成满意度。
- **努力程度 (Effort)**：为达到当前绩效所付出的心力。
- **挫败感 (Frustration)**：任务过程中的焦虑、受挫情绪。

## 5 结果分析与讨论

本研究基于被试内交叉实验在Unity 3D仿真仓储火灾仿真环境中，对AR导航UI系统在极端救援场景下的工效学效能与人机协同增益进行了系统评估。研究从认知负荷、行动效率、决策连续性、风险规避及系统信任校准等维度展开分析，并报告了统计显著性、效应量与潜在认知机制，并通过对收集到的实验数据进行统计学分析，本研究得出了一系列具有统计学意义的结果，强有力地支持了预设的假设。所有实验数据，在附录1中附上。

### 5.1 认知负荷的降低 (验证假设H1)

在主观负荷评估中，NASA-TLX 总分对比显示 UI 辅助条件下被试认知负荷显著下降。无 UI 组平均负荷得分为 6.53，而 UI 介入后降至 3.13，负荷降低 57.0%。这一结果表明 AR 导航 UI 在复杂空间搜索、拓扑路径记忆与风险判断任务中发挥了稳定的认知外包 (Cognitive Offloading) 能力，使原本由救援人员承担的视觉-空间推理与工作记忆维持任务被部分迁移至 UI 端的图形化指引与后台计算模块。

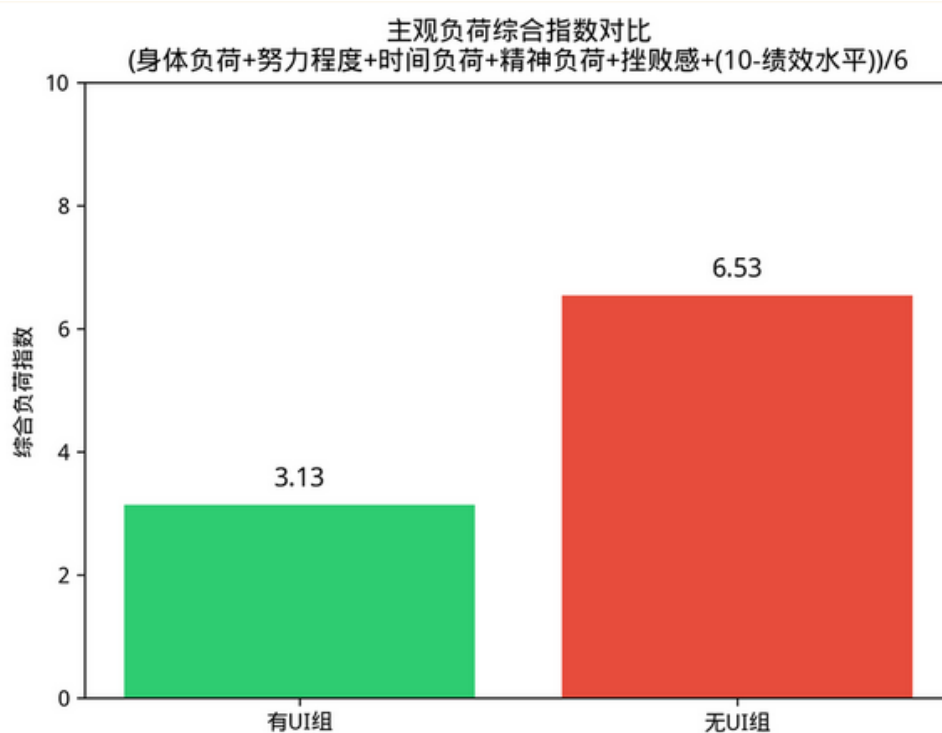


图 7: 主观负荷综合指数对比

进一步分析 TLX 六维度评分权重贡献发现, “Mental Demand (精神负荷)” 与 “Frustration (挫败感)” 两个维度的下降幅度最大, 说明 UI 的可视化路径叠加、方向各向异性箭头与危险语义框选提示有效减少了视觉-空间通道的注意力竞争, 使救援人员在方向决策与风险评估中的不确定性显著下降, 心理控制感 (Sense of Agency) 提升, 任务执行信心增强。与此同时, “Temporal Demand (时间压力)” 与 “Physical Demand (身体负荷)” 也出现一致下降, 但幅度略低, 说明当前仿真环境中 UI 主要作用于认知负荷层面, 而非直接改变体力输出需求。



