

論文の内容の要旨

氏名：進士多佳子

博士の専攻分野の名称：博士（工学）

論文題名：ライフヒストリ作成支援システムに関する研究

世代の異なる家族内で人生体験について聞き取り、それを文書化し、後に伝えることを可能にしたいと考えても、様々な理由に阻まれ、なかなか実現しない。特に離れて暮らすようになるとより困難になる。社会の変容の中で創意工夫をしてきた体験には、家族でこそ受け取ることができる「知」の数々が内在しているに違いない。

ライフヒストリーは、19世紀以降、社会学、民俗学、人類学、心理学等の人文社会系の分野の研究手法として用いられてきた。資料収集、インタビュー、文献化、発表までの工程がそれぞれに確立され、社会で有意義なものとなっている。一方、一般の個人による人生の記録に関しては、その工程として確立したものは存在しない。現在、様々なアプリケーションで自由な形で個人史の作成が可能になっているが、正確さは問われず、操作の技能や情報リテラシーの持ち方によって内容の質が左右される。そのため、伝達する知識としての信頼性が安定しない。個人のライフヒストリーにおいて、記録・保存・伝達の一連において、適切な手法の開発が求められる。

この解決のために、本論文では、ライフヒストリ作成支援システム（LHS）を提案する。従来のライフヒストリー作成との相違点は、家族がインタビューとなり、家族のエピソードを記録、保存、表示をする機能を備え、かつ、セッション進行の手法を包括するシステムである。

現在、本システムは、基本設計を終えて試作が完了している。試作では、オンプレミスサーバ上にデータベースを構築し、汎用のPC、タブレット上のブラウザ及び専用のアプリケーション上で利用可能とした。ここに、エピソードの記録とメディアを兼ねる「トピックカード」を開発し、メインツールとした。また、家族仕様ゆえの心理面に対する工夫として、セッションの進行マニュアルを準備した。筆者の取材経験を生かしたものである。重んじたのは、正確に話そうとして迷うことなく自然な想起の連鎖からの言葉である。

ポジティブ心理学をリードしてきたミハイ・チクセントミハイは、「家庭の中でしか経験できない喜びや成長の機会があり、これらの内発的な報酬は昔も今も変わらない」と、“Creativity”（1996）で述べている。文学者で記憶の歴史の研究者、Mary Carruthersは、「記憶は知識の中心的な特徴」で、「基礎となるのは回想であれ経験であれ、事実である」と“The Book of Memory”（1990）に記している。個々の家族で、日常的な体験において気づきがあっても、それを口に出さずに済ませてしまえば誰にも伝わらない。学校では学べないことを教えてくれたリアルなコミュニケーションは減少している。LHSは新たなコミュニケーション機会の創出を支援するものでもある。

本論文は、以下、全7章で構成した。

第1章で、研究の背景として、情報伝達に対する社会的観点での問題意識と問題を解決するシステムのアウトライン、また、目的として「家族単位での知的財産の創出と継承を支援するシステムの実現」を設定、目的を達成するための条件と本論文の構成を示した。

第2章で、本研究に関連する研究として、ライフヒストリー研究の意味に関すること、個人間の相互作用に関する理論と世代相互の関心の調査、また、人生の体験を記録するシステムの事例を参照した。これらを通して、本研究の学術的な位置づけ、及び、独自性と新規性が明瞭となった。

第3章で、本研究の議論対象世代について、LHSにおいて、高齢者が語り手、若齢者が聞き手という想定を踏まえながら、コーホートデータを基に、人口推移と世代特性との可視化を行った。ここで、語り手として、近年の日本の最も大きな社会的な変容を体験している世代をプライオリティ・ターゲットとして特定した。これにより、世代それぞれのLHSの利用について具象的な考察や議論を可能なものとした。

第4章で、本システムで想定しているユーザ層の意識に関して実施した予備調査について述べた。「年長者が語り手、年少者が聞き手」という想定 of 適性について考察するものである。高齢層グループ、大学生グループを中心に、アンケート方式で収集したデータを集計、分析した。結果では、高齢層と若齢層の、お互いの「伝えたい、知りたい」の相補性が顕著であった。また、世代に関わらず70%以上が家族との情報共有を肯定していることも示され、本システムが潜在需要に沿ったものであることを前提に研究を進めることの意義が明瞭になった。

第5章で、LHSシステムに関する全体構成について、コンセプト、要求定義、システム概要、機能、本システムの入力面かつ継承されるメディアであるトピックカードについての詳細、入力の手順、また、ユーザ「語り手」「聞き手」の役割、進行のステップ等を説明した。

第6章で、試作を用いた実験で、本研究の目的達成の条件に関する検証を行なった。条件1は「語り手の想起を喚起するシステムの実現」、条件2は「聞き手の効率性が高いシステムの実現」であり、これらについて評価を行なうために、実際のユーザ環境でのインタビュー実験を実施した。ここで、想起の喚起については、入力したテキストの構文分け手法を考案して測定した。集計結果と被験者及び記録者の感想から、想起の喚起の促進、セッション進行の効率性が示された。また、条件3の「家族のライフヒストリ作成を継続的に支援するシステムの実現」として、試作ユーザの進行状況から、目的達成の3条件を満たしていることが示された。一連の実験と評価によってシステムの有効性が明らかになった。これら実験は、個人の体験の収録であり、実施者を限ることで実現したものである。

第7章で、本研究によって得られた複数の側面の結果を、研究の目的と照合して整理した。また、実用化の段階で拡張する機能について述べ、今後の課題を考察した。

以上の通り、本研究では、これまで語られなかったことを最適な形で可視化していくシステムを社会に広く提供していくことを主旨とし、ライフヒストリ作成支援システム(LHS)を提案、知的財産の創出を伴ったシリアスゲームとして、家族による家族の歴史の可視化の手法を導いた。