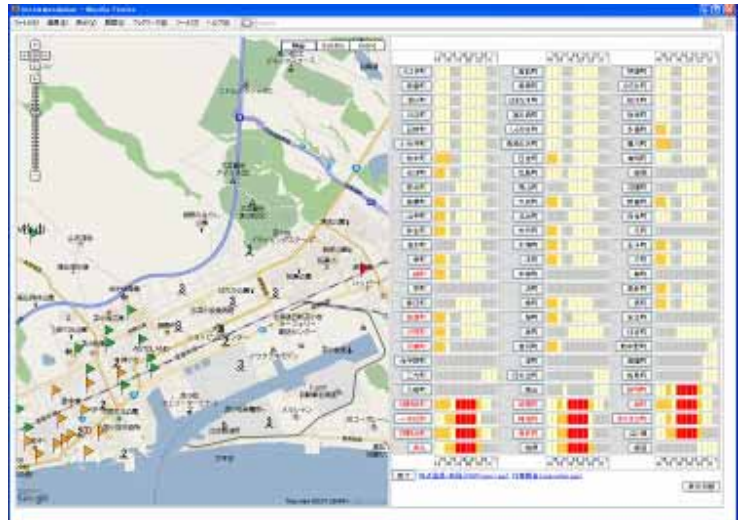
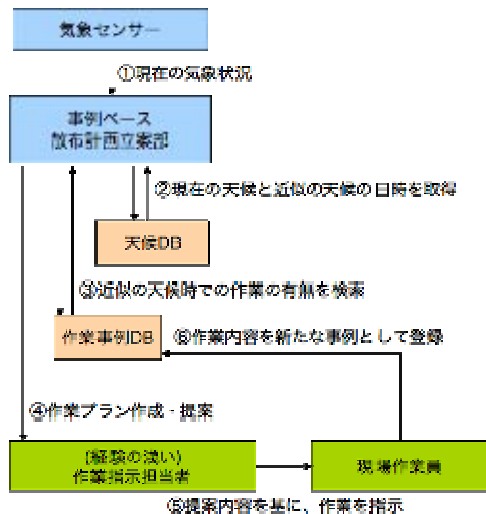


## 修士論文テーマ 2007

### 「事例ベース推論を用いた凍結防止剤散布支援システム」 池田芳紀

自治体における凍結防止剤散布指示作業を対象として、過去の散布事例に基づいて新たな散布作業に関する指示担当者の意志決定支援を支援する事例ベース型システムを提案した。従来通り、天気予報から得られる情報のみによって散布の是非を判断している現状では、散布作業の可否が指示担当者の判断に一任されているために不慣れた人員が担当する場合に誤った判断をしてしまう。そこで、過去の類似状況とのアナロジーを用いる事例ベース推論によって、各散布ポイントに対し、時間帯別の予測散布効果を示す。事例に関して、多くの自治体では紙媒体で過去の出勤データが豊富に残されている。そのため、通常の天候であれば過去の事例データを参考とすることで比較的確実性を保った提案が可能になる。また、事例を反映できないような想定外の状況では、自治体が定めた散布ルールを適用することで対応した。

なお、本研究で試作したシステムは 2008 年 1 月に苫小牧市において実証実験を行い、高い評価を得た。



### 「『遊び』を考えた観光支援ナビの研究」 市川加奈子

観光において、道に迷ったり、予定とは異なるルートをとることが楽しみのひとつの要因であるとの認識から、あえて詳細なルートを提示しない、「遊び」心を取り入れた観光地ナビシステムを開発した。これに先行して、①京都市を調査し、観光案内掲示板のニーズはあるものの設置位置に問題があること、②奈良市で実施された国交省の奈良自立移動支援プロジェクト実証実験に参加して、詳細なルートを示すナビでは、ルートに従うことに気を取られ、周囲の景色を楽しめないこと、③奈良市で実施した実験により、偶然性が印象の強さに影響していること、を確認した。その上でシステムの機能を設計した。そこでは①観光計画時点で、地図上に訪問先と、フリーハンドでルートの計画を描いてもらい、メンタルマップを形成する機能、②実際に観光するとき

には、地図を示さず、①のフリーハンドによるルート情報だけで道を探してもらう機能、③道に迷ったときなどの必要に応じて、地図およびGPS による現在位置情報を提供する機能、を設けた。奈良市での利用実験からは、あいまいなルート描画が当初の計画とは異なるルートを偶然に選択させることとなり、それが印象深い体験に結びついており、本システムの効果が検証できた。



## 「マルチエージェントを用いたローカルエリア避難誘導方法の研究」 国本洋平

地下街などの閉所空間において、部分空間を管理するエージェントからなる階層的マルチエージェント環境を構築し、煙感知器やカメラ等を用いて検知した火災状況の進展や避難群集密度の変動に応じて、エージェントが情報交換しながら誘導灯やスピーカといった情報伝達機器類等の効果器を制御することによって、群衆へ必要な避難情報を伝え、迅速な避難誘導を実現することを目的としたシステムを提案した。エージェントシステムは各階を管理する階層エージェントと、階層エージェントを統括管理する統括エージェントから構成される。階層エージェントはセンサ情報に基づいて各階の状況を把握するとともに、情報を統括エージェントに送る。統括エージェントは階層エージェントからの情報を総合的に熟考判断して、建物全体としての避難誘導方針を決定し、階層エージェントに送る。階層エージェントは統括エージェントの方針を受けて、各自のルールに基づいて出口の優先度順位を判断し、情報伝達機器を制御する。

