View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by Kansai University Repository

関西大学学術リポジトリ
Kansai University Institutional Repository

個人の体験に基づくコンテンツの生成と受容に関する研究［論文要旨及び審査の要旨］

著者	白水 菜々重
発行年	2017-09-20
学位授与機関	関西大学
学位授与番号	34416甲第658号
URL	http://hdl.handle.net/10112/11521

［6］

氏　　名	白水（しろず）　菜々重（ななえ）
博士の専攻分野の名称	博士（情報学）
学　位　記　番　号	情博第 59 号
学 位 授 与 の 日 付	平成 29 年 9 月 20 日
学 位 授 与 の 要 件	学位規則第 4 条第 1 項該当
学　位　論　文　題　目	個人の体験に基づくコンテンツの生成と受容に関する研究
論　文　審　査　委　員	主 査　教　授　堀　　雅洋
	副 査　教　授　喜多　千草
	副 査　教　授　松下　光範

論 文 内 容 の 要 旨

本論文は８章から構成されており、第１章において本研究の背景と目的が述べられた後、第２章では個人の体験に基づくコンテンツの生成と受容の過程についてモデル化を行っている。第３章から第７章までの各章は、本研究で示された生成／受容過程に関するモデルに基づく実証的研究の報告であり、第８章ではそのまとめが示されている。以下、各章の内容について、その概略を述べる。

第１章では、日々の出来事や特別なイベントといった外部事象を体験した個人が当事者としての解釈や評価を付与して外在化された情報を、個人の体験に基づくコンテンツと位置付けている。近年、インターネットを介して様々なコンテンツが公開されているが、本研究では、個人の体験に基づくコンテンツに固有の課題として、(1)日常的に見馴れたものや出来事に対して新たな価値を見出し、個人の体験に基づくコンテンツの生成を支援すること、(2) 個人の体験に基づくコンテンツを受容する立場にある他者とのインタラクションを通して、情報通信技術に不慣れな当事者による経験の外在化を促すこと、(3)個人の体験に基づくコンテンツの生成と受容を促進する場の形成に関わる要件を明らにすることを挙げている。

第２章では、第１章で示した３つの課題について相互の関連性を明らかにするために、個人の体験に基づくコンテンツの生成／受容過程とともに、生成と受容を促す場の形成段階を含めたモデルを提示し、本研究で取組む課題の全体像を概観している。

第３章では、日常的に見慣れた環境に対して視点の異化を促す枠組みを提案している。その適用事例として、クリエイティブ・ツーリズムの観点から、見慣れた場所を対象としてこれまでにないガイドブック制作を行うワークショップについて述べている。この事例では、ガイドブックの制作過程で取組むフィールドワークや協同作業を通して、馴致された環境に対する参加者の認識や行動が変容し、多様なコンテンツが創出されている。

第４章では、馴致された環境に対して視点の異化を促す枠組について、その効果の持続性について検討している。具体的には、第３章で取り上げたガイドブック制作ワークショ

ップを異なる場所で実施し、その直後と実施後一年以上経過した時点でアンケート調査を行った結果、一年以上経過しても馴致された環境に対する認識や行動の変容が持続していたことを確認している。

第５章では、視点の異化によって生成されたコンテンツを受容する他者の視点が、生成した当事者と同様に異化されることを検証するために、電子回路の組み立てを箱庭作りに異化した電子工作体験キットを取り上げている。小学生を対象として実施した工作体験ワークショップにおいてキットの使用感について調査した結果、コンテンツを受容するユーザにおいても電子工作体験が箱庭作りとして異化されると同時に、電子工作への興味が触発されたことを示している。

第６章では、個人の体験に基づくコンテンツを生成する当事者と、それを受容する他者とのインタラクションの重要性について論じている。具体的には、高齢者の旅行体験を題材として、情報機器操作に不慣れな高齢者に旅先での土産話の語りに専念してもらい、その聞き手役との対話を通してコンテンツ生成を支援するシステムを提案している。本システムでは、体験を記録するだけでなく、旅先に関する情報を地図とともに提示することによって双方向コミュニケーションを促し、自身の経験に対して新たな気づきが喚起されることを示した。

第７章では、個人の体験に基づくコンテンツの生成と受容を促進する場を形成する要件を明らかにするために、即時性の高いツールである Twitter や USTREAM を活用しているユーザコミュニティを対象として Twitter 上で生じるユーザ間のインタラクションを分析している。その結果、構成員がコミュニティ活動に持続的に関与するだけでなく、立場や状況にとらわれない流動的な役割分担に基づくインタラクションが、場の形成と維持に重要であることを示した。

最後に、第８章では１章から７章までを総括し、本論文の結びとしている。

論 文 審 査 結 果 の 要 旨

本研究の新規性と意義は、これまでアナログメディアで記録・保存され、私的な領域で扱われることが多かった個人の体験に基づくコンテンツについて、情報通信技術の普及により他者から受容される機会が創出されている状況を鑑み、幅広い利用者層を念頭に置いてコンテンツの生成と受容を促進する方法論に取り組んだ点にある。本研究が対象とする個人の体験に基づくコンテンツは、外部事象を体験した当事者がその事象について主観的な解釈や評価を付与して外在化するもので、ライフロギングのような定点的かつ受動的なコンテンツ生成技術によって支援することは難しい。本研究で示された、個人の体験に基づくコンテンツの生成と受容を支援する方法論は、コンテンツ生成だけでなく受容における当事者の意識や行動への働きかけを視野に入れたもので、当事者が主体性を持ってコンテンツ生成に関わることを可能とする点で有用なアプローチとなっている。

本研究で示された適用事例には、以下の点で独創性が見られる。

コンテンツの生成過程に関わる事例（第３章、第４章）では、日常的に馴致された環境に対する視点を異化させる支援方式を提案し、その方式によって環境に対する認識や行動の変容が持続することを追跡調査によって確認している。

受容過程（第５章、第６章）については、視点の異化によって生成されたコンテンツについて､そのコンテンツを受容する他者にも同様に異化が生じることを明らかにしている。また、情報通信技術に不慣れなため、体験に基づくコンテンツを生成する習慣がない高齢者に対して、身近な協力者との対話を通して体験の外在化を支援するシステムを提供し、体験を有する当事者とその受容者とのインタラクションの重要性を実証している。

場の形成（第７章）については、ソーシャルメディアによって体験に基づくコンテンツの生成と受容の促進を図るコミュニティに着目し、構成員間で生じるインタラクションを経時的に分析することで、そのような場の形成要件を導き出している。これらの要件は個人の体験に基づくコンテンツとその価値を社会的資源として広く共有していくために有用な知見といえる。

以上、本論文は、研究の新規性と意義及び独創性について高く評価できるものであり、十分な成果を収めていると評価できる。よって、本論文は博士論文として価値あるものと認める。