

# (不純) 異性交遊支援デバイス

## 1 コンセプト

近年、日本では少子化が大きな社会問題となっている。その背景の一つとして若者の恋愛離れ、草食化が取り沙汰されている。その一方で仮想世界での恋愛を楽しむ恋愛シミュレーションゲームが売上をのばしている。

このようなゲームでは攻略対象となる女性キャラクターがプレイヤーキャラクターに対して抱いている感情が全て数値化されている。例えば恋愛シミュレーションゲームの金字塔であるときめきメモリアルシリーズでは所謂情報キャラに電話を掛けることで各攻略対象のキャラクターがプレイヤーキャラクターに対して抱いている好感度を数値として知ることができる。これによってプレイヤーは特定のキャラクターに対して戦略的にアプローチを行うことができる。

したがってゲームと同様に現実の異性が抱いている好感度を数値化しリアルタイムに把握することができれば現実世界の恋愛の場において異性を攻略するための手助けになると考えた。

## 2 背景

### 2.1 ターゲットとするユーザー及びシチュエーション

本システムは10代後半から20代くらいの若者が特定の異性(あるいは同性)に対しより発展的なコミュニケーションを取るべくアプローチを行うようなシチュエーションをターゲットとして想定する。

### 2.2 ターゲットの課題・願望

このような状況下で会話のイニシアティブを獲得しその後の交渉を有利に進めるために常に相手が自分に対してどのような感情を抱いているか把握し会話の内容にフィードバックする必要がある。そのために自分および相手の性的衝動をいち早く検知する必要がある。

### 2.3 解決のための提案手法

我々は脈波を測定することで利用者と利用者が攻略しようとしている異性の間の性的な衝動を把握し攻略のための指標として相手の自分に対する“好感度”を算出することを考えた。

## 2.4 自分達が考える仮説

予備実験により性的な衝動の有無により脈間隔の分布に差異が生じると考えられる。そのため脈間隔を測定、分析することで相手が自分に、あるいは自分が相手に対して感じている衝動を検出できると考えた。

## 3 提案システム

データ収集のために図1に示すシステムを用いる。収集したデータを元にPC上で脈間隔を分析し性

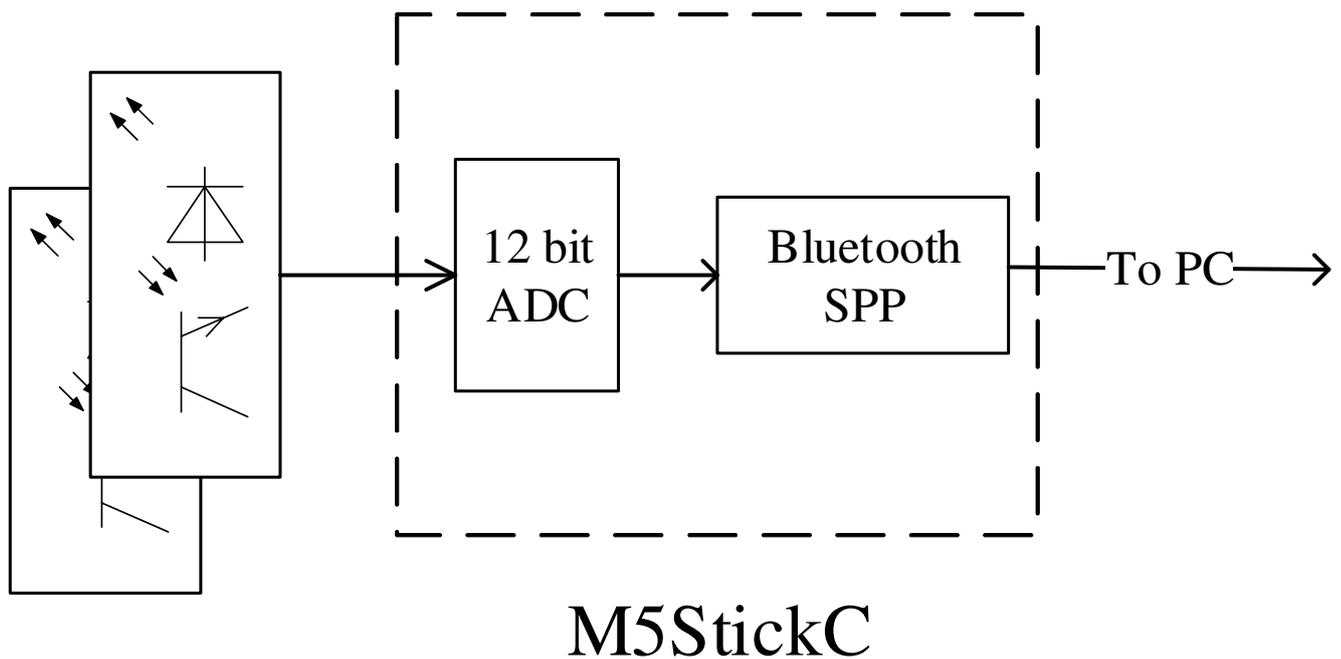


図1 データ収集のために用いるシステム

的衝動を検知する。

## 4 実験

### 4.1 方法

被験者2名を攻めと受けに分けそれぞれに対してイヤークリップ型の脈拍センサを取付けてそれぞれの脈間隔 RRI を測定する。測定したデータと被験者の会話の状況から脈拍と性的衝動の関係について分析を行う。