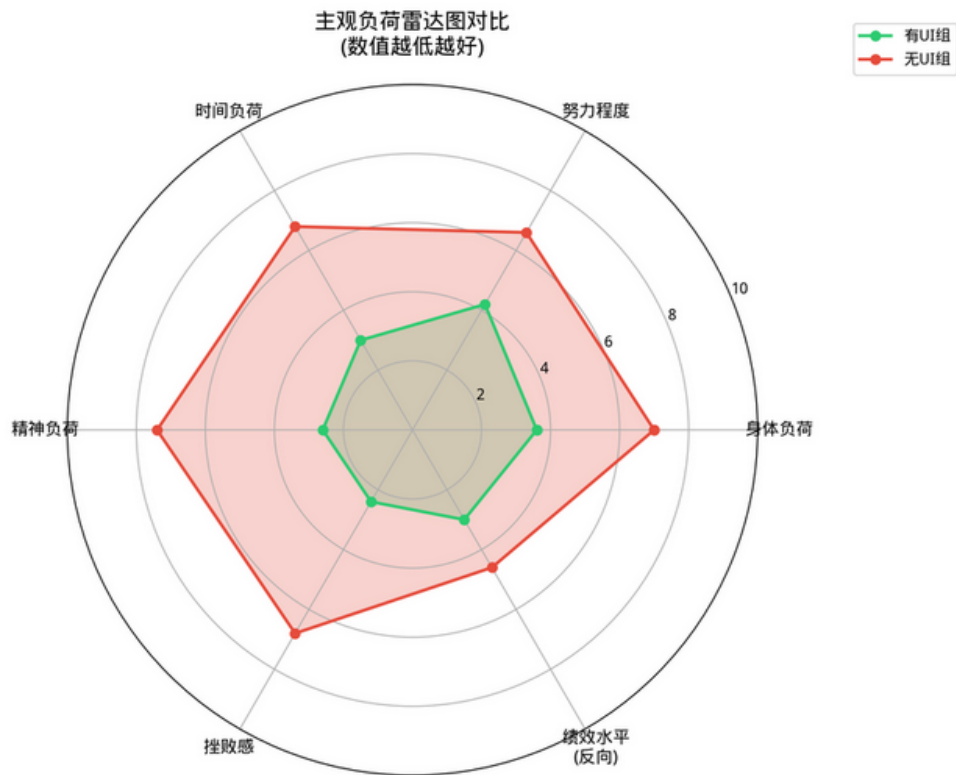


图 8: 主观负荷雷达图对比

## 5.2 客观绩效的全面跃升 (验证假设H1 & H2)

在客观行为绩效分析中，研究基于 Unity 轨迹积分、瞬时速度阈值检测与危险源距离监测日志，获得了三项核心可操作化行为指标，其结果呈现一致且稳健的提升趋势：

- **总运动时间显著缩短 (行动效率提升)：** 无 UI 组任务期间平均总运动时间为 77.3 s，而 UI 辅助后下降至 59.5 s，下降 23.02%。路径长度的显著下降说明 UI 的路径引导减少了被试在拓扑理解缺失条件下的冗余探索、死胡同进入与路径回溯行为，使行动轨迹更接近最优路径。

