

研究報告会

文化情報学研究所第2回研究会 特別研究報告

2017年6月1日 金基弘

1. 背景と目的

現代の音楽は、大量に生産され、大量に消費される特徴を持つ。先行研究 [1-3] では、ポピュラー音楽の印象空間を構成する次元数やドラムスによる演奏表現とジャンルの関係、曲のチャート順位に影響する楽器編成などについては検討しているものの、ヒット曲と楽器演奏法の関連性に着目した研究は行われていない。本研究では、最近10年間の日本音楽シーンを対象に、J-Popのヒット曲における「4つ打ち」の使用状況について時系列に沿って調査を行い、BPM (beats per minute) やキー (調性) など楽曲の構成要素との関係を明らかにすることを目的とする。

2. 調査方法

2005～2014年の間の「ORICON STYLE」年間CDシングルランキングから上位30位に入った楽曲をヒット曲として本調査を行った。データの集計と分析には、選定された300曲のJ-Popのヒット曲が用いられており、楽曲の特徴と4つ打ちの使用状況について以下の検討を行った。なお、選定楽曲の中に歌詞のない演奏曲はなかった。

まず、本調査でヒット曲として選定した300曲を対象に、2005～2014年の10年間ににおける4つ打ちの使用状況について1年毎に集計を行った。次に、「年 (1:2005年から10:2014年)」と「BPM (1:50～から15:190～)」をアイテムとして、コレスポンデンス分析を行った。また、「年 (1:2005年から10:2014年)」と「キー (1:Cから27:B^bm)」をアイテムとして、コレスポンデンス分析を行った。

3. 結果と考察

最近10年間 (2005年～2014年) のJ-Popのヒット曲にみられる4つ打ちの使用について分析を行った結果、2011年以降において4つ打ちを使用したヒット曲が格段に増えてきたことが明らかになった。その原因としては、「AKBグループ」による影響が少なからず関係していると考えられる。

調査対象の300曲のJ-Popのヒット曲について年とBPMの関連について調べた結果、4つ打ちが流行した2011年以降においてBPM130以上180未満の速いテンポの楽曲が多い傾向があった。さらに、年とキーの関連について調べた結果、年によって特定のキーのヒット曲が生まれることが示唆された。

謝辞

本研究の一部は、駿河台大学平成28年度特別研究助成費の補助を受けた。

参考文献

- [1] R. Yoneda, & M. Yamada, "A multi-dimensional study of the emotion in current Japanese popular music", *Acoustical Science and Technology*, 34 (3), 166-175, 2013.
- [2] 宮丸祐輔, 江村伯夫, 山田真司, "ポピュラー音楽のドラムス演奏におけるグルーヴ感について", *音楽音響研究会資料*, 35(5), 7-12, 2016.
- [3] J. N. Nunes, & A. Ordanini, "I like the way it sounds: The influence of instrumentation on a pop song's place in the charts", *Musicae Scientiae*, 18 (4), 392-402, 2014.

「フェイクニュース、ポストトゥルースへの一考察～
メディア論的視座から」
2017年6月29日(木) 今村庸一

2016年アメリカ大統領選挙で、共和党のドナルド・トランプ氏が当選した。多くのマスメディアはクリントン候補が有力としていただけに、この結果は様々な論議を呼んだ。選挙期間中からトランプ氏は、新聞やテレビなどを辛辣に批判して、マスメディアから報じられるニュースは「フェイクニュース」であると主張し続けてきた。その後、メディアではトランプ氏の勝因として、ラストベルト地帯の白人労働者層の不満や、メキシコなどから流入する不法移民に対して反感を抱く有権者の存在などが大きかったと報じられた。

だが、この大統領選挙では、かつてなかったようなメディア環境の変化を無視することはできない。トランプ氏がしばしばTwitterなどのSNSを介して発信している情報と、マスメディアが報じる情報との間には、見かけ以上に大きな乖離があったのである。

このようにメディアが伝える情報について、どこまでそれが現実なのかどうかという問題は、メディア研究においては古くて新しい課題でもある。歴代の大統領でも、ケネディ、レーガン、オバマなどは、巧妙にメディア対策を行った結果であるという指摘もある。

