卒業論文　　2015年度 (平成27年)

Meetupにおけるプレゼンテーション記録形式の設計と  
その記録・再生システムの実装

慶應義塾大学 環境情報学部  
氏名：髙橋 俊成

卒業論文要旨 - 2015年度 (平成27年度)

Meetupにおけるプレゼンテーション記録形式の設計と  
その記録・再生システムの実装

本研究では、Meetupにおけるプレゼンテーションのデジタルアーカイブを実現するために、プレゼンテーションアーカイブフォーマットを設計し、それを実際に生成・解釈するプレゼンテーションシステムを構築した。

Meetupとは、共通の趣味やテーマで緩やかに繋がるWEBコミュニティーのメンバーが、知見共有や人間交流を目的として行うカジュアルな勉強会・交流会である。Meetupにおけるプレゼンテーションでは、コミュニティーにとって有意義な情報交換が行われている一方で、その記録作業は参加者個々人の自発的・自主的な活動に頼りきっており、保存先や形式がバラバラでまとまったデジタルアーカイブが存在しない現状がある。

本研究では、Meetupにおけるプレゼンテーションの様々な要素を利用性・検索性の高い形式で記録するための要件を整理し、それらを満たすアーカイブフォーマットを設計した。そして、そのフォーマットでプレゼンテーションを記録・再生できるシステムをWEB標準技術を用いて実装し、実証実験を実施した。

本研究により、Meetupにおけるプレゼンテーションのデジタルアーカイブが実現し、再生が可能であることを確認した。

キーワード：

1. デジタルアーカイブ,　2. プレゼンテーション,　3. Meetup,　4. WEB標準技術

Abstract of Bachelor’s Thesis

[ToDo]

目次

[第1章 はじめに 1](#_Toc438335550)

[1.1. 背景 1](#_Toc438335551)

[1.2. 課題 1](#_Toc438335552)

[1.3. 本研究の目的 1](#_Toc438335553)

[1.4. 用語定義 2](#_Toc438335554)

[Meetup（ミートアップ） 2](#_Toc438335555)

[WEBコミュニティー 2](#_Toc438335556)

[プレゼンテーション 2](#_Toc438335557)

[デジタルアーカイブ 2](#_Toc438335558)

[1.5. 本論文の構成 3](#_Toc438335559)

[第2章 Meetupにおけるコミュニケーションの分析 4](#_Toc438335560)

[2.1. Meetupの分析 4](#_Toc438335561)

[2.1.1　Meetupの形態 4](#_Toc438335562)

[2.1.2　Meetupの構成要素 5](#_Toc438335563)

[2.2. インタラクションとその記録形式 6](#_Toc438335564)

[2.3. 本研究のアプローチ 7](#_Toc438335565)

[第3章 Meetupにおけるプレゼンテーションアーカイブの現状 8](#_Toc438335566)

[3.1. Meetupにおけるプレゼンテーション記録の現状 8](#_Toc438335567)

[3.2. 既存の記録形式とその問題点 8](#_Toc438335568)

[第4章 プレゼンテーションアーカイブフォーマットの設計 9](#_Toc438335569)

[4.1. 参加者の属性情報 9](#_Toc438335571)

[4.2. スライドデータ 9](#_Toc438335572)

[4.3. (ほかいろいろ) 9](#_Toc438335573)

[第5章 プレゼンテーション記録・再生システムの設計と実装 10](#_Toc438335574)

[5.1. プレゼンテーション記録・配信システム 10](#_Toc438335576)

[5.2. プレゼンテーション再生システム 10](#_Toc438335577)

[第6章 実証実験 11](#_Toc438335578)

[6.1. 輪講会における実証実験 11](#_Toc438335580)

[6.2. デベロッパーMeetupにおける実証実験 11](#_Toc438335581)

[第7章 評価 12](#_Toc438335582)

[7.1. デジタルアーカイブの実現 12](#_Toc438335584)

[7.2. 利用性・検索性の向上 12](#_Toc438335585)

[第8章 結論 13](#_Toc438335586)

[8.1. まとめ 13](#_Toc438335588)

[8.2. 今後の課題 13](#_Toc438335589)