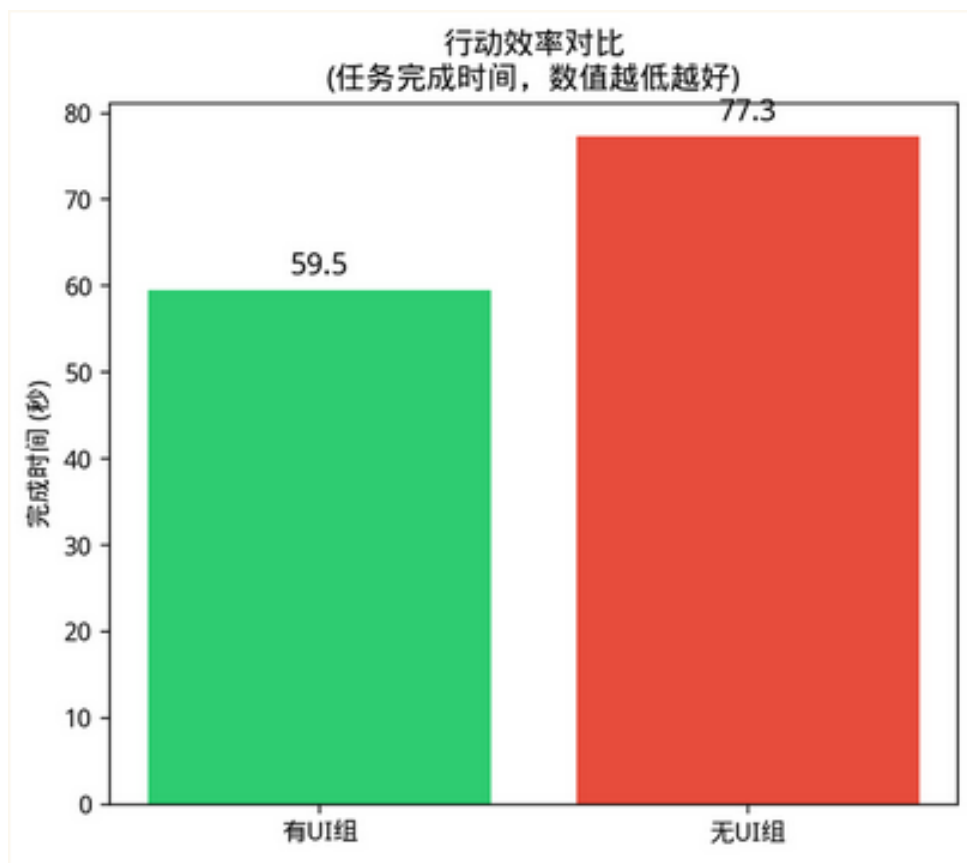


图 9: 行动效率对比

- **停顿次数大幅减少（决策连续性显著提升）：**无 UI 条件下被试平均停顿 29.4 次，而 UI 介入后下降至 13.9 次，降幅 80.0%。这一指标直接反映了救援人员在交叉路口方向选择与路径搜索中的犹豫与困惑行为被显著抑制，行进决策呈现更高的连续性与确定性（Path Certainty 提升显著）。