イギリスのオックスフォード大学出版局は、2016年の「Word of the year」の選考の際、「ポストトゥルース」(post-truth)を「世論を形成する際に、客観的な事実よりも、むしろ感情や個人的信条へのアピールの方がより影響力があるような状況」を示す言葉だと定義した。メディアによって伝えられる情報の何が「現実」で何が「非現実」なのかは、メディアの技術的条件、情報発信者の意図、情報受信者の社会的状況に応じて、異なってくるということが定説となってきた。

これらはメディア研究では、政治的プロパガンダ、言説研究、内容分析、議題設定機能、沈黙の螺旋、等々の先行研究があり、個々の事例に合わせて理論の適用が議論されてきたが、それは、メディアの発達過程で、社会と情報の関係を解析するための重要なテーマであったともいえる。

1920年代のラジオ全盛時代には、ウォルター・リップマンによる疑似環境論が唱えられた。1930年代には、ヴァルター・ベンヤミンがAURAの崩壊というテーマで複製技術の開発によるオリジナルの消失について考察した。

1960年代には、世界中でテレビが開発され普及していくが、その過程で、マーシャル・マクルーハンの熱いメディア、冷たいメディアの論議が展開された。またダニエル・ブーアスティンは疑似イベントという概念を用いて、テレビのイメージと「現実」との関係に一石を投じた。

このように、メディア研究における「現実」と「非現実」の研究は、時代や社会の変容とともに大変大きな研究対象とされてきたわけだが、今回のフェイクニュースとポストトゥルースの問題については、メディア論の歴史的視座から考察していくことが何よりも大切である。

近年、こうした「偽情報」がネット上で氾濫することに関して、マスメディアの方でも、その対策に迫られている。日本のNHKは、部内に「SoLT」(ソーシャルリスニングチーム)を設置し、「偽情報のチェックに当たっている。また、イギリスでもBBCの「リアリティチェック」、チャンネル4の「ファクトチェック」など、伝統のある大手マスメディアにとっては、この問題に対する危機意識が大変強いことが窺える。

マスメディアとネットメディアは、相反する関係にあるわけではないのだが、高度情報化社会における情報発信者の匿名性と、情報の公開性については、その権利関係、制度上の問題等を、社会的・文化的な構造的な問題として捉える必要がある。メディアから発せられる虚構や仮想現実の問題は、今なお新たな課題を提供しているのである。

「有孔虫化石による古環境解析～古東京湾堆積物の研究～」

2017 年 7 月 27 日 野村正弘

2016 年 10 月から 2017 年 3 月まで、国内研究で標記の研究を行ってきた。研究拠点は群馬大学教育学部とした。以下にその概要を報告する。

本研究は 2000 年の東京港（お台場）のボーリングコア試料の分析*に始まる。研究対象としている地層の多くは、地下に埋没しており、露頭での採集には限界がある。研究を進めるうちに、国立研究開発法人産業技術総合研究所の協力が得られるようになった。その結果、関東平野広範囲のボーリングコア試料の入手が可能になり、研究が加速した（図 1）。



図1 これまで研究に使用した試料の採集位置

今回は、流山、柏、成田のボーリングコア試料について浮遊性有孔虫化石の分析を行った。同時に底生有孔虫化石の研究も進めているが、こちらは共同研究者が担当している。化石の研究に不可欠な岩相層序（どんな堆積物でできているかを判別する）は、産業技術総合研究所の共同研究者が端としている。

有孔虫は原生生物に属する生物で、単細胞で石灰質等の殻を持つ。大きさは大きなものでは 500 μm 以上になるものもあるが、私が対象としている浮遊性有孔虫は 100 ～ 200 μm (= 0.1 ～ 0.2mm) 程度の大きさである。

今回行った具体的な作業は、以下の通りである。ボーリングコアから採集した試料を薬品処理し、分析篩上で泥質分を洗い流す。篩上に残った残渣を実体顕微鏡下で観察し、化石を提出作業をする。そして、摘出した化石を同定する（種名を明らかにすること）である。群馬大学の実験室では主に同定作業を行った。

