

# 感性ロボティクス環境による共生空間の構築と 高次感性サービスへの応用

研究代表者 加藤 俊一 研究員

## A. 個人の高次感性の多様性の計測・理解・モデル化(メディア) モノに対する興味・関心などの高次の感性のモデル化の研究

(1) 統合的なモデル化・コントラストに基づく感性的な情報量の考え方  
複数の刺激(マルチメディア)を並行して受けた時に、全体の主観的な印象に影響する刺激は、刺激の強さではなく、他の刺激との違い(情報量)と考えられる。

(例) インテリア・ファッションから受ける印象のモデル化: 出現頻度の高い色(ベースカラー)と共に、出現頻度は少ないがベースカラーとは明度・彩度、特に、彩度に違いのある色がアクセントとして被験者に認識され、それがベースカラーと共に全体の印象に大きく影響することを確かめた。

### (2) 脳活動計測による感性の分析・モデル化

マルチメディア刺激に対する脳活動をfNIRSを用いて計測することにより、物理的な刺激、視線や脳活動を含む生理的な指標、主観評価の計測とこれらの測定値の間の関連性の解明を試みた。

マルチメディア刺激を言葉として知覚している場合と、画像・映像として知覚している場合とで、脳活動の部位が異なる(ブローカー野と視覚野)。

また、主観的な興味の強さと前頭前野の脳活動に違いが認められる。

複合された刺激(マルチメディア、マルチモーダル)から自分にとって意味のある情報として何に注目しているのかを判断する手がかりが得られ、また、同時に、主観的な興味の強さも推定することに道を開けた。

## B. 個人の高次感性の多様性の計測・理解・モデル化(知識)

コト・カンケイに対する興味・関心、人に対する親近感・信頼感などの高次の感性のモデル化の研究

(例) 実験用プラットフォーム(読む蔵): 自分の評価とは異なる評価への気付きとそれへの主観評価の関係を調べるためのデータベースシステムを、複数の利用者間でWeb2.0を拡張した主観評価タグの付与・共有・検索システムとして作成。

## C. 押し付け感のない気づかせ型支援サービス

身体の物理的状态(位置、加速度など)と生理的状态(呼吸など)のパッシブセンシングを行うウェアラブルセンサーを連動させたサービスの開発に着手。

(例) 健康維持・増進サービス:

運動量の維持・増加に向けて、心理的な負荷の少ない「運動の提案(並行・追加・代替)」を行う。