[謝辞 14](#_Toc438335590)

[参考文献 15](#_Toc438335591)

[付録 16](#_Toc438335592)

図目次

[図 1　Meetupのコミュニケーションモデル 5](#_Toc438303686)

表目次

[表 1　インタラクション構成要素と記録可能形式 6](#_Toc438329911)

# はじめに

## 背景

インターネットコミュニティーは1990年代から始まった情報通信技術の発達のなかで登場し、今日まで発展してきた。古くはメーリングリストやIRCで、現在ではSNSで、活発な非対面・テキスト主体のコミュニケーションが行われてきた。これらは同じ趣味やテーマによって緩やかに繋がる同質性の高いコミュニティーである。

インターネットコミュニティーのメンバーは時々、より密なコミュニケーションを求めてMeetupと呼ばれるオフラインイベントを開催することがある。Meetupは、知見共有・人間交流を目的とした対面・リアルタイムのカジュアルな勉強会・交流会である。Meetupの形態はコミュニティーごとに様々だが、とくにエンジニア界隈のMeetupでは設定されたテーマに沿って参加者のうち少人数が発表者としてプレゼンテーションを行うセミナースタイルが主流である。聴衆側の参加者は、発表後の質疑応答のほか、発表中に同時進行的にマイクロブログサービスへ感想や意見を投稿するなどして発表者および他の聴衆とコミュニケーションをとる。

## 課題

現在、Meetupにおけるプレゼンテーションは、発表者が使用スライドをスライド共有サービスに投稿したり、参加者が発言記録や当日の感想をウェブログ等に掲載したりすることでアーカイブとして共有される。しかし、それらはすべて参加者の自発的・自主的な取り組みであるため、保存場所や保存形式は人それぞれで、情報が不完全なこともあれば、そもそも記録が行われないことも珍しくない。Meetupの告知・参加調整を手助けするWEBサービスは古今東西に多々あるが、Meetupで行われた有意義なプレゼンテーションを情報資源として保全する環境が整備されているとは言い難い。

無数のMeetupが日々世界中で開催されていながら、それら貴重な情報資源のデジタルアーカイブの構築が行われていないのは、WEBコミュニティーのみならず社会全体にとって大きな損失である。

## 本研究の目的

本研究では、Meetupにおけるプレゼンテーションのアーカイブが積極的に行われていない原因として、アーカイブフォーマットに着目する。会場全体をビデオ録画することでMeetup全体を記録することは現状でも可能だが、利便性や検索性が低くデジタルアーカイブとしては不十分である。

本研究では、Meetupにおけるプレゼンテーションのデジタルアーカイブ構築を目的とすそのためのアプローチとして、Meetupにおけるプレゼンテーションのアーカイブフォーマットを定め、実際にそれを生成・解釈できるシステムを構築する。

## 用語定義

本節では、本論文中で用いられる主な用語を定義する。

### Meetup（ミートアップ）

主にWEB上で活動するコミュニティーのメンバーが、知見・意見共有と人間交流を目的として行うカジュアルな勉強会や交流会。参加者のうち数人が発表者となりプレゼンテーションを行う。発表内容は、後日発表者によって任意にオンライン公開され、WEBコミュニティーに共有されることがある。

### WEBコミュニティー

主にWEB上で活動する非組織的なコミュニティー。共通の趣味・テーマなどの情報共有・意見交換・人間交流を主な目的に、緩やかに繋がっている。特定の場所や組織に実際に行かなくともインターネットを経由して知的資産を得られる場として機能する。

### プレゼンテーション

発表者がスライド資料を用いて聴衆に対して情報を掲示する行為と、それに付随する参加者同士の議論や意見交換。

### デジタルアーカイブ

公共的な知的資産をデジタル化し、インターネット上で電子情報として共有・利用できる仕組み。

## 本論文の構成

2章ではMeetupとそこで共有される情報について整理し、問題解決のためのアプローチを提案する。3章ではMeetupにおけるプレゼンテーションのデジタルアーカイブの今について分析する。4章ではプレゼンテーションで共有される情報を抽出し、デジタルアーカイブの観点から分類する。5章では前章までの分析に基づいてプレゼンテーションのデジタルアーカイブに必要な機能要件について論じ、アーカイブフォーマットを設計する。6章では前章のデータフォーマットを作成・解釈できるプレゼンテーション記録・再生システムを設計・構築し、実装について述べる。7章では本システムを用いた実証実験について述べ、8章でその評価を行う。9章では結論と今後の課題について述べる。