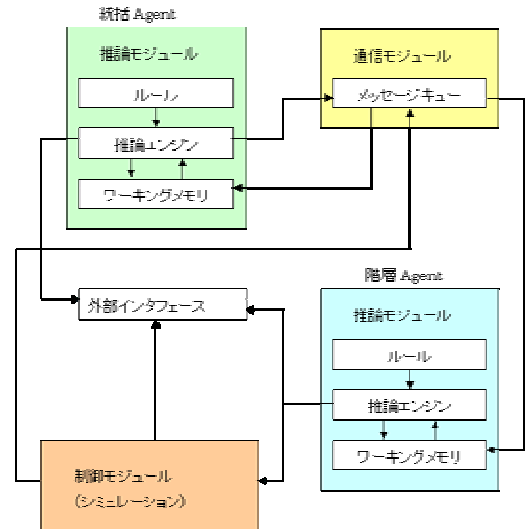
計算機シミュレーションを実施して、従来手法との比較で本手法の有効性を確認した。地下2階、地下1階、地上階を対象空間として、避難者の判断や行動を災害心理学の知見に基づいてモデル化した。

本研究は、2008年3月の情報処理学会第70回大会で学生奨励賞を受賞した。

階層Agentからの接続をPORT5555で待機・・・  
周辺データ受信!!  
火災エージェント起動  
発生時刻から25秒後にセンサが取得した周辺データ解析中・・・  
---解析結果表示---

エリア名:1  
煙濃度:1  
群集密度:0  
重篤度:5:頻度=0 ⇒ 危険度=5

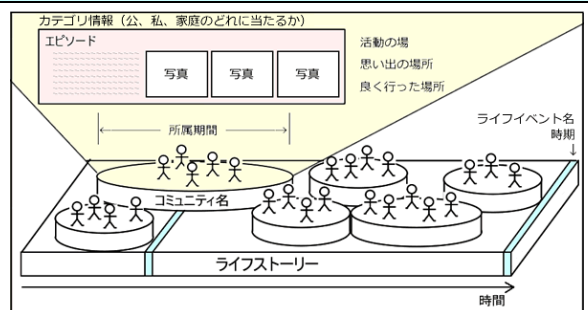
エリア名:2  
煙濃度:0  
群集密度:0  
重篤度:0:頻度=0 ⇒ 危険度=0



## 「計算機上での自伝的記憶の整理枠組みに関する研究とその評価」 橋本克哉

思い出は自我の基礎であり、自信を持って未来に向き合う力の源泉である。しかし会社員や大学生へのアンケート調査から、思い出の品 (写真や日記) を手元に保管していない人や、すぐには見ることでできない人が多いことが明らかになった。そこで、災害で思い出の品を失った人も含め、思い出に関する情報を認知工学的な方法で整理・構築し、その人自身が愛着感を持って、過去の自分を確認し、証明できるシステムの構築を目指した。具体的には、主観的「時代」区分と、各時代に個人が所属していた「コミュニティ」によって思い出を整理する。またコミュニティを具体的な「場所」と関連づける。これにより、特別なイベントだけでなく、日常的・習慣的行動 (思い出はこの方が多い) をうまく整理できた。さらに、①時期を指定すると、その時期に所属したコミュニティ情報、イベント情報、思い出の場所などを要約する機能、②特定のイベントを指定すると、その頃の関連情報を要約して示す機能、などを持つ。

本研究は、2007年3月の情報処理学会第69回大会で学生奨励賞を受賞した。

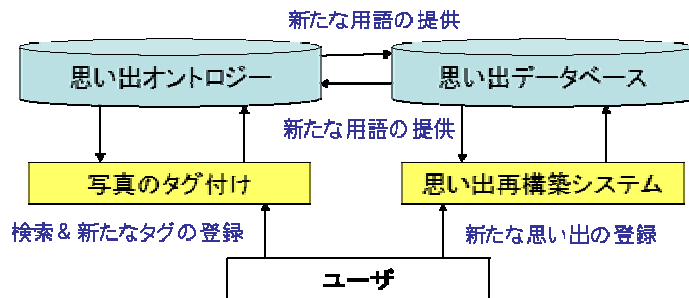




## 卒業論文テーマ 2007

### 「思い出の品に付随するメタデータを用いた思い出データベース構築方法の提案」 石橋 将

思い出の品として代表的な「写真」が、デジタルカメラやカメラ付き携帯電話の普及によってデジタル化されたが、うまく整理・参照されていない。その最大の理由は、デジタル写真の検索の困難さにある。写真には様々な思い出が潜んでおり、それらは①撮影時の日付や時間、②撮影した場所、③その場所にいた理由、④その場所で写真を撮った理由、⑤撮影者、⑥撮影者との関係、⑦写っている人物やモノ、⑧写っている人物との関係、⑨モノへの思い出、などに整理できる。これらは写真の説明という意味でメタデータである。本研究では、メタデータを検索手がかりとする写真の整理・検索方法について、上記の①②③④⑦⑧で写真をタグ付けする方法を提案した。写真検索時には、すべてのタグについて、アルファベット順に並べた上で付与度数の多いタグを大きく表示するタグクラウド (tag cloud) 手法を用いることで、検索を容易にした。また、写真登録時のタグ付け作業を支援するため、利用可能なタグを構造化して管理するオントロジーを記録する。新たなタグ用語のオントロジーへの追加も支援している。この作業を別途開発中の思い出再構築支援システムとうまく連動することにより、思い出の登録によりオントロジーが充実し、それによって写真整理も容易になるという好循環を生み出すことができる。



