

思い出の想起と記述についての支援枠組み

土本勇介 仲谷善雄

立命館大学 情報理工学部

1. はじめに

近年、地震や洪水などの災害により多くの人々が被害に遭っており、命が助かりながらも生活環境を失ってしまう被災者も少なくない。生活環境には写真や日常で用いている生活道具など、個人にまつわる記憶である「思い出」を想起させてくれる思い出の品が数多く含まれる。このような被災者は、思い出を想起するためのきっかけを失うため、過去のすべてを失ったように感じ、立ち直りが困難な場合が多い。

本研究では、このように災害などで思い出の品を失ってしまった人達を対象として、様々なきっかけを与えることで思い出の想起の支援を行う。そして計算機上に想起された思い出を表現する手段を提供することで、その後の人生を生きてゆく前向きな気持ちを持てるように支援する枠組みを検討し、実際にシステムを構築することでその有効性を検証するものである[1]。本稿では特に、計算機上での思い出の表現方法について検討する。

2. 人と思い出

「思い出」は過去から現在にわたって継続する「自己」の意識を形成する基礎となる。人は過去を忘却してしまうことに対して不安を抱いており、「思い出」として残る記憶を思い出し自己の存在を再確認することで安心感を得ることができる。

人は特に楽しかった日常の出来事や特別な出来事を写真や日記などものとして残るツールを用いて保存することで、いつでも当時の出来事を思い出せるようにしている。こうして保存したものを後で見ることで当時の出来事を思い出し、その時感じた楽しさや嬉しさといった感情を蘇らせ、現在の自身の感情や思考に反映させている。写真や日記に代表される思い出の品にはこのように個人にまつわる出来事やその当時の感情、思考についての想起を促す役割を果たしており、それらによって自身の安定化を図る

ことができる一面がある[2]。

つまり思い出の品(個人にまつわる記憶を思い出させるもの)を失うことは、当時の思い出を思い出すきっかけの一部を失ってしまうということになり、自身の生きてきた証や楽しかった日々の記憶を思い出すことを困難にする。そして精神的な立ち直りを遅らせる要因の一つになると考えられる。

「思い出」が自己形成のための重要な要素であることを示すものの一つに回想法と呼ばれる認知症ケアの方法がある[3]。「思い出」が個人にとって「生きてきた証」であることを生かし、高齢者が当時の写真や自身の記憶をもとに思い出の語り合いを行う。その過程で脳が活性化され、認知症の予防・改善を図ることができる。高齢者が昔のことについて話すなど、過去の出来事を思い返すというのはそれまでネガティブな行為にとられがちだった。しかし実際に回想法によって症状が改善されるなど効果が現れており利用されている。

3. 関連動向

このように「思い出」が持つ重要性に注目し様々な研究が行われている。中でも野島・山下は「思い出工学」を提唱している[3]。これは思い出の管理・保存さらには活用方法について工学的に取り組み、支援を行うというものである。実際に思い出を思い出すのに最適なツールの一つである写真に着目し、今日デジタルデータとして保存されるようになった写真についての管理や有効的利用方法についての検討を行い、電子ミニアルバムやカード型写真ビューアーなどを提案している。

しかし、これらは主に思い出を想起させるきっかけとなるモノに視点を置き、管理や活用方法について検討され、実現方法が提案されているものが多く、個人が持つ思い出そのものを計算機システムで扱うものではない。

4. システムの概要

本システムの最終的な目標は個人に対して思い出を想起させるきっかけを与え、想起された思い出を蓄積することで計算機上に思い出の再

System Architecture for Supporting Recall and Representation of Reminiscence

Yusuke Tsuchimoto and Yoshio Nakatani

College of Information Science and Engineering,
Ritsumeikan University

構築を実現することである。まずは思い出を蓄積するための基盤となるシステムの構築を行う。

思い出はエピソード記憶と呼ばれる記憶であり、「いつ・どこで・何をした」というように自身の経験に基づくものである。このエピソード記憶を引き出すきっかけには「時」、「場所」、「出来事」、「人物」など様々な要素が挙げられ、これら一つ一つの要素のつながりによって記憶が構成されている。中でもエピソード記憶に貯蔵されている情報(思い出の内容)は、それらが覚えられた「時」や「場所」の情報と強く関連しており、この二つの情報は思い出をまとめる際に有効に利用できると考えられる。本システムの思い出の入力として①時間情報、②場所、③出来事、④電子資料の4つを与える。

時間情報には個人の持つコミュニティ情報を利用する。これは「小学生時代」や「クラブ活動」など個人がある期間継続的に所属した機関である。ある記憶を思い出すときは特定の年代から思い出すよりは、そのような時間幅のある時代からたどって思い出すことが多い。個人が所属していた機関を作成できるようにしてそれらを元に選択できるようにする。

場所は名称を記入し、地図と関連付けを行う。地図上から思い出と関連する場所を探索し、場所名を記入する。一度入力された場所は個人にまつわる場所としてその名称と座標情報を関連付けてデータベースに格納する。この情報は閲覧時だけでなく、次回入力する際に既入力の場合場所名として選択できるように利用する。

思い出の内容は、その思い出に関して思い出せること(出来事の内容、感情、思考など)を自由に記述できるようにし、入力された時間情報と場所情報もしくはどちらか一方の情報と関連付けて保存する。

また関係のある電子資料(現在は写真のみ)と関連付けることもできる。ここで想定される資料はオンライン上で公開または保存されているものや他人から得ることのできるものである。特定の出来事の一場面を保存した写真はその出来事に対して当然強い想起を促すことを期待できる。また特定の出来事ではなくても単に場所に関連した写真を閲覧することができるだけでも、その場所自体を思い浮かべやすくなり関連した思い出の想起を促す効果があると考えられる。

位置情報と関連付けて入力された思い出は地図上にプロットすることができ、既入力の場合上にはランドマークが表示される。それを選択することで入力した思い出を閲覧することができ

る。個人が入力した思い出それ自身がその時代や場所、出来事に関連した新たな思い出を想起させるきっかけとなることが期待できる。

図1は本システムの画面例である。図の右側に、思い出の入力テンプレート、その下に過去に入力した思い出の検索性テンプレートを配置している。左側には地図を表示し、思い出の想起を支援している。地図を見て何らかの思い出を想起した場合には、思い出をテンプレートに入力するとともに、地図の該当箇所を指定することで、地図と思い出を関連づけることができる。



図1 システムの画面例

5. あとがき

現在、どのような刺激(写真、地図、テキスト、音楽)を与えればどのような内容の思い出が、どの程度の容易さで想起されるのかを実験的に明らかにしようとしている。その結果を反映させる形で、システムとして思い出の想起を促す刺激の提示機能を充実させる予定である。また思い出の場所を訪問したときに遠隔利用できる環境の提供も検討している。

参考文献

- [1] 仲谷善雄：思い出の再構築を支援するための枠組み、ヒューマンインタフェースシンポジウム2004、pp.1-4、2004.
- [2] 荒川歩：人はなぜ写真を撮り、そして見るのか、立命館人間科学研究第8号、pp101-111
- [3] 井上毅、佐藤浩一：日常認知の心理学、北大路書房、2002.
- [4] 山下清美、野島久雄：思い出コミュニケーションのための電子ミニアルバムの提案(2)、ヒューマンインタフェースシンポジウム2002、pp.503-506、2002.