

趣味によるワークライフバランス支援システム

金子賢司[†] 浦野幸[‡] 星野准一[§]

筑波大学工学システム学類[†] 東京大学大学院情報学環[‡] 筑波大学システム情報系[§]

1. はじめに

近年, 社会人がワーカホリック状態になり, うつ病などの精神疾患を患ってしまうことが問題となっている. ワーカホリックとは, 仕事のために私生活の多くを犠牲にしてしまうことである. 実際, 厚生労働省(2013)の発表[1]によると, 精神障害の労災補償の請求件数が 1, 272 件で, 3 年連続で過去最高となっている. また, 日本では 1 週間あたりの労働時間が 50 時間と世界各国の中でも多い. 一方, 政府はワークライフバランスの重要性を明示しており, 具体的な対処は自治体や企業に委ねている. しかし, 自治体や企業は, 社員の私生活まで管理することは難しい.

本稿では, ワークライフバランスを支援するため, 社会人の生活, 特に社会人でも親しみやすい趣味に注目した. 中央調査社の中央調査報の「生きがい」に関する世論調査[2]によると, 「趣味・レジャー」に「生きがい」を持っていると回答した人が最も多く, 趣味を持っている人は肝疾患になる危険度が約 3 分の 1 に減少するといった結果[3]も得られている.

趣味に関する従来研究では, 梅村ら[4]がニッチな趣味を持つユーザがユーザ間で情報交換できるコミュニケーションシステムを提案している. このように, 情報交換の際, 趣味を基点にした研究もなされている.

その他にも, 趣味に関する従来システムとして, 自分の嗜好からつながりを広げる ULTEMA[5]や, 関心のあるコンテンツをまとめることができる機能がある facebook[6]などがある. これらのシステムでは, ネット上でのコミュニケーションのみであるが, 本稿では, 会食が仲間意識を高めるコミュニケーションの場としての役割が大きい[7]ことに注目した. また, 会食時に限定することで, 多忙な社会人でも容易に参加することができる.

そこで, 本稿では, 会食を通じて趣味を共有できる場を提供することで, 仕事から一旦離れた場での社会的なつながりが持つことができるワークライフバランス支援システムを提案する.

2. システム概要

本システムでは, 社会人でも参加しやすいように, 会食をしながら気軽に趣味に関する会話がができる機会を容易に作ることができる Web サービスを提供する. 本稿では, 趣味をより共有しやすくするために「趣味に関する交流の促進支援」と社会人を対象にしているので「多忙な社会人のイベントの作成, 参加の容易さ」が重要であると考えられるので, これらの 2 つをシステム要件として, 本システムを開発した.

趣味に関する交流を促進するために, 自分と相手との趣味やレベルをイベントに参加することでマッチングさせる. また, 相手との趣味に関する交流により, 自分の趣味にはない相手の趣味に触れ合えることで, 新たな趣味を発見することができる.

多忙な社会人のために, 昼食時や夕食時にイベントを作るようにする. それにより, 会食をしながら気軽に趣味に関する会話をすることができる. イベント作成時には, イベント場所を現住所から近いレストランを推薦することで, 容易に場所を指定できる. イベント参加時には, 現住所から近いイベントをレコメンドすることで, 自分の趣味に合った, 現住所から近いイベントをすぐに見つけることが可能になる.

3. データモデル

2章で挙げたシステム要件を満たすようなシステムを開発した. 本システムの詳細について, そのデータモデルを説明する.

本システムで用いたデータモデルはユーザモデル, 趣味モデル, イベントモデル, 店舗モデルであり, これら 4 つのモデルを作成した. 以下は図 2 に沿って各モデルの詳細を記す.

(i) ユーザモデル: ユーザの個人情報を格納するモデル. 特に, 住所(勤務地)や趣味モデルはイベントを推薦する際に重要な情報である.

The work-life balance support system according to hobby
[†]Kenji Kaneko, School of Science and Engineering, University of Tsukuba

[‡]Sachi Urano, Interfaculty Initiative in Information Studies, University of Tokyo

[§]Junichi Hoshino, Faculty of Engineering, Information and Systems, University of Tsukuba

- (ii) **趣味モデル**：趣味とそのレベルを格納するモデル. このモデルはユーザモデルとイベントモデルに格納される.
- (iii) **イベントモデル**：イベントに必要な情報を格納するモデル. 店舗モデルや趣味モデルによって、ユーザに推薦する.
- (iv) **店舗モデル**：店舗の詳細情報(電話番号, 住所, URL)を格納するモデル. 今回は Google Places API を用いて, 詳細情報を取得している.