### 4.2 結果

被験者2名の会話がうまく行けた場合と行けなかった場合についてそれぞれ5件ずつデータを取得することができた。実験によって得られた脈間隔のデータを図2に示す。

また攻めと受けの心拍の相互関係を調べるため攻め側の脈間隔に対する受け側の脈間隔をプロットし

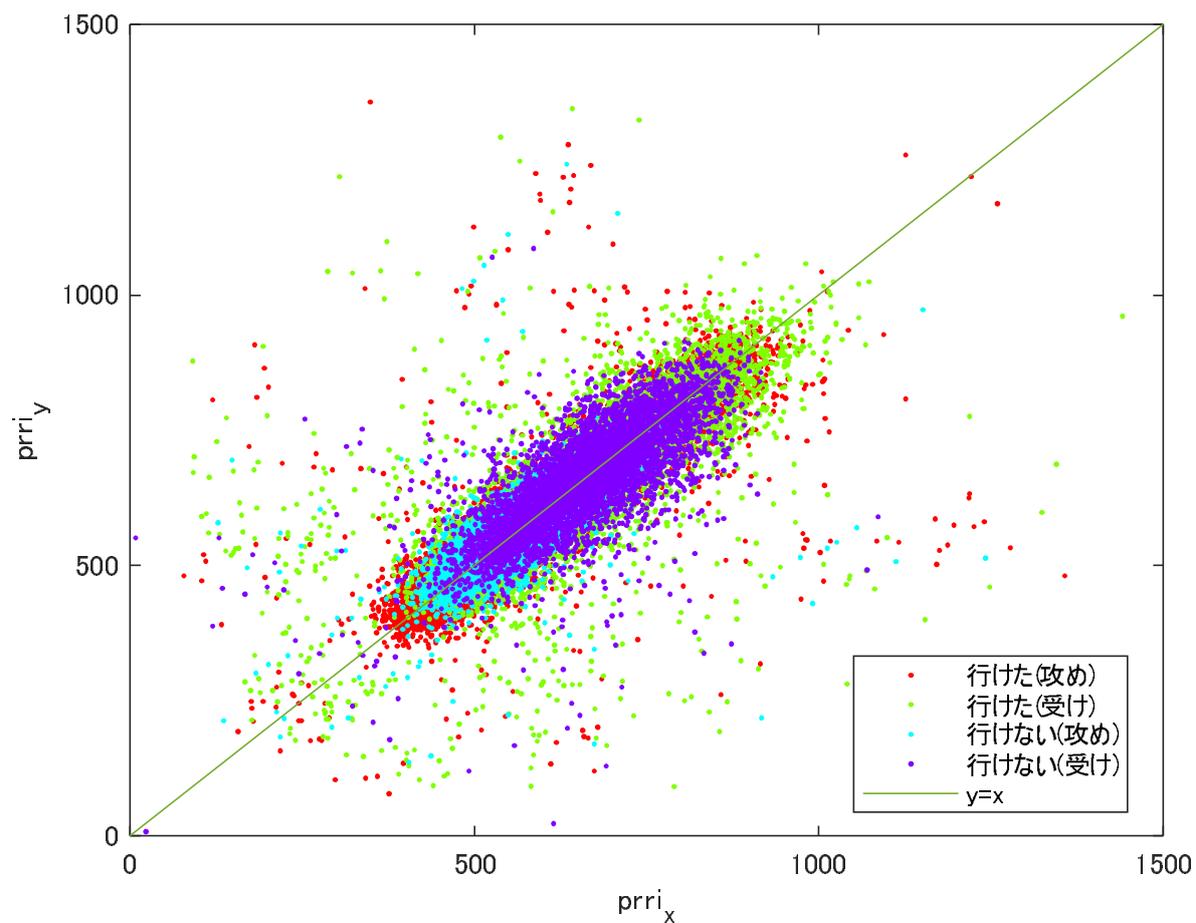


図2 測定データのローレンツプロット

た. 得られた結果を図3に示す. 図3より会話がうまく行かない時は男女の心拍数の変化が少ないことが読み取れる.

