

令和3年度修士論文

四肢から独立した翼で羽ばたいて飛ぶ感覚の 提示

Presenting the sensation of flying with flapping
virtual wings independent of the limbs

指導教員印	提出印

指導教員 水内 郁夫 教授

東京農工大学
工学部 機械システム工学科

令和2年度入学

20643010

遠藤 健

目 次

第 1 章 序論	7
1.1 研究の背景	9
1.2 本論文での飛ぶ感覚の定義	10
1.3 研究の目的	10
1.4 本論文の構成	13
第 2 章 関連研究	15
2.1 はじめに	17
2.2 関連研究	17
2.3 hoge	17
2.4 おわりに	17
第 3 章 四肢から独立した翼の提示方法	19
3.1 はじめに	21
3.2 身体像拡張を行う方法	21
3.3 筋電計測について	23
3.4 触覚提示について	23
3.5 視覚提示について	23
3.6 流体シミュレータについて	24
3.7 おわりに	26
第 4 章 実験	27
4.1 はじめに	29
4.2 実験環境	29
4.3 myoware と Unity 通信	29
4.4	29
4.5 実験 1	29
4.6 力覚提示として EMS を用いた実験	32
4.7 被験者実験	37
4.8 被験者アンケート	39
4.9 おわりに	39

第 5 章 被験者実験	41
5.1 はじめに	43
5.2 実験環境	43
5.3 hoge	43
5.4 おわりに	43
第 6 章 結論および今後の展望	45
6.1 結論	47
6.2 今後の展望	47
第 7 章 その他	49
7.1 鳥の飛ぶ仕組み	51
7.1.1 羽の仕組み	51
7.1.2 飛び方	53
謝辞	54
参考文献	54

第1章

序論



Fig. 1.1: Flying with flapping virtual wings independent of the limbs

1.1 研究の背景

ヒトは古くから空を飛ぶことに憧れを抱いている。これまで私たちは、飛行機やハンググライダーといった乗り物を用いることで飛行体験をしてきた。また、個人飛行装置¹(Ex. ジェットパック, 動力式ウイングスーツ, 動力式パラフォイル²)のような、ウェアラブルな装置で空を飛ぶ装置の研究も行われてい[1]。しかし、実際に空を飛ぶことは墜落などのリスクや燃料といったコスト、機器を操縦するための技術が必要となる。VR 装置を使用することでリスクやコストを回避し、乗り物・ウェアラブルな装置に関わらず簡単に飛行体験が可能となる。

図 1.1 は、四肢から独立した翼で羽ばたいて飛ぶ様子を示した物である。本研究では、VR 装置を用いて図 1.1 のように背中から生えた翼で羽ばたいて飛ぶ感覚の提示手法を提案する。

¹Portable Personal Airmobility System .

²風により展開される柔軟構造を持つ翼 . Ex. パラグライダーの翼 .

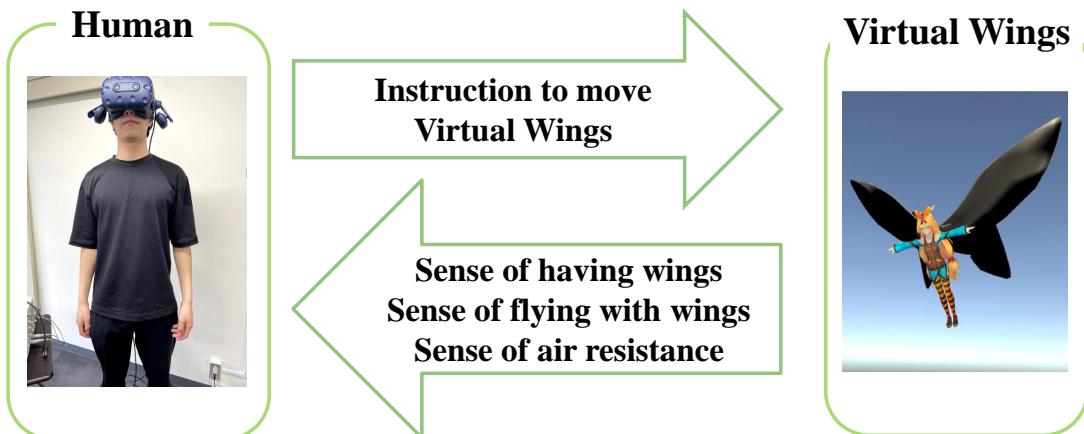


Fig. 1.2: Research concept

1.2 本論文での飛ぶ感覚の定義

本論文では「浮遊感」「飛ぶ感覚」「羽ばたいて飛ぶ感覚」を図 1.3 のように位置付ける。

- 浮遊感
… 空中に浮いて漂っている感覚。
- 「飛ぶ感覚」
… 「浮遊感」に空中を移動する感覚を追加した感覚
- 「羽ばたいて飛ぶ感覚」
… 「飛ぶ感覚」に翼を羽ばたかせる感覚を追加した感覚

1.3 研究の目的

VR 装置を用いた「浮遊感」や「飛ぶ感覚」を与える研究は多く行われてきた。視覚刺激をによって発生する落下感覚に関する研究 [2] や身体帮助メカニズムを用いた飛行体験装置の提案 [3] 等がある。また、飛行しているドローンを上半身のジェスチャーで制御し、ド



Fig. 1.3: Classification of floating feeling

ローンからの映像をヘッドマウントディスプレイ（以下 HMD）によって与えることで飛ぶ感覚を提示する研究 [4] もある。

「羽ばたいて飛ぶ感覚」を与える研究に関してはまだ知見が少ない。例として図 1.4 のような、飛行中の鳥の体験をすることができる装置がほとんどである [5][6]。上記装置は、操縦装置にうつ伏せで搭乗し手と腕を用いて翼を動かしながら、鳥視点での景色の映像を提示することで、飛行中の鳥のような体験できる装置である。この方法の場合、大がかりな装置が必要であることや、手足の動きが制限されるといったデメリットが存在する。また、「羽ばたいて飛ぶ感覚」を与える研究において、鳥になり飛ぶ感覚を与える研究が大半であり、トビトカゲのような四肢から独立した翼を持つ生物になり、飛ぶ感覚を与える研究は未だ着目されていない。

本研究では、四肢の動きを用いないで背中から生えた翼を操作し羽ばたく感覚を提示する手法を提案する。四肢の動きを用いないことで、VR 飛行体験中に手足を用いた動作 (Ex. 飛びながら物を投げるといった行為) が可能となり VR 飛行体験の幅が広がることが期待できる。



Fig. 1.4: System of presenting the sensation of flying with flapping [5]

1.4 本論文の構成

本論文は全 x 章で構成される。以下に拡張の概要を述べる。

- 第1章(本章)では、本研究の背景と目的について述べた。
- 第2章「hogehoge」では、
- 第3章「」では、
- 第4章「」では、
- 第5章「」では、
- 第6章「」では、

第2章

関連研究

2.1 はじめに

本節では、関連動向調査分析と問題点・課題の提示を行う。(追加で身体像拡張について?)

