

(別紙2)

論文審査の結果の要旨

論文提出者氏名 チェン ハンロン ドミニク

本論文は、「インターネットにおけるコミュニティの活性化デザインに関する学際的研究」と題し、インターネットを介して人々がコミュニケーションを交わす場（コミュニティ）を活性化させるためのデザインを論じるにあたり、対話コミュニティにおけるアクセス制御や創造コミュニティにおけるオープンライセンスの活用などの実践と、基礎情報学が提供する諸概念とのマッピングによる普遍的な指針の探究に取り組んだものであり、全体で6章からなる。

第1章は「序論」であり、インターネットを介して人々がコミュニケーションを交わす場としてのコミュニティの現状について述べ、これを活性化するためには「実践」と「共通する指針」が必要であることを指摘することで、本論文の背景と目的を明らかにしている。

第2章は「関連研究」と題し、インターネットにおけるコミュニティのデザインの位置づけと分類を行うとともに、対話型と創造型の2つのコミュニティの大分類を検証し、それぞれの活性化手法に関連する研究や動向を取り上げている。更には、コミュニティ分類に依存しない汎用的なコミュニティデザインのフレームワークを論じるために、サイバネティクスとシステム理論、および基礎情報学の研究動向をまとめている。

第3章は「対話コミュニティの活性化」と題し、対話コミュニティのデザインの実践例として筆者らが運営する『リグレット』を取り上げ、その基本的なデザインの解説に加えて、特定の問題に関連した活性化のための提案と評価を行っている。対話コミュニティにおける「コミュニケーションの成功率」を「ユーザーがコミュニケーション内容に満足したか否か」と定義し、実際にコミュニケーションが成功するための指標として「発信者が他者から適切な反応を得られるか」に着目し、この指標での改善向上を図るための「島分け」と「サルベージ」という具体的なアクセス制御の施策を紹介している。そして、2つの施策の実施効果を測定し、活性化を定量的にも認めることが可能となることを明らかにしている。

第4章は「創造コミュニティの活性化」と題し、創造型の実践例として、筆者らが開発したメディアアートアーカイブ『HIVE』と、筆者らが製作した楽曲リミックスアプリケーション『AudioVisual Mixer for INTO INFINITY』(AVMII)の2つを取り上げ、それぞれの活性化のための提案手法を評価している。創造コミュニティにおける「コミュニケーションの成功率」を「ある作品がどれほどの質と数の派生作品につながったか」と定義し、著作権を柔軟に再定義するライセンスというツールの利用とその可能性および結果、そしてインタフェースを含めたアプリケーション・デザインという2つの観点からそれぞれのコミュニティにおける創造行為の連鎖を評価している。

第 5 章は「基礎情報学の観点からのコミュニティデザイン論」と題し、汎用性のあるコミュニティデザインの理論モデルを構築するための足がかりとして、基礎情報学の理論が提供する諸概念を、第 3 章と第 4 章でみてきたコミュニティデザインのプロセスと対応させるマップを提示し、更に著名なコミュニティに対する応用的な考察を加えている。特にコミュニティの構成要素を生命、社会、機械の 3 つの相に分類し、コミュニティ要素を対応させることによって、学際的な問題設計の道筋を明らかにしつつ、コミュニティの構造的な分析に活用することのできるフレームワークを提案している。

第 6 章は「結論」であり、本論文の主たる成果をまとめるとともに今後の展望について述べている。

以上を要するに、本論文は、インターネットにおけるコミュニティを活性化させるためのデザイン論として、対話コミュニティと創造コミュニティにおける具体的な実践と、基礎情報学の諸概念とのマッピングによる普遍的な指針の探究の両者に取り組んだものであり、学際情報学の各分野の今後の進展に寄与するところが少なくない。よって、本審査委員会は、本論文が博士（学際情報学）の学位に相当するものと判断する。