

Research Projet - First ideas

Adélie FERRE

September 30, 2024

1 Introduction

During my 4-month study period in Hakodate, I have the opportunity to undertake a research project under the supervision of Mr. Ian Frank. This project delves into a critical question in our modern society: our passive digital consumption, meaning the way we absorb online content without conscious effort.

While traditional television limited the content offered to viewers, social media platforms like YouTube Shorts, Instagram Reels, and especially TikTok, have transformed consumption into a continuous and infinite flow, driven by recommendation algorithms. These algorithms are designed to capture and retain our attention, pulling us into an endless scrolling cycle by offering us personalized content, meticulously tailored to our preferences.

Personally, as a heavy consumer of these formats and having often experienced the "infinite scroll" myself, I find this subject highly relevant. It not only reflects a global social phenomenon but also touches on essential issues such as mental health, time management, and our relationship with technology.

2 Project Objective

Through this project, I aim to develop an interactive and immersive interface using the [Three.js library](#), designed to raise awareness and encourage reflection on our digital consumption. The project will incorporate visual and interactive elements that represent and critique our dependence on social media and content-driven platforms. My goal is to immerse the user in an experience where they can navigate through various representations of mental health, the effects of endless social media scrolling, and the interaction between dopamine and technology use. This experience will be framed within a game-like scenario, where the user may also be prompted with reflective questions about their own consumption habits, encouraging personal introspection and engagement.

The ultimate goal is to create a reflection about how algorithms capture and manipulate our attention, and how this passive consumption can impact our well-being and productivity.

3 Tools

For this project, I have chosen Three.js, a JavaScript library that enables the creation of 3D web applications. It's a powerful tool for producing immersive and interactive graphics. Since I've never used this tool before, this project represents a dual opportunity: not only will I learn to master a new tool, but it will also become a valuable asset for my portfolio and CV, showcasing my ability to use modern technologies for real-world projects.

As a multimedia student, I am very interested in creating interactive content, and learning this tool seems crucial to deepening my skills in this area. It is also an opportunity to address a real-world problem that affects millions, if not billions, of users worldwide.

The aspect of sharing knowledge (informing, warning, prompting reflection) on such an important issue seems like a fulfilling and relevant approach to me.

4 Topics Explored

I would like to explore the following topics in my project :

- **Mental Health:** How does excessive digital consumption affect our well-being?
- **Time Management:** How much time do we spend scrolling, and how does it affect productivity?
- **Social Media Algorithms:** The role of recommendation algorithms in capturing and retaining user attention.
- **Human-Technology Interaction:** How do screens and algorithms shape our daily interactions and habits?
- **Dopamine and Reward Systems:** The link between dopamine release and compulsive scrolling behavior.
- **Digital Addiction:** Exploring how passive consumption can lead to addictive behaviors.
- **FOMO (Fear of Missing Out):** The psychological pressure to stay connected and consume content.
- **Cognitive Overload:** The effects of being constantly bombarded with information and media.
- **Virtual Relationships:** How online interactions differ from real-world connections.

5 To do

My main objective is to deliver a functional project by the end of January 2025. To maximize my chances of success, I will soon prepare a detailed retroplanning, outlining each step of the process and ensuring efficient time management. This plan will help me stay on track and meet the necessary milestones as I develop the project.

研究プロジェクト - 初期のアイデア

アデリー・フェレ

October 7, 2024

1 はじめに

函館での4ヶ月間の留学期間中、イアン・フランク氏の指導のもとで研究プロジェクトに取り組む機会を得ました。このプロジェクトは、現代社会における重要な問題、つまり私たちが無意識のうちにオンラインコンテンツを吸収する「受動的なデジタル消費」について掘り下げます。

従来のテレビは視聴者に提供されるコンテンツが限られていましたが、YouTube Shorts、Instagram Reels、特に TikTok などのソーシャルメディアプラットフォームは、アルゴリズムによって推奨される無限のコンテンツを提供することで、視聴体験を変革しました。これらのアルゴリズムは、私たちの注意を捉え続け、私たちの嗜好に合わせてパーソナライズされたコンテンツを提供することで、終わりのないスクロールサイクルに引き込むように設計されています。

私自身、この形式のコンテンツを多く消費しており、無限スクロールを何度も体験してきたため、このテーマは非常に関連性があると感じています。それは、グローバルな社会現象を反映するだけでなく、メンタルヘルス、時間管理、そして技術との関係といった重要な問題にも触れています。

2 プロジェクトの目的

このプロジェクトでは、[Three.js ライブラリ](#)を使用して、デジタル消費に対する意識を高め、反省を促すインタラクティブで没入感のあるインターフェースを開発することを目指しています。このプロジェクトには、ソーシャルメディアやコンテンツドリブンプラットフォームへの依存を視覚的かつインタラクティブな要素で表現し、それを批判的に捉える要素が組み込まれています。ユーザーは、メンタルヘルスや無限スクロールの影響、ドーパミンと技術使用の相互作用を表現するさまざまなビジュアルをナビゲートし、個人的な消費習慣に関する反省的な質問が提示されることで、自己内省と関与が促されます。

最終的な目標は、アルゴリズムが私たちの注意をどのように捉え、操作するかを反映させ、この受動的な消費が私たちの幸福や生産性にどのように影響するかを探ることです。

3 使用するツール

このプロジェクトには、3D ウェブアプリケーションを作成するための JavaScript ライブラリである Three.js を選択しました。これは、没入感のあるインタラクティブなグラフィックスを作成するための強力なツールです。私はこのツールを以前に使用したことがないため、このプロジェクトは新しいツールを習得し、現代の技術を使って実世界のプロジェクトに取り組む能力を示す貴重な機会となります。

マルチメディアの学生として、インタラクティブなコンテンツを作成することに非常に興味があり、このツールを学ぶことはこの分野でのスキルを深めるために重要だと感じています。また、世界中の数百万、数十億ものユーザーに影響を与える現実の問題に対処する機会でもあります。

このような重要な問題に関する知識を共有すること（情報提供、警告、反省を促す）は、私にとって充実感があり、意義のあるアプローチだと感じています。

4 探求したいトピック

このプロジェクトでは、以下のトピックを探求したいと考えています：

- ・メンタルヘルス: 過度のデジタル消費が私たちの幸福にどのように影響するか？

- 時間管理: スクロールにどれだけの時間を費やしているか?そしてそれが生産性にどのように影響するか?
- ソーシャルメディアのアルゴリズム: 推奨アルゴリズムがユーザーの注意をどのように捉え、保持するか?
- 人間と技術の相互作用: スクリーンやアルゴリズムが私たちの日常のやり取りや習慣にどのように影響するか?
- ドーパミンと報酬システム: ドーパミンの放出と強迫的なスクロール行動との関連は?
- デジタル依存症: 受動的な消費がどのようにして依存行動につながるか?
- **FOMO** (見逃すことへの恐怖): つながり続け、コンテンツを消費し続ける心理的なプレッシャーは?
- 認知過負荷: 情報やメディアに絶えずさらされることの影響は?
- バーチャルな関係: オンラインでのやり取りが現実世界のつながりとどのように異なるか?

5 今後の予定

私の主な目標は、2025 年 1 月までに機能するプロジェクトを完成させることです。成功の可能性を最大限に高めるため、近いうちに各ステップを詳細に示すレトロプランニングを準備し、効率的な時間管理を確保します。この計画は、プロジェクトの進行を管理し、必要なマイルストーンに到達するための指針となります。