

課題名：ハイパーソニック・エフェクトを応用した健康・快適なメディア情報環境の構築

氏名：仁科エミ

機関名：放送大学

1. 研究の背景

研究者らが発見したハイパーソニック・エフェクト(注)を応用して、現代社会を蝕む心身の病理を克服するとともに、情報環境の快適化をはかることが待望されている。しかし、自動車・携帯機器など、期待される主な応用領域で使用できる装置やコンテンツの開発が実現していない。

注：ハイパーソニック・エフェクトとは、可聴域上限をこえる高複雑性超高周波を含む音が、脳幹・視床・視床下部からなる脳の最初中枢<基幹脳>の活動を劇的に高め、環境適応や生体防御を司り健康と深く関わる<自律神経系・内分泌系・免疫系>、そして美しさ快さを司り感性や芸術と深く関わる脳の<報酬系>の活動を連携して向上させる効果の総称

2. 研究の目標

携帯機器・自動車・大空間で機能するハイパーソニックサウンド発生システムとそのための効果的なコンテンツを開発し、基幹脳活性を改善し健康快適な情報環境を創る基盤技術を構築する。

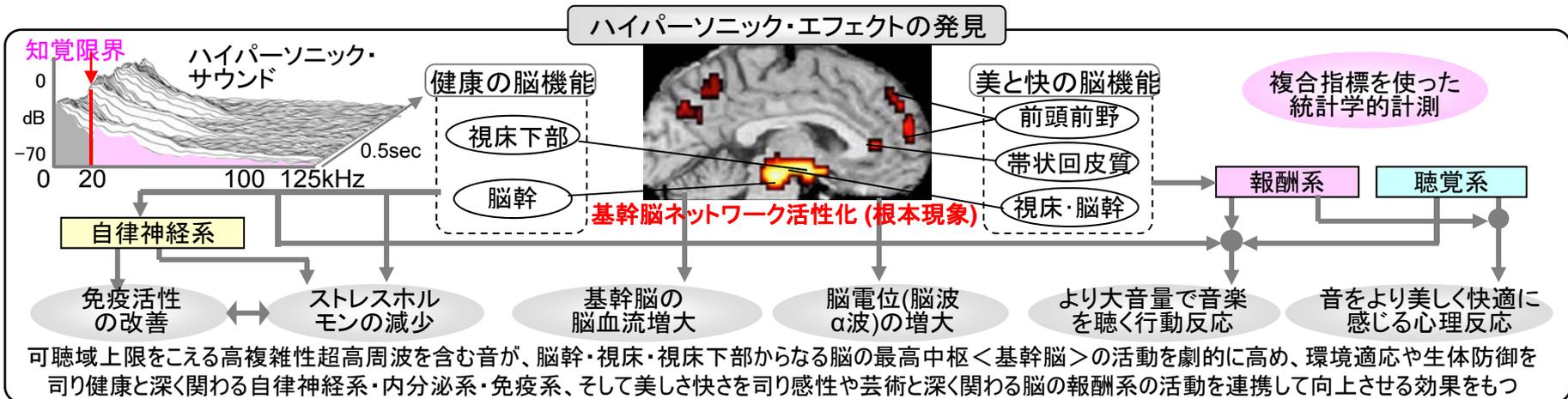
3. 研究の特色

独自開発のアクチュエーター技術により、従来不可能だった再生端末の小型高性能化を実現する。現有する世界最大級の超広帯域録音資源を駆使して、基幹脳活性化コンテンツを開発する。脳血流、脳波、血中生理活性物質等の指標を用いて、多様な用途での基幹脳活性化とその波及効果を多元的に実証する。

4. 将来的に期待される効果や応用分野

まず、基幹脳の活性不全に起因する多くの生活習慣病や自殺・暴力など精神・行動の障害を、薬物ではなく情報によって克服する従来にない方途が開ける。また、メディア技術を活用することで、非常に快適で美しくストレスの少ない情報環境の創造が実現する。医療・福祉・教育・芸術・居住・運輸・車両・通信・家電・娯楽など、応用範囲は極めて広い。

ハイパーソニック・エフェクトを応用した健康・快適なメディア情報環境の構築



ハイパーソニック・エフェクトを応用して、現代社会を蝕む心身の病気を克服し、情報環境の快適化をはかることが待望されている

~~携帯機器・自動車など、期待される主な応用領域で使用できる装置やコンテンツが実現していない~~

この研究の目的

携帯機器・自動車・大空間で機能するハイパーソニックサウンド発生システムとそのための効果的なコンテンツを開発し、基幹脳活性を改善し健康快適な情報環境を創る基盤技術を構築