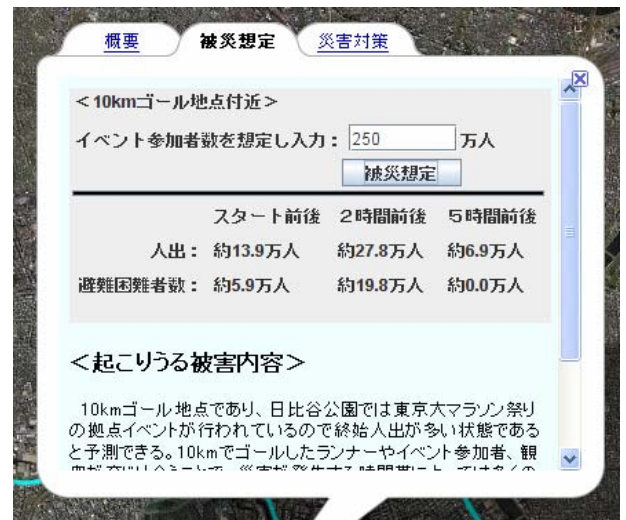
### 「共同想起による思い出コミュニケーションシステム」 五十棲 健士

思い出は他者とコミュニケーションをとる際にも利用されており、このことは「思い出コミュニケーション」と呼ばれている。特に関係者間で共通する思い出についてのコミュニケーションは、共通体験を確認することで、一体感を生み出し、関係を強固にする役割を果たす。また他者に指摘される新たな思い出や、既知の思い出の新たな側面は、自己の基礎となっている思い出の見直しを喚起し、新たな自己の発見のきっかけともなりうる。本研究では、同窓会の場での思い出の共同想起を喚起するシステムを提案した。同窓会前に参加予定者に話題となりうる思い出を、部活、恋愛、先生などの分類に従って登録してもらう。当日はタッチパネル式大画面に分類項目のアイコンを流れるように動的表示する。アイコンは登録された思い出の数に比例して大きく表示される。参加者は、動くアイコンを追いかけて手でタッチすることで、内容を閲覧できる。他の参加者の思い出に触発されて喚起された新たな思い出や、追加修正したい事項のある場合は、参加者だけが持つIDを入力することで編集可能となる。これらの内容は、後日自宅で編集することも可能である。実験の結果、本システムにより会話が活発になることが確認できた。



## 「大規模広域イベント時における防災対策支援システムの提案」 加川 靖大

大規模広域イベントの開催中に災害が発生した場合の対策については、これまでほとんど検討されてこなかった。本論文では、そのような場合にどのような被害が生じるか、また、イベントの参加者、見物客がどのような避難行動をとるのかを想定してモデル化し、シミュレーションを行うことによって、イベント企画者が対策を検討したり、参加者が対応行動を考える基礎を与えるシステムを提案した。具体的には、首都直下型地震が危惧される東京マラソンを取り上げ、主な地点4箇所(スタート地点、銀座、浅草、ゴール)での人の動きをシミュレートできるようにした。第1回のマラソンでは3万人のランナーと見物者を合わせて180万人の動員があったが、ランナーの移動状況と上記4地点の特性をモデル化して、異なる動員数を入力すると、特定時点での各地点の動員数が予測できるようにした。また各地点での避難所の収容者数に基づいて、収容できない人数を算出できる。マラソン企画担当者による評価結果は良好であった。



## 「写真を用いた通行履歴情報に基づいたドライビング支援システム」 近藤 康太郎

高度化され便利になったカーナビであるが、方向音痴の人や地図を読むことが苦手な人にとってはまだ使いにくい面がある。本研究では、車両の後方にカメラを取り付け、交差点でまがる度に、曲がった直後の後方交差点写真を撮影してGPSデータとともに記録しておくことで、復路における交差点での迷いを減少させることができるシステムを提案した。次に同じ道を通る場合にも、復路で撮影した写真を参考にして迷いを減少できる。この方法は、往路については注意して準備する人も、復路については往路ほどには緊張しておらず、交差点の見え方が往路とは異なることから、かえって迷うことが少なくない、という現状を考慮したものである。なお、撮影のタイミングは、ハンドルを一定角度以上に大きく回転させたことの検出と、それと同程度に反対方向にハンドルを戻したことの検出によって交差点を曲がりきったことを判断し、そこから約5m離れた位置で撮影する。これによって交差点全体の画像をうまく撮影できる。運転中に写真を提示する必要があるため、あくまでナビシート(助手席)に座る人が使用することでドライバーに詳細なナビ情報を与えることとする。