今回も、図 2 に示した古環境推定に有効な浮遊性有孔虫化石が見いだされた。

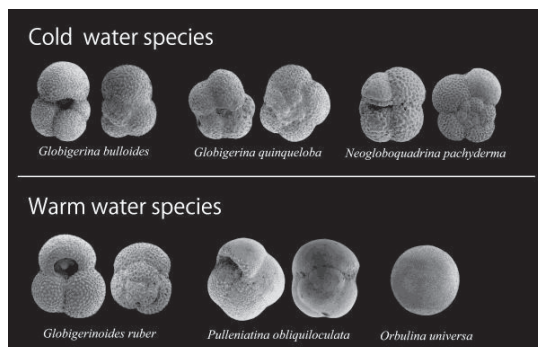


図2 これまでに見いだした環境推定に有効な浮遊性有孔虫化石(野村ほか, 2011)**

研究対象の年代は約 40 ～ 10 万年前で、東京湾が現在の南側ではなく、東側に大きく開いた「古東京湾」の時代である。この時代には地球環境の寒暖が何回もあり、その詳細が研究されている。これまでの研究結果から、古東京湾沖には寒流と暖流が流れ、通常期には寒流優勢な群集が形成され、気候の温暖化によって海水面が上昇すると、古東京湾内に暖流種が流れ込み、寒暖混合群集が形成されたと推定している。

現在、底生有孔虫化石、岩相層序と合わせて論文の作業に入っている。さらに、試料数を増して古東京湾の環境変化を明らかにしていく予定である。

(註)

* 金子ほか(2000)東京港地下の東雲層、江戸川層、東京層の有孔虫化石. 地団研専報, 47, 47-70.

** 野村ほか(2011)下総層群地蔵堂層と藪層の浮遊性有孔虫多産層序. (日本地質学会水戸大会).

情報セキュリティ意識調査について

2017 年 10 月 19 日 杜 正文

【キーワード】 保管, 持ち出し, パスワード,
ウイルス対策, メール, 事故対応

1. はじめに

情報端末機器の多様化とネットワーク環境の整備により、われわれの生活は便利になっている。しかし、一方では、情報システムのダウンによる生活の混乱、情報システムをめぐる不正アクセス、改ざん、破壊、流出等が社会問題化している。

本報告では、メディア情報学部の授業「情報セキュリティ論」において、受講生の情報セキュリティ意識調査の結果である。

2. 調査期間・調査対象

調査期間は、2013 年～2016 年までの 4 年間である。実施時期は、各年度の 2 回目授業である。調査対象は、メディア情報学部の受講生のみである。各年次の対象者数は、以下の通りである。

■ 2013 年 (99 人) ■ 2014 年 (92 人)
■ 2015 年 (38 人) ■ 2016 年 (70 人)

3. 情報セキュリティ意識の調査項目

調査内容は、2013 年 4 月駿河台大学・情報セキュリティ委員会にて発行された「教職員・学生のため情報セキュリティ対策 初級編」の自己診断シートを使用した。

質問項目は、以下の 9 分類 (17 項目) である。

- ①保管にいて (1 項目)
- ②持ち出しについて (1 項目)
- ③廃棄について (2 項目)
- ④パソコンについて (3 項目)
- ⑤パスワードについて (3 項目)
- ⑥ウイルス対策について (2 項目)
- ⑦メールについて (3 項目)
- ⑧事故対応について (1 項目)
- ⑨ルールについて (1 項目)

4. 調査結果

回答結果は、診断内容 (17 項目) のチェック数の合計によって、情報セキュリティの意識度は以下のように判定される。

なお、2013 年～2016 年まで 4 年間の調査結果は、以下の通りである。

《自己診断シート 17 質問項目・チェックの数》

【17 個：入門レベルのセキュリティ対策は完璧】

| 2013 年 | 2014 年 | 2015 年 | 2016 年 |
|--------|--------|--------|--------|
| 5.1% | 3.3% | 5.3% | 8.6% |

【12～16 個：ほぼ出来ていますが、部分的対策が不十分である】

| 2013 年 | 2014 年 | 2015 年 | 2016 年 |
|--------|--------|--------|--------|
| 22.2% | 19.6% | 34.2% | 14.3% |

【9～11 個：対策が行き届いていないところが目立ち】

| 2013 年 | 2014 年 | 2015 年 | 2016 年 |
|--------|--------|--------|--------|
| 27.3% | 34.8% | 31.6% | 25.7% |

【8 個以下：いつ情報流失等の事故が起きても不思議ではない】

| 2013 年 | 2014 年 | 2015 年 | 2016 年 |
|--------|--------|--------|--------|
| 45.5% | 42.4% | 28.9% | 51.4% |

