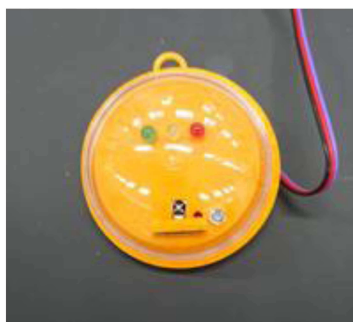
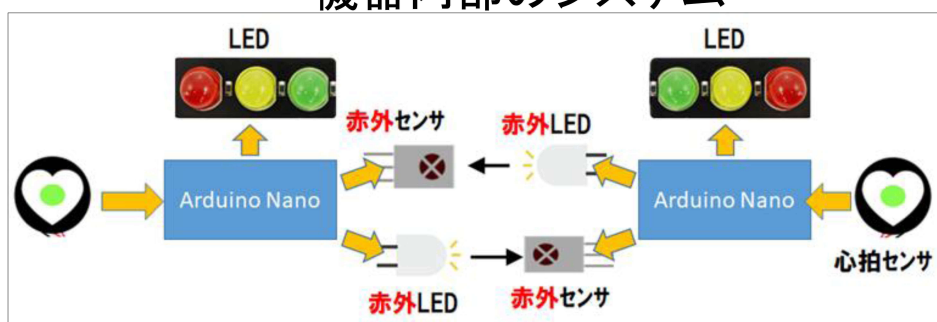


ドキラブチェッカー

HRM(心拍情報)で繋がる新たな出会い!!



機器内部のシステム



機能:

- ①心拍をLED点滅で表示
- ②心拍波形を赤外で送信
- ③自身の心拍波形と相手の波形のマッチング度合いを計算
- ④一致度をLEDで表示

心拍測定 :

- ・正常値
→緑が点滅
- ・すこし上昇
→黄が点滅
- ・ドキドキ!
→赤が点滅

シンクロ時:

お互いの心拍が近いと全て点灯



ドキドキがうっかり

つながるアイスブレイク

オンラインでのコミュニケーションを面白くして、画面越しでも相手とうっかりふれあうゲームの提案

課題： テレワークでうっかりふれあう技術の発見

提案： オンラインでのアイスブレイクにおいて、新しい共有情報として脈拍を使い、映像と音声だけでは限界があった初対面同士のコミュニケーションをより活性化させる！

- ・脈拍センサーとバイブレーションを使ったパーティーゲーム
- ・誰かのドキドキ(脈拍)がうっかり(ランダムで)繋がって誰の脈拍かを当てる、人狼ゲームのような推理ゲーム
- ・また、推理を行うために、途中で様々なミニゲームを行う

ペルソナ

20代～60代男女(会社のチーム)

- ・ネットをよく使う人が多い
- ・仕事上のコミュニケーションができる
- ・オンライン会話は仕事上使える
- ・ゲームは人による

大学生複数人(授業の演習)

- ・ネットを結構使う
- ・コミュニケーション能力にばらつきがある
- ・オンライン会話は、授業でよく使う
- ・ゲームをよくする

若い男女複数人(合コン)

- ・ネットをよく使う
- ・コミュニケーション能力はある
- ・オンライン会話がある程度できる
- ・ゲームは人による

問題定義

初対面の相手にビデオはつけたくないけど、お互いの様子がわからなくて会話のキャッチボールが続きにくい...

→アイスブレイクがうまくいかない！

その対処として、オンライン上でも使えるアイスブレイク手段をゲームの観点から考える。

アイデア

それぞれの心拍情報を2人一組でつなげ誰がペアの相手かを、様々なミニゲームをしながら当てるゲーム

2人一組の状態にして、謎解きや脱出系のゲームをさせる

言語を使わず、アバターのちょっとした動きや数種類のエモートで、ある種のコミュニケーションを行う

プロトタイプ

私たちは脈拍のモニタリングと振動による再現のために、Arduino というマイコン(マイクロコンピュータ)を使用しました。
このハードウェアに心拍センサーと振動モーターを接続し(写真1)、プログラムを打ち込んで作動するようにしました(写真2)。
そして実際に、脈拍に合わせて振動モーターが動くようにしました。
また、Unity を用いて PC とマイコンを接続し、ゲーム環境に組み込めるようにしました(写真3)。

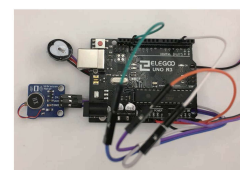


写真1

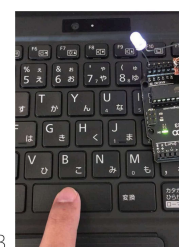


写真3

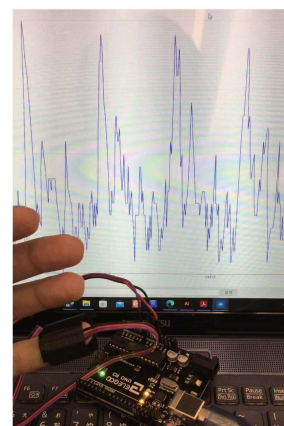


写真2