

# 開発の背景

近年 . . . 健康ブーム, そして中高年者の増加

現状をどの様に見ているか

- ・ 積極的に運動したいが, 義務的に行う場面が多い .
- ・ また, 個人個人にとって適度な運動がわからない .
- ・ したがって, 運動がつまらないとの印象がある .
- ・ また, 中高年者では疲労骨折や運動中の事故が怖い .

そこで

健康のためになる運動を持続できるように, 運動による爽快感が得られる様, 運動アシスト機能を持った移動体の開発が望まれる .

# 爽快感を探る目的は何か

## *Personal-fit*する移動体の開発

- ・ **爽快感**は設定した目標を達成するための行動に対する代償である。
- ・ しかし、**爽快感**には本人の主観が関与し、個人差がある。**爽快感**が得られない場合、ユーザーのどこに（運動体力・能力）or 移動体のどこに問題があるのか。
- ・ そこで、個人個人の特徴である問題点を探る変量を定量化し、ユーザーの個性にあわせて**爽快感**を演出する移動体を設計、開発する。