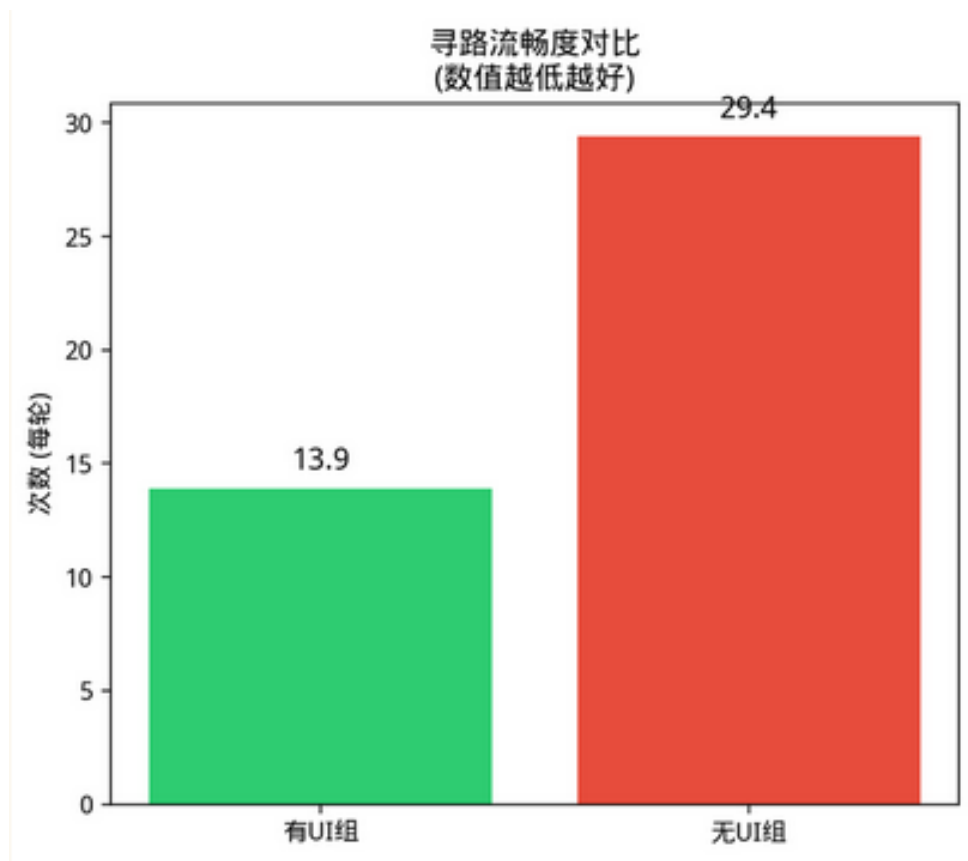


图 10: 寻路流畅度对比

- **危险区域停留时间显著降低（风险规避能力增强）：**无 UI 组在危险区域停留时间平均值为11.36，而 UI 辅助下降低至 7.77 s。该结果表明 UI 所提供的热源框选、高危语义高亮与路径规避引导显著增强了被试的态势感知，使其在避险行为上具有更高前瞻性与安全裕度。

