

「ユーザの心理的な変化をリアルタイムに計測し 難易度が柔軟に変化するゲームシステムの概要」

常に「適度」な難易度の提供

ゲームは、簡単すぎても、難しすぎても、ユーザにとってつまらないものとなる。「適度」な難易度の提供が、ユーザにとって心地よい刺激であり、ゲームの魅力向上につながるはずである。

本システムでは、ユーザの胸郭運動の計測をリアルタイムに行い、被験者の心理状態の変化をリアルタイムに判断するところを通して、刻々と難易度の調整を行う。常にユーザにとって心地よい刺激を造り出す。

Output

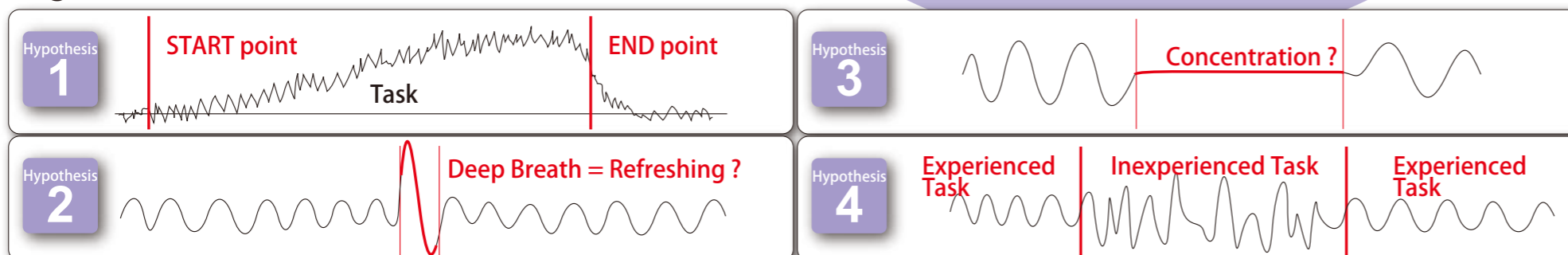


胸郭運動から判る人間の心理

柿山[注1]によると、医療看護系分野ではストレス度合いの把握のみに利用されている「呼吸」に、少なくとも「緊張」「集中」「リフレッシュ」「慣れ」といった人間の心理状態を示す指標が含まれるという。