2.2 関連研究

浮遊感や飛ぶ感覚を与える研究は多く行われてきた。視覚刺激をによって発生する落下感覚に関する研究[2]や身体帮助メカニズムを用いた飛行体験装置の提案[3]等がある。また、飛行しているドローンを上半身のジェスチャーで制御し、ドローンからの映像をヘッドマウントディスプレイ(以下HMD)によって与えることで飛ぶ感覚を提示する研究[4]もある。

浮遊感と飛ぶ感覚の研究に対して、鳥のように羽ばたいて飛ぶ感覚を与える研究はまだ少ない。羽ばたいて飛ぶ感覚を与える研究の例としては、飛行中の鳥の体験をすることができる装置であるBirdly[5]やHypersuit[6]がある。操縦装置にうつ伏せで搭乗し手と腕を用いて翼を動かしながら、鳥視点での景色の映像を提示することで、飛行中の鳥のような体験できる装置である。

- ・飛ぶ研究・身体像拡張上記2種類の研究について記載

2.3 hoge

- ・岩垂先輩のも参考文献に入る(+早稲田の磐田研?):第3,第4の腕シリーズ(腕を増やすシリーズ)

2.4 おわりに

第3章

四肢から独立した翼の提示方法

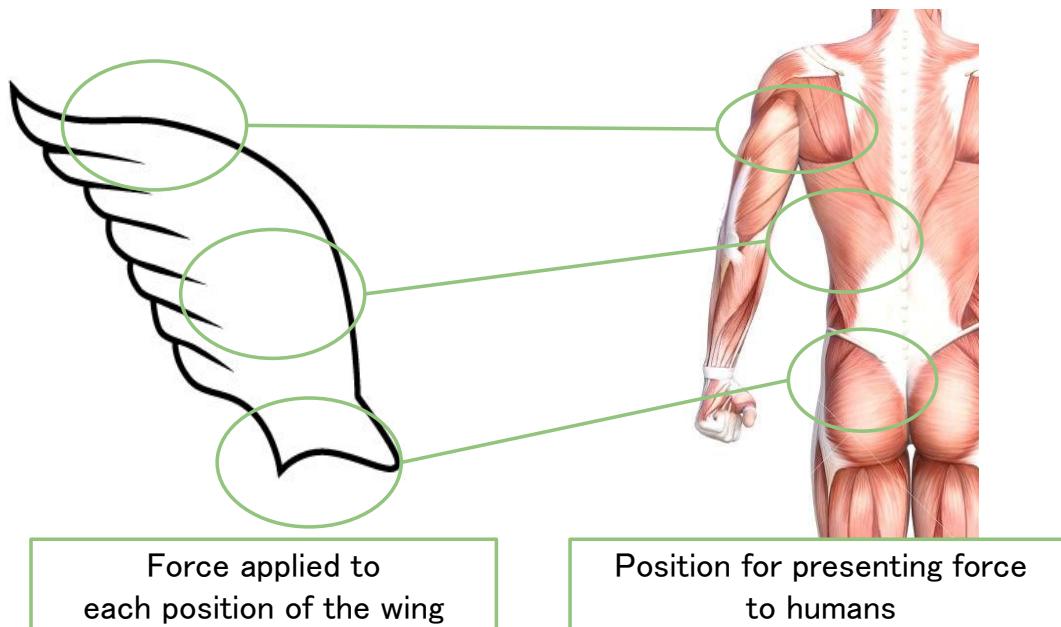


Fig. 3.1: How to present force applied virtual wings

3.1 はじめに

本節では、四肢から独立した翼の提示方法について述べる。

3.2 身体像拡張を行う方法

まず、ヒトから仮想翼へ翼を動かす指令を与える方法について述べる。

ヒトから仮想翼を操作する方法として、コントローラやジェスチャによる操作や、生体信号を用いることが挙げられる。本研究では、四肢以外で動かすことが目的なので、主に手を用いるコントローラや、手足の動きが必要となるジェスチャではなく、生体信号を用いる。また、生体信号の中でも数値の取得が容易な筋電位によって翼を操作する。

次に、仮想翼からヒトへ情報を与える方法について述べる。

ヒトへ働きかける感覚として主に五感が挙げられる。ヒトへ働きかける情報として、五感の中でも力覚（触覚）と視覚、聴覚が重要と考えた。聴覚に関しては空間的定位、ここでは翼のある場所を認識する場合において、一般的に視覚よりも情報としての重要度が低い[7]ので今回は不採用とする。以上を踏まえて本研究では、五感の中でも力覚（触覚）と視覚を

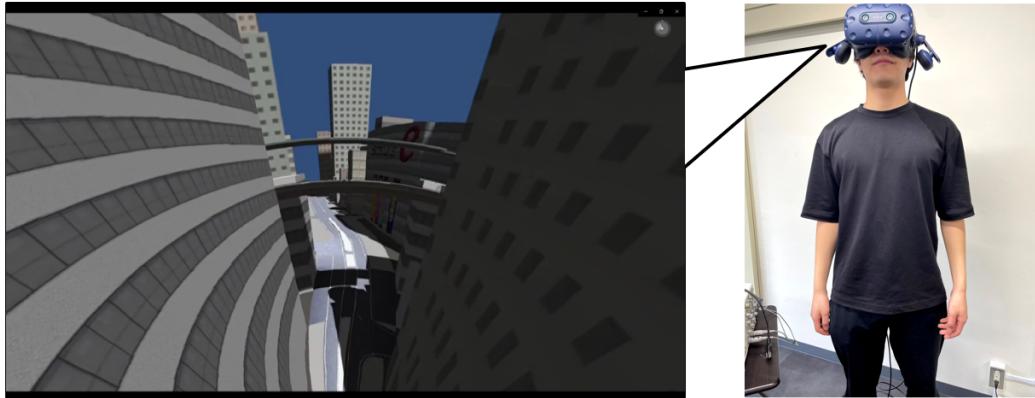


Fig. 3.2: Virtual presentation by HMD

用いて仮想翼からの情報を提示する。

力覚を用いた仮想翼からヒトへの情報提示

力覚を用いた提示は、図 3.1 のように羽ばたく際に翼の場所ごとに作用する力を、ヒトの体に対応させることで、翼が運動的にしなっている様子を伝える。

力覚提示の種類として 2 種類について比較した。1 つ目は、モータによる振動または押す力を活用し力覚を提示する。2 つ目は、EMS（神経筋電気刺激療法）という筋肉や運動神経へ電気刺激を与えることで筋収縮を促し、筋肉の増強や萎縮の予防等をする治療法を用いたものである。EMS により筋肉を収縮させることで、疑似的に重量を知覚させる研究がある [8]。本研究では、EMS 機器により筋収縮を起こすことで疑似的に力覚を提示する。

視覚を用いた仮想翼からヒトへの情報提示

視覚を用いた提示は、図 3.2 のように Unity で作成した映像を HMD に出力することで行う。HMD に出力される映像は、空中を移動している様子と背中から翼が生えている様子である。

空中を移動している様子の提示について述べる。ベクションと呼ばれる、視野の大部分に一様な運動刺激を提示すると刺激の運動方向と反対の方向に体が動いているように感じる錯

覚がある [9] . 例として、停車中の電車から動き出す他の電車の視覚情報を受け取ると、観測者側の電車が動いているように感じる現象が挙げられる。浮遊感に関する研究で、ベクションによる落下感覚を分析した研究がある [2] . 空中を移動している様子の提示はベクションを用いる。

背中から翼が生えている様子は、使用者の背中から翼が生えている可のような映像を出力することで再現する。

3.3 筋電計測について

生体信号、筋電計測ジェスチャ、コントローラ、外骨格・乾式、湿式 MYO(使い方等?構成、ソフトウェア)

自作筋電計測装置 <https://invbrain.neuroinf.jp/static/moth/EMG-tool.pdf> (12/15)