2013 年から 2016 年までの調査結果について、『セキュリティ対策は完璧』は受講生全体の 10% 以下であり、『セキュリティ対策はほぼ出来ている』は受講生全体の 14.3%～34.2% である。一方、『セキュリティ対策は部分的に不十分な点がある』は受講生全体の 25.8%～34.8% であり、『情報流失恐れがある』は受講生全体の 28.9%～51.4% である。

5. 授業の対応

回答結果は、診断各質問項目について、年度別アンケート集計結果を見ながら授業進度・内容を調整する。また、次の 5 つ項目 (Q4, Q10, Q15, Q16, Q17) の質問内容を丁寧に説明、それぞれの重要性を理解させる。

| |
|--------------------------|
| Q4.重要情報の廃棄問題 |
| Q10.ウイルス対策ソフト導入の意義 |
| Q15.重要情報の保護方法 |
| Q16.重要情報の流出や紛失、盗難、事故対応 |
| Q17.大学情報セキュリティ・ガイドラインの周知 |

飯能市・入間市・駿河台大学合同シンポジウム「公共施設マネジメントは、新たなまちづくりのチャンス」開催報告

2017年12月14日 塚本美恵子

公開シンポジウム「公共施設マネジメントは、新たなまちづくりのチャンス」を10月21日に駿河台大学7405教室で開催した。このシンポジウムは、報告者が振興計画審議会委員をしていた入間市に地域貢献と地域連携事業として共催を持ちかけ、結果的に、入間市と飯能市の2市と3研究所（文化情報研究所・比較法研究所・経済研究所）との共催で開催が実現した。

全国の自治体が抱える公共施設は、老朽化と人口減少で維持管理が課題となっている。こうした公共施設を今後どう管理運営していくかという「公共施設マネジメント」の動きは、すでに行政側、例えば入間市では担当課（公共施設マネジメント課）が発足しているものの「公共施設マネジメント」という言葉そのものもまだまだ市民にはなじみが薄い。そこで、こうした「公共施設マネジメント」に関心を持ってもらい、市民皆で考えてもらうことを目的に、2016年に開催を決定した。市役所との共催の為、入間市・飯能市には予算請求・市議会での承認といった手続きをお願いし、ポスター・チラシのデザインでは井上先生にご協力を得て、開催までに6回の全体会議を繰り返した。

シンポジウム前日は台風21号の影響で雨、しかも衆院選前日で市役所の担当者の方は投票所に投票箱を配送するなどの作業をしながら準備をしていただいた。

シンポジウム当日は、本学の吉田学長の挨拶から始まり、第一部の基調講演では、PHP総合研究所主任研究員の佐々木陽一氏が「今後の公共施設のあるべき姿とは」と題し、経営力のあるまちにするために飯能市と入間市を民間企業に例えたデータを示しながら公共施設マネジメントの重要性を指摘し、問題を先送りしないためのまちづくりの課題や地域に求められる第3の道として「縮充」という考え方を紹介された。愛知県半田市で学校の体育館と地域のクラブハウスがNPOによって運営されている「市民管理」の例などを紹介しながら、地域主導・機能貢献を目指した「まちづくり

貢献型」が公共施設マネジメントの目指すべき方向性であると提案された。

第二部のパネルディスカッションは本学比較法研究所の熊田俊郎所員（法学部教授）の司会ではじまり、入間市連合区長会会長の山岡靖義氏と飯能市地域包括支援センター運営等協議会会長の大野康氏がそれぞれ地域の立場から、また早稲田大学の佐藤将之准教授と埼玉りそな銀行地域ビジネス部プロジェクト開発推進室長の廣田雅司氏がそれぞれご専門の立場から発言された。山岡氏はドイツの姉妹都市の例を挙げて「まちづくりにはまちのデザインが必要」と述べ、大野氏は「まちづくりは地域の人々が将来の人への道を拓くこと」であり、公共交通と公共施設をセットにして考えていく必要があると語られた。また佐藤氏は、公共施設とは「愛着をつくる場」であり、環境づくりを通じて人のつながりを作ることの重要性を事例を紹介しながら語り、廣田氏はまちの活性化をお手伝いする銀行としての役割について話された。

