

# 비디오 시청 환경에서의 장기 기억에 대한 안구 운동 분석

김진화<sup>o1</sup>, 장병탁<sup>1234</sup>

서울대학교 인지과학 협동과정<sup>1</sup>

서울대학교 컴퓨터공학부<sup>2</sup>

서울대학교 뇌과학 협동과정<sup>3</sup>

서울대학교 생물정보학 협동과정<sup>4</sup>

{jhkim, btzhang}@bi.snu.ac.kr

## Eye Movement Analysis for Long-term Memory on Video Stimuli

Jin-Hwa Kim<sup>o1</sup>, Byoung-Tak Zhang<sup>1234</sup>

Cognitive Science Program<sup>1</sup>, School of Computer Science and Engineering<sup>2</sup>,

Brain Science Program<sup>3</sup>, Bioinformatics Program<sup>4</sup>, Seoul National University

### 요 약

안구 운동은 뇌 활동을 관찰할 수 있는 비침습적이면서 활용도가 높은 지시자이다. 이러한 배경으로 최근 안경류 웨어러블 장비가 연구 기관을 중심으로 빠르게 보급되고 있으며 안구 운동에 대한 연구 활동과 관련 산업의 성장을 고도화 하고 있다. 우리는 아동용 비디오 시청 환경에서 안구 운동을 연구하였다. 시청 환경에서의 안구 운동 특징은 읽기 환경에서의 안구 운동 특징과 많이 다른데, 시청 환경에서는 읽기 환경의 응시 기간 그래프에서 발견되는 둥근 극점이 없고 높은 머리와 긴 꼬리가 발견된다. 상대적으로 시청 환경에서는 읽기 환경보다 인지 작업량이 적고 시간에 따라 끊임없이 변하는 시각 자극의 시공간적 제약이 다수의 짧은 응시와 적은 수의 긴 응시를 만들어 내기 때문이다. 우리는 응시 기간에 따른 장기 기억 상관 여부를 확인해 보았지만 유의성을 발견할 수 없었다. 하지만 시청각 자극을 주의 상황과 중립 상황으로 나눈 후 응시 기간에 따른 차이를 확인하였을 때 긴 응시에서는 장기 기억 인출에서 통계적으로 유의미한 차이를 발견할 수 있었지만 짧은 응시에서는 그렇지 못하였다. 이러한 안구 운동 특징에서 발견되는 장기 기억과 관련된 인지 과정을 계산학적으로 모델링하고 간접적으로 그 효율적인 정보 처리 기제에 대해 논의하였다. 이는 평생 학습 기제에는 선택적 주의를 통한 효율성 추구가 제한된 인지 처리 능력 안에서 중요한 요소로 기여함을 시사한다.

## 1 서 론

안구 운동은 물리적으로 여섯 개의 근육을 이용하여 시선을 움직이고 고정시킨다. 이 여섯 개의 근육은 상하 좌우 및 회전하는 방향으로 각각 두 개의 근육이 수축하고 이완하며 조절한다. 이러한 근육 운동은 자율적으로 또는 무의식적으로 일어나는데 뇌로부터 안구 운동에 이르는 신경 신호 전달 경로는 하나 이상으로 다양한 영역에서 관여한다.

안구 운동 측정기로부터 관찰되는 안구 운동은 크게 세가지로 분류할 수 있다. 첫번째는 한 지점을 바라보는 고정 상태인 응시이다. 응시는 의도적으로 주의를 기울여도 완벽히 한 지점을 바라볼 수 없는데 안구 근육의 수축 또는 이완의 상태를 유지하는 데 분자 수준에서의 지속적인 화학 반응이 필요하기 때문이다. 두번째는 도약 운동이다. 응시와 응시 사이에는 상대적으로 빠른 안구 움직임이 있는데 이를 도약 운동이라고 한다. 응시와 도약 운동을 분리하는 일은 실험의 목적에 따라 특별히 고안된 여과 함수를 통해 수행한다. 가장 많이 사용하는 여과 방법으로는 초당 움직임 각도를 기준으로 응시와 도약 운동을 분류하며 일반적으로 초당 30 도 이상 움직이게 되면 도약 운동으로 분류한다. 세번째는 부드러운 추적 운동이다. 천천히 움직이는 시각 자극을 쫓는 시선 궤적은 초당 30 도 이하의 속력으로 움직이지만 경향성을 가진 시선 이동을 만들어 낸다.