3.4 触覚提示について

振動と電気にした(電気の仕組み)デバイスの選択

電気系(もっと調べる)(場所はどこでも対応可)EMS の内医療認可を受けたものを低周波治療器と呼ぶ(周波数関係なしに低周波治療器という)携帯型(例えばこんなの)は周波数?パターンが既にプログラムされているので制御はダルそう? 安定化電源的なやつ(これとか、これ)ヒトの抵抗値(1000 3000), 30mA で死ねる。なのになぜ 1000V, 100mA 出せる? 制御できるのだろうか周波数について(リンク)低周波: 筋肉運動しやすい高周波: 皮膚抵抗が減る インナーマッスルまで届く装置候補論文: 電気的筋肉刺激が重量近くに及ぼす影響の分析電気刺激装置: Digitimer 社の医療用電気刺激装置マルチパス D185 トリガ制御: Arudiono MEGA (シリアル通信で PC から刺激タイミング、刺激時間、周波数の調整) 電極: 日本光電社の PALS Electrodes (MODEL 895220) 装置に関しては「電気刺激装置」と検索すると良い(not EMS)

トランジスタ on/off

HV-F122,125,127

3.5 視覚提示について

- 翼の 3D オブジェクトの準備(選定)

- ・ HMD の選定- HMD の紹介 (psvr, oculus, htc) (PC 用 , 独立型 , スマホ用)(情報まとめ)-*i* 選定理由
 - ・ 環境の選定?(Unity, UnrealEngine, Blender) , OS - 候補と各ソフトウェアの説明 , 選定理由
 - ・ terrain の説明

3.6 流体シミュレータについて

空気から受ける力をシミュレーションし , その力をヒトへ与えることで翼で羽ばたいて飛ぶ感覚を提示する . 空気から受ける力をシミュレートするのに流体シミュレータを用いる . 使用する流体シミュレータの候補として以下のソフトウェアが挙げられる .

- [Flowsquare](#)
 - 開発: Nora Scientific(2009 年)
 - 特徴: 2 次元非定常 , 非反応 / 反応性 , 完全圧縮性 / 非圧縮性流体のシミュレーションソフト
 - 対応 OS: Windows
 - 料金: 無料
- [Flowsquare+](#)
 - 開発: Nora Scientific
 - 特徴:
 - * Flowsquare の新バージョン .
 - * 3 次元の解析に対応
 - * CFD(Computational Fluid Dynamics: 数値流体力学) 搭載
 - 対応 OS: Windows
 - 料金: 無料
- [FaSTAR](#)

- 開発: JAXA (宇宙航空研究開発機構)
- 特徴:
 - * Fast Unstructured CFD Code
 - * 高速非構造格子 (任意の形状のメッシュ) に対応した圧縮性流体解析ソルバー
 - * 航空機や宇宙器などの空力解析に適する
- 料金: 授業等の教育目的に限り無償で提供
- [ultraFluidX](#)
 - GPU が必要 (というかサーバーが 1 基必要...)
- [OpenFOAM](#)
- [FrontFlow/blue](#)
 - 国産
 - blue: 乱流音場用, red: 乱流燃焼用
- [FrontFlow/violet Cartesian](#)
 - 直交格子を用いた実用複雑系流体解析プログラム
- [FrontWorkBench](#)
 - 流体・構造・音響鍊成解析の自動設定
- [Blender](#)
 - コンピュータグラフィックスソフトで有名
 - Unity でも流体解析はできる
- [FEniCS](#)
 - python や C++ で開発可能
 - 英語

手持ちのノートPCのスペックで使用可能(コロナで在宅な為)、無償、3次元シミュレーションが出来る、という観点から今回はFlowSquare+を使用する。((美術)解剖学的には人間の形を保ったまま、背中から生えた翼でバランスよく飛翔することは困難であるので、現実的にはあまり意味はない解析である([小田隆 PICTURES 美しい美術解剖図 第2回 人体に翼を生やすことは可能か?キューピッドを美術解剖図で考察する](#))).

3.7 おわりに

第4章

実験

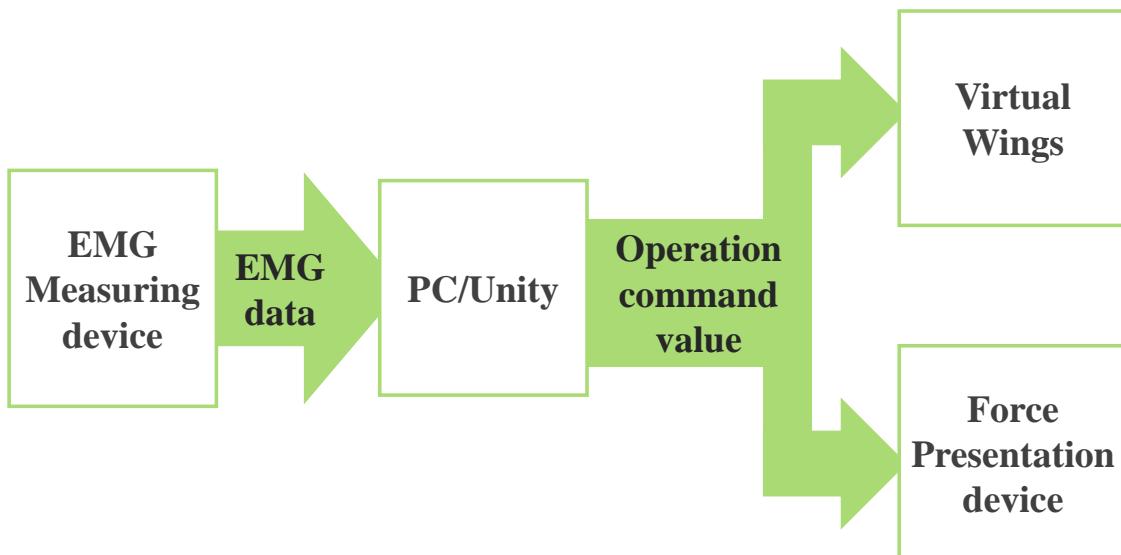


Fig. 4.1: Experiment equipment system

4.1 はじめに

操作・提示方法の検討，操作・提示位置の検討，被験者実験

4.2 実験環境

実験ごとに環境が変わっているから，その都度書くか

4.3 myoware と Unity 通信

4.4

4.5 実験 1

本稿では図 4.1 のような，筋電計測装置で計測した値を，端末上のソフトウェア（Unity）に送り，そこから仮想翼と力覚提示装置を動作させるシステムを作成した。また，このシステムを用いて力覚提示方法として振動と EMS を使用した実験を行った。