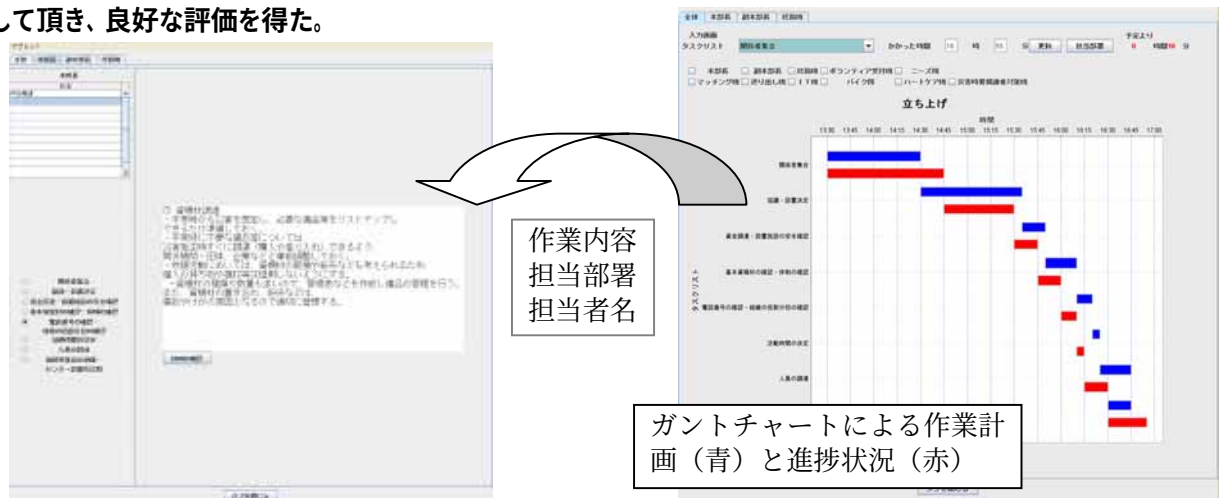
今回は自動撮影までは開発できなかったが、後方写真を用いた評価実験によって、交差点での迷いが、写真を用いなかった場合に比べて大きく減少することが確認できた。特に住宅地などの、ランドマークの少ない交差点において効果があることがわかった。



# 「システムとしての防災マニュアルの提案—災害ボランティアセンターの立ち上げ業務を対象として」

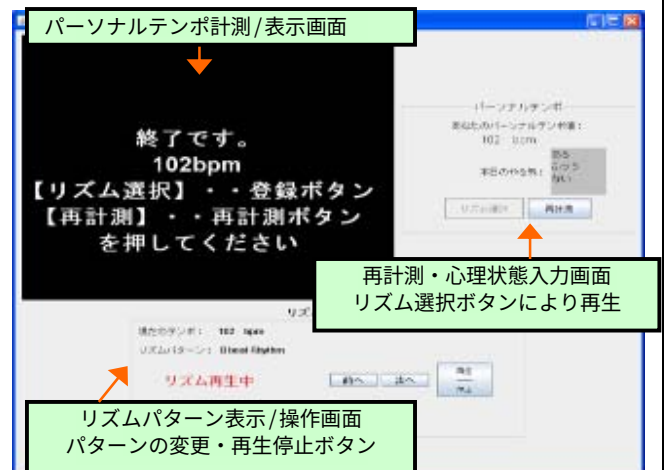
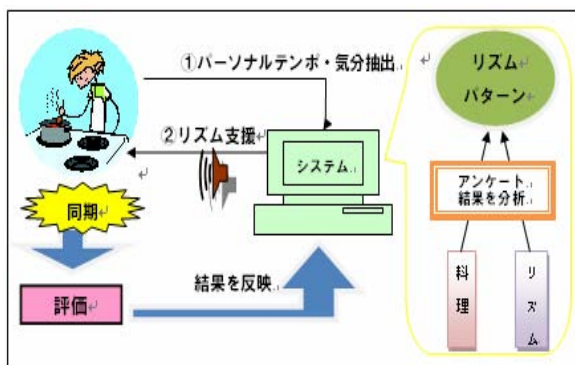
長尾 渚左

従来の紙の防災マニュアルは、実施すべき作業の全体像がわからない、作業と担当者の関係が見えにくい、時間管理の観点に乏しいために実際の災害時に作業の時間目標や進捗の管理に利用できない、などの問題点がある。本研究では、災害時に使える防災マニュアルの構築を目指し、実施すべき作業リストと所要時間（計画値）をガントチャート形式で定義し、そこに作業内容の説明、作業担当部署および担当者、作業間の関連性（前後関係、先行して実施すべき作業など）などの定義を行えるシステムをWeb上に構築した。以上の結果がそのまま防災マニュアルになる点で、「システムとしての防災マニュアル」である。本システムはさらに、災害時には、現場から報告される進捗状況を入力すると、作業時間の計画値と比較できる形で表示されるとともに、遅れなどが容易にわかる。関係者全員で情報を共有でき、遅れの原因となっている作業も明確なため、問題点の把握・共有が容易である。ボランティアセンター立ち上げを対象としてプロトタイプシステムを構築し、ボランティアセンター立ち上げ経験者に評価して頂き、良好な評価を得た。



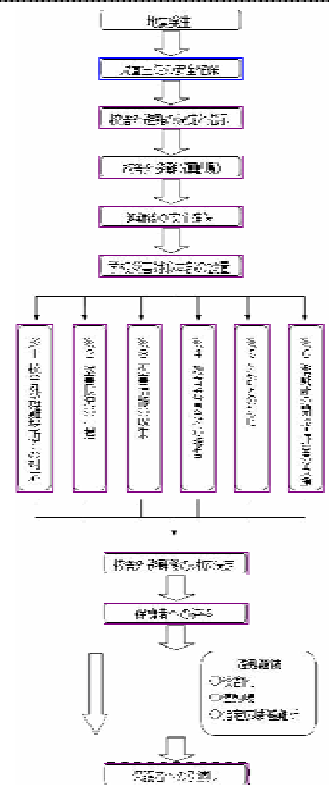
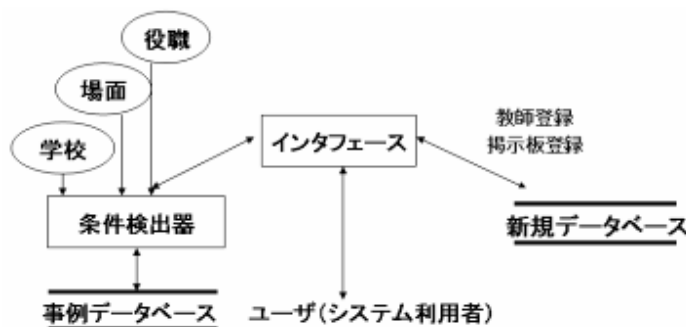
# 「パーソナルテンポに基づいて個人の認知や行動を支援するシステムの提案」 延谷 直哉