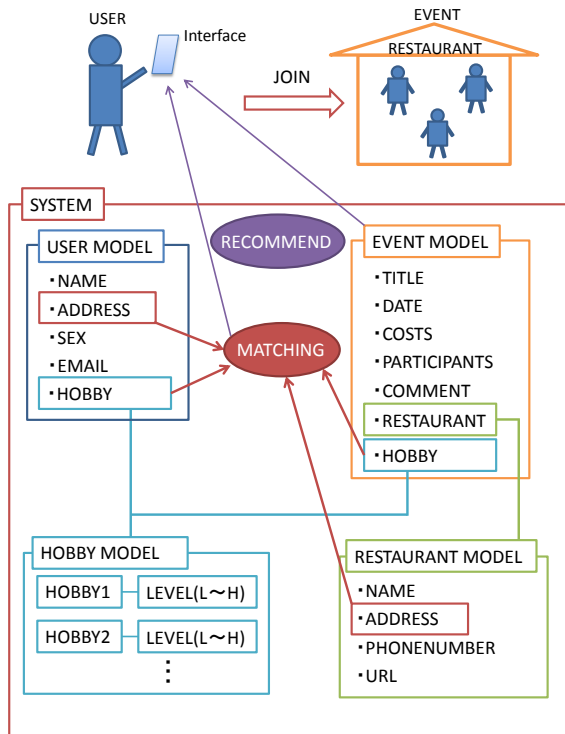


図2：データモデル

4. システムの実装例

図3は実際にシステムを使う際に表示されるページの一部である. 他にも, イベント閲覧や, 店舗詳細などのページがあるが, システム要件で最も重要な①マイページ(イベントが推薦される)と②イベント作成(趣味や現住所から近いレストランが推薦される)のページを図3に載せた.

図3①のページの前にはユーザ登録ページが表示され, ユーザに必要な情報を入力してもらう. そして, ユーザ登録完了後, 図3①のページへ移る. このページはメインページであり, イベント作成や参加などのページへ移ることができる.

図3②のページはイベントが作成できるページで, 自分の趣味から選択し, 選択した趣味に関する人たちが集まるようなイベントが作れるようになっている. また, イベント作成がしやすいように, 住所, 勤務地から近いレストランを推薦し,

容易に選択できるようになっている.

①マイページ	②イベント作成
<p><注> イベントの集合時間から1日経ったら自動的に削除されます。</p> <p>参加しているイベント一覧</p> <ul style="list-style-type: none"> 住所から近いイベント <ul style="list-style-type: none"> ラーメン(14人) <ul style="list-style-type: none"> 趣味: ラーメン(初級) / ラーメン(中級) / ラーメン(上級) 集合時間: 2014年1月30日 19時00分 場所: 高麗 つくば 料金: 1000円 スノボ&スキー(24人) <ul style="list-style-type: none"> 趣味: スキー(初級) / スキー(中級) / スノーボード(初級) 集合時間: 2014年1月31日 19時00分 場所: 高麗 筑波大学 料金: 1000円 勤務地から近いイベント <ul style="list-style-type: none"> 旅行(14人) <ul style="list-style-type: none"> 趣味: 旅行(初級) / 旅行(中級) / 旅行(上級) 集合時間: 2014年2月4日 19時00分 場所: 高麗 筑波大学 料金: 1000円 <p>おすすめのイベント一覧</p> <ul style="list-style-type: none"> 住所から近いイベント <ul style="list-style-type: none"> おすすめのイベントはありません 勤務地から近いイベント <ul style="list-style-type: none"> バスケット(14人) <ul style="list-style-type: none"> 趣味: バスケ(初級) / バスケ(中級) 集合時間: 2014年1月23日 19時00分 場所: 高麗 筑波大学 料金: 1200円 <p>住所から近いイベントを作成する 勤務地から近いイベントを作成する マイプロフィール Return to Top Logout.all</p>	<p>タイトル: _____</p> <p>趣味を選択: <input type="checkbox"/> すべて展開 <input type="checkbox"/> すべて折りたたむ</p> <p>スポーツ <input type="checkbox"/> テレビスゲーム(初級) <input type="checkbox"/> テレビスゲーム(中級) <input type="checkbox"/> テレビスゲーム(上級) <input type="checkbox"/> 旅行(初級) <input type="checkbox"/> 旅行(中級) <input type="checkbox"/> 旅行(上級)</p> <p>芸術 日時: 年/月/日 19:00 レストラン名(現住所から近いところをピックアップ): <input type="checkbox"/> フライパン <input type="checkbox"/> 夢屋 <input type="checkbox"/> 煉瓦茶屋 TAKEO <input type="checkbox"/> 高麗 つくば <input type="checkbox"/> 誠界司</p> <p>料金: _____ 円 最大参加人数: _____ 人 備考(このイベントの軽い説明など。空欄可): _____</p> <p>作成する Return to Top Logout.all</p>

図3：システムの実装例

5. まとめ

本稿では, ワークライフバランスと趣味に注目し, 趣味によるワークライフバランスシステムを提案した.

本システムでは, 社会人を対象に, 社会人でも参加しやすいように, 食事時に面と向かって趣味に関する話ができる機会を簡単に作ることができる Web サービスを構築した.

6. 参考文献

- [1]厚生労働省, 平成 24 年度「脳・心臓疾患と精神障害の労災補償状況」
- [2]中央調査社, 「「生きがい」に関する世論調査」, 中央調査報(No. 636) (2010/10)
- [3]森本兼襄: ライフスタイルと健康, 全日本針灸学会雑誌, 53, 2, 141-149, 2003.
- [4]梅村豪, 浦野幸, 里井大輝, 星野准一: ニッチな市場における情報獲得と社会的交流を支援するコミュニケーションシステム, 日本感性工学会論文誌, Vol. 13, No. 2 (in press)
- [5]「ULTEMA(アルテマ)-ソーシャルマッチング SNS」 <http://ultema.ch/>
- [6]「Facebook」 <https://www.facebook.com/>
- [7]武川直樹, 「共に食べる場でのコミュニケーション構造分析と遠隔・仮想共食システムへの応用」, 信学技報, HCS2008-51, pp.17-18, Nov. 2008