Fig. 4.2: Myo

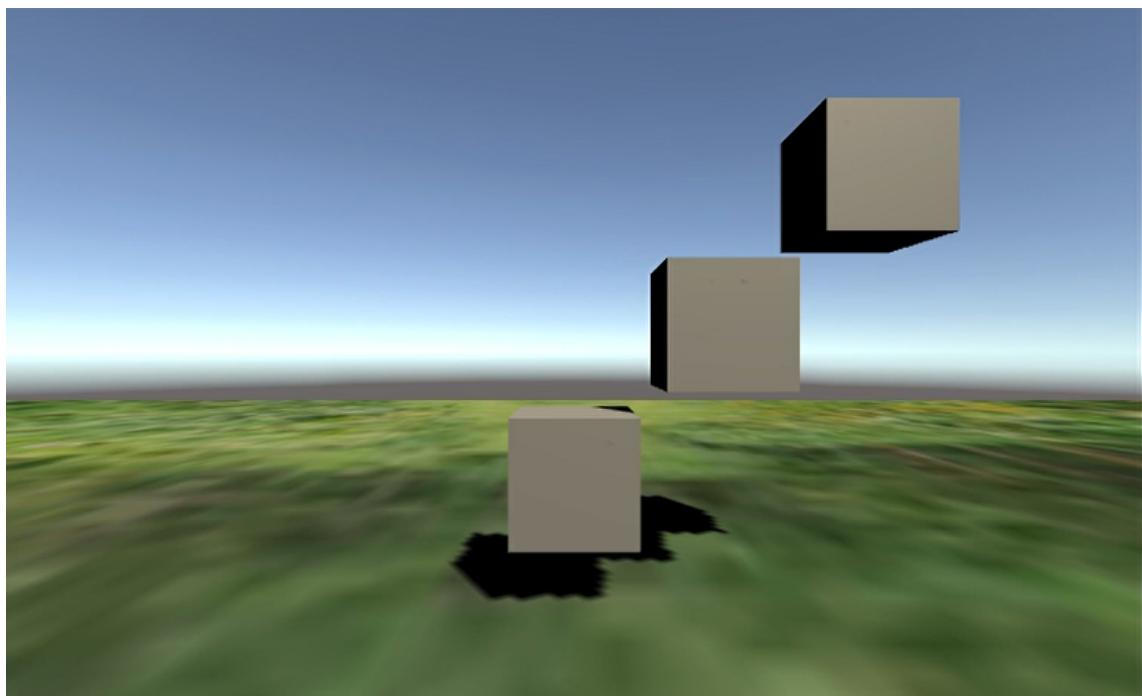


Fig. 4.3: Virtual Wings model version 1

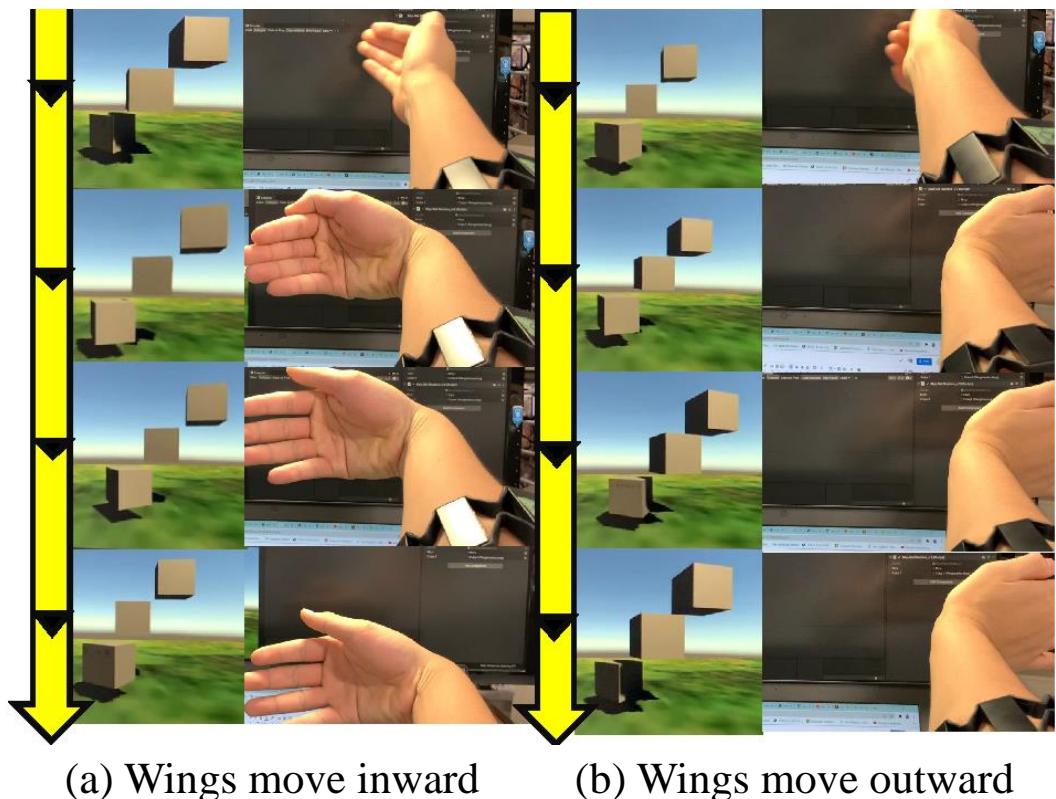


Fig. 4.4: Manipulation of virtual wings skeleton using Myo

力覚提示として振動を用いた実験の環境としては、ヒトから仮想翼の部分（筋電の計測）と仮想翼からヒトへの振動提示の両方を、筋電センサーを搭載したマルチジェスチャー・ハンドである Myo（図 4.2(a), Thalmic 社）で行った。

また視覚提示として用いた仮想翼は図 4.3(b) に示すものを用いた。

仮想翼の操作は図 4.4 のように、手首を内側に曲げると翼も内側に羽ばたき、手首を外側に曲げると翼が外側へ開くように設計した。また、力覚提示は翼が内側に羽ばたく際に合わせて Myo が振動するようを行った。

表 4.1 に、実験中の没入感に関する各項目に対する主観評価を示す。

Table 4.1: Results of an experiment using vibration as a force sense presentation

Position(EMG/Vibration)	Arm/Arm
Sense of having wings	1
Sense of maneuvering the wings	4
Sense of flying with wings	1
Sense of air resistance	4

実験より主觀ではあるが、力覚提示として振動を用いることの有用性、3人称視点での視覚提示の不十分であることを確認した。また、ジェスチャーによる仮想翼の操作は関節動作を伴いことで不要な疲労感を生む。これは飛行体験において翼の操作における障害となり、没入感の妨げになると考えられる。飛行体験において、力みといった関節動作を伴わない筋収縮による仮想翼の操作が有用である。

4.6 力覚提示として EMS を用いた実験

力覚提示として EMS 機器を用いた実験では、筋電計測装置として MyoWare（図 4.5(a), Advanceer Technologies 社）、EMS 機器として低周波治療器 HV-F122（図 4.6(b), Omron 社）を使用した。視覚提示する仮想翼としては図 4.7(c) のモデルを図 4.8 のように 1 人称視点して提示した。

また実験の際、筋電計測位置を腕と胸、腹、力覚の提示位置を腕、腹、背中の複数個所を別々に計 8 通り行い、位置ごとの没入感の違いについて確認した。

翼の操作方法としては、筋電計測箇所の筋肉を力ませると翼が内側へ羽ばたき、弛緩させると翼が外側へ開くように設計した。EMS 装置による力覚提示は翼が内側へ羽ばたく際に行うものとした。