# Meetupにおけるコミュニケーションの分析

本章では、Meetupの概要をまとめ、Meetupで共有される情報の抽出とその構成要素の分析を行い、問題解決のためのアプローチを検討する。



## Meetupの分析

本節では、本研究で扱うMeetupとそれを構成する要素について述べ、Meetupにおけるプレゼンテーションアーカイブフォーマットの設計に必要となる各要素の特徴について考察する。

### 2.1.1　Meetupの形態

インターネットコミュニティーによって、開催されるMeetupの形態は若干異なる。Meetupを積極的に行う人気のコミュニティーには、以下が挙げられる [1]。これらのMeetupは、どれも新たな知見を広めたり得たりする知識共有の場であり、同時に同じ目的や属性を持った仲間を見つけたり共に過ごす人間交流の場である。

* 外国語学習
* ブッククラブ
* 国際交流
* ビジネス、起業家
* ヨガ
* テクノロジー、プログラマー
* 写真撮影
* ママ
* 共通の病
* ランニング

人間交流の場としてのMeetupは、アーカイブできない個人対個人の関係性が価値なので、本研究の対象からは外す。対して知識共有の場としてのMeetupは、その場にいる参加者のみならず社会全体にとって有意義な情報資源が共有される場として本研究で取り上げる。

### 2.1.2　Meetupの構成要素

図 1は授業における参加者間のコミュニケーションを表したものである。Meetupが行われる会場では、司会と発表者、聴衆の3種類の参加者が同じ時間を共有しているものとする。司会はMeetup全体の進行管理を行う者とし、発表者は与えられた時間内でテーマに沿ってプレゼンテーションを行う者、聴衆は発表者の提供するプレゼンテーションを視聴する者とする。司会は発表者または聴衆を兼ねることがあり、また発表者は自身のプレゼンテーション時以外では聴衆として振る舞う。

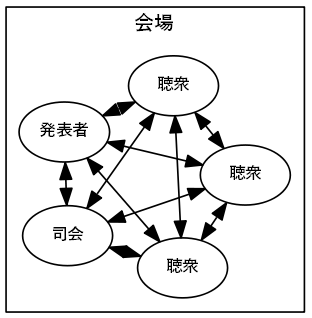


図 1　Meetupのコミュニケーションモデル

本研究では、参加者間の双方向コミュニケーションをインタラクションと定義する。Meetupはプレゼンテーションや質疑応答などのインタラクションの集合であると考える。本研究では、会食等の交流会を除いたMeetupのインタラクションを取り上げるものとし、以下に代表的なインタラクションとそれを構成する要素を以下に示す。

* 進行管理
  + 司会による情報発信（発話、身振り等）
* プレゼンテーション・アンケート
  + 発表者による情報発信（発話、表情・頷き、身振り、発表資料等）
  + 聴衆からのフィードバック（表情・頷き、拍手、挙手、SNS投稿等）
* 質疑応答
  + 聴衆による情報発信（挙手、発話、SNS投稿等）
  + 発表者によるフィードバック（発話、表情・頷き、身振り、発表資料等）
  + 聴衆からのフィードバック（表情・頷き、発話、SNS投稿等）

進行は、司会がMeetupを滞りなく進行させるために発表者や参加者全体に向けて行うインタラクションである。

プレゼンテーションやアンケートは、発表者が多数の聴衆に向けて行う情報発信と、それに対する聴衆のフィードバックで構成されるインタラクションである。フィードバックは発表者に対してだけではなく、ほかの聴衆や、SNS投稿等で特定のコミュニティー全体に向けて行われることもある。また、聴衆によるフィードバックは複数人同時に起こりうる。

