

観光地図作成での 作成者の人数と会話が馴致場所の 再評価に与える影響の分析

西原陽子・Xinran Lin（立命館大学）・山西良典（関西大学）

第26回インタラクティブ情報アクセスと可視化マイニング研究会

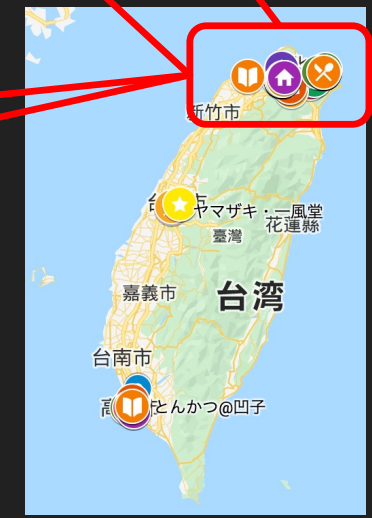
研究の背景



- 多くの人は観光するときに観光地の見所を示した観光地図を参考にする
- 有名な観光地は多数の見所、あるいは少数であるが見逃すことができない見どころを備えていることが多い。
- 新たに観光地化を目指す土地では、観光地図に掲載する見所の発見から始めねばならない。

既存調査の結果報告 「日本っぽいマップ」作成の試み in 台湾

台湾にて、日本に関連するもの
の種類と地理上の分布を調査



研究の背景



- 多くの人は観光するときに観光地の見所を示した観光地図を参考にする
- 有名な観光地は多数の見所、あるいは少数であるが見逃すことができない見どころを備えていることが多い。
- 新たに観光地化を目指す土地では、観光地図に掲載する見所の発見から始めねばならない。
- ある場所を異なる視点で見ることで、得られる地図が変化する
- その場所に慣れ親しんでいる人だけが知っている見所はあると考えられるが、慣れ親しんでいるだけに自発的に見所を挙げていくことは難しいと考えられる

関連する既存研究

- 小学校の生活科授業における町探検授業についての報告[野田, 加藤2010]
 - 地域への関心を持たせる
- 地域活性をテーマとするワークショップデザインと取り組み[加藤2009]
- 馴致環境に対する視点の異化を促すワークショップのデザインと評価[白水, 松下, 花村 2014]
 - 通い慣れた場所や見慣れた風景に対して「思考の補助線」となるキーワードを与えることで未知化や異化を促し、普段目を向けなかった場所に目を向けさせたり、気づかせたりする。これによりその場に関する知識を増やし、理解を醸成させる
- ワークショップ形式（物理的に歩かせる、複数人で話し合い）が多いが、観光地図作成において話し合いがもたらす効果が不明

研究の目的

- 慣れ親しんでいる場所（馴致場所・じゅんちばしょ）の見所の探索を1人ではなく2人で、また2人で会話しながら行くと、**相手から何らかの影響を受けて**容易に行える可能性がある。
- 馴致場所での観光地図を作成する上で、作成者の人数と会話が馴致場所の再評価に与える影響を分析する。

1人



2人会話なし



2人会話あり



本論文の仮説

- 主仮説：馴致場所を2人で会話しながら歩き作成された地図は、1人で作成された地図とは異なるものになる。
- 仮説1a: 1名で作成するより、2名で会話なしで観光地を作成する方が観光の見所の数は多くなる。
- 仮説1b: 2名で会話なしで作成するより、2名で会話ありで観光地図を作成する方が観光の見所の数は多くなる。
- 仮説2a: 1名で作成するより、2名で会話なしで観光地図を作成する方がマイナーな見所の割合が高くなる。
- 仮説2b: 2名で会話なしで作成するより、2名で会話ありで観光地図を作成する方がマイナーな見所の割合が高くなる。

仮設検証の実験

○ 実験手順

- 1. 実験者は被験者に観光地図を作成する場所を指示する。
- 2. 被験者は制限時間の間（今回は45分間）に指示された場所を実際に歩き、観光の見所になると思った箇所の写真を撮る。
- 3. 制限時間終了後に被験者は Google mapに写真をアップロードし、写真のタイトルと説明文を書き、観光地図を完成させる。

○ 実験場所：立命館大学びわこくさつキャンパス

○ 被験者：上記キャンパスに1年以上通い、キャンパスのことをよく知っている学生35名

○ 実験グループ

- グループA: 1人で地図を作る:7名
- グループB: 2人で会話なしで地図を作る:7組、14名
- グループC: 2人で会話ありで地図を作る:7組、14名（ボイスレコーダを持たせ会話を録音）