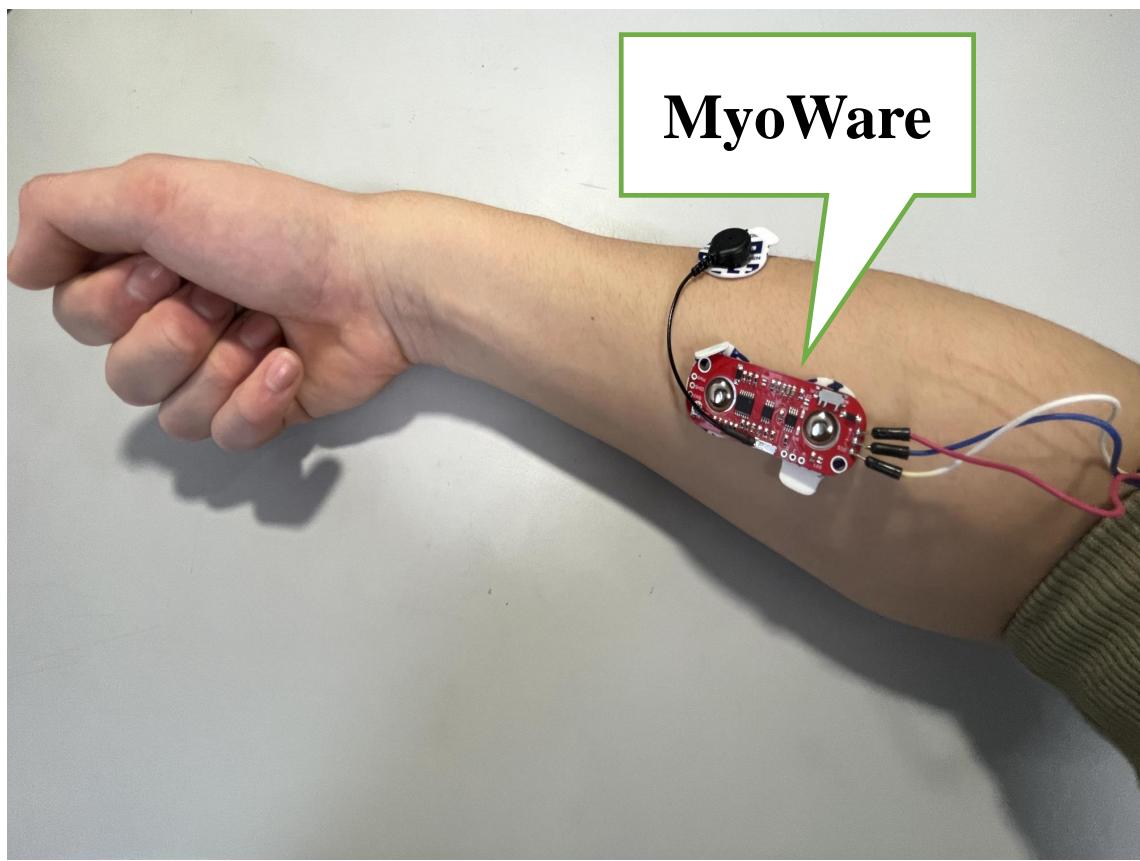


Fig. 4.5: MyoWare

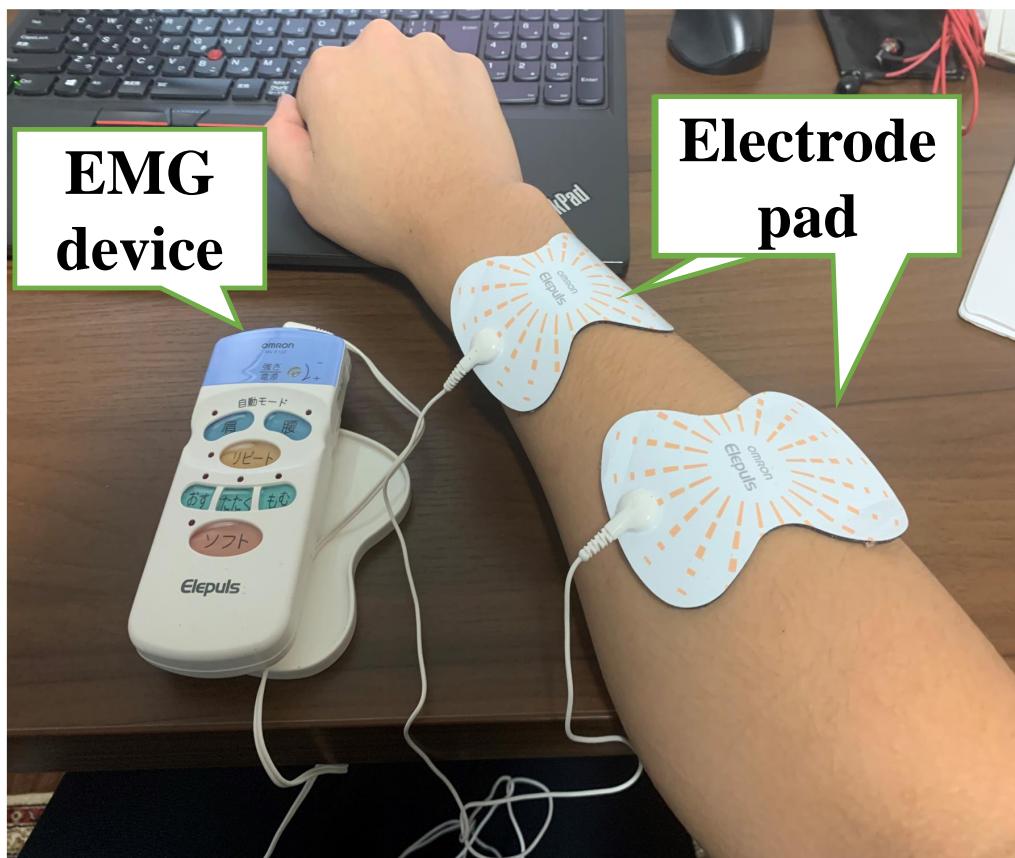


Fig. 4.6: EMG device

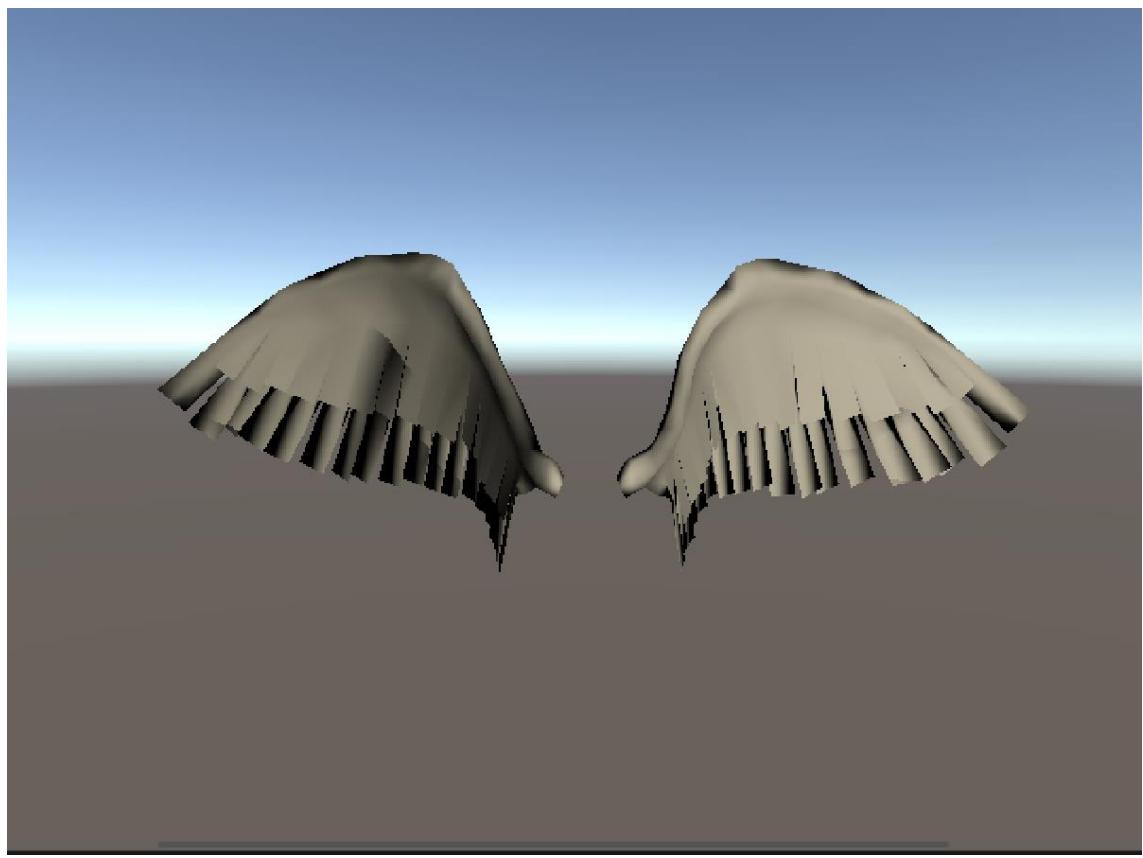


Fig. 4.7: Virtual Wings model version 2

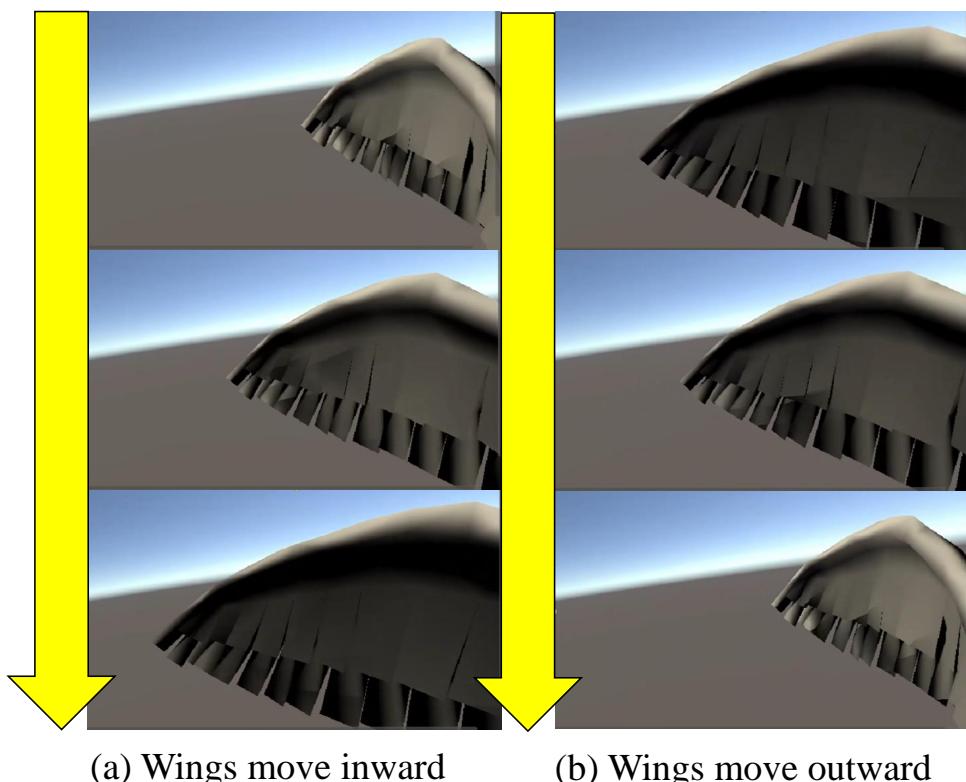


Fig. 4.8: Virtual presentation of Virtual wings

Table 4.2: Results of experiments using EMS as force sense presentation

Position(EMG/EMS)	Arm/Arm	Arm/Abs	Arm/Back
Sense of having wings	1	3	5
Sense of maneuvering the wings	3	3	3
Sense of flying with wings	3	3	4
Sense of air resistance	3	4	4
Position(EMG/EMS)	Chest/Arm	Chest/Abs	Chest/Back
Sense of having wings	2	3	5
Sense of maneuvering the wings	3	3	4
Sense of flying with wings	3	4	5
Sense of air resistance	3	4	4
Position(EMG/EMS)	Abs/Arm		Abs/Back
Sense of having wings	2		5
Sense of maneuvering the wings	4		5
Sense of flying with wings	3		5
Sense of air resistance	3		4

表 4.2 に、実験中の没入感に関する各項目に対する主観評価を示す。