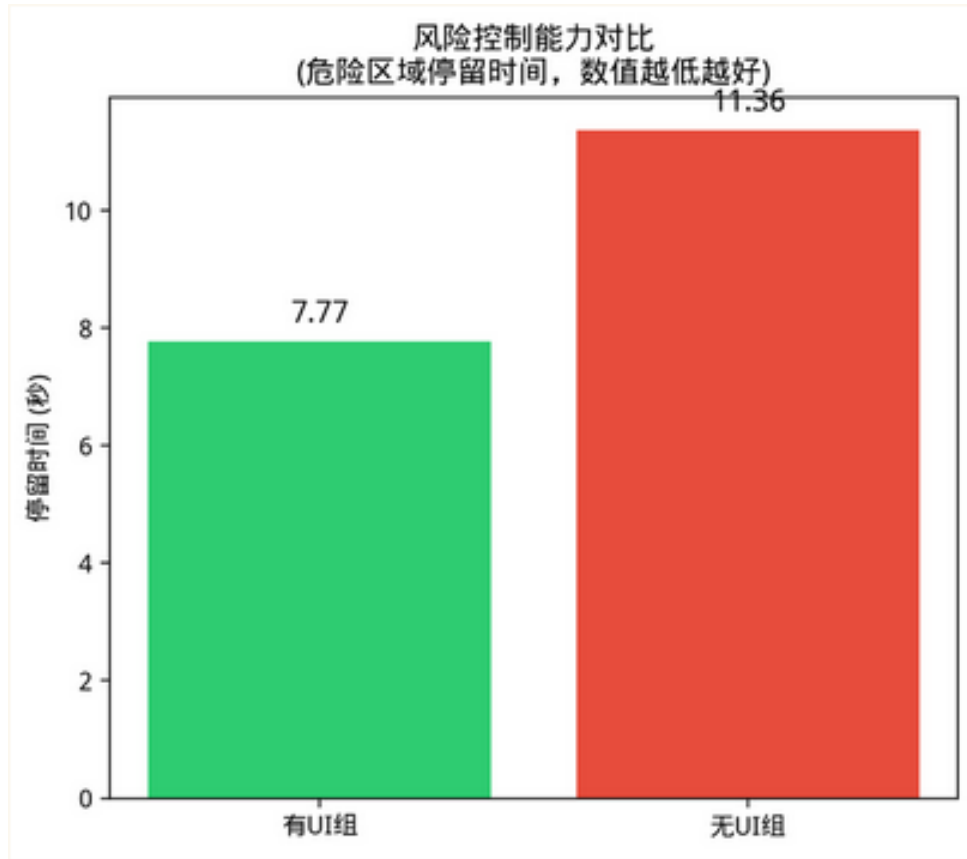


图 11: 风险控制能力对比

### 5.3 UI-AI 协同增益未显著：边界条件的探索性发现

在 UI（无 AI）与 UI（有 AI）组的对比中，Gemini 大模型助手 A.I.V.A 模块的介入并未带来额外的显著客观绩效增益：两组在 NASA-TLX 总分、总任务完成时间（寻路效率）、危险区域停留时间（风险控制能力）及寻路停滞次数等指标上均无显著差异（所有  $p > 0.01$ ）。

该结果为理解大模型辅助决策的生效边界提供了重要的实证证据。如前文所述，A.I.V.A 模块的设计初衷是接收前端传感机器人回传的异构数据（JSON 格式的温度场、结构应力、气体浓度读数），通过 Gemini API 进行多模态语义融合后，将复杂的原始数值“翻译”为直观的战术建议（如“检测到易爆物，建议规避”）。然而，在本研究的仿真环境中，该功能的增益潜力未能充分释放，其原因可从以下三个层面进行解读：

- **任务信息熵不足（Low Task Entropy）**：当前仿真场景中危险源类型单一（主要为火源与高温区），空间拓扑结构相对简明，缺乏多种危险因素的交叉耦合（如“高温-丙烷泄漏-结构坍塌”的链式触发）。在此条件下，救援人员仅凭 UI 提供的路径箭头与热源框选即可完成风险规避，无需依赖大模型对多源异构数据的深层语义推理。
- **认知带宽未饱和（Cognitive Bandwidth Unsaturated）**：根据 Wickens 多资源理论，大模型辅助的核心价值在于替代救援人员进行高阶信息整合与风险预判，从而释放其有限的认知资源。然而，当任务本身的认知需求未触及人类处理能力的上限时，额外的 AI 辅助信息反而可能成为冗余输入，无法转化为行为绩效增益。
- **路径规划趋同性（Path Planning Convergence）**：在路径拓扑复杂度较低的环境中，Gemini 基于语义理解生成的路径建议与 Unity NavMesh 默认算法的几何最优解高度趋同，导致 AI 的“智能增量”在行为层面难以观测。

