

研究タイトル：**提供情報の価値を考慮した情報共有のためのネットワーク基盤に関する研究**



氏名：	高橋 晶子/TAKAHASHI Akiko	E-mail：	akiko@sendai-nct.ac.jp
職名：	教授	学位：	博士(情報科学)
所属学会・協会：	情報処理学会		
研究分野：	情報科学、情報工学		
キーワード：	情報の価値、プライバシー、誘因、インセンティブ、コンピュータネットワーク		
技術相談 提供可能技術：	<ul style="list-style-type: none"> データの収集 プライバシー 		

研究内容：

【インターネット上でのデータ共有】

ソーシャルネットワーキングサービスやウェアラブルコンピューティング、学習管理システム(LMS)など、様々なネットワークサービスを通して、多種多様なデータが日々発生し、これらを収集・分析することで有益な新しい知見を得られる可能性がある。しかし、現状では、これらのデータはサービスを提供している企業等によって管理・活用されることが一般的であるため、それを享受できるのは、そのサービスを提供している企業等に限定される。そこで、本人が所有するデータをユーザの同意に基づき収集し、幅広く活用する仕組みが提案されている[1]。この制度は、個人の所有するデータは本人のものであり、個人の意思に基づいて自由に活用すべきだという考えに基づいており、データ利用を当該事業者に限定せず、広く企業などの事業者に流通させることを目標としている。これに対して、データを提供するユーザのプライバシーを考慮しながら、より多くのデータを収集するための手法について検討を行っている。

【データ提供のための誘因】

データ提供を行うユーザに対してデータ提供を行う誘因を与える手法としては、データの提供を行うがユーザがデータを提供した際に、何らかの特典を付与するなどによりデータの提供を行う誘因を与える手法が提案されているが、特典によりユーザが感じる満足度はユーザー一人一人異なるため、データ提供を行う誘因となるような満足度を与える特典を一律に付与することは困難である。そのため、ユーザの価値観を考慮してユーザに付与する特典を決定する手法が求められる。これに対し、データの内容や質に応じて情報の価値を決定し、その価値に応じた特典を付与する手法を検討している。

【ユーザ情報の考慮】

一般的に、インターネット上のサービス利用に対して、個人情報やプライバシーに不安を持つユーザは多く、サービス利用に必要な最低限のユーザ情報の開示によってサービスを利用できることが求められる。これに対し、ゲーム理論等による、合理的なユーザ情報の開示程度を決定する手法を検討している。

[1] Alan Mitchell. Right side up: Building brands in the age of the organized consumer. HarperCollins Business, 2001.

提供可能な設備・機器：

名称・型番(メーカー)

名称・型番(メーカー)