パネルディスカッション後には3研究所長がコメントを述べ、その後、参加者から寄せられた質問票に登壇者から回答いただいた。

シンポジウム当日は、個人で参加された入間市長や駿河台大学学長をはじめ、飯能市、入間市、日高市、狭山市、さいたま市、熊谷市などから100名の方が来場者いただき、そのうち77名がアンケートに回答をお寄せいただいた。このアンケート結果は、大学の研究所のホームページで公開しているが、参加者の満足度は高かった。参加者からは「市民もこの問題をもっと積極的に考えるべきと思った」や「わがまちの公共施設をこれから考えてみたいと思った」といった選択肢の回答が多く、自由意見（感想）では、「次世代への負債を残さないように考えていきたい」(50代男性)、「公共施設の削減とまちづくりの両立は難しいと感じました」(40代男性)、などが寄せられた。

「デジタルゲームとカスタマイゼーション～着せ替え人形としてのアプローチ～」

2018年2月22日 堺 文男

1. はじめに

デジタルゲームは、ハードウェア・ソフトウェア両面の機能向上により、その表現力を飛躍的に向上させた。その結果、従来のコンシューマーゲーム機のみならず、今日ではスマートフォン上で仮想現実＝VR体験を実現するまでに至っている。こうした発展著しいデジタルゲームにおいて、多くの作品ではキャラクターを視覚体験の中心に置かれ、まさにメインコンテンツと言っても過言ではない。

本研究では、デジタルゲームに登場する3DCGを用いたキャラクターについて、着せ替えやカスタマイズ機能を有するソフトウェアをコンシューマーゲーム機向け作品から抽出し、採用されている着せ替えやカスタマイズ機能について分類を試み、あわせて、実際の人形玩具との比較について考察する。

2. 調査方法

文化庁のメディア芸術デジタルアーカイブ事業により公開されているメディア芸術データベース（開発版）に基づき、調査対象とした期間に発売されたコンシューマーゲームソフトについて、関連書籍・公式ウェブサイト等の情報から、着せ替え・カスタマイズ可能な機能を有する3DCGを用いたデジタルゲームについて内容調査と集計を行った。この集計に基づき、着せ替え・カスタマイズ機能の内容や傾向の把握、および、最初期のソフトウェアの特定を試みた。

調査対象は以下のコンシューマーゲーム機とした。

- (1) 「セガサターン」(セガ, 1995)
- (2) 「プレイステーション」(ソニー・コンピュータエンタテインメント, 1995)
- (3) 「Xbox360」(マイクロソフト, 2005)
- (4) 「プレイステーション3」(ソニー・コンピュータエンタテインメント, 2005)

これらのコンシューマーゲームについて、ハードウェア発売初年度および次年度に発売されたソ

フトウェアについて、調査を行った。

また、(3) および (4) のハードウェアについては、上掲データベースに掲載されている最終年度についても調査を行った。

3. 調査結果

調査の結果、対象となったハードウェア最初期の着せ替え・カスタマイズ機能を搭載するソフトウェアは以下のものであり、この時点で大まかな機能が完成していたことが明らかになった。

- (1) 「セガサターン」

『キング・オブ・ボクシング』(ビクター, 1995)

- (2) 「プレイステーション」

『V-Tennis』(トンキンハウス, 1995)

同時に、近年、こうした着せ替え・カスタマイズ機能を有するソフトは増加の傾向にあることも明らかになった。

あわせて、着せ替え・カスタマイズ機能の傾向について、以下の通り、分類を試みた。

- (1) 部品・衣裳などの追加・撤去
- (2) 部品・衣裳などの組み換え
- (3) 別モデルへの差し替え
- (4) 部品の変形
- (5) カラーリング・スキン変更

以上の分類のいずれか、あるいは複数の分類のハイブリッドにより、デジタルゲームの着せ替え・カスタマイズ機能が成り立っていると考える。また、こうした機能は、総じて既存の着せ替え人形等の玩具に共通する手法であると指摘する。

3. 総括

これまでの調査から、着せ替え・カスタマイズ機能は、3DCGを本格的に採用した初期のコンシューマーゲームにも採用されていたことがわかり、今日、デジタルゲームの商品価値を支える主要な要素の一つとなっていると考えられる。

本研究は、その途中経過について、日本人形玩具学会学会誌 Vol.27 への投稿、及び、第29回研究発表会での発表を行っている。今後、類縁分野との連携を通じ、デジタルゲームのキャラクターについて研究を継続する。