人は生きる上で何らかのリズムを感じており、そのリズムは快活に生きる上で重要なペースメーカーとなっている。各個人に備わっているリズム感はパーソナルテンポと呼ばれ、人間の自発的な運動に伴う基本的な時間行動である。本研究では、各個人のパーソナルテンポを基としたリズムパターンによるリズム支援の有用性や相関を検証・分析した上で、その考察を反映させた個人の行動を最適リズムパターンによって支援するシステムを提案した。この考え方の有効性を検証するために、料理における「材料を切る作業」を対象とした実験を行った。すなわち切る作業を支援するための最適なテンポのリズムを見つけ、それを提供することで切る作業が効率化することを確認する。パーソナルテンポは強い恒常性を示す一方で、気分や体調などでゆらぐ。そこで作業の直前にスペースキーのタッピング動作によってパーソナルテンポを自動計測し、数種類のテンポで演奏されるドラムリズム（12 パターン）との関係性を分析することとした。その結果、①作業によいとされるリズムには個人の嗜好性が影響すること、②しかし適度に複雑で、リズム補正が可能なサンバは平均して高く評価されること、③気分のよいときは速いテンポが好まれること、などが分かった。



## 「防災マニュアル作成による学校防災意識向上システム」 平井 洋平

小中学校教員は一般人と比べて、防災に深く関わらなければならない立場にあるため、防災意識は高いと思われるが、被災経験者は少なく、的確な判断を自身で行うことが難しい生徒を守らなければならない立場を考えれば、実践的な対応が取れるように、さらに高度な問題意識にまで高める必要がある。本研究は、教育現場における災害意識の向上と、実践的な対応行動の訓練の高度化を目的として、それぞれの学校が独自のマニュアルを作成できる環境を提供するとともに、教員に対して、地震が発生した状況に応じて、作成したマニュアルから具体的な行動を提示し、速やかに行動に移すことができる環境を提供するものである。そこでは、①教員個人が利用するものとし、ユーザにとってわかりやすいフローチャート形式で取るべき行動の流れを教示すること、②ユーザの勤務している学校、地震が発生した際にいる状況、教員の役職などの条件を考慮し、システムがこれらの条件や状況に応じて必要なマニュアルを提示すること、③掲示板機能を持たせて、疑問の解消や相談、他校の情報を入手できるようにすること、④模擬訓練にも利用できる、などを特徴とする。岡山県の小学校の校長および教員に評価を依頼し、有効性が検証された。

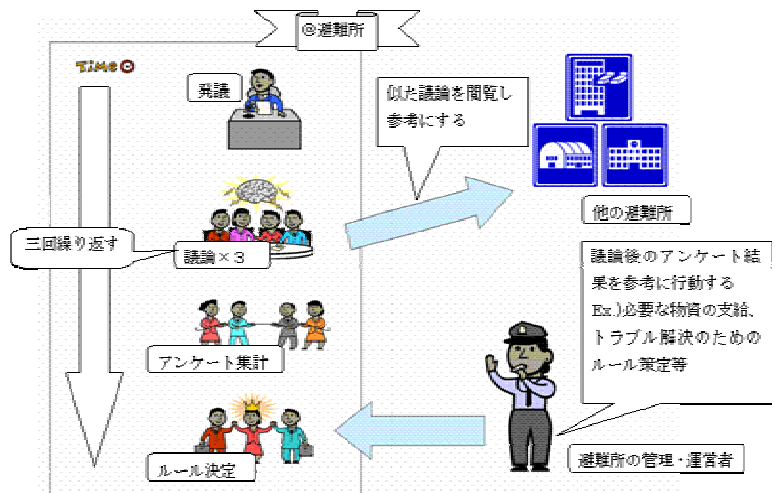


## 「避難所におけるルール策定支援システム ペット版の提案～犬守（いぬまもり）～」 正木 綾乃

本研究は災害時にペットと共に避難し、避難生活をおくる上で起こる問題に対する、円滑な解決の支援を目的とする。個々の犬のデータを電子的に管理し、災害時の犬のストレス症状の治療などに活用することを目的とする「地域・動物病院・飼い主の三者間での個犬データの共有」と、避難所における犬の管理の問題を避難者どうして解決するプロセスを支援することを目的とする「ルール策定支援システム」の2機能から構成される。特に後者について、テーマが提議された後、「立場を明確に述べた上での議論⇒賛否のアンケート集計」というサイクルを3度繰り返し、その最終タームで結論を出すことにした。第1、第2タームのアンケートでは、賛否のほかに「どちらでも良い」という選択肢も用意しておく。繰り返すという作業はデルファイ法を参考にした。これは、判断を決めかねた中間層の動きを賛否のどちらかに収斂させるほかに、最初は賛成か反対のどちらかの意見を持っていた人でも、議論を通じて他の立場の人の意見に譲歩するための時間を与える意味がある。立場については、犬を飼っている／飼っていない、当該意見に賛成／反対の組合せで4種類を設定できる。実験によって良好な評価を得た。

