

## 「高解像度画像観察時の疲労感」

映像学科 名手久貴 Hisaki Nate



最近、4Kテレビや8KテレビとHDの解像度を超える高解像度のモニターが、普及し始めている。高解像度の画像は、画素が小さくなるため、画素の存在を気にせずに画像を観ることが出来る。このため、実空間の見えに近づくので、モニターを見続けて発生する視覚疲労を低減することが期待される。そこで、本研究では、高解像度画像観察時の視覚疲労について検討した。実験1では、LCDに風景写真を提示した。実験2では本をスキャンした画像をLCDに提示し、文字を読ませた。それぞれ、観察後にアコモドポリレコーダーにより疲労度を測定した。実験1では解像度の高い画像を提示した条件の疲労感が少ないことはなかった。実験2では高解像度の文字を提示した条件の疲労感が少なかった。これらの結果は、必ずしも解像度が高いことが視覚疲労を発生しづらくさせるわけではないことを示している。画像観察、読書など課題の質による要因が大きいと考えられる。なお、本研究は、(財)放送文化基金の助成により行われた。



実験で使⽤した画像例1



平成13年、大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程を修了(博士(人間科学))。大学院修了後、通信・放送機構国内招聘研究員、東京農工大学産学官連携研究員を経て東京工芸大学芸術学部映像学科に着任。主に立体映像観察時の視覚疲労について研究を進めてきた。



実験で使⽤した画像例2



アコモドポリレコーダー