取得するデータと仮設検証方法

○ 取得するデータ

- 1. 各地図の観光の見所の数
- 2. 実験手順 3. で地図作成に要した時間
- 3. 各地図の観光の見所の写真, タイトル, 説明文
- 4. グループ C による会話の書き起こし

○ 見所の分類方法

- 大学が公開しているキャンパスマップに書かれている施設 → メジャーな見所
- ただし, 上記の見所であっても説明文の中に個人的な思い出や個人的な印象に関する記述がある → **マイナーな見所**
- キャンパスマップに書かれていない施設や場所 → **マイナーな見所**

○ 仮設検証方法

- 観光の見所の数に関する仮説1aと1bは、上記取得データの1を用いて検証
- マイナーな観光の見所の割合に関する仮説2aと2bは、上記取得データの3を用いて検証

参照したキャンパスマップ

立命館大学びわこ・くさつキャンパス
Campus Map Ritsumeikan University Biwako-Kusatsu Campus

| | | | | | | | |
|----------------------|------|-----------------------------------|-------------------|---|--------------|---|--------------------------------------|
| 1 アクトα サークルラボ | ACTα | 11 エクセル2 理工学部、生命科学部、薬学部の研究実験室。 | EXL2 | 21 サイエンスコア 生命科学部、薬学部の研究実験室、共同研究室、教員研究室、薬学部事務室など。 | SCIENCE CORE | 31 ユニオンスクエア 学生関連施設、生協食堂・ショップ、ホールなど。 | UNION SQUARE |
| 2 アクトμ 音楽練習場 | ACTμ | 12 エクセル3 理工学部の研究実験室。 | EXL3 | 22 セル 理工学部の研究実験室。 | CEL | 32 立命館大学BKCインキュベータ BKC INCUBATOR (独)中小機構による大学連携起業家育成施設(開発・実験・研究施設)、BKCリサーチオフィス。 | RITSUMEIKAN BKC INCUBATOR |
| 3 アクトβ | ACTβ | 13 エポック立命21 多機能型セミナーハウス | EPOCH RITSUMEI 21 | 23 セントラルアーク BKC国際教育センター、言語教育企画課(BKC)、Beyond Borders Plaza、1階にBKC学生オフィス、学生サポートルーム、教員研究室、学生関連施設など。 | CENTRAL ARC | 33 立命館大学ローム記念館 ROHM PLAZA 大会議室、教員研究室など。 | RITSUMEIKAN UNIVERSITY ROHM PLAZA |
| 4 アクトσ サークルルームなど。 | ACTσ | | | | | 34 リンクススクエア LINK SQUARE 生協食堂・書籍部、2階に生命科学部事務室など。 | LINK SQUARE |

実験結果：各グループの観光地図の例



グループ A



グループ B



グループ C

実験結果：グループA（1人）の見所の例

ユニオンカフェテリア



1/1件

BKC一番大きな食堂です。天気がいい日に2階の露台でご飯を食べるのは楽しいです。

34.98222, 135.96281

嵐の母子像



1/1件

びわこ・くさつキャンパスには、核兵器廃絶の限らない努力のために同じく本郷氏により制作された「嵐の中の母子像」が設置されています。

34.98168, 135.96341

クリエイションコア



第1張, 共2張 >

情報理工学部研究室おる重要な建物、深夜も点灯しているライトで学生たち努力な姿が想像でき

34.97954, 135.96434

実験結果：グループB（2人会話なし）の見所の例

リンクミールショップ



1/1件

ショウ：授業の間にお買い物してとても便利です
ユ：お昼ご飯が終わったら、すぐドリンクを買えるので、よく行きます。

34.97996, 135.96387

コラーニングハウス1



< 第2張, 共2張

A：主にここに授業する、定員500以上の教室があります
B：主にここで授業を受講する、トイレが凄く豪華です。

34.98001, 135.96276

コラーニングハウス2



< 第2張, 共2張

A：食マネジメント学部の研究室があります。
B：コラーニングハウス2です、あまりここでの授業がないです、情理学部として。

34.97956, 135.96286

実験結果：グループC（2人会話あり）の見所の例

14

クリエーションコア7階の眺め



1/2件 >

琵琶湖まで一望できる眺め

34.97948, 135.96429

クインズスタジアム



第1張, 共1張

スポーツ観戦！！

34.98244, 135.96129

トリシア



第1張, 共1張

立命館大学でおしゃれな建物。

34.98312, 135.96501

実験結果：見所の数、地図作成時間、 マイナーな見所の割合

| | グループA (1人) | グループB (2人会話なし) | グループC (2人会話あり) |
|--------|------------|----------------|----------------|
| 見所の平均数 | 17.6個 | 18.1個 | 10.3個 |

