

【背景・目的】 パズル中の脳波解析を行うことで人の脳波がどうなるのか検討した。

【方法】 オンラインゲームで 60, 84 ピースを個人、同じまたは異なる部屋で協力してパズルを完成させた。パズルをしている時に脳波計 MindWaveMobile (NeuroSky 社) を用いて脳波を計測し解析した。

【結果】 60, 80 ピース α 波において安静時と異なる部屋で協力した時のパワースペクトル強度に差が見られない(図 1)。しかし、図 2 のようにピース数を少なくすると α 波の相関係数が大きく下がり、脳波の変容が見られた。

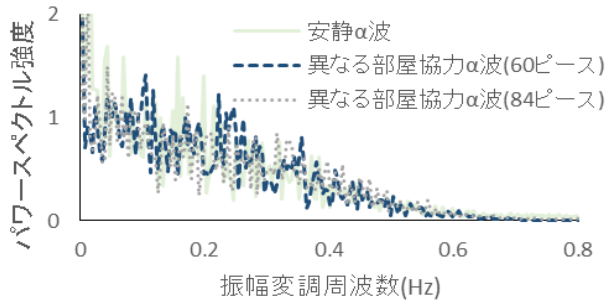


図1. 安静時と異なる部屋で協力パズルを行う時の周波数帯の強度比較

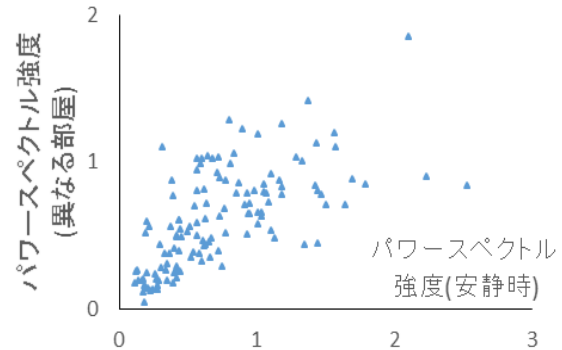


図2. 安静時と異なる部屋で協力パズルを行う時の周波数帯の散布図(60ピース)