

# VR酔い低減を目的とした三感覚系のマルチモーダル刺激システム

高須賀 颯太<sup>†</sup>  
横浜国立大学<sup>†</sup>

竹中 健祐<sup>‡</sup>  
横浜国立大学<sup>‡</sup>

島 圭介<sup>§</sup>  
横浜国立大学<sup>§</sup>

島谷 康司<sup>¶</sup>  
広島県立大学<sup>¶</sup>

## 1 はじめに

頭部装着型ディスプレイ (HMD) を用いた仮想現実 (VR) は訓練・設計支援・教育など多様な領域へ普及しているものの、利用継続を妨げる要因として VR 酔いが知られている [1]. VR 酔いは視覚運動により生じた自己運動知覚に対し、前庭・体性感覚が不整合である場合に生じやすく、吐き気やめまい等を引き起こす。これに対し、前庭感覚または体性感覚に刺激を与えることで VR 酔いの低減や没入感向上を図る手法が提案されている [2,3]. 一方で、単一の感覚刺激のみでは視覚運動との整合が不十分となる可能性がある。そのため前庭電気刺激 (Garvanic Vestibular Stimulation : GVS) と振動刺激の重畳提示が有望と考えられるが、その効果は十分に検証されていない。

そこで本稿では、視覚運動に同期した GVS と頬・首への振動刺激を組み合わせ提示することで、加速度感覚の補完と感覚間整合の向上を狙う。提案システムでは VR 上の速度・加速度に基づきマルチモーダル刺激を同期制御するシステムを構築し、VR 酔いの低減と没入感の向上効果を評価する。

## 2 提案システム

図 1 に提案システムの概要を示す。提案法では、VR シミュレーション上で生じる速度  $v$ 、加速度  $a$  から、それぞれの感覚刺激量を算出し、開発した刺激デバイスを用いて感覚を提示する。

### 2.1 ハードウェア

刺激デバイスは大きく分けて GVS 用電流出力部、振動用駆動部から構成される。PC から送信される右振動・左振動・GVS の 3 つの刺激量を受信し、視覚運動に同期したマルチモーダル刺激を実現する。

振動刺激部には振動子 (フォスター電機社製) を用い、左右の頬および首周辺に配置し、それぞれ独立に駆動

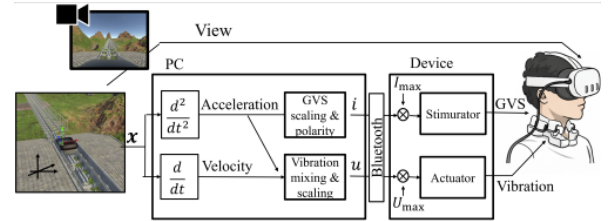


図 1: 提案システム

する。GVS はオペアンプを用いた定電流回路を用い、乳突部に貼付した電極を介して提示する。出力できる最大電流は 3.3 mA である。以上により、本デバイスは前庭電気刺激 (電流) と体性感覚刺激 (左右振動振幅) を同時に提示可能である。

また、ユーザが不快に感じない最大刺激量として、GVS の最大電流  $I_{\max}$  と振動の最大振幅  $U_{\max}$  を予め設定し、ソフトウェア上で算出される無次元の指令値 (GVS:  $i(t)$ , 振動:  $u_R(t), u_L(t)$ ) を乗算した刺激量を与えることで、被験者ごとに最適化した感覚刺激を提示する。

### 2.2 ソフトウェア

提案法では、仮想空間上の視点位置  $\mathbf{x}(t)$  から、その時間微分により速度、二階微分により加速度を算出する。

$$\mathbf{v}(t) = \frac{d\mathbf{x}(t)}{dt}, \quad \mathbf{a}(t) = \frac{d^2\mathbf{x}(t)}{dt^2} \quad (1)$$

GVS では、加速度に比例して GVS 指令値を生成する。スケーリング係数  $k_a$  を用いて

$$i(t) = k_a a(t) \quad (2)$$

とし、最終的な電流は次式で与える。

$$I(t) = I_{\max} i(t) \quad (3)$$

振動刺激は左右のアクチュエータを独立に駆動する。速度の大きさ  $|v_{\text{fwd}}(t)|$  と加速度  $a(t)$  を混合して振幅指令値を生成する。混合比  $r$  (速度側の重み) およびスケーリング係数  $k_v$  を用いて

$$u_R(t) = (1-r)i(t) + r k_v |v_{\text{fwd}}(t)|, \quad (4)$$

$$u_L(t) = -(1-r)i(t) + r k_v |v_{\text{fwd}}(t)| \quad (5)$$

とする。最終的な振動刺激量は

$$U_R(t) = U_{\max} u_R(t), \quad U_L(t) = U_{\max} u_L(t) \quad (6)$$

とし、右・左の振動アクチュエータを駆動する。

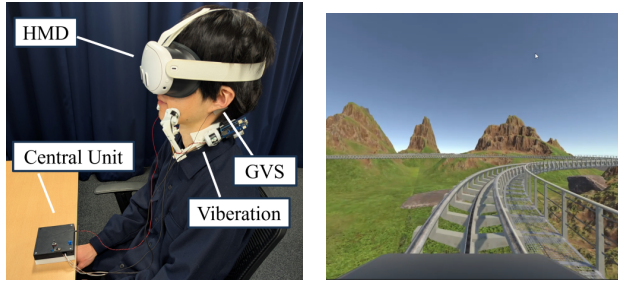
A Multimodal Stimulation System Targeting Three Sensory Systems for VR Motion Sickness Reduction