質疑応答は、参加者の質問と回答で構成されるインタラクションである。

## インタラクションとその記録形式

表 1で、前節で挙げたインタラクションの構成要素ごとに、その記録可能な形式が異なることを示す。

表 1　インタラクション構成要素と記録可能形式

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 構成要素 | 文字のみ | 音声のみ | 映像のみ |
| 発話(音声言語) | △記録できる | 〇記録しやすい | ×記録できない |
| 表情・頷き | ×記録しづらい | ×記録できない | 〇記録しやすい |
| 身振り(動き) | ×記録しづらい | ×記録できない | 〇記録しやすい |
| 挙手 | △記録できる | ×記録できない | △記録できる |
| 拍手 | △記録できる | 〇記録しやすい | △記録できる |
| 発表資料(スライド) | 〇記録しやすい | ×記録できない | △記録できる |
| SNS投稿(コメント) | 〇記録しやすい | ×記録できない | ×記録できない |

発話は、音声言語であるため文字または音声で記録可能である。ただし文字の場合は人力または音声認識システムによる文字起こしが必要なため、音声と比べて記録コストが高いと言える。

## 本研究のアプローチ

前節の表 1から、Meetupにおけるインタラクションをすべて記録するには、「文字」「音声」「映像」の3要素を組み合わせることが必要不可欠だと考える。

従って、これら3つの要素を含めることができるアーカイブフォーマットを実現できれば、Meetupにおけるプレゼンテーションのデジタルアーカイブが構築可能となる。これまで発表資料だけ、録画映像だけ、コメントだけ、と部分的かつ分散して記録されていたデータがひとつに統合され連携することで、利用性や検索性の高い知的資産に生まれ変わる。

本研究では、従来のアーカイブフォーマットでは記録できていない質疑応答等の情報をデジタル化し発表資料であるスライドデータに付加することで、利用性・検索性の高いプレゼンテーションのデジタルアーカイブを実現する。

# Meetupにおけるプレゼンテーションアーカイブの現状

本章では、Meetupの分類を行い、本研究がターゲットとするMeetup環境の定義を行う。また、既存のMeetupにおけるプレゼンテーションを2章で述べた記録形式という観点から分析を行い、既存環境におけるプレゼンテーションのアーカイブ状況を分析する。



## Meetupにおけるプレゼンテーション記録の現状

あああ

## 既存の記録形式とその問題点

あああ

# プレゼンテーションアーカイブフォーマットの設計

本章では、前章までに述べたMeetupにおけるプレゼンテーションの情報とコミュニケーションを構成する要素の関係を踏まえた上で、Meetupのアーカイブを実現するために必要なアーカイブフォーマットの定義と設計を行う。



## 参加者の属性情報

あああ

## スライドデータ

あああ

## (ほかいろいろ)

あああ

# プレゼンテーション記録・再生システムの設計と実装

本章では、前章で設計したアーカイブフォーマットを満たしたプレゼンテーションデータを記録・再生できるシステムの設計と実装について述べる。



## プレゼンテーション記録・配信システム

あああ

## プレゼンテーション再生システム

あああ

# 実証実験

本章では、前章で述べたシステムを用いた2つの実証実験について述べる。



## 輪講会における実証実験

あああ

## デベロッパーMeetupにおける実証実験

あああ

# 評価

本章では、云々をもとに以下の2つの観点から構築したアーカイブフォーマットの評価を行う。

* デジタルアーカイブの実現  
  　既存形式では記録できなかった情報の補完と、既存形式において完全だった情報の品質が改善され、プレゼンテーションのデジタルアーカイブが実現されたか
* 利用性・検索性の向上  
  　デジタルアーカイブによって、既存形式と比較して優れた利用性・検索性が実現されたか



## デジタルアーカイブの実現

あああ

## 利用性・検索性の向上

あああ

# 結論

本章では、結論として本研究の成果を明らかにするとともに、今後の課題について述べる。



## まとめ

あああ

## 今後の課題

あああ

# 謝辞

# 参考文献

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | “Meetupとは,” 19 12 2015. [オンライン]. Available: http://help.meetup.com/customer/ja/portal/articles/637187-meetup%E3%81%A8%E3%81%AF. |

# 付録