新しく参加する議論を選択し、情報を入力後、[投稿]ボタンをクリックしてください。

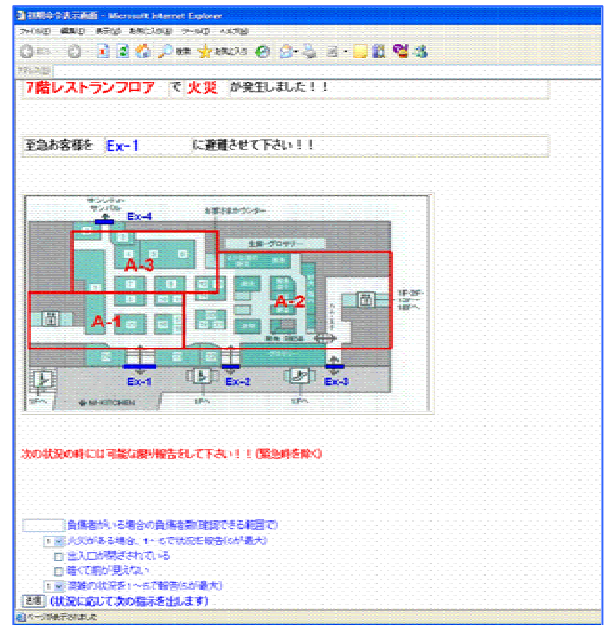
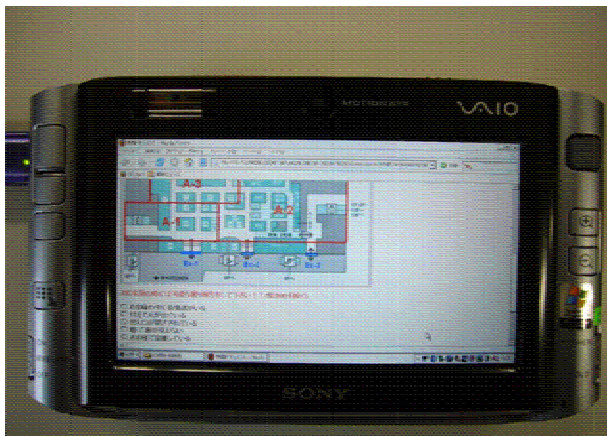
|      |                                                                                                                                                                      |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 議題   | ドッグランの設置に関する提案                                                                                                                                                       |
| 投稿者  | 匿名                                                                                                                                                                   |
| 立場   | <input type="radio"/> 犬を飼っていて、この意見に賛成<br><input type="radio"/> 犬を飼っていないが、この意見に賛成<br><input type="radio"/> 犬を飼っていて、この意見に反対<br><input type="radio"/> 犬を飼っていないが、この意見に反対 |
| コメント | 必要ないと思います！そもそもこの犬舎に今現在ドッグランをつくるようなスペースの余裕はないです！                                                                                                                      |
|      | 投稿 削除                                                                                                                                                                |



## 「複合型商業施設における避難経路確保・提案システム」 南谷 元康

本研究は、高層大型複合商業ビルにおける火災時の避難誘導支援に関するものである。特に各階の現場の避難誘導責任者を支援するシステムを提案した。情報管理センタから発信された初期の避難誘導出口の命令を、各フロアの避難責任者が持つ携帯端末に伝え、避難責任者による指差誘導と、店員などによる吸着誘導を合わせてすすめる。避難責任者は、5項目(負傷者数、火災の程度、出口の利用可能性、停電の有無、混雑の程度)についての情報を端末から管理センタに報告する。システムは管理センタに送られた情報をもとに、問題がある箇所(火災が発生している・暗闇で前が見えない・出口が封鎖されている)について、項目ごとに危険レベルを判断し、危険であれば別の出口を自動指定する。被災状況や現在の避難出口の情報は、遠隔地にある管理センタで随時確認できるようにする。

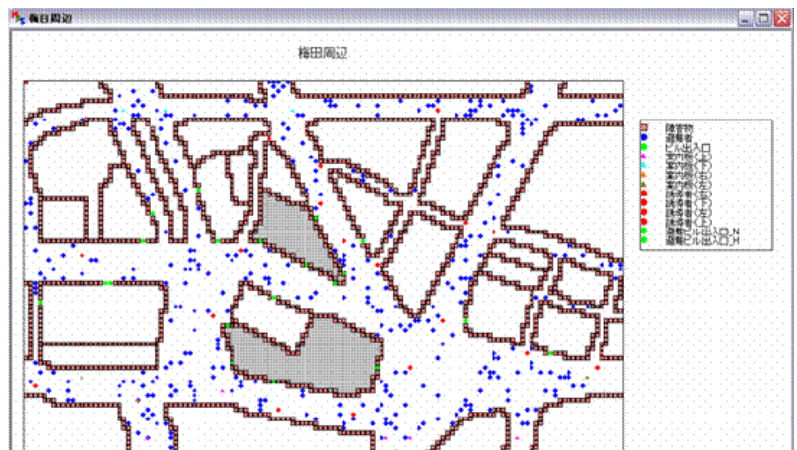
本システムを、ミント神戸に適用し、評価を行った。



## 「津波警報発令時における大都市の避難誘導方法の検討」 保井 美輝

本研究では、南海・東南海地震などで注目されている津波被害を取り上げ、梅田地区(ホワイティうめだ周辺)において津波被害が予想される状況で、どのようにして周辺ビルなどに避難誘導すればよいかを検討できる計算機シミュレーション環境を提案した。津波からの避難は「遠くよりも高く」が原則であり、梅田地区でも津波避難ビルが指定されている。この地区は、オフィス、百貨店、店舗ビルなどが立ち並び、それらの地階はダイヤモンド地下街や堂島地下街、JRの地下駅、3つの地下鉄駅などと巨大な地下空間を構成する。システムでは誘導者および避難者をエージェントとしてモデル化した。避難者は、基本的には誘導者や案内放送機器に近接した場合にその誘導に従うものとするが、全員が誘導指示に従うとは限らないため、地上との連絡口から一旦地上へ出てくる避難者も考慮した。地上での避難者は近隣の避難ビルへの避難によって避難完了とした。さらに避難ビルごとに収容人数を考慮し、収容人数を超えるとそのビルへの避難はできなくなるよう設定した。シミュレーションの終了は、大阪までの津波到達予測時間(2時間)より早い、警報発令後1時間15分とした。

