

倉本 到  
澁谷 雄  
辻野 嘉宏

### ■キーワード

単調作業 作業意欲 楽しさ エンタテインメント 作業量 EELF 学習支援 運動支援

# EELFに基づく作業意欲維持向上システム EELFでつまらない作業を楽しく！

### ■研究の概要

単調・つまらない・達成感のない作業では、その作業環境をコンピュータの支援により効率化しても、作業者のやる気が上がらなければ支援効果が発揮できません。

わたしたちは、このような場面での作業者の作業意欲を維持・向上し、ひいては作業の能率を向上することを目指し、意欲の刺激に効果的である「楽しさ」を提供するエンタテインメントを作業環境に導入する技術の研究開発を行っています。

### ■研究・技術のプロセス／研究事例

単調でつまらない作業に対する意欲をあたえるためのエンタテインメントを提供するにあたり、わたしたちは作業への阻害なくエンタテインメントを提供できるフレームワーク「EELF(Entertainment-for-Everyday-Life Framework)」を提案しました。また、このフレームワークに基づき、以下のような事例に対して、作業者の意欲を維持向上するシステムを開発し、評価しています。

#### ①懐優館／Weekend Battle

書類作成やデータ入力など、オフィスでのコンピュータを利用した作業に対する意欲を維持向上するシステム

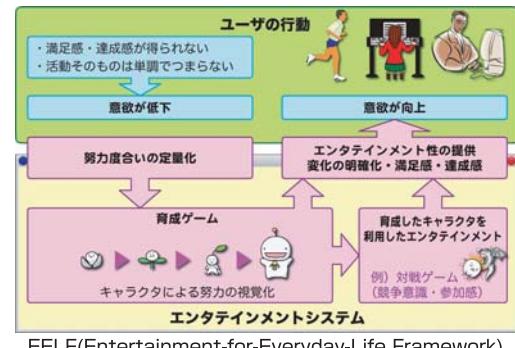
#### ②ExS (Exercise game System)

ダイエットなど、健康維持のために日々継続的に行うべき運動に対する意欲を維持向上するシステム

#### ③器楽練習サポータ MIPS

(Musical Instrument Practice Supporter)  
ピアノの運指の訓練など、単調性の高い楽器の反復練習に対する意欲を維持向上するシステム

EELFの適用は作業内容を選ばないので、作業量を抽出する技術を確立すれば、意欲低下の起こりやすいいかなる作業環境に対してもわたしたちの技術を提供することができるようになります。



EELF(Entertainment-for-Everyday-Life Framework)



懐優館・共有ディスプレイの様子



ExS実装(左上:GPS付きPDA 右下:無線脈波センサ)



MIPS 使用の様子

### ■セールスポイント

作業に対する「楽しさ」を与え、作業意欲を刺激することで作業能率の向上を目指す、新しい発想に基づくシステムです。しかも、本システムは汎用性が高く、原則どのような作業環境にでも適用できます。