表 4.2 より、力覚の提示位置が背中に近づくほど没入感に関する評価が高くなっている。EMS 装置を用いた力覚提示の有効性、没入感において筋電計測位置よりも力覚提示位置の方が重要であることを確認した。さらに、本来人間に備わっていない部位である翼の存在を感じ、それを操作している感覚も得られた。

4.7 被験者実験

被験者実験では、筋電計測位置と羽ばたく感覚の提示位置を変化させた場合の没入感の違いについて検証する。

被験者は HMD、筋電計測装置、羽ばたく感覚の提示装置を装着し、仮想翼を操縦する。この際、被験者の筋電のデータを記録する。筋電計測装置に関しては MyoWare を使用し体に直接貼り付けて計測を行う。筋電取得位置は関節動作を伴わない静的な筋収縮が容易な部位である胸肩部・腹部・臀部を検討している。羽ばたく感覚の提示に関しては、ハプティックスーツ等による振動・押し力、または EMS 機器の筋収縮作用による疑似的な力覚提示によって行う。羽ばたく感覚の提示位置に関しては仮想翼が存在する背中から体の側面を検討している。

その後、操縦中の没入感に関してアンケートを行う。被験者へは筋電取得箇所と力覚提示提示位置ごと没入感の違いについての回答を得る。具体的には以下のような内容を検討して

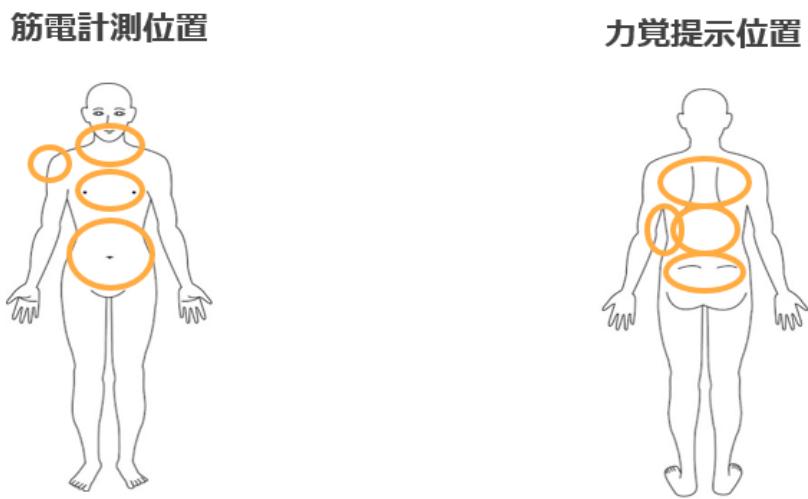


Fig. 4.9: position of mesurement

いる。

- 筋電計測位置別の没入感
- 力覚提示位置別の没入感
- 振動・押し力提示機器と EMS 機器の没入感
- 筋電計測位置と力覚提示位置の重要性比較
- 一番没入感の高い組み合わせ

本実験は「東京農工大学 人を対象とする研究に関する倫理審査委員会の倫理審査」を通過しており、実験は被験者の同意を得て行う。また、被験者に生じるリスクとしては、実験中に発生する VR 酔いや新型コロナウィルス感染症への感染がある。これらのリスクは、感染症予防対策を十分に行い、被験者が体調に違和感を感じたらすぐに対応することで対策をする。

4.8 被験者アンケート

リッカート尺度，t 検定

4.9 おわりに

第5章

被験者実験

5.1 はじめに

本節では、関連動向調査分析と問題点・課題の提示を行う。(追加で身体像拡張について?)