本枠組みの有効性の検証のため、梅田周辺の利用者の人数がピーク(2万人)を迎える平日午後6時前後に南海地震が発生し、同時に津波警報が発令されたと想定し、地上階および地階の避難者の動きについて、避難指示の有無、避難者の初期配置などの条件を変えて20回のシミュレーションを行った。その結果、避難誘導の効果、避難ビルの有効性などがわかった。また、避難ビルに収容できない避難者への対策が課題として浮き彫りになった。なお、プログラミングには計画研究所のマルチエージェントシミュレータを使用した。





## 「視線とコミュニケーション情報を利用した絵本の読み聞かせにおける親子の対話支援」

山口 早紀

絵本は言葉の獲得という意味で重要であるとともに、親子のコミュニケーションの媒体としても重要である。特に言葉の微妙な表現の違いを感じるには、親と子が共にあり、親の言葉を受ける「実体験」が大切であると考えられる。またこのような場が日常的に継続して行われることが重要である。そこで、最初に母子の読み聞かせ場面を観察し、子供は、読み聞かせの間、視線を絵全体、あるいは指差された場所に向けて、言葉で語られる物語のイメージを絵によって膨らませていることを確認した。母の立場からは、子供の表情や発話などを通じて、子供がどこに注意を向けているかを読み取ってじっくりと絵を読み解く必要があることを確認できた。この知見に基づいて、電子絵本を用いた読み聞かせの状況で、互いの興味の対象が何であり、それに対してどのような感情を持っているのかを共有して親子のコミュニケーションを活性化させるよう、計算機画面上にカメラで撮影した両者のリアルタイム顔画像（表情および視線）を表示させるような絵本インタフェースを構築した。読み聞かせ中の子どもの視線については、子どもの興味が発生した絵オブジェクトを計測・同定し、その色彩解析を行って、コミュニケーション発生時間とともに記録した。また、絵本に対する興味を持続させるために、アルバム機能を設けた。気に入った色彩を選べると、記録された興味発生対象の色彩データから、過去にその色に興味

集中していた絵本がリコメンドされて表示される。実験により、本システムの有効性を確認するとともに、特に顔画像についての課題を明らかにした。



## 「情報補足機能を備えた災害時情報共有システム」 横田 大幸

インターネットは地震発生時にも利用可能なことが多く、有効な情報収集手段となる。しかし情報提供する側の自治体が、被災していたり、対応業務に忙殺されたり、寄せられる情報の確認に手間取ったりして、提供される情報は十分とは言えない。そこで、自治体が運営する被災時情報提供サイトにおいて、未確認情報も含めて扱う状況を想定し、近隣情報や条件の似た地域の情報も提示することで、多様な視点から情報の確度を読み手が判断できる機能を提供した。類似条件の地域の判断は、各地域を7種類の視点（崩れが多い、河川の近く、繁華街、住宅地など）から定義した特徴に基づいて判断する。この機能は、会社勤務者などが知りたい地元の様子がサイトで確認できない（誰からも情報が提供されていない）場合に、近隣の様子やから類推できるため、有効であると思われる。また、ほしい情報を要求する機能も設けた。さらに、行政による未確認情報については、同様の内容の情報が複数存在する場合には、報告件数を表示することにより、確度の高い情報として参考にとできるようにした。

京都市東山区を対象としてプロトタイプシステムを構築した。京都市消防局防災危機管理室に評価を依頼したところ、全体的には好意的評価であったが、情報の絞込み検索機能、未確認情報の信憑性を件数で判断することへの疑問などが寄せられた。今後の課題としたい。

