

Twitter 上での遠距離ハッピーアイスクリームのデザイン

山田久代¹⁾ 西田健志¹⁾

概要: SNS の登場により、様々な背景を持った人々と繋がったりすることが容易になった。しかし、現行の SNS に実装されている機能では、趣味嗜好が似ていることや既存の人間関係と言ったきっかけでの出会いばかりになって形成される人間関係に偏ってしまう。そこで、本研究では趣味嗜好による人間関係のフィルタリングを克服するコミュニケーションツールを開発・提案する。今回は、ハッピーアイスクリームという遊びを利用して、偶然起きたことをきっかけにユーザー同士を繋ぐ手法により、SNS でも偶然一致した振る舞いをきっかけに出会いを演出した。

キーワード: SNS, エンタテインメント, 偶然

1. はじめに

現行の SNS にはおすすめユーザー機能や検索機能といった繋がりたいユーザーを探しやすくする機能があり、趣味嗜好の近い人を見つけること、すでにつながりのある人からつながりを広げていくことは容易になっている。しかし、それらの機能に頼り切るのは自分にとって心地よい相手とばかり出会い、多種多様な人々との出会いを経験できなくなってしまうことが危惧される。

それに対し、コンピューターによってランダムにマッチングした相手との会話を楽しむランダムチャットアプリなどが開発されている。しかし、乱数による偶然は会話のきっかけにはなっても、新しく関係をつなげるほどの楽しさや印象の強さは無いだろう。

そこで本研究では、趣味嗜好以外のきっかけでユーザー同士がその出会いを楽しみつつ、より多様な背景を持つ人々と出会う機会を持つ事が出来るシステムを SNS で実装できないかを模索した。本稿では、偶然同時に起きたことを知らせ合う「ハッピーアイスクリーム」と言う遊びに着目し、Twitter 上で偶然同時に起きた同じ誤字・誤用ツイートを検出・通知する遠距離ハッピーアイスクリームシステムを提案する（エラー! 参照元が見つかりません。）。

2. 関連研究

提案システムを開発するうえで参考とした、偶然が産み出す楽しさに着目した研究事例を紹介する。

辻田らは、ハッピーアイスクリームのルールを利用して、異なる二つの空間における対応する家具にセンサを取り付けることで、日常の行動の一致を通知し、遠距離での会話を促進するシステムを提案した[1]。評価実験では、被験者から会話のきっかけになったり、互いの存在を感じたりすることが出来るという肯定的な意見と、プライバシーが侵害されていると感じる、振る舞いによっては通知が多くて煩わしいという批判的な意見が出た。

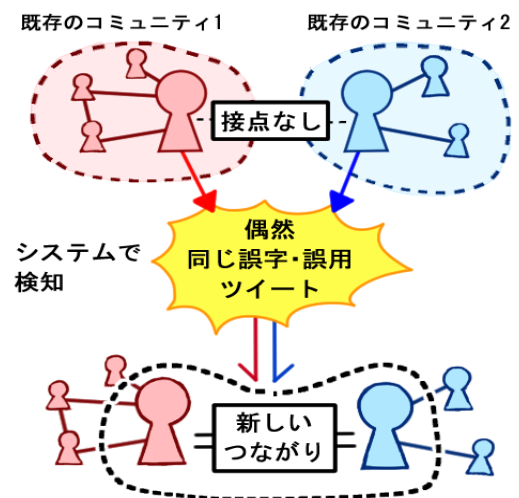


図 1 Twitter 上での遠距離ハッピーアイスクリームのコンセプト

偶然起きたことをポジティブにかつ豪華に演出することで感情を揺さぶり、エンタテインメント性を生む研究も行われている。金子らは顔認証を抽選システムに組み込むことで準備コストをかけずに場を盛り上げる Facelot を開発した[2]。

3. システム開発

3.1 設計指針

本研究では、SNS 上で「ハッピーアイスクリーム」の再現を試みることで、偶然の出会いを演出することをコンセプトに実装を進めた。SNS では当事者同士で偶然振る舞いが一致したことを知らせ合うことは難しいため、Bot を使って通知する手法が適している。その上で、前章で触れたように、通知が多くなるとユーザーが煩わしさを感じるため、発生頻度が多くないものが適当だと考えた。さらに、失敗した出来事は、他に同じことをやっている人がいればかえって親しみを感じやすいと考え、提案システムに組み

¹⁾ 神戸大学
Kobe University

込む条件を「発生頻度が少ない失敗」と定めた。SNSにおける振る舞いでこの条件を満たすものを検討し、「ツイート文の誤字・誤用」が適しているのではないかと仮定した。

3.2 システム構成

今回実装したシステムを導入する SNS として、API 環境が整っていて、Bot を使った実装が容易な Twitter を選び、Google Apps Script を利用してプロトタイプを開発した。ツイートの取得は Twitter API の検索 API を使い、投稿された最新のツイートをとれるように設定した。取得したツイート文は Yahoo! Web API の校正支援 API を利用して誤字・誤用を検出した。その後、Google スプレッドシートで「同時に投稿され同じ指摘内容で検出された」異なるツイート 2 件の組を記録し、Bot によって通知するようにしている。通知は、ユーザー ID (@ から始まる文字列) とツイートのリンク、誤字・誤用の内容を記載し、ユーザーになるべく不審な印象を抱かれないようにした(図 2)。



図 2 実際の通知画面

フォローしている、いないに関わらず、条件を満たした 2 つのツイートを投稿した 2 ユーザーに対して、そのユーザー ID を含めた Bot ツイートによって通知を行う。今回は、通知文面の試行錯誤を行うため Bot を手動で操作している。

4. 実験・考察

本稿では、同じタイミングでの同じ誤字・誤用の検出頻度が実際に程よい少なさになるかを検証する実験 1、同じ誤字・誤用を通知した場合にどのような反応が得られるかを検証する実験 2 について