많은 심리학자들과 신경과학자들에 의해 읽기 환경에서 안구 운

동을 연구 하였다 [1, 2]. 특히 통제된 읽기 자료를 이용한 안구 운동 연구[3, 4]는 단어 빈도 수 등과 같은 언어학적 특징과 응시 기간의 관련성을 보이며 응시 기간을 인지 처리 작업량을 나타내는 지표로 해석하기 시작했다.

## 2 학술 대회 논문 작성시 유의 사항

### 2.1 논문 페이지 수

- 2쪽 이상 4쪽 이내

### 2.2 용지 및 여백 처리

- 용지 : A4, 가로쓰기
- 여백 : 위 쪽 30mm, 아래 쪽 20mm, 왼 쪽 10mm, 오른 쪽 10mm

### 2.3 논문 구성

아래 순서대로 작성하며, ①~⑧항목은 1 단 ⑨~⑪항목은 2 단으로 구성

- ① 제목(국문)
- ② 저자명(국문) \* 발표자는 공동저자와 구분 처리  
(예) 홍길동<sup>o</sup>
- ③ 소속(국문)

- ④ 저자 E-mail Address
- ⑤ 제목(영문)
- ⑥ 저자명(영문) \* 발표자는 공동저자와 구분처리  
(예) Kildong Hong<sup>o</sup>
- ⑦ 소속(영문)
- ⑧ 요약
- ⑨ 본문
  - 장 및 절에 해당되는 번호는 아라비아 숫자로 각각 1., 1.1 등과 같이 표기
  - 그림의 명칭은 하단에, 표는 상단에 그림 1 및 표 1로 표기
- ⑩ 참고 문헌
  - 본문중에 [?, ?, ?]과 같이 참고문헌 번호를 쓰고, 그 문헌을 참고 문헌란에 인용한 순서대로 기술
  - 기술 순서는 저자, 제목, 학술지명, 권, 호, 쪽수, 발행년도 순으로 작성.
- ⑪ 부록(해당사항이 있는 경우만 작성)

## 2.4 기타

- 위 유의사항 3개항목을 제외한 논문작성폰트, 크기는 임의 사용가능합니다. 단, 논문집(Proceedings) 제작시 축소 인쇄하므로 글자크기를 9pt 이하는 사용하지 마시기 바랍니다.
- 논문심사는 저자와 심사위원 상호 비공개로 진행됩니다. 따라서, 심사용(저자정보 삭제)과 출판용(저자정보 포함)으로 나눠 제출합니다. 심사용은 투고시, 출판용은 심사후 지정된 수정기간중에 각 업로드 하시면 됩니다.

## 3 L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X사용 시 유용한 팁

L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X을 사용하여 논문을 작성하면 다양한 이점이 있다. 먼저 복잡한 수식을 쉽게 작성할 수 있다. 가장 큰 장점 중 하나는 bib<sub>tex</sub>을 이용해서 참고 문헌 관리를 편리하게 할 수 있다는 것이다. 이외에도 그림이나 표의 참조를 쉽게 할 수 있다는 것 등 다양한 장점이 있다.

여기서는 L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X을 이용하여 논문을 작성할 때 많이 사용되는 명령에 대한 몇 가지 예를 제시한다. 자세한 내용은 L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X에 관한 다양한 메뉴얼을 참고하기 바란다.

### 3.1 문서 서식 사용

본 latex 템플릿을 사용하는 경우에는 기본적인 여백, 폰트 크기가 KCC에서 요구하는 기본 서식을 준수한다. 또한, 문서 서식(documentclass)을 지정할 때 옵션으로 preprint를 주면 저자 정보가 제외된다.