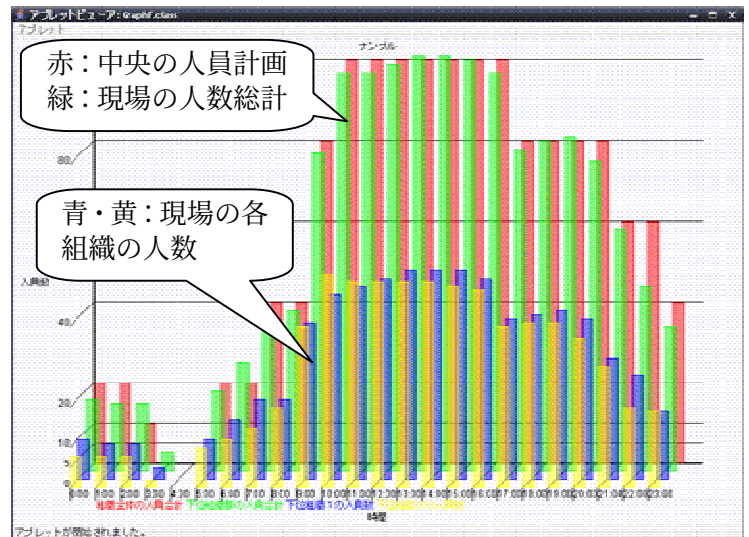




## 「災害時の階層型組織における意図と状況の乖離を防止するシステムの提案」 吉岡 孟

紙媒体で利用されている防災マニュアルは今後、電子化、システム化される方向性が考えられる。その中で、リアルタイムに進行する災害時対応を効果的なものにする人的資源管理のために、情報システムとしてのマニュアルを利用するという考え方ができる。しかしこの場合には、行政が階層型組織であるがための「意図と状況の乖離」が問題となる。中央と現場との間の意思疎通がうまくいかずに、中央の意図と現場での対応がマッチしないことがしばしば発生するからである。すなわち、現場では人手が足らずに中央の意図が実現できないでいるにもかかわらず、中央ではうまく行っていると判断してしまうということである。本研究ではその解決策として、災害対応として行われる一連の作業を時系列な人的資源の流れとして棒グラフ化することを考えた。防災マニュアルにおいて中央組織が意図する全体的な人的資源の時系列的計画と、各現場が実際に投入できている人的資源の差を視覚的に表現する。システムは、乖離の分析から、どの作業でどのような問題が発生するかを予測する。これらの機能により、対応のどの段階で問題が発生するかを把握しやすくなるものと期待できる。

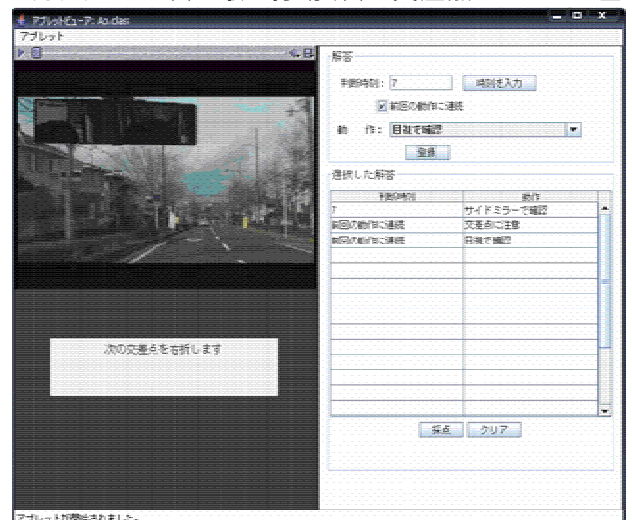
本システムの評価を私塾において実施した作業（4教室分の机・椅子の所定場所への運搬、教室内の清掃、避難所としての教室内の準備）に適用して行った。その結果、本システムを用いることで作業時間の計画と実働の差が小さくできることがわかったが、限定的な評価であり、さらに詳細な評価を行う必要がある。



## 「ペーパードライバーのための運転時における注視能力評価システム」 吉岡 雅俊

ペーパードライバが運転を再開するときに感じるバリアーは、運転技術ではなく、自分は運転が未熟だと思い込んでしまうことや運転に対する恐怖心・不安感であると考えられる。もし事故が起こりそうな状況、タイミングなどがわかれば、それだけで運転に関する恐怖心・不安感が緩和されると推測される。教習所でもペーパードライバ向けの教習が行われるが、教習の実体験や教官へのヒヤリングを通して、支援を受けられる教習中は運転できても、ひとりで運転するときには不安が残ることが確認された。その不安は、どのような状況で、どのような危険が発生するかを予測できないのではないかと自信のなさ起因していると思われる。ドライビングシミュレータでも、あるタイミングで何に気をつけるべきかを教授するものはあるが、どのタイミングで判断すればよいかを教授するものはない。そこで本研究では、ビデオに撮影した運転シナリオをペーパードライバに見せ、どのタイミングで、どのような危険が存在するのかを指摘してもらい、模範解答（運転教本を参考）との比較を行うことで、危険の予測という認知作業への自信を持ってもらうことを考えた。本システムは、ビデオを流しながら、次を取る行動（次の交差点でカーブを左折するなど）を示す。ユーザは、注意すべき対象が存在すると判断した時点で

ビデオを止め、予測される危険の内容をシステムに入力してもらう。被験者実験の結果、概ね良好な評価であったが、映像の見にくさや、教習結果のより詳細な分析の必要性などの改善点も指摘されている。



## 「他者から指摘されたファッションコーディネートの問題点を分析するシステムの提案」 米澤 友里

社会の変化に伴い、人々の価値観やライフスタイルが変わり、それぞれの生活場面に合った服装を必要とするようになった。ファッションのグローバル化や均一化が指摘される一方で、家族や身近な友人などの影響は相変わらず大きい。本研究では、日常のファッションコーディネートに悩む女子大学生を対象として、当日のファッションが友人などから否定的な評価を得られた場合に、その分析を支援する

とともに、改善策を示唆する枠組みを、チャンス発見の考え方に基づいて提案した。すなわち、悩んでいる時に新しい観点が得られることでコーディネートを見なおすきっかけになると考えた。コーディネートの知識をもったシステムが、ユーザの考える問題点に関して適切な視点を提示することによって、コーディネートを支援することができるということである。個人ごとに、そのファッション感性を分析的に整理したスタイリング・マップを作成してもらい、似た傾向の他ユーザのデータを参照できるようにした。また過去の自身のコーディネート事例（悪かった場合には、指摘された内容と改善策）を友人の評価とともに登録しておき、よいと評価された自身や友人のコーディネート事例と比較できるようにした。コーディネートに関する一般的な知識もルール形式で提供する。