

報告人姓名	李魁安	就讀校院 (科系所)	<input type="checkbox"/> 博士班研究生 國立台灣大學心理學系暨研究所 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班研究生
時間 會議 地點	2014/08/19~2014/08/22 日本香川縣高松市	本部核定 補助文號	MOST-103-2922-I-002-444
會議 名稱	(中文)第 10 屆亞太視覺會議 (英文)The 10 <sup>th</sup> Asia-Pacific Conference on Vision		
發表 論文 題目	(中文)從「我」字和自己臉能激發自己名字的現象，探討自我意識與自己名字間的 緊密連結  (英文) Seeing the word I and my face activates my name: Close link between self-awareness and one's own name		

### 一、參加會議經過

從台灣出發，經過兩個小時的飛行抵達日本大阪關西國際機場，在搭乘鐵路約四小時抵達高松，展開一連四天的會議行程，除最後一天之外，皆從早上八點開始到下午七點，每天分為五個部分，有三個時段的演講，兩個時段的壁報演講，總共約有 90 篇以上的演講，以及大約 150 的壁報論文發表。今年的議程中多了許多在探討視覺錯覺的論文，另外也可看出隨著機器人科技，遠端遙控的發展，也出現很多在探討 eye-head interaction, body ownership 等等的議題。

### 二、與會心得

會議的議程十分精采豐富，開幕的演講是由日本大阪大學(Osaka university)的 Takashi Fujikado 教授主講，主題為「Artificial Retina and Visual Rehabilitation」，在此演講中，Fujikado 教授發表了他們所研發的一套人工視網膜系統(original system of retinal prosthesis)，主要是藉由在眼球的最外層切開切口，植入一個有 49 個電極的晶片，以及在大腦視覺區植入訊號的接收器。此外為增強此系統的有效性，Fujikado 教授亦研發了一套聽覺回饋系統，不過對於該系統的效能，我還是稍為的存疑，因為在 Fujikado 教授所提出的資料中，會發現到參與者在經過訓練後，其表現在系統開啟與關閉的情況下都是相同的，再者又缺乏未裝置該系統的參與者對照組，因此無法確定此效能(參與者在視覺作業上的進步)是源自於該系統啟用後激活了參與者的神經反應，還是只是單純

的練習效果。在這次的會議中，還有其他精彩的演講，在第二天的第一場主題演講中，Tokyo Polytechnic University 的 Daisuke Tajima 教授，其演講主題為「The mirror illusion: Does proprioceptive drift go hand in hand with the sense with the sense of agency?」，在探討本體感與代理感的差異，主要是希望應用於目前的一些遠端手術操縱的技術，透過操弄屏幕與醫師間的距離，讓醫師能感覺到屏幕中的手是他的手，並能自由的活動，以最佳化這種治療方法的品質。另外在此次的會議中，也出現許多在探討遊戲與認知功能的研究，包括 Ritsumeikan University 的 Yasuhiro Seya 教授的「The effects of a first person shooter game on cognitive task performance」壁報論文，其中指出參與者在經過 10 個小時(分兩周進行)第一人稱射擊遊戲的訓練後，相較於沒有訓練的人，其反應速度、工作記憶以及視覺搜尋能力皆有提升，對於這類型的研究，其說明了透過遊戲確實能去鍛鍊認知能力，且不同類型的遊戲其所對應的能力不同，但是否因此就是鼓舞大家多多玩遊戲，我認為還是考量到該遊戲訓練所造成的正面效能與負面影響(例如：對視覺功能的傷害)的比值(正面效能/負面影響)，甚至我們可以做個研究來探討如何使此該正負效能的比值達到最高(以最少的負面影響去獲取最高的正面效能)。最後在這次的會議中，最特殊的就是有許多與視覺錯覺有關的研究，例如日本錯覺大師 Akiyoshi Kitaoka 教授的「Motion illusion induced by color changes」、香港大學 Chia-huei Tseng 教授的「Tilted body or tilted world? A field study of vertically misperception on moving mountain」以及最後一天的主題演講，美國加利福尼亞大學(University of California)Stuart Anstis 教授的「illusion movement」，這類型的研究確實都很有趣，有些也都有助於我們對於視知覺的理解，但是這類型的研究大部份的問題都還是無法解釋這些錯覺的原理。

而至於我這次的壁報論文報告，我的報告是在會議的第二天，雖然不是第一次的經驗，但對於使用英語的報告仍有很多的不安，不過最後結果還算順利，也得報許多有用的建言，而在所有的建言中，絕大部分的問題還是在於，我的實驗缺乏對照組，實驗參與者僅限於特定的群體，對於是否能將時間的結果類畫到其他群體上，仍有很大的疑問；另一個大問題則在對熟悉度的控制，在我的實驗中，無法提供一個客觀的指標說，參與者對於我所採用的幾種刺激，其熟悉度相同的，因此無法確定效果的來源。

總結，這次出席會議對我來說是個很好的經驗，很感謝葉素玲老師的指導、科技部的補助以及陪同我一起去的夥伴。

### 三、建議

1. 參與國際會議對於研究者來說是個不可多得的經驗，能擴展在科學領域的視野，並能獲取來自許多不同禮遇學者的意見，因此希望科技部能多提供不同的

管道或補助，協助國內學者多多出席國際會議。

#### 四、攜回資料名稱及內容

1. APCV 2014 program book

#### 五、發表成果

Li, K. A., Li, J. H., & Yeh, S. L. (2014). Seeing the word I and my face activates my name: Close link between self-awareness and one's own name