5.2 実験環境

浮遊感や飛ぶ感覚を与える研究は多く行われてきた。視覚刺激をによって発生する落下感覚に関する研究[2]や身体帮助メカニズムを用いた飛行体験装置の提案[3]等がある。また、飛行しているドローンを上半身のジェスチャーで制御し、ドローンからの映像をヘッドマウントディスプレイ(以下HMD)によって与えることで飛ぶ感覚を提示する研究[4]もある。

浮遊感と飛ぶ感覚の研究に対して、鳥のように羽ばたいて飛ぶ感覚を与える研究はまだ少ない。羽ばたいて飛ぶ感覚を与える研究の例としては、飛行中の鳥の体験をすることができる装置であるBirdly[5]やHypersuit[6]がある。操縦装置にうつ伏せで搭乗し手と腕を用いて翼を動かしながら、鳥視点での景色の映像を提示することで、飛行中の鳥のような体験できる装置である。

5.3 hoge

・岩垂先輩のも参考文献に入れる(+早稲田の磐田研?):第3,第4の腕シリーズ(腕を増やすシリーズ)

5.4 おわりに

第6章

結論および今後の展望

6.1 結論

本稿では、翼を動かして飛ぶ感覚を与える研究に注目し、四肢を用いず翼を操作している感覚の提示方法と、VR空間で翼に作用する力をヒトに伝達する手法を提案した。実験装置のシステムを作成し、振動とEMS装置による力覚提示についての有用性についての実験を行った。実験より主観ではあるが、力覚提示として振動とEMS装置を用いることの有用性を確認し、ヒトに本来備わっていない部位である翼の存在を感じ、それを操作している感覚を得た。

今後の展望として、ヒトによる没入感を調査するために被験者実験を行う。そして、筋電計測位置・力覚提示位置を変化させた場合の没入感の違いについて検証する。その結果から得られる最も評価が高い筋電計測位置・力覚提示位置より、没入感を向上させる。また、デバイスからヒトへの提示情報として前庭電気刺激による加速度感覚[10][11]の追加し、さらに飛行体験の没入感を高めることも検討している。

6.2 今後の展望

- 与える感覚を増やす
 - 前庭感覚(加速度感覚)の追加:GVS
 - 風
 - 音
- 空力シミュレータに基づいた提示との比較
- 飛行中のタスク
- 長期間使用したときの脳地図の変化(義手をしようすると脳地図に書き込まれる)
- 触覚提示の周波数帯域を広げる(より細かい触覚提示)
- 触覚提示のデバイスを向上(ハapticスーツ(振動、電気))
- 仮想翼と実翼の比較
- 翼の生える位置変更したときの比較

