情報通信

擬人化エージェントの集団行動や先行行動によるユーザ行動変容誘引

用途・応用分野

- ユーザ誘導型e-learningシステム
- 高齢者生活補助
- 子供の生活教育

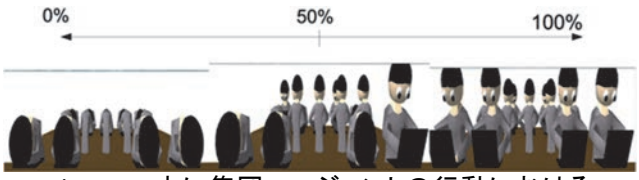
本技術の特徴・従来技術との比較

- 集団エージェントによる“集団心理”によって、ユーザの行動を誘発させる
  → 直接的指示による不快感ややる気の低下を防ぐ
- 擬人化エージェントが“やってみせる”ことで自発的な行動を促す
  → 視覚的提示 ＞ 誘導 ＞ フィードバック の段階的な提示により自然と習慣化させる

技術の概要

【勉学・作業に誘導する集団行動提示手法】

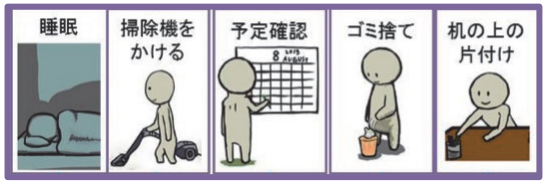
- e-learning 画面に集団エージェントを表示
  - 学習／休憩の人数割合が変化
  - 集中または適度な休憩を促す
- グループ実習エージェントの状態提示
  - 競争意識と協力意識の刺激



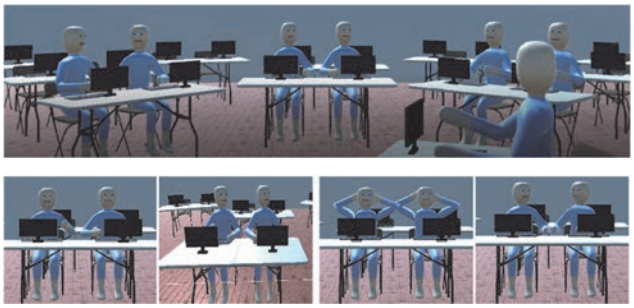
E-learning中に集団エージェントの行動における
勉強と休憩の割合の変化を提示

【生活行動の先行提示による誘導と習慣づけ】

- 生活空間にアンビエントに表示される擬人化エージェントが、次に行うべき行動を先行提示
- 行動することで快適になることをエージェントによって事前フィードバック
- ユーザが行うべき日常行動へ気づきを促し、日常的に繰り返すことで習慣化



エージェントによる生活行動の先行提示例


実習環境を模す集団エージェントの行動による
競争意識と協力意識の刺激

特許・論文

＜論文＞

- T. Yonezawa, N. Yoshida, K. Nagao, X. Wan. Partner Agent Showing Continuous and Preceding Daily Activities for Users Behavior Modification. HCII 2020. pp.622-637, 2020.
- C. Wang, N. Yoshida, X. Wan, T. Yonezawa. Stimulation of Learning Motivation by Multiple Agents in Group Training. HAI 2020. pp.25-31, 2020.
- T. Yonezawa, N. Yoshida, K. Maeda. Indirect Control of User's E-learning Motivation by Controlling Activity Ratio of Multiple Agents. HAI2017. pp 27-34, 2017.

研究者

米澤　朋子
総合情報学部　総合情報学科
米澤研究室

お問合わせ先
関西大学 社会連携部 産学官連携センター
TEL：06-6368-1245
MAIL：sangakukan-mm@ml.kandai.jp