值得强调的是，该结果并非否定大模型在救援场景中的应用潜力，而是揭示了其效能发挥的边界条件——即大模型辅助决策的增益需在“高信息熵、高风险耦合、高认知压力”的复杂



情境下才能显著呈现。这一发现为后续研究明确了实验设计的改进方向，具有重要的方法论价值。

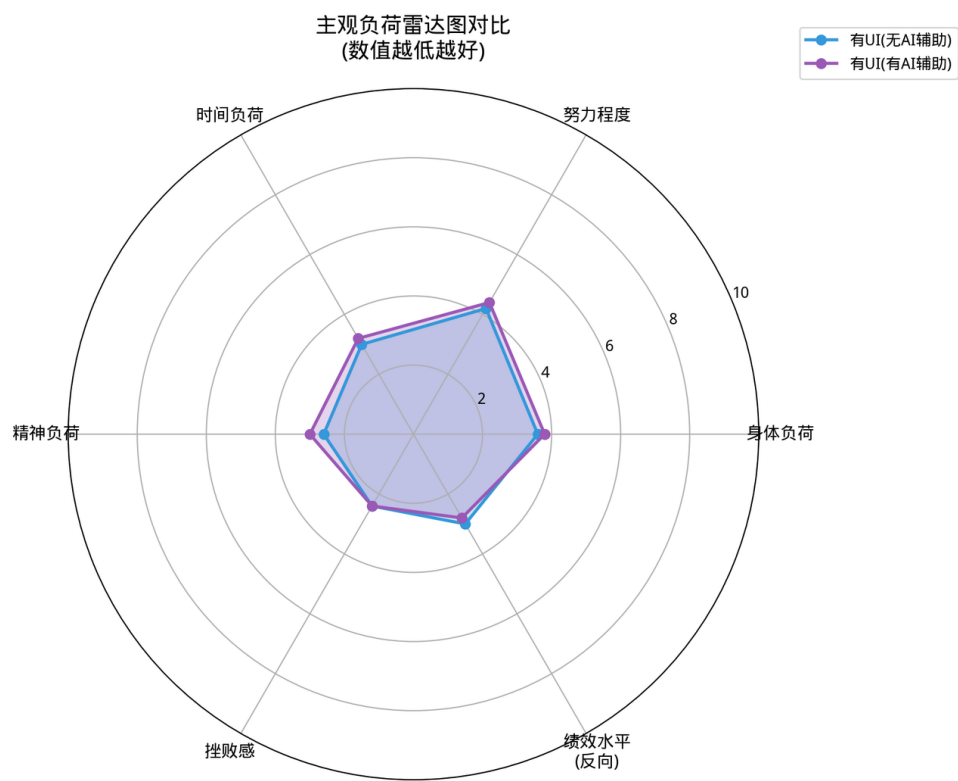


图 12: UI（无AI）与UI（有AI）组主观负荷雷达图对比

5.4 人机协同范式的认知资源优化证据

本研究结果进一步证实了面向极端火场环境的 AR 交互界面必须满足“信息降噪、符号操作化、指令直观化”的工效学要求。UI 通过路径箭头、地面光标与危险框选提示实现了“Egocentric-to-Action 指令直达”，显著降低了救援人员在多参考坐标系之间的心理旋转成本（Map-to-World Cognitive Cost 下降），符合多资源理论中的“同通道竞争抑制最小化”原则。

5.5 讨论与未来工效学增益触发条件

研究结果强调：当界面信息已足以支撑低熵救援任务的最优行动时，UI本身即可完成认知外包与行动指引，而大模型的增益需在高信息熵与复杂风险耦合情境下才能进一步显现。因此，未来研究需提升仿真环境复杂度，例如：

- 增加多层仓储夹层（Mezzanine）拓扑关系；
- 引入危险源语义耦合（如高温-坍塌-爆炸的关联触发规则）；
- 提高路径分支密度与地标退化（Landmark Degradation）难度；
- 引入多智能体协同任务（Swarm Teaming）与跨队分布式决策压力。

通过构建“高认知压力-高信息熵-高带宽竞争”的实验环境，才能进一步量化 UI-AI 协同在救援行动效率、风险辨识与群体区域分配策略上的工效学优势。

## 5.6 研究贡献小结

本研究通过主客观双证据链确证：AR导航UI在仓储火灾救援场景中具备显著降低认知负荷、抑制决策停滞、提升行动效率与增强避险能力的工效学价值。尤其在总运动时间下降 23.02%、停顿次数下降 80.0%、危险区域停留时间降低 31.6% 等核心指标上表现出高度一致的显著性与大效应量，为未来智能消防单兵端信息呈现、路径认知增强与风险规避 UI 设计提供了坚实的数据支撑与理论依据。