- 位置による比較を行った-*z*-拡張(翼の根元だけの提示)とリマップ(背中全体への提示)の比較
-

第7章

その他

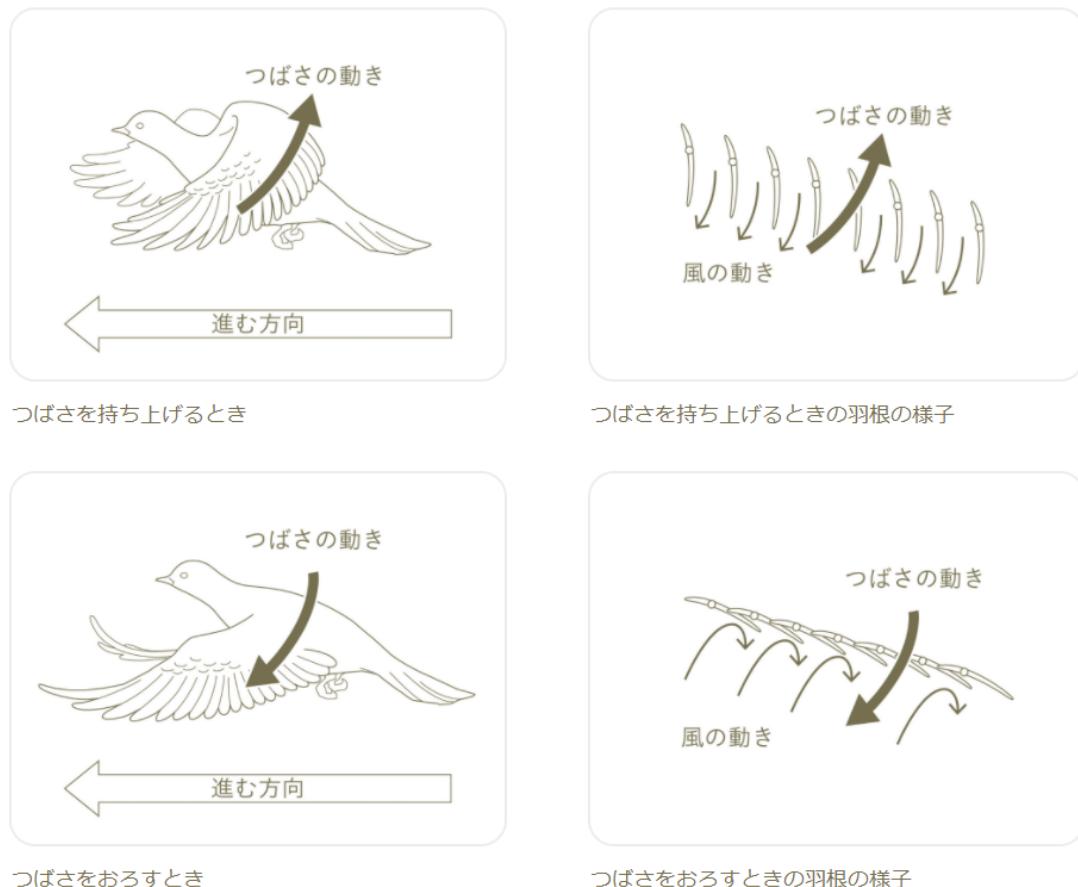


Fig. 7.1: Wing Quill Mechanism

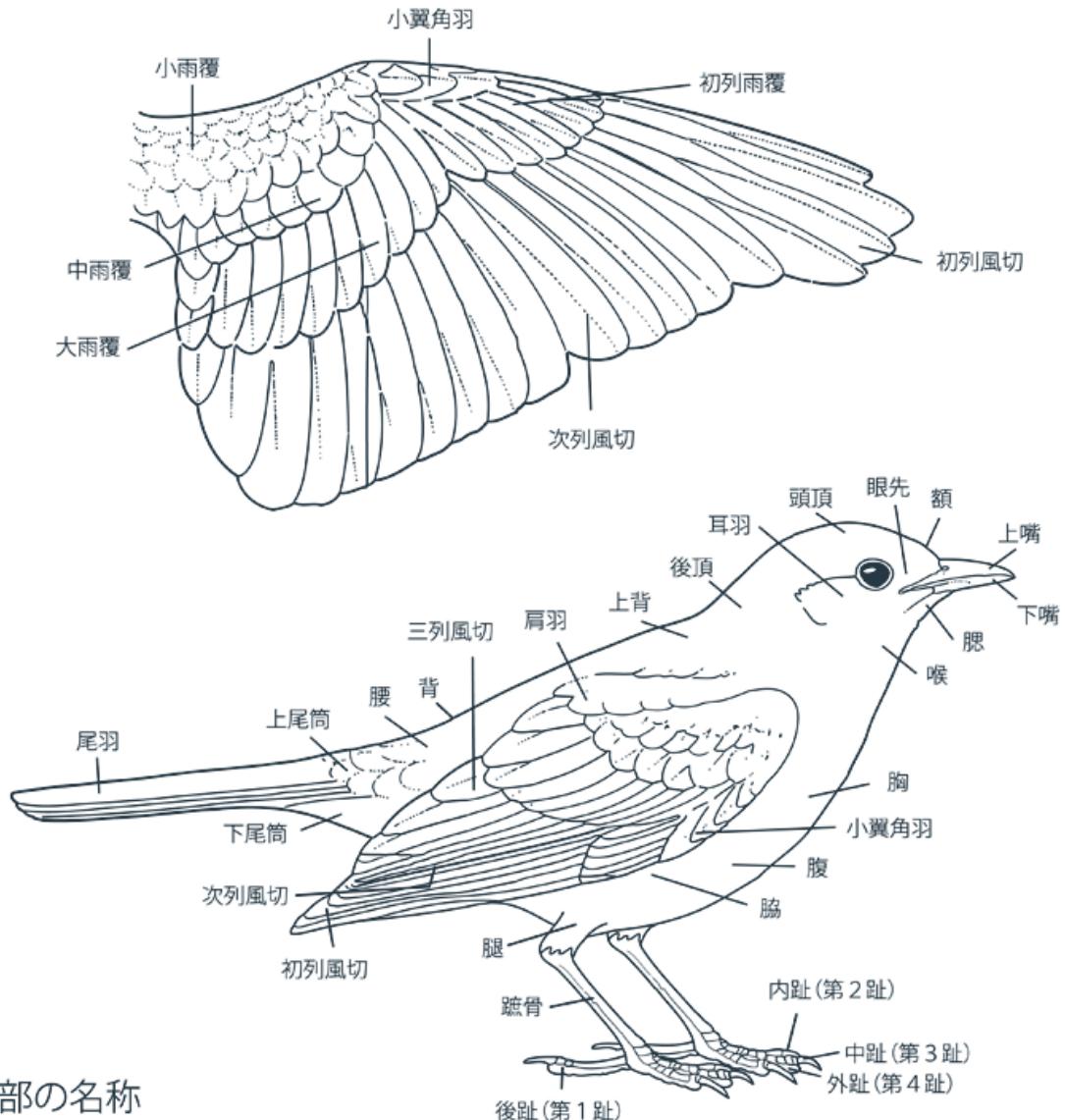
7.1 鳥の飛ぶ仕組み

7.1.1 羽の仕組み

鳥が空を飛べるのは、翼に「風切羽」という飛ぶための羽が付いているからである。風切羽は翼を持ち上げるときには空気を通すように縦になり(疎になる)、下すときには空気を通さないように横に倒れる(密になる)(図 7.1)。これにより、翼を下すときにのみ力が発生し空を飛ぶことが出来る。

鳥の羽には種類(図 7.2)があり、それぞれ役割が違う。以下に代表的な鳥の羽の種類と役割を示す。

翼の構造



各部の名称

Fig. 7.2: Wing Types

- 初列風切羽

… 進むための羽。羽軸が進行方向にカーブし、左右の幅が違う。これにより羽ばたいた際に、進行方向逆側へ風が生まれ前に進むことができる。

- 次列風切羽

浮かぶための羽。初列風切よりも短く、太く、羽軸がカーブしており左右の幅はほぼ等しい。羽ばたくと下へ向かって風が生まれ、上昇することができる。

- 三列風切羽

… 翼と体の間を埋める羽。他の風切羽よりも短い。翼をたたむと風切羽は重なり合い、小さく折りたたまれる。

- 尾羽

… 空中でのブレーキや方向転換を行うための羽。次列風切羽と似た形状で、比較的羽軸が真っすぐな羽が多い。

他にも飛ぶための仕組みとして、発達した胸筋（鳩胸）、軽量化のため骨が空洞、短い腸（食事は直ぐ消化し水分と一緒に分とついて放出）、頸が無いといったことが挙げられる。

7.1.2 飛び方

- 直線飛行

- 波状飛行

- ホバリング

- 滑空

- はん翔… 翼を広げた滑空の姿勢のまま、上昇気流に乗って飛び上がる方法。

本研究では上記のうち、hogehoge を対象とした飛び方を行っている。

参考文献

- [1] Gravity Industries. Gravity industries: Flight club, 最終閲覧日 2022-01-09. <https://gravity.co/>.
- [2] 奥川夏輝, 古賀宥, 石津航大, 橋口哲志, 柴田史久, 奥村朝子. VR 空間における視覚刺激によって発生する落下感覚の分析. 第 22 回日本バーチャルリアリティ学会大会論文集, pp. 673–676, 2017.
- [3] 鈴木拓馬, 矢野裕季, 安藤英由樹, 清川清ほか. Hmd および身体帮助メカニズムを用いた vr 環境における浮遊感体験装置の提案. エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2014 論文集, Vol. 2014, pp. 55–57, 2014.
- [4] Carine Rognon, Stefano Mintchev, Fabio Dell’Agnola, Alexandre Cherpillod, David Atienza, and Dario Floreano. Flyjacket: An upper body soft exoskeleton for immersive drone control. *IEEE Robotics and Automation Letters*, Vol. 3, No. 3, pp. 2362–2369, 2018.
- [5] Max Rheiner. Birdly an attempt to fly. In *ACM SIGGRAPH 2014 Emerging Technologies*, pp. 1–1. 2014.
- [6] Guandalini R. and G. Agate. Hypersuit. <https://www.fitness-gaming.com/profiles/company/hypersuit.html>, Jul 2017.
- [7] 岡嶋克典. 2. 視覚情報によって誘発されるクロスモーダル効果. 映像情報メディア学会誌, Vol. 72, No. 1, pp. 8–11, 2018.
- [8] 小川剛史, 中張遼太郎, 新島有信. 電気的筋肉刺激が重量知覚に及ぼす影響の分析. 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol. 22, No. 1, pp. 3–10, 2017.
- [9] 妹尾武治. ベクションとその周辺の近年の動向. 認知科学, Vol. 21, No. 4, pp. 523–530, 2014.
- [10] Taro Maeda, Hideyuki Ando, Tomohiro Amemiya, Naohisa Nagaya, Maki Sugimoto, and Masahiko Inami. Shaking the world: galvanic vestibular stimulation as a novel sensation interface. In *ACM SIGGRAPH 2005 Emerging technologies*, pp. 17–es. 2005.

- [11] 青山一真, 安藤英由樹, 飯塚博幸, 前田太郎. 前庭電気刺激における逆方向不感電流を用いた加速度感覚の増強 (特集サービス現場・日常生活に浸透する VR/AR). 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol. 19, No. 3, pp. 315–318, 2014.