| | グループA (1人) | グループB (2人会話なし) | グループC (2人会話あり) |
|--------|------------|----------------|----------------|
| 地図作成時間 | 32.1分 | 28.6分 | 22.1分 |

| | グループA (1人) | グループB (2人会話なし) | グループC (2人会話あり) |
|------------|------------|----------------|----------------|
| マイナーな見所の割合 | 68.3% | 73.7% | 86.1% |

観光の見所の数に関する仮説1aと1bの検証

| | グループA (1人) | グループB (2人会話なし) | グループC (2人会話あり) |
|--------|------------|----------------|----------------|
| 見所の平均数 | 17.6個 | 18.1個 | 10.3個 |

- 仮説1a: 1名で作成するより、2名で会話なしで観光地を作成する方が観光の見所の数は多くなる。
→ 数に差がなかった。仮説1aは成立しなかった
- 仮説1b: 2名で会話なしで作成するより、2名で会話ありで観光地図を作成する方が観光の見所の数は多くなる。
→ 2名会話なしの方が数が多かった。仮説1bは成立しなかった

マイナーな観光の見所の割合に関する仮説2a と2bの検証

| | グループA (1人) | グループB (2人会話なし) | グループC (2人会話あり) |
|------------|------------|----------------|----------------|
| マイナーな見所の割合 | 68.3% | 73.7% | 86.1% |

- 仮説2a: 1名で作成するより、2名で会話なしで観光地図を作成する方がマイナーな見所の割合が高くなる。
→ 2名で会話なしの方が割合が高かった。仮説2aは成立した
- 仮説2b: 2名で会話なしで作成するより、2名で会話ありで観光地図を作成する方がマイナーな見所の割合が高くなる。
→ 2名で会話ありの方が割合が高かった。仮説2bは成立した
(ただし、いずれも統計的検定での有意差は得られていない。)

考察：観光の見所の数に関する仮説1aが成立しなかった原因

- 仮説1aについて：1人で作る場合と、2人で会話なしで作る場合で見所の数に差はなかった。
 - 2名は一緒にキャンパスを歩く。制限時間があることから、写真を取れる見所の数に限りがあった。このために2人であっても見所の数は増えなかった。

考察：観光の見所の数に関する仮説1bが成立しなかった原因

- 仮説1bについて：見所の数は2人で会話なしの方が多かった。
 - 2名で会話ありのグループは、会話の中で相手が知らないと思われる見どころを紹介することが多かった。
 - 相手と会話することと条件をつけたことで、被験者は相手が知っていることについて話しても仕方がないと考え、馴致場所の再評価を行い、相手が知らないと思われる見どころを発見し、それを会話で発したと考えられる。
 - 相手が知らない見どころを挙げたことで、見所の数は減ったと考えられる。

見所：クリエーションコア 7F からの眺め

B: クリエーションコアの上の景色。

A: きれいですね。

B: でも窓が掃除されていない。ちょっと琵琶湖見えるしさあ、よくない？

A: うん、いい。ここ一番高い建物じゃない？

B: たぶん。ここもいいね。結構琵琶湖が一望できますよ。

見所：トリシア

A: 建築学科の建物おしゃれた。ちょっと行ってみよう。

B: 行ったことないなあ。

A: 結構こういうさあ、作品がちょっと置いてあったりするんだよね。

B: きれいだよね。

A: めっちゃきれいじゃん。

本発表のまとめ

- 馴致場所での観光地図を作成する上で、作成者の人数と会話が馴致場所の再評価に与える影響を分析した
- 2名で会話ありで地図を作成すると、1人で作るよりもマイナーな見所が多く含まれる観光地図が得られることが分かった。
- 会話をさせたことにより会話の相手が知らなさそうなマイナーな見所を紹介する効果が生まれたためと考えられる。
- 今後は馴致場所を歩かずに作成された地図との比較を行い、馴致場所の再評価に適した方法を明らかにしていきたい。