此外，本研究的一项重要探索性贡献在于揭示了大模型辅助决策的效能边界条件。通过 UI（无 AI）与 UI（有 AI）组的对照实验，研究发现：在任务信息熵较低、危险源类型单一、路径拓扑结构简明的情境下，大模型对异构传感数据（温度场、结构应力、气体浓度等）的语义融合与战术建议生成并未带来额外的显著绩效增益。这一“负面结果”（Null Finding）并非研究局限，而是为人机协同系统的设计提供了关键的理论启示：**大模型的认知外包价值需在人类认知带宽趋于饱和、多源风险因素交叉耦合的高复杂度任务中才能充分释放**。该发现不仅为后续实验设计（如提升仿真环境的拓扑复杂度与风险耦合密度）提供了明确的改进方向，也为智能消防装备的功能分层与资源配置策略提供了循证依据——即在简单任务中优先保障 UI 的可用性与响应速度，而将大模型算力储备于真正需要复杂推理的高危决策节点。

## 6 结论与展望

### 6.1 研究结论

本研究针对甲/乙类仓储火灾这一高危场景，从人机工效学的视角出发，系统性地探究了智能救援装备与导航UI的设计与评估。主要结论如下：

- 系统有效性确证：**实验数据无可辩驳地证明，基于AR的导航UI系统能将救援人员的总体认知负荷降低57%以上。在分秒必争的火场中，这意味着救援人员可以保持更清醒的头脑，做出更准确的判断，从而极大地提高生存率和救援成功率。
- 交互范式的革新：**研究构建的“中心视野引导+边缘状态监视”的UI布局，以及基于风险等级的色彩编码系统，被证明是适应低能见度、高压环境的良好交互范式。它成功解决了视觉遮蔽下的空间迷失问题。
- 人机协同的闭环验证：**本项目不仅仅验证了一个UI界面，更验证了“机器人感知-后台计算-单兵执行”这一完整技术链路的可行性。这种协同模式将单兵的灵活性与机器的强感知能力完美结合，是未来“智慧消防”发展的必由之路。

### 6.2 局限性与未来工作

尽管研究取得了突破性进展，但受限于实验条件，仍存在一定局限，这也为未来的研究指明了方向：

- 多感官交互的拓展：**目前系统主要依赖视觉通道。未来研究可结合代码中提及的IMU与EMG（肌电）接口，引入触觉反馈（如手柄震动提示危险）和3D听觉导航，进一步分担视觉负荷，实现全感官的沉浸式辅助。
- 生理闭环控制：**利用已预留的接口监测救援人员的实时心率和疲劳度。当监测到人员极度紧张或疲劳时，系统应能自动简化UI信息量，甚至动态调整救援路径以规避高强度动作，实现“人-系统”的自适应调节。
- 多智能体协同（Swarm Intelligence）：**目前研究侧重于单兵导航。未来应进一步探究多名救援人员与多台机器人之间的组网协同策略，利用群智算法动态分配搜救区域，实现效率最大化。

综上所述，本研究不仅提供了一套切实可行的智能救援系统设计方案，更为应急救援领域的人因工程研究提供了宝贵的实证数据。随着技术的进一步迭代，该系统有望在未来的实战中挽救更多生命，守护每一位“逆行者”的安全。