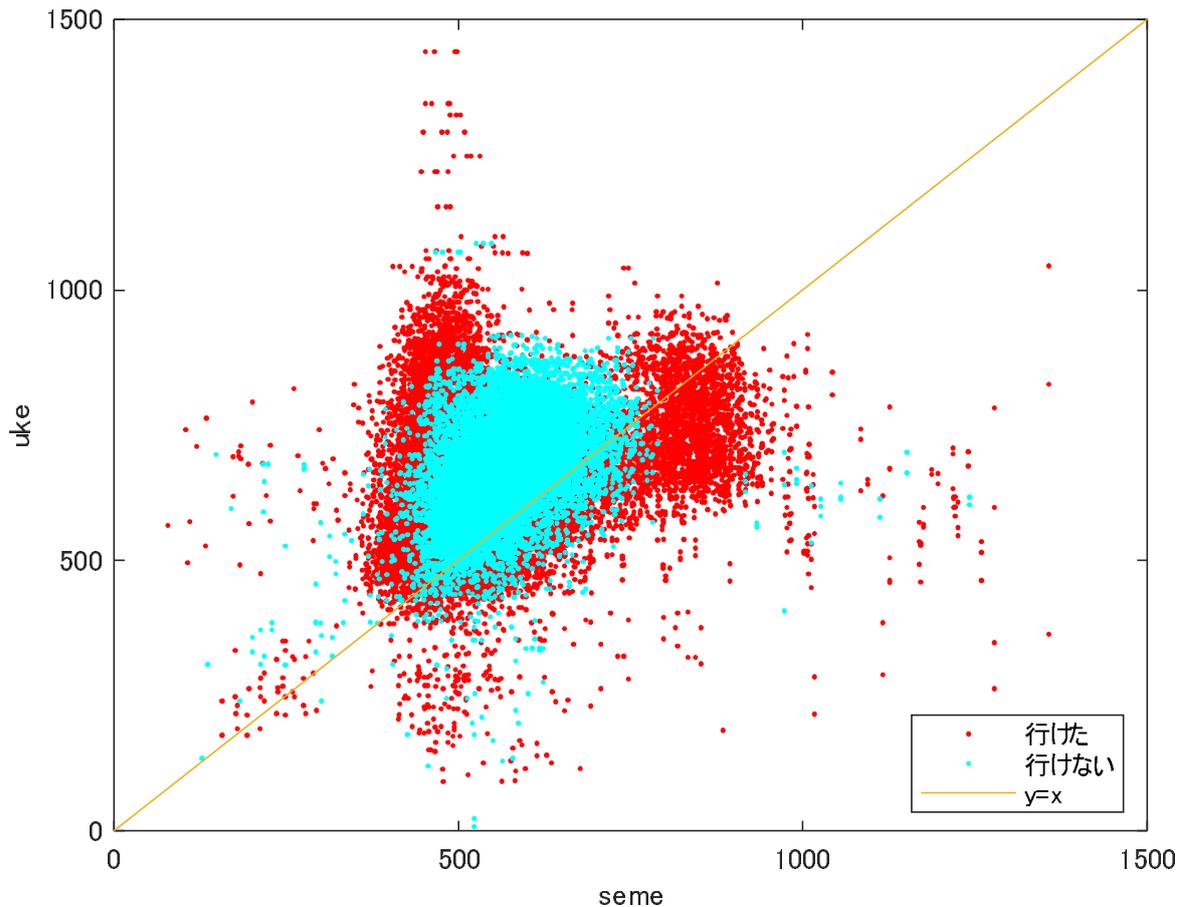


図3 攻めと受けの脈間隔

### 4.3 考察

男女感の性的衝動と脈拍の関係に関する先行研究として性交中の男女の脈拍には類似性が見られるという報告がなされている [1]。したがって攻め側と受け側の脈拍の類似度を計算することで相互の好感度を把握することができる考えた。

攻め側と受け側の脈拍のコサイン類似度を計算すると互いに会話がうまく行った場合で 0.1252，うまく行かなかった場合で 0.0547 となり 2つの状況で攻めと受けの脈拍の類似性には有意差があった。したがって攻め側と受け側の脈拍類似度を常時計算することで互いの好感度を測れると考えられる。

## 5 まとめ

現在わが国では少子化が急速に加速している。そこで少子化問題に一石を投じるため好感度を測定し異性間のコミュニケーションを支援するシステムを提案する。

異性間コミュニケーションと脈拍の関係を調べるために会話中の男女の脈拍データの測定を行い、会話の内容により 2人の脈拍の類似度が異なることを確認した。このことからお互いの脈拍の類似度を計算することで二者間の関係性を測れると考えられる。

## 参考文献

- [1] R. G. Bartlett JR. Physiologic Responses During Coitus, JOURNAL OF APPLIED PHYSIOLOGY Vol. 9, pp. 469–472, 1956 Nov.