

ジャーナリズムとの主体的ふれあいを促す AR 探索システムの開発

竹田 栄紀

私たちは日常生活において様々な手段を講じて膨大な情報に触れている。数十年前までは図書館や出版、新聞からラジオにテレビが貴重な情報源であった。ここ約 20 年において情報社会が人々の暮らしの中に根付いた中、やはり情報の偏りが課題となっている。個人の指向性に沿ってレコメンドされ、そのアルゴリズムに沿わない情報は淘汰される。この流れに伴い、特に若者における伝統メディア離れが進んでいる。SNS と違って時間や場所が指定されたり、自分好みの情報を選択できなかつたり、時にはお金も必要となってくるのが原因となってきているのではないかと考える。

これらの背景を踏まえ、本研究では、伝統メディアの「俯瞰的視点」、新興メディアの「主体性」と「自由さ」双方の利点を組み込んだ情報探索システムを開発した。利用者が関心のなかった情報とふれあう機会創出のため、AR(Augmented Reality)技術の視覚的な楽しさや体験性に長けている特徴を活用した。

システムは 3 階層の構造をとっており、下の階層へ画面遷移していく中で、選んだキーワードと関連した情報が出現していく流れとなっている。マーカー認識に加え、エリアの条件分岐によって利用者がキーワードを選択したり、マーカーを 4 方向に回転することで主体的に情報選択できるようにした。最終層では、映像やウェブ記事、解説ノートに加えて、3D モデルグラフを適時登場させ、直感的に数値関係を認識できるようにした。

大学生に対して評価実験を行った結果、「システムを利用したことによる探索の面白さ」と「AR とジャーナリズムの組み合わせに興味があった」の項目において高評価回答が得られた。通常のウェブ検索の違いを感じとった回答や体験性や 3D モデルがもたらす直感性から記憶に残りやすいという回答も得られた。情報獲得に対する意識の変化について「様々なメディアを見比べるほう」である特徴に加え、自発的な意見発信をする属性についても意識の変化が高くなる傾向が見られた。このことから、SNS 時代に生きる若者をターゲットとし得るシステムであることが示唆された。知識の拡がり方については多くのメディアを利用し、見比べる属性の人が優位にみられた。今後の課題として、その属性外の利用者に対して、長期的な利用や情報の限定化によって効果を再確認する必要がある。

今後の発展性としては、予習教材のデモ動画、復習ツールや交流を生み出す効果を持つスクラップ機能を加えることで、学習教材としてのさらなる効果が期待できる。また、システム内に複数人で協力して探索するエリアを用意することで、システム利用者を孤立させずに、よりエンタメ性の増した新規性のある探索システムになることも考えられる。

(指導教員 時井 真紀)

