

趣味活動充実のための発表の場としての アプリケーションの制作と評価

佐々木 知美
Tomomi Sasaki

橋本 綾子
Ayako Hashimoto

〈あらまし〉 本研究では、個々人が趣味活動の成果を主体的に公開し、趣味活動の充実につなげるコミュニティ・ネットワークを実現することを目的としたアプリケーションを製作し、それを実践的に評価する。具体的には、今後の多摩市民館へのアクションリサーチを通し、趣味団体のメンバーがサークルの合間に成果を公開・共有する実践を行う。これを通して、学んだことの継続や発展、新たな目標を見つけるきっかけが得られるアプリケーションとして完成させる。

〈キーワード〉 生涯学習 趣味 地域情報化 アプリケーション 中高年

1. はじめに

筆者らは 2009 年度の望月プロジェクトにおいて「趣味の輪を広げる環境を作り、アクティブシニアのライフスタイルを広げよう！」というテーマのもと、デスクトップ上でデジタルな記録帳をつくることのできる「ほっとリング」というアプリケーションを制作した。(図 1)。



図 1 ほっとリング

作成したアプリケーションは中野島の多摩老人福祉センターや PC サークルで試用してもらったが、実用には至らなかった。そこで、実際に活用してもらえるレベルのアプリケーション制作することにした。また、プロジェクトでは高齢者をターゲットユーザーとしていたが、より多くの人に利用してもらえるアプリケーションを目指すため、趣味に積極的に取り組んでいると思われる中高年層にもターゲットの幅を広げることとした。

2. 研究の背景

2.1. 生涯学習

私たちは余暇に積極的に取り組みたいと考えるであろう「趣味」を、年齢に関係なく学習する「生涯学習」の一環であると考えている。

生活における自由度が増え、人々の「生きがい」や「自己実現」への欲求が高まったことで、生涯学習の必要性が求められ、いつでも、どこでも、だれもが学べる生涯学習の環境整備を推進するために、生涯学習振興法が 1989 年に制定された。それから 21 年が経過し、少子高齢化や情報化社会などの時代の変化とともに、生涯学習へのニーズも多様化していると考えられる。宍戸 (2009) によると、生涯学習において、人や自然、地域との「つながり」を求める人が多く、「つながり」が生きがいの重要な要素であると導き出している。また、鬼本 (2008) は、インターネット上の地域 SNS「ひよこむ」を取り上げ、コミュニティ・ネットワークを背景にした新たな生涯学習は、生活の質を高める有効な手段として、存在意義を持ちつつあるとしている。

生涯学習への「つながり」の実現手段としてインターネットを利用したコミュニティ・ネットワークを構築することは有効であると考えられる。さらに、地域という一定のまとまりがあることで、メンバー相互の安心感が生じたりや話題が身近になることで、コミュ

ニティの活性化による学習活動の促進が実現できると考えられる。

2.2 地域情報化

生涯学習において、インターネットを利用した地域と人のコミュニティ・ネットワーク構築の必要性について述べてきたが、地域と人との関係が希薄化しつつある現状に対し、地域の活性化のために地域の人々が主体となって情報化を進める「地域での情報化」(丸田2007)の試みが進められている。地域の生涯学習においても情報化の試みがなされている。その事例として例えば次のようなものがある。

【インターネット市民塾 富山県】

<http://toyama.shiminjuku.com/>

インターネット上で誰もが講座やサークルを開くことができるパブリックスペースである。知識と経験を人に伝えたい人が講師・主催者になり、受講生はインターネットを通して学ぶことができる。また、インターネットの枠を超え、実際に会って開かれるスクーリング形式での講座・サークルもある。(図2)。



図2 インターネット市民塾

【ごろっとやっちょろ 熊本県八代市】

<http://www.gorotto.com/>

市民同士が情報交換をするための SNS である。運営は自治体。ユーザー同士がつながれる SNS を利用することで、コミュニティの活性化につなげ、市内の店舗情報の宣伝や

市の広報媒体としても利用し、市の活性化も目指している。(図3)。



図3 ごろっとやっちょろ

これらの事例調査のように、地域を活性化するためにも、その地域に暮らす人々の学習活動を支援する仕組みを作り、個人の生涯学習の充実や地域の活性化に繋げることが目指されている。筆者らは、地域内における学習活動である趣味に焦点を当て、その活動を支援していくことはできないかと考えた。

3. 研究内容

3.1. 研究目的

本研究では、他者に成果物を見せることのできる趣味を持つ人たちの「発表の場」を増やすことで、より一層の趣味活動の充実につなげることを目的としたアプリケーションを制作し、実践的に評価する。これにより、講座やサークルに参加している方々の発表の場が増え、フィードバックを得られる機会が増えることで創作意欲の向上や、さらなる目標の設定などモチベーションの向上につなげることが最終目標である。

3.2 研究方法

本研究においては、以下の手順で研究を進めていく。

現在、川崎市多摩市民館内で活動しているサークルの方々へ研究協力を依頼している。9月から月に1～2回程度活動に参加し、実際に趣味の活動を行なっている方々が、その充実のために必要としていることを調査・分

析する。

それらと並行して、アプリケーションの実践を行なう。現段階で制作してあるアプリケーションでは、未実装の部分もあるため、第一段階として機能限定版のほっとリングを試用してもらい、アプリケーションに関するアンケートをとる。第二段階として、第一段階でのアンケート結果をもとに、意見を反映させた完成版ほっとリングを制作し、実利用できるアプリケーションを目指す。