<sup>†</sup>Sota Takasuga, Yokohama National University

<sup>‡</sup>Kensuke Takenaka, Yokohama National University

<sup>§</sup>Keisuke Shima, Yokohama National University

<sup>¶</sup>Koji Shimatani, Prefectural University of Hiroshima



(a) 被験者装着の様子 (b) Unity 上のタスク画面

図 2: 実験環境とタスク

表 1: 実験条件 (刺激条件の対応)

条件	前庭電気刺激 (GVS)	振動刺激
a	無	無
b	弱 (感覚閾値未満)	無
c	強 (約 2 mA)	無
d	無	有
e	弱 (感覚閾値未満)	有
f	強 (約 2 mA)	有

### 3 実験

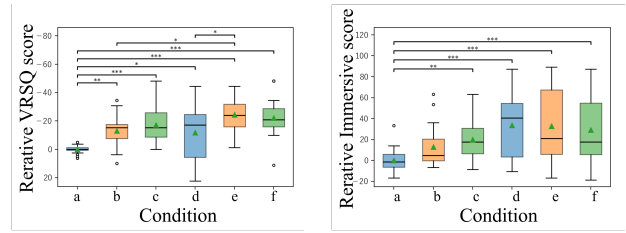
前庭・体性感覚の重畳刺激による VR 酔いの低減と没入感の向上の検証のため、健康若年者 8 名 (平均 22.5 歳  $\pm$  1.5 歳) に対して実験を行った。

被験者は HMD を装着し、Unity 上で提示されるコースター体験タスクを実施した。タスク時間は 1 分とし、簡易化のため視点運動は左右方向の運動成分のみを持つように設計した。図 2 に被験者装着の様子とタスク画面を示す。また、 $I_{\max} = 2 \text{ mA}$ ,  $U_{\max} = 10 \text{ mm}$ ,  $k_a = 1$ ,  $k_v = 1$ ,  $r = 0.7$  とした。

実験では前庭電気刺激について無・弱 (感覚閾値未満)・強 (約 2 mA) の 3 水準、振動刺激について無・有の 2 水準とし、 $3 \times 2$  の計 6 条件を設定した。表 1 に刺激条件の対応を示す。感覚閾値は被験者ごとに同定し、弱条件は主観的に知覚されない範囲で設定した。強条件は約 2 mA を目安に設定した。各条件は 3 試行とし、条件順は被験者ごとにランダムに決定した。

評価指標として VR 酔いの程度を Virtual Reality Sickness Questionnaire (VRSQ) [4] で評価し、没入感を Visual Analog Scale (VAS) で取得した。個人差を抑えるため、各条件のスコアから条件 a (刺激なし) を基準とした差分を算出し、各条件間でボンフェローニ補正を適用した多重比較検定を行った。

図 3a に VR 酔い変化を示す。無刺激 (条件 a) と比較して GVS 弱または振動刺激を付与した条件において有意差が確認された。さらに、片方のみを付与した条件と比較して、両方を併用した条件で有意差が確認され、マルチモーダル刺激による重畳効果が示唆された。



(a) VR 酔い変化

(b) 没入感変化

図 3: VR 酔いと没入感の条件別比較

図 3b に没入感変化を示す。没入感は刺激条件によって変化し、特に振動刺激を含む条件で向上傾向が見られる。しかしながら個人差や分散が大きくなりやすく、刺激タイミングや強度変調が視覚運動と不整合になる場合には効果が一样にならない可能性がある。したがって、今後は閾値同定や強度スケーリングなどの個人適応を導入し、VR 酔い低減と没入感向上の両立を図る必要がある。

### 4 おわりに

本稿では、視覚運動に同期して前庭電気刺激と頰・首振動を同時制御する加速度感覚誘発システムを提案し、6 条件の被験者内比較により VRSQ と VAS を用いて評価した。その結果、無刺激条件に対して GVS 弱または振動刺激の付与で VR 酔い改善に有意差が確認された。今後は、個人適応を導入し、刺激設計の最適化を進め、幅広いコンテンツや運動条件においても安定して効果を発揮する汎用的な感覚提示手法の確立を目指す。

### 参考文献

- [1] Dimitrios Saredakis, Andrzej Szpak, Benjamin Birkhead, Hannah A. D. Keage, Albert Rizzo, and Tobias Loetscher. Factors associated with virtual reality sickness in head-mounted displays: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Human Neuroscience*, Vol. 14, p. 96, 2020.
- [2] Misha Sra, Abhinandan Jain, and Pattie Maes. Adding proprioceptive feedback to virtual reality experiences using galvanic vestibular stimulation. In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19)*, pp. 1–13. ACM, 2019.
- [3] Yi-Hao Peng, Carolyn Yu, Shi-Hong Liu, Chung-Wei Wang, Paul Taele, Neng-Hao Yu, and Mike Y. Chen. Walkingvibe: Reducing virtual reality sickness and improving realism while walking in vr using unobtrusive head-mounted vibrotactile feedback. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '20)*, pp. 1–12. ACM, 2020.
- [4] Hyun K. Kim, Jaehyun Park, Yeongcheol Choi, and Mungyeong Choe. Virtual reality sickness questionnaire (vrsq): Motion sickness measurement index in a virtual reality environment. *Applied Ergonomics*, Vol. 69, pp. 66–73, 2018.