

# コンテキスト・コンピューティング による情報の個人化の方法

2012-8-30

- コンテキスト・コンピューティング研究部会  
活動紹介(20)
  - 日本ユニシス 牧野 友紀
- コンテキスト・コンピューティングによる情報の個人  
化(和泉さん変更あり)(30)
  - 産業技術総合研究所 和泉 憲明
- 関心事にチェックイン！プロトタイプを紹介(30)
  - 産業技術総合研究所 高岡 大介
- 質疑応答(10)

- **コンテキスト・コンピューティング研究部会  
活動紹介(20)**
  - **日本ユニシス 牧野 友紀**
- コンテキスト・コンピューティングによる情報の個人化(和泉さん変更あり)(30)
  - 産業技術総合研究所 和泉 憲明
- 関心事にチェックイン！プロトタイプを紹介(30)
  - 産業技術総合研究所 高岡 大介
- 質疑応答(10)

- 物事は、人の捉え方(認知の仕方)によって異なった価値や意味を持つ。



- その価値や意味の違いは、対象とする物事と関連する物事の関係性の違い、つまり"コンテキスト"の違いに現れたりする。ITを使って人がこのようなコンテキストを自由に扱えるようになったら、人々のコミュニケーションが深まったり、人々が協同し活動する成果がもっと豊かになったりするのではないか。そんな思いでコンテキストをコンピュータで研究を行う。
- この研究活動において、コンテキスト・コンピューティングとは関係性をデータとして記録し、活用する情報活動であり、対象とする関係性は人と人、人と物事、人と環境である。

- コンテキスト・コンピューティングとは
  - 関係性をデータとして記録し、活用する情報活動
  - 対象とする関係性は、
    - 人與人
    - 人と環境(人と機械)
    - 人と物事
- その効果は「情報の個人化」
  - 人與人 ⇒ 私が信頼できる人と情報
  - 人と環境 ⇒ 私に今必要な情報
  - 人と物事 ⇒ 私に影響のある情報

- CCの体系を確立
  - Context Computingという分野を体系立てる
- ビジョンを提示する
  - CCがもたらす未来の社会を描く
- プロトタイプを作成
  - CCがもたらす生活の一端を体験する

## 2010年 構想

- ビジョン立案
- プロトタイプ  
構想
- 基礎研究調査

## 2011年 実験

- 課題設定
- プロトタイプ  
開発

## 2012年 評価

- 課題達成評価
- プロトタイプ  
公開
- 研究成果公開

# Project LAにおける役割

自分への影響が  
分かる情報  
(個人化された情報)

System LA

一般的な情報  
(Big Data)

