

コエニティ:位置情報と連動した音声データで場所への印象に付加価値をつけるコミュニティサービス

宇賀 景哉[†] 岡崎 博樹[‡] 上林 憲行[†]
 東京工科大学[†] 手仕事工房[‡]

1. はじめに

コエニティとは GPS を利用することで取得できる緯度と経度（以下、位置情報）を用いて、場所と連動した音声データを共有することを目的とした、本研究にて開発を行ったコミュニティサービスである。

近年では様々な口コミウェブサイトや、ソーシャル・ネットワーキング・サービスが多く存在している中で、音声に特化したサービスが比較的少ないことに気がついたのがこの研究の発端である。

2. サービス構想

2.1. サービスコンセプト

コエニティのサービスコンセプトは、以下の通りである。

- その場まで足を運ぶことで同じ風景を肉眼で共有
- 肉声を用いる事で投稿者の感情をより豊かに共有
- 投稿された音声に投稿者が視聴可能な時間制限を設定することで、視聴者が立つ場所の環境も擬似的に共有される

ソーシャル・ネットワーキング・サービスは元来、“いつでもどこでも場所を選ばず利用可能”という点が特徴とされ、評価されている[2]。しかしコエニティでは、共有される音声を位置情報や時間と連動させることで、音声を投稿したユーザーが実際に体験した場所へ赴き、同じ風景を同じ時間帯や時期に肉眼で見ながら感情や思い出の共有をより濃く擬似的に体験することができる。

例を挙げると、声の置き手紙やボイスタイムカプセルである。音声を投稿される事で、普段気にもとめていなかった場所が自分の肉声で設置してある場所へと印象が変化する。また、その音声が自分ではない他のコエニティユーザーのものである場合、かつてその場所に存在した人の声を聞くことができる特別な場所へと印象が大きく変化する。

さらに、投稿者が投稿した音声の視聴可能時間を3年後以降などに設定したとすると、3年後の投稿者は再び音声が設置された場所を訪れた際に投稿した3年前の自分に擬似的に出会うことが可能になる。

以上のように、日常的な街角などに時間を超越した非日常体験をもたらせることが最大のポイントである。

2.2. ターゲットユーザ

現在、radiko.jp プレミアムという既存のラジオ視聴サービスがあるが、radiko.jp で配信中のラジオ番組を日本全国で聴取可能にする月額350円（税別）の有料サービスの会員数がわずか3カ月で会員数10万人を突破[1]したことから、音声を聞くことに対する世の中の価値観が高まっていることがわかる。コエニティのターゲットユーザは、ラジオなどがそもそも新鮮だと感じる若者や、入学や卒業、学校行事など記念に何かを残す機会が多い学生、ラジオに親しみ深い高齢者の世代など、音声を聞くことに関して価値を見出しているあらゆる年代の人すべてをターゲットとしている。

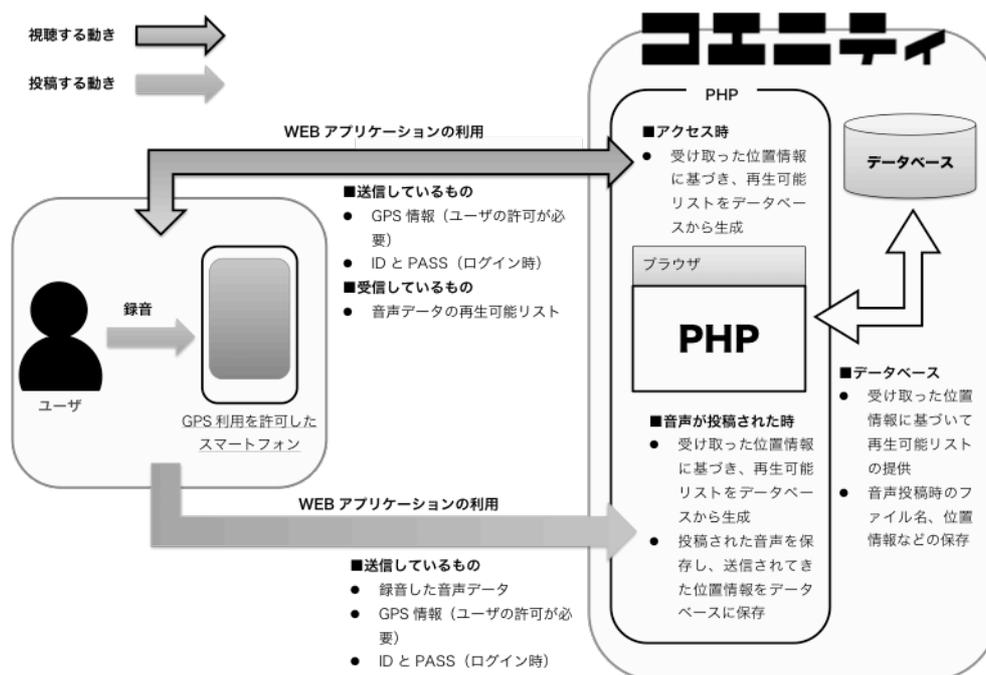


図 1 サービスの構成

“Coenity: The Community Services Of Voice Data With Location Information”
 Japan More Familiar with Utilizing ICT”
[†]HIROYA UGA, [†]NORIYUKI KAMIBAYASHI, [‡]HIROKI OKAZAKI
[†]Tokyo University of Technology, [‡]Teshigoto Lab.

