

フィールドマイニング・プロジェクト

松村真宏

大阪大学大学院経済学研究科

〒560-0043 豊中市待兼山町 1-7

matumura@econ.osaka-u.ac.jp

<http://www2.econ.osaka-u.ac.jp/~matumura/>

Abstract: 本稿では、フィールド（生活空間）から得られる各種データを分析（マイニング）することによってフィールドの魅力を発見し、その発見をフィールドに還元して生活空間を豊かにするための研究であるフィールドマイニングについて述べる。続いてフィールドマイニングの研究課題と、現在取り組んでいるフィールドマイニング・プロジェクトの概要について述べる。

1. フィールドマイニングの狙い

子供のころは生活空間が遊び場であり、旺盛な好奇心をもって万物に意識を向けるので毎日がいろんな発見や興奮に満ちていた。ところが悲しいことに、大人になるにつれてそのような発見や興奮を経験する機会が非常に少なくなる。これは決して成長するにつれて感受性が鈍くなるからではなく、大人になると日々のせわしない用事や仕事に気を取られ生活空間を観察する心の余裕を持たなくなるからである。「Stop and smell the roses」の諺にあるように、足を止めてバラの香りを楽しむくらいの余裕をもつことが人生を楽しむための秘訣であると昔から言われているが、実践することは容易ではない。ゆったりと豊かな精神で生活を送る「スローライフ」が最近注目を集めているのも、ゆとりある生活の中に価値を見出そうというニーズの高まりに他ならない。高度成長期、バブル崩壊、平成不況と景気に振り回されてきたからこそ、変わる事のない生活の豊かさの価値に今さらながら人々は気づき始めているのである。そのような背景から、筆者は生活空間を豊かにするための研究分野として「フィールドマイニング」を提唱する。

2. フィールドマイニングの研究課題

フィールドマイニングは、フィールド（生活空間）から得られる各種データを分析（マイニング）することによって、美しい並木通、昭和の雰囲気漂う建物、舗装されていない路地裏、疲れたときに休憩できるベンチ、心地よい小鳥のさえずりといったフィールドの魅力を発見し、その発見をフィールドに還元して生活空間を豊かにするための研究である。したがって、フィールドマイニングの研究課題は、フィールドからデータを集めるフェーズ、集めたデータを分析するフェーズ、分析した結果をフィールドに還元するフェーズの3つのフェーズに分けて考えることができる。

フィールドマイニングで分析するデータは、人々の興味をひいた対象の映像、写真、音声、環境音、評価コメント、インタビュー記録、アンケート調査、地理データ、行動履歴などである。これらは、デジタルカメラ、デジタルビデオ、ボイスレコーダ、GPSなどの装置を組み合わせることで取得する。

集められたデータの形式は多岐にわたるので、分析においては複数の手法を組み合わせる必要がある。例えば、写真と地理データを組み合わせれば魅力スポットの地理的特徴が発見できるし、評価コメントと環境音からは音風景（サウンドスケープ）が発見できる。

分析により得られた結果は、展示会などのイベントを通してフィールドの人々に還元する。そのため、展示物を介した人のコミュニケーション支援が重要であり、模造紙・ペン・付箋を用いた物理的インターフェイスと、インタラクティブな映像や音声によるデジタルインターフェイスの組み合わせに取り組む。また、展示物がトリガーとなって閲覧者から新しい情報を引き出すこともイベントを開催するもう一つの狙いであり、展示物に追加された情報や、閲覧者が指差した場所、発話内容なども分析対象となる。したがって、人々から情報を引き出すためのコミュニケーションおよびインターフェイスのデザインにも取り組む。

3. 現在の取り組み

筆者の研究室では4つのフィールドマイニング・プロジェクトに取り組んでいる。いずれもフィールドの魅力を探り集めてそれを用いてフィールドの人々とコミュニケーションをとることを目的としているが、フィールドから集めるデータが異なっている。

音風景マッププロジェクト（仮称）では、フィールドから心地よい音を集めて音風景マップを作成する。フィールドには、小鳥のさえずり、木々の葉がこすれ合う音、子供のはしゃぎ声、電車の通過音など、普段は気づかないけれど心地よい音に満ちており、ある場所に立って耳を澄ませばそれらの音が聞こえてくる。そのような音風景にまつわる情報を交換し合い、フィールドの魅力に気づいてもらうことがこのプロジェクトの目的である。心地よい音の特徴や音風景を介したコミュニケーション手法の確立が研究すべき課題となる。

寄り道マッププロジェクト（仮称）では、普段あまり通らない裏路地や小径などの魅力を集めて寄り道マップを作成する。最短コースばかり選んでいるといつも同じ道を通ってしまうことになるが、皆が同じ道を選択しているわけではない。公園の緑に癒されたい人は公園横の道を選択し、雑踏を避けたい人は小径を好んで歩くといったように、誰もが自分の好きな道を持っており、気が向けばいつもと違う道を選んで、目に飛び込んでくる新鮮な景色や町並みを楽しんでいることもある。そこで、各々のお気に入りの寄り道にまつわる情報を人々と共有して今まで通らなかった道を歩くことの楽しさに気づいてもらうことがこのプロジェクトの目的である。行動パターンの類型化や寄り道マップを介したコミュニケーション手法の確立が研究すべき課題となる。

弁当マッププロジェクト（仮称）では、快適にお弁当を食べられる場所を集めて弁当マップを作成

する。天気のいい日に外でお弁当を食べるのは気持ちのいいものであり、水辺ランチ¹などの活動も行われている。本プロジェクトでは、お弁当が食べられる木陰、公園、水辺などのお気に入りの場所を集めて人々と共有することにより、外でお弁当を食べる楽しさに気づいてもらうことを目的とする。弁当を食べたくなる場所の地理的特徴や弁当マップを介したコミュニケーション手法の確立が研究すべき課題である。

ボイスレコーダを用いた行動観察（仮称）では、商店街における人々の行動を観察して、見たことや思ったことをそのままボイスレコーダに吹き込んでもらい、その言葉を分析することによって人々の行動パターンを分析しようとするものである。ちょっとした言葉使いの変化から常識だと思われる行動と実際の行動とのズレを見つけ、意外な常識行動を見つけることを狙っている。意外な常識行動の発見手法とそれに基づく商店街のデザインが研究課題である。

4. 今後の展望

3.で挙げたフィールドマイニング・プロジェクトはまだ始めたばかりであり、現在は関連研究のサーベイを中心に手探りで進めている段階である。今年中にフィールドデータの収集・分析・展示イベント、評価が一巡させ、その結果については来年の MYCOM2007 にて発表したい。

¹ <http://www.suito-osaka.net/html/lunch.html>