

修士論文の和文要旨

研究科・専攻	大学院 電気通信学研究科	情報工学専攻 博士前期課程
氏名	竹山 慎太郎	学籍番号 0731028
論文題目	ライフログを活用した実世界指向ゲームの作成と記憶想起実験による評価	
要旨	<p>ライフログは過去の体験を思い出すための記憶の手がかりとなりうるデータを提供するが、獲得されるデータは極めて多量で特徴もないため、そのままの状態ではレビューに適しているとは言えない。</p> <p>そこで大量に獲得されるライフログデータから記憶の手がかりとなるキューを適切に取り出し、ユーザに提供する方法としてGPS から獲得される位置情報を実世界情報として反映させた実世界指向ゲームを提案する。ユーザの背後で受動的に獲得され続けるGPS ロガーからの位置情報データを、ユーザの体験中にフックさせユーザがプレーしているゲームのコンテンツに反映させることでキューとなるうる可能性を高め、ユーザがそのプレーログを見ることでその時の体験の想起を支援する。</p> <p>本研究では、Windows Mobile 上で動作する位置情報を反映した実世界指向ゲームと、そのプレーログをレビューするためのビューアを作成した。本研究では、さらにこのゲームをユーザにプレーさせ、後にユーザがそのプレーログを俯瞰することでの記憶想起への影響を探った。</p> <p>6 人によるフィールドワークと想起実験の結果、作成したゲームをプレーすることと、そのプレーログをレビューすることが、ユーザの記憶想起の有効な支援としてなされているという示唆を得ることができた。</p>	