3. サービス機能と構成

本研究を行うにあたり、実際に構想を体験するため、コエニティを制作・実装・公開した。実装されている機能は、音声の投稿と視聴、ユーザ登録、ログインログアウト、フレンド機能、タイムライン、音声の公開設定の編集、音声への評価機能、音声の削除などである。開発プラットフォームには HTML, CSS, JavaScript, PHP に加え、GoogleMapAPI[a]を利用した(図1)。

(1) 位置情報を伴う音声の投稿機能

スマートフォンに元から備わっている録音機能を用いて音声を録音する。録音した音声を投稿すると、音声を録音した際の現在位置と共に音声データが送信された後、音声データの設定画面へと移行する。そのままだと音声は非公開状態であり、自分以外その音声を視聴することができないが、ここで設定することで音声を視聴できるユーザを変更することができる。

その他、設定画面で行えることは以下のとおりである。

- 音声のタイトル・説明分の修正
- 音声に連動している位置情報の修正
- 音声の公開範囲設定(全体公開、会員公開、フレンド公開、非公開)
- 視聴可能時間・時期の設定
- 音声の削除

(2) 位置情報に基づいた音声リストの取得機能

コエニティにアクセスすると、位置情報を元に周辺に投稿されている音声のリストを取得する(図2)。表示されるリストはその周辺に登録されている音声のうち30種類をランダムに選び出し、アクセスしているユーザに対する公開設定に基づいて視聴権限のある音声だけが一覧になって現れる。

(3) 音声に対する評価機能

音声にはそれぞれ「いいね」ボタンが備わり、音声を聴いたユーザが共感したり、賞賛したりする際に押すと、その音声に対する評価としてボタンを押したユーザ数が音声ごとにカウントされていく。

(4) フレンド機能

音声の視聴制限や、フレンドユーザが音声を投稿した際に通知されたりするようにできるコミュニケーション機能。ユーザ名でユーザを検索し、フレンド申請することができる。申請をされたユーザはそのユーザからのフレンド申請許可することで相互的に申請が行われた状態になるため、フレンドとして管理される。

(5) タイムライン機能

フレンド登録されているユーザが音声を投稿したり、フレンド登録されているユーザの中の誰かが投稿した音声の「いいね」ボタンを押したりした事が通知される機能。コミュニケーションや、音声投稿意欲促進を目的としている。

4. おわりに

今回は、コエニティの発案、サービスコンセプトやサービス構成などを決定した後、制作・公開した。根幹となる、音声の投稿及び位置情報に基づいた音声リストの取得・再生を実装し、その他に音声の視聴可能時間の設定機能、アカウント管理機能、フレンド機能などを実装した。

今後は、コエニティをプラットフォームとして完成させ、コエニティを媒介とした新たなサービスの発案を計

画している。例えば、現在構想しているのは以下のような物である。

- 投稿者がお気に入りの場所へ赴き、オリジナルの音声ガイドを録音してコエニティに投稿する。それらをまとめ、利用することで音声ツアーガイドサービス。
- コエニティ上に存在する音声グルメレポートをまとめた肉声口コミサービスなどを思案している。

その他にもコエニティを屋外で楽しむゲームに利用することなども考えており、使い次第で他にも様々な面白さを持つコエニティの新たな可能性を模索している。



図2 コエニティのメイン画面

参考文献

- [1]有料の「radiko.jp プレミアム」、3カ月で会員数10万人を突破(2014年01月03日アクセス)
http://internet.watch.impress.co.jp/docs/news/20140714_657854.html
 [2]NTT東日本|SNS(ソーシャル・ネットワーキング・サービス)|初心者から上級者までデジタル講座|フレツツ光|(2014年01月03日アクセス)
<https://flets.com/customer/column/sns/>
 [3]Google Maps APIとは - 意味/解説/説明/定義 : IT用語辞典(2014年12月18日アクセス)
<http://e-words.jp/w/Google20Maps20API.html>

a) GoogleMapAPIとは、Google社が提供する地図情報サービスであるGoogle Maps(グーグルマップ)の持つ機能を、インターネットを介して外部から利用するための手続きをまとめたツールである。