

WearLive!!: ライフログバンドと SNS を活用しライブハウスでの盛り上がりリアルタイムに拡散するサービス

高村 駿太郎[†] 水野 汰一[†] 岡崎 博樹[‡] 上林 憲行[‡]
 東京工科大学[†] 手仕事工房[‡]

1. はじめに

近年、音楽産業の利益はライブエンターテインメント事業に集中してきている[1]が、小さいライブハウスは集客が年々落ちている。その原因として、顧客同士が交流し繋がる機会が少ない、ライブハウスの興奮を参加していない外の人達へリアルタイムに伝えることができてない、盛り上がりを演奏や演出に反映できていない、という問題があげられる。本研究では、近年注目を集めているウェアラブル端末[2]に着目し、SNS と組み合わせることで、問題点の改善と体験価値の増幅が可能になるサービス、WearLive!!の開発を行なった。

2. サービス構想

2.1. ターゲットユーザー

WearLive!!のターゲットユーザーは、ライブハウスに来ている顧客、ライブに参加していない人、アーティスト、ライブハウスである。どのターゲットユーザーもライブが好きであるに関わらず、情報過多や大型フェスの乱立によって盛り上がっているライブを見つけることが困難な状況になっている。この状況を解決することをWearLive!!は目指している。

2.2. サービスコンセプト

WearLive!!のサービスコンセプトは以下の 3 つである。

- ライブの盛り上がりリアルタイムに発信
ウェアラブル端末で取得した活動量をもとに、参加者の盛り上がりを自動ツイートする。
- ライブの一体感を高める
同じライブ会場に複数の WearLive!!ユーザーが参加しているとき、ライブ会場内にいるユーザーの活動量が一定値に達した場合、設定したツイートとは別のツイートを会場にいるユーザー全員が発信する。
- WearLive!!値によって盛り上がりを数値化
WearLive!!値とはライブ後の総活動量を集約したライブハウスの盛り上がりや楽しさを示す指標であり、これまで感覚的にしか得られなかった観客の盛り上がりを客観的に数値化して提示する。

ウェアラブル端末で取得した活動量をもとにしているため、リアルな感動を発信することができる。

3. サービスの機能と構成

WearLive!!は、以下の 4 つの機能を構成する。

(1) 活動量をもとにしたツイート

WearLive!!の主機能は、ウェアラブル端末で取得した活動量をもとにしたツイートの送信である。まずユーザー

は WearLive!!のスタートボタンを押し、5段階のレベルに応じてツイートを設定する。レベル1はもっとも活動量が少ないとき、レベル5はもっとも活動量が多いときに送信するツイート内容である。アーティストを示すハッシュタグを書き加えると、盛り上がりを外に伝えることやライブ後の繋がりを円滑にすることができる(図1)。



図1 活動量をもとにした送信

(2) 一体感の演出

WearLive!!ユーザーの活動量を集約した値を用いて今後、ライブハウスにおいてあるカメラや照明と連携させ、活動値が高い場所に照明を当てることや活動量が最高値のときにシャッターを切り、盛り上がりを切り抜くことなどを想定している(図2)。

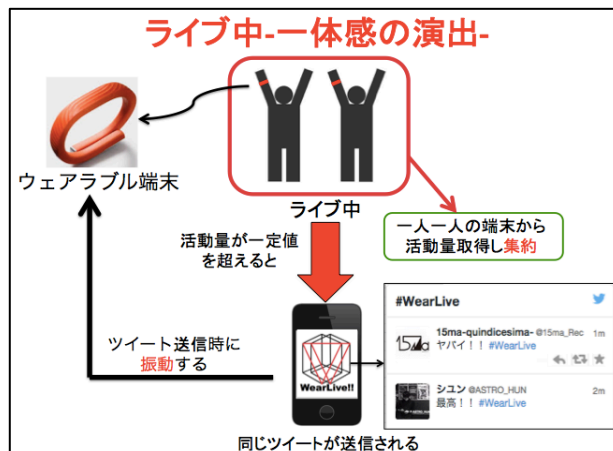


図2 一体感を感じる演出

“WearLive!!:Service To Spread The Excitement Of A Live House In Real-Time To Take Advantage Of The Life-Log Band And SNS”

[†]SHUNTARO TAKAMURA, [†]TAICHI MIZUNO,
[‡]HIROKI OKAZAKI, [†]NORIYUKI KAMIBAYASHI
[†]Tokyo University of Technology, [‡]Teshigoto Lab.

(3) フィードバック

自身の活動量をもとにしたツイート送信や同じライブハウスにいる複数の WearLive!! ユーザーの活動量の統計が一定値を越えツイート送信が実行されたとき、装着しているウェアラブル端末が振動し、ツイートが送信されたことをユーザーに伝える。

(4) WearLive!!値

WearLive!!はライブ開始からライブ終了まで活動量を取得し、ライブ後に総活動量を表示する。この総活動量をライブハウスにいた全ユーザーから取得し集約した値が WearLive!!値である。算出方法は、ライブハウスに来ていた人達の総活動量の平均×ライブハウスに来ていた人達の数である。ウェアラブル端末を用いた活動量をもとに数値を出しているため、脚色したものではなく、リアルな感想をユーザーやアーティストに示すことができる。この WearLive!!値は Web やアプリで確認することを想定している (図 3)。

