

ライフヒストリーの図式化の試み（1）

—UML による革新—

関東学院大学 河野昌広

1 目的

本研究では、ライフヒストリー研究において、昨今のコンピュータの普及、高性能化を踏まえた上で、ライフヒストリーのモデル化を試みる。

2 方法

これまでのライフヒストリー研究では、豊富な研究事例の蓄積はなされてきているものの、それらのライフヒストリーを一般化、普遍化、構造化するといった試みは十分に行われてきたとは言いがたい。研究に用いる文法(シンタックス)も意味論(セマンティクス)も、研究者が自然言語（話し言葉、書き言葉）を用いて各自で定めていた。そうした中で近年、コンピュータの高性能化やモデリング技法の進展により、非自然言語によるモデル化が可能になってきた。そのような状況を踏まえて本研究では、ライフヒストリー研究に用いる文法(シンタックス)を標準化して、意味論(セマンティクス)を体系的に定めることを目指す。

本研究では、文法(シンタックス)には UML を用いる。UML(Unified Modeling Language)とはオブジェクト指向のソフトウェア開発におけるプログラム設計図の統一表記法として開発されたものであり、1997 年に OMG (Object Management Group) により標準化された。今日、世界中のソフトウェア開発やビジネスの現場で広く使われている。UML の中では主にクラス図とステートマシン(状態遷移)図を使用する。クラス図は、システムの抽象的な構造、関係を記述するものであり、静的な構造を示す。システムを構成するクラスの名前、属性、操作からなり、クラス間の関係を記述する。例えば宗教体験談であれば、信仰者、教団、神、助言者などがクラスとなる。ステートマシン(状態遷移)図は、発生した事象に応じてシステムがどのように動作するか(状態がどのように遷移するか)を表現する。状態は時間の経過とともに様々に変化するが、これらの様子を視覚的に表現する。状態とは属性に値を代入することであり、値が変わっていくと状態遷移になる。例えば対象者の属性が学生、企業で勤める、結婚して子育てに専念する、などと変化していく状態遷移を追うことがライフヒストリーの主たる目的ともいえるだろう。

また意味論(セマンティクス)においては、その標準文法に基づいて、分類体系と状態遷移とを（有機的に連携させつつ）明確に分離する。それによりクラス図とステートマシン図の連携をはかる。

3 結果

本研究ではこのように UML を用いることにより、ライフヒストリーの図式化を試みた。それにより、複数のライフヒストリーの事例を統一的に記述し、比較検討することが可能になる。例えば、宗教研究であれば、異なる宗教や宗派の体験談を本格的に比較する研究はほとんどなかったといえるだろう。

4 結論

本研究の UML を用いた図式化によって、個別に様々な特徴を持つ体験談を統一的なモデルで記述し、宗教や宗派の違いを越えてライフヒストリー・体験談の共通点、相違点を比較検討することが可能になる。さらにライフヒストリーがある程度以上、統一的な図式化ができれば、それはライフヒストリーを構造化することであり、半構造的インタビューの質問項目を考える上でも大いに参考になり、実際のインタビュー調査の質を高めることにも大きく貢献すると考えられる。