本システムでは、これらの指標を総合的に判断し、ユーザに対し常に適度な難易度の提供を行なう。

Algorithm

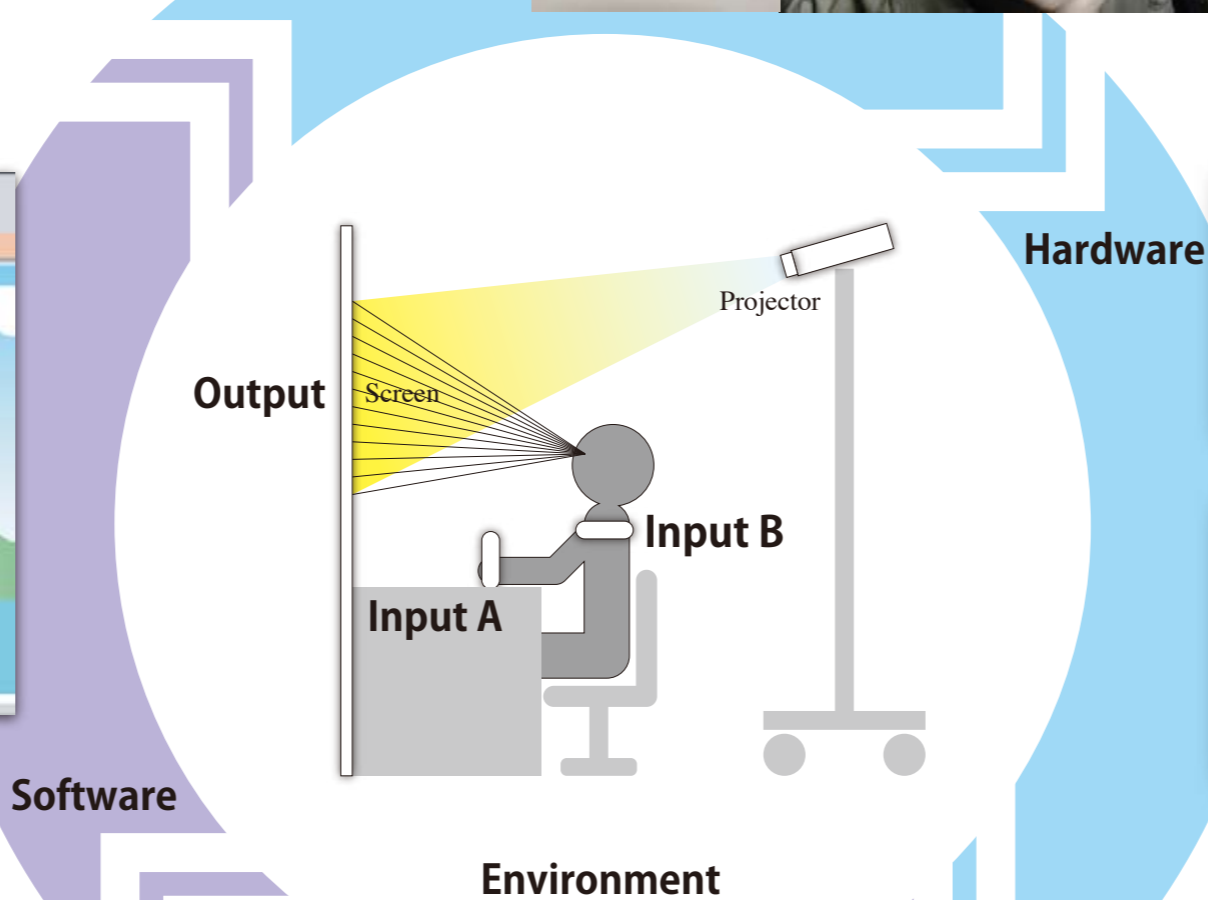
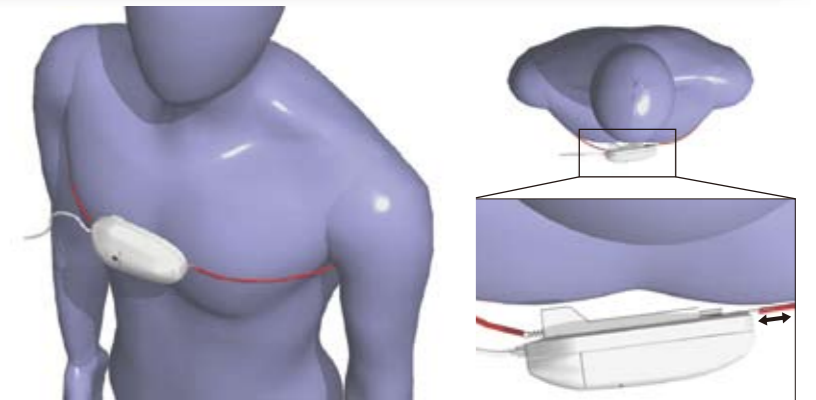
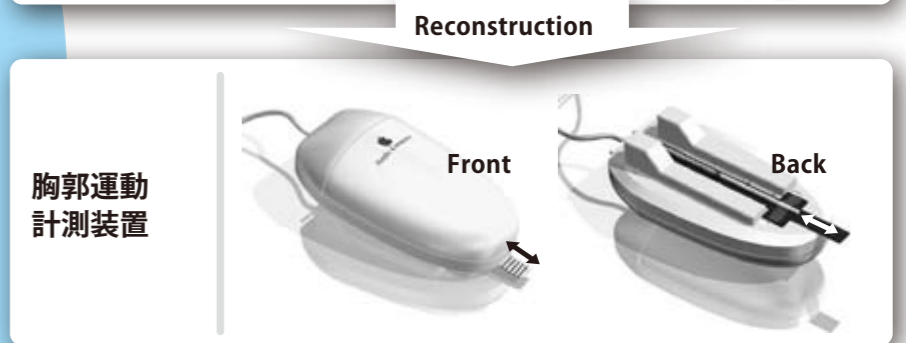
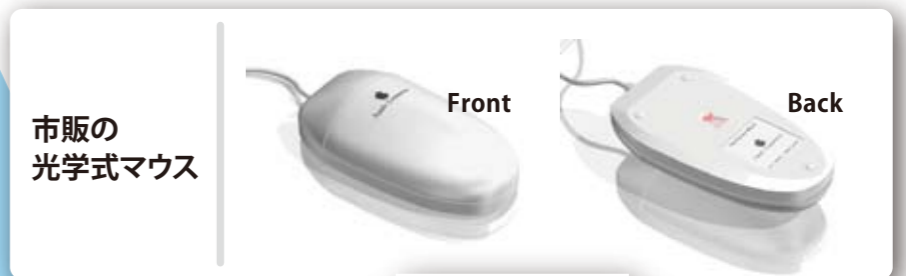


Input A

2通りの入力

ユーザの通常のゲームに対する入力は、InputAに示すポインティングデバイスを通して行なう。これに加え、InputBに示す胸郭運動計測装置をユーザは装着してゲームを行なう。この計測装置は、基本的には市販の光学式マウスの機構と同様のものであり、簡易にユーザの胸郭運動の計測をおこなうものである。

Input B



注1. Koichiro KAKIYAMA, Akira HARADA, 「The Development of the Measurement Method to Make Relations Between the Chest Movement and the Kansei Clear」, 6th Asian Design International Conference Bulletin of the 6th Asian Design Conference Vol.1, CD-ROM - 264, 2003