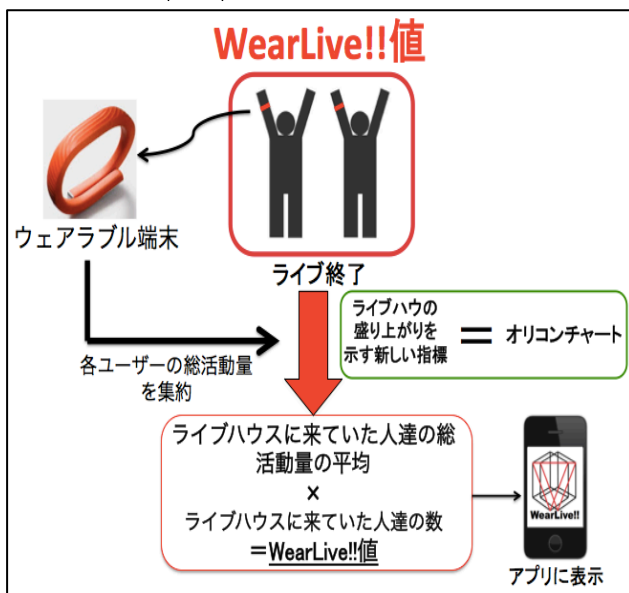


図3 WearLive!!値について

4. プロトタイプ

プロトタイプ[3]の制作を行なった(図4)。WearLive!!を起動すると Twitter のハッシュタグという機能を用いて #WearLive という言葉を集めた Twitter の TimeLine 画面になる。この画面は Twitter が提供している埋め込み型の TimeLine を使用した。ライブが始まるまでの間に TimeLine 画面を通してライブに参加している人などと繋がることできる。次にウェアラブル端末と Twitter の機能を使うため、それぞれ OAuth 認証を行なう。それぞれ認証が完了すると、設定してあるアイコンやユーザー名が表示される。OAuth 認証は、OAuth.io という複数プロバイダの認証をシンプルにできるサービスを利用した。ウェアラブル端末は振動機能と活動量の取得に特化しているライブログバンド「UP24」[4]を採用した。認証終了後、Start 画面で5段階に分けられたツイートの設定を行う。ツイート設定は活動量の数値に合わせてレベル分けをしている。ツイート設定が完了し設定完了ボタンを押すと、UP24 で取得し公式サーバーに貯められていた活動量が WearLive!! に送信され、Ajax を用いて、その活動量をもとにツイートが発信される。ライブ終了時に Start 画面にある Stop ボタンを押せば、活動量の送信は

止まり、総活動量が Stop ボタンの下に表示される。ライブ終了後にライブに参加していた各ユーザーの総活動量を集約し、WearLive!!値を作成する。

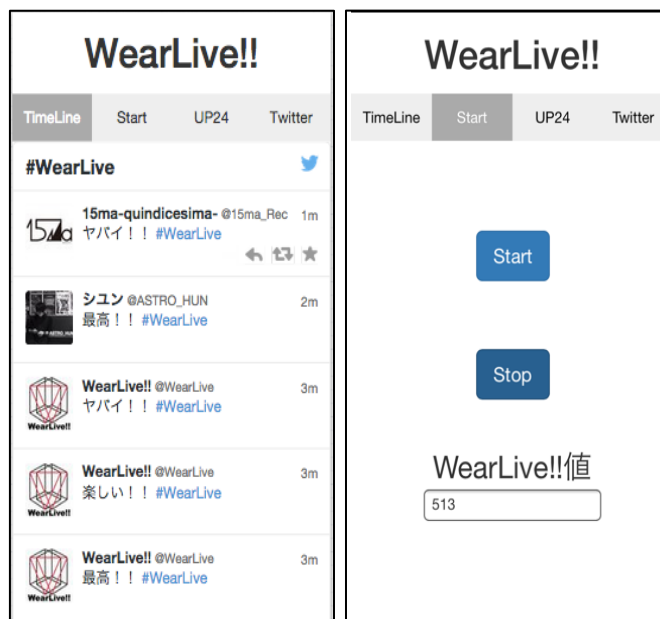


図4 プロトタイプの主要画面

5. おわりに

今回は、WearLive!!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、プロトタイプを制作した。プロトタイプでは主機能である、ライブログバンドで取得した活動量をもとにツイートする機能を実装した。

今後、ウェアラブル端末の進歩とともに脈拍や心拍数をもとにしたツイートの送信を実装することで、運動量の多いアーティストのライブだけでなく、バラードなど落ち着いた曲を演奏するアーティストなどの盛り上がりや興奮も測ることができるのではないかと考えている。現在の活動量に加え、脈拍と心拍数の数値を加えることで WearLive!!値や盛り上がりを外に発信することの精度は高くなっていくと考えられる。

さらにライブハウスの中での体験も増す必要があると考えている。例えば、ツイートを表示するモニターを設置し発信する言葉を見ながらライブを演奏し、一番の盛り上がりを見せているときに新曲などを披露することで、予定調和のライブを脱却することができる。ライブハウス側も一番盛り上がっている人にインビテーションやディスカウントチケット、ドリンク券などをプレゼントすることで、宣伝や次の集客に繋げることができると考えられる。以上のように今後は機能を拡張させていき、ライブハウスに提案を行なうことを計画している。

参考文献

- [1] エイベックス平成26年3月期連結決算を発表、売上高が過去最高の1,569億円に
<http://www.musicman-net.com/business/36023.html> (2014/12/20 参照)
- [2] 「持つ」から「身に着ける」へ～ウェアラブルデバイス～
<http://www.kobelcosys.co.jp/column/itwords/300/>
 (2014/12/20 参照)
- [3] Monaca - HTML5 モバイルアプリ開発プラットフォーム
<https://monaca.io/> (2014/12/20 参照)
- [4] UP by Jawbone
<https://jawbone.com/> (2014/12/20 参照)