3.3 予想される成果

いつでも、どこでも利用できるインターネットの環境で、自分の作品を見せ合う場所をつくることで利用者が次のようなことを達成できるアプリケーションを制作する。

- ① 時間や場所にとらわれず、コミュニケーションができる
- ② 講座で学んだことを継続・発展することを通して趣味への理解や技術を深める
- ③ 新しい目標を見つけるきっかけにする

4. 研究意義

4.1. 作品を発表しあう意義

総務省の「ソーシャルメディアの利用実態に関する調査研究」(2010)によると、ブログと SNS において自分の情報や作品を発表する人の割合が低い。(図 4)。

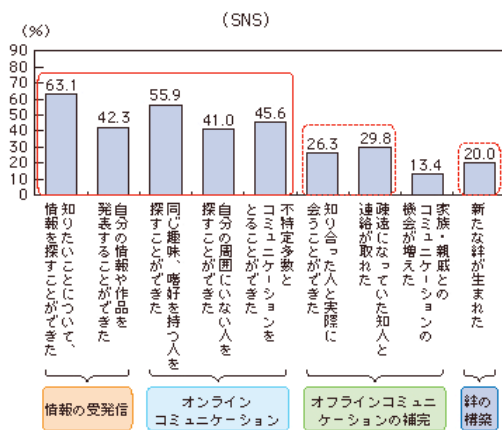


図 4 情報通信白書より
(一部著者調整の上抜粋)

しかし、筆者らがプロジェクトの活動を通して市民の方々の中には、自分の趣味や作品を他者に見てもらいたいという欲求があることが分かった。そこで、その目的に特化した

アプリケーションを制作することで講座・サークルで学び終えた後も継続して趣味への理解や技術を深める場として機能するのではないかと考えている。また、他者の趣味や作品を見ることで刺激を受け、新たな目標を見つけるきっかけとしても活用できる可能性がある。

4.2 ICT を用いる意義

国民生活白書(平成 19 年度版)によると「IT の発達は、時間的・空間的制約を取り払い、新たなつながりを持つ機会を提供することに貢献している」と報告されており、ICT を用いることで「いつでも、どこでも、誰もが趣味を見せ合うこと」への手段として活用が期待できる。筆者らが出会った中高年の趣味活動を行っている方々は、時間的・空間的制約があるため日頃の取り組みの成果をじっくりと共有する場を対面で設けることは難しい。つながりを持つことへの制約がなくなることで、自分が見せたいように趣味の成果や経過を見せることにつなげていって欲しいと考える。

5. アプリケーション制作にあたって

5.1 利用しやすくするために

アプリケーションを多くの人に利用してもらうためには、自発的に利用してもらうための工夫が必要となってくる。

特に、自ら記事を投稿する、コメントを書くという行為に関しては、人によっては敷居の高い行為だと感じてしまうことが考えられる。川浦ら(1999)のウェブログに関する研究によると、人に否定されたくないという拒否回避欲求の高い人は事実中心型の日記を書く可能性を示唆している。そのため、作品の見せ合いの場の実現のためには、作品は感情の表れであると考え、拒否回避欲求の高い人でも、自分の感情(作品)を否定されないと考える場を実現することが重要な点になると考えられる。

5.2 心地よく感じるデザインのために

人間とコンピュータをつなぐインタフェースにおいて、操作のしやすさは重要である。

人に優しいインタフェースをつくるうえで画面と配色，レイアウト，形，配置，操作方法，フィードバックの方法が重要であると古賀（2010）はいう。また，システムがユーザーに対してメッセージを分かりやすく表示するなどして社会的な存在感を表すことが，コンピュータを利用する人の行動に影響を与えると B.J.フォッグ（2005）は言っており，コンピュータと人との対話を生み出し，親しみのあるアプリケーションをつくることが重要であると考え。筆者らがこれまでに制作したほっとリングでは，ユーザーがボタンを押す感覚や，その際の音の効果など，インタフェース上の工夫をある程度行っているが，レイアウトや操作性など上記の点に関してまだ多くの改善が必要である。今後は，高度なデザイン性を目指すのではなく，使いやすいデザインについて調査し制作を行っていきたい。

川浦康至，山下清美，川上善郎（1999）人はなぜウェブ日記を書き続けるのか—コンピュータネットワークにおける自己表現。社会心理学研究，第 14 巻，pp.133-143
 古賀直樹（2010）UI デザインの基礎知識，技術評論社，東京
 宍戸佳子（2009）生涯学習と生きがい。余暇学研究，第 12 号，pp.15-25
 丸田一（2007）ウェブが作る新しい郷土地域情報化のすすめ。講談社，東京
 総務省（2010）「ソーシャルメディアの利用実態に関する調査研究」（2010）
 内閣府（2007）国民生活白書（平成 19 年度版），時事画報社

6. スケジュール

7月	多摩市民館へ協力の依頼
8月	機能限定版のほっとリング制作
9月	サークルに参加，調査・分析機能限定版のほっとリングを利用してもらおう
10月	分析結果をもとに完成版のほっとリングを制作
11月	完成版のほっとリングを利用してもらおう 必要に応じて完成版のほっとリングの修正
12月	最終発表会 論文執筆
1月	コウサ展出版（予定）

参考文献

B.J.フォッグ（2005）実験心理学が教える人を動かすテクノロジー，日経 BP 社，東京
 鬼本英太郎（2008）生涯学習とコミュニティ・ネットワーク。日本生涯教育学会年報，29：145-151