### 3.2 수식

$$SumOnlyPositives(\mathcal{D}) = \sum_{\forall x \in \mathcal{D} \wedge x > 0} x \tag{1}$$

(1)과 같이 수식을 바로 참조할 수 있다.

### 3.3 알고리즘

Algorithm 3.3과 같이 알고리즘을 표현할 수 있다.

**Algorithm 1** SumOnlyPositives( $\mathcal{D}$ )

---

**Input :** a set of real number  $\mathcal{D}$   
**Output :** sum of all non-negative elements in  $\mathcal{D}$

---

```

1:  $O \leftarrow 0$ 
2: for each  $x \in \mathcal{D}$  do
3:   if  $x > 0$  then
4:      $O \leftarrow O + x$ 
5:   end if
6: end for
7: return  $O$ 

```

---

### 3.4 표

표 1과 같이 표를 작성할 수 있다.

표 1: 실험 데이터의 주요 통계적 수치

Dataset	$ \mathcal{D} $	$\text{avg}( x )$	$ \mathcal{U} $	$\text{avg}( I_i )$
LAST.FM	134,949	4.8	47,295	13.8
LAST.FM 4G		11.2	44,272	34.3
DBLP	1,298,016	8.6	381,450	29.3
TREC	348,566	77.1	298,302	90.1
UKBENCH	10,200	425.7	533,412	6.9

### 3.5 그림

그림 1과 같이 외부 그림을 삽입할 수 있다.

### 3.6 도형 직접 그리기

그림 2와 같이 몇 가지 명령을 이용해서 간단한 그림을 직접 그릴 수 있다.

### 3.7 참고 문헌 관리

각각의 참고 문헌을 bib<sub>tex</sub> 형식으로 관리하고, 다양한 형식으로 쉽게 출력할 수 있다. bib<sub>tex</sub>에 관한 다양한 참고 문헌을 참조하기 바란다. 컴퓨터 공학 관련 분야에서는 *ieeetr*, *IEEE*, *unsrt*, *plain*, *abbrv*와 같은 형식이 자주 쓰인다.

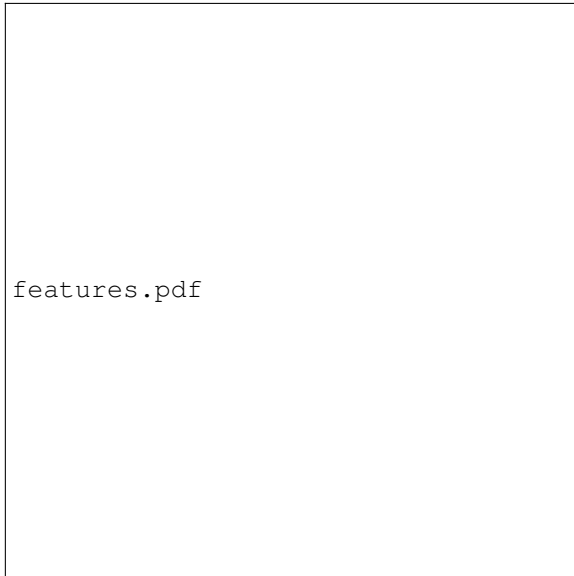


그림 1: 그림 예제



그림 2: 간단한 도형 그리기 예제

## 참고 문헌

- [1] K. Rayner, "Eye Movements in Reading and Information Processing: 20 Years of Research," *Psychological Bulletin*, vol. 124, no. 3, pp. 372–422, 1998.
- [2] E. D. Reichle, A. Pollatsek, D. L. Fisher, and K. Rayner, "Toward a Model of Eye Movement Control in Reading," *Psychological Review*, vol. 105, no. 1, pp. 125–157, 1998.
- [3] A. W. Inhoff and K. Rayner, "Parafoveal word processing during eye fixations in reading: Effects of word frequency," *Perception & Psychophysics*, vol. 40, no. 6, pp. 431–439, 1986.
- [4] K. Rayner and S. A. Duffy, "Lexical complexity and fixation times in reading: Effects of word frequency, verb complexity, and lexical ambiguity," *Memory & Cognition*, vol. 14, no. 3, pp. 191–201, 1986.