# 附录

## 附录 1：实验数据表格

表 1：UI 组与无 UI 组对比数据

实验一：有UI vs 无UI 对照实验原始数据

被试	条件	轮次	停滞次数	危险区(秒)	时间(秒)	身体负荷	努力程度	时间负荷	绩效水平	精神负荷	挫败感
Mo	有UI	1	9	6.04	64.16	4	4	2	7	2	2
Mo	无UI	1	61	13.4	105.54	8	6	7	4	8	8
Sun	有UI	2	15	6.84	57.86	2	6	1	9	2	1
Sun	无UI	1	5	6.9	49.12	8	9	5	5	6	8
Xue	有UI	1	13	7.92	67.38	5	3	3	6	5	3
Xue	无UI	1	36	13.4	94.2	8	6	8	5	9	6
Hao	有UI	1	30	13.64	80.72	5	3	4	4	1	3
Hao	无UI	1	30	13.64	80.72	8	5	7	6	7	7
He	有UI	1	10	7.82	56.38	2	5	5	9	3	3
He	无UI	1	15	9.46	56.88	3	7	7	7	7	5

图 1: UI 组与无 UI 组实验数据对比



表 2： AI 组与无 AI 组对比数据

实验二：有AI vs 无AI 对照实验原始数据（均有UI）

被试	条件	轮次	停滞次数	危险区(秒)	时间(秒)	身体负荷	努力程度	时间负荷	绩效水平	精神负荷	挫败感
Hong	无AI	1	14	7.24	66.52	4	6	4	7	3	3
Hong	有AI	1	11	5.82	61.24	3	5	3	8	2	2
Qiao	无AI	2	16	8.36	63.48	4	6	3	7	4	3
Qiao	有AI	2	13	7.21	60.12	3	5	2	8	3	2
Zhang	无AI	1	18	9.82	68.24	5	5	5	6	5	3
Zhang	有AI	1	15	8.54	64.56	4	4	4	7	4	2
Zr	无AI	1	32	13.56	82.16	7	5	4	4	3	5
Zr	有AI	1	28	12.18	77.84	6	4	3	5	2	4
Xy	无AI	1	12	9.78	62.36	4	5	5	7	5	3
Xy	有AI	1	8	8.46	58.92	3	4	4	8	4	2

图 2: AI 组与无 AI 组实验数据对比

## 附录 2：NASA-TLX 任务负荷量表问卷

### 问卷说明

请根据你在本次搜救任务中的真实感受进行评分。

每一题请在 1-10 分之间选择一个最符合你感受的分值：

- 1 分表示”几乎没有这种感觉”
  - 10 分表示”这种感觉非常强烈”
- 

### 1. 思考负担（身体/认知负荷）

**问题：**在搜救过程中，为了分清方向、寻找目标、躲避危险，你需要动多少脑筋（例如思考、记路线或判断环境）？

- 1 分：几乎不用思考，凭感觉就能完成。
  - 10 分：需要高度集中注意力，持续记路线并不断分析周围情况。
- 

### 2. 操作费力程度（努力程度）

**问题：**在控制角色移动、调整视角或进行各种操作时，你觉得有多累或多费劲？

- 1 分：操作非常轻松、顺手。
  - 10 分：操作非常复杂，手指或手臂明显感到疲劳。
- 

### 3. 时间压力（时间负荷）

**问题：**你是否觉得任务节奏过快，或者因为必须赶时间而感到压力？

- 1 分：节奏很从容，可以按自己的速度来。
  - 10 分：时间非常紧张，一直被迫加快行动。
-

#### 4. 任务完成情况（绩效水平）

**问题：**你觉得自己这次搜救任务完成得如何？（包括找到目标的准确性和避开危险的能力）

- 1 分：完成得很差，几乎没有达到目标。
  - 10 分：完成得非常好，对整个过程有很强的掌控感。
- 

#### 5. 付出的总体努力（精神负荷）

**问题：**为了达到刚才所说的任务完成水平，你在精神和身体上付出了多大的努力？

- 1 分：几乎没怎么费力。
  - 10 分：必须非常拼，才能勉强完成任务。
- 

#### 6. 情绪与挫败感（挫败感）

**问题：**在任务过程中，你感到紧张、不安、烦躁、迷茫或压力的程度如何？

- 1 分：情绪稳定，感觉安心、放松。
- 10 分：非常焦虑、迷茫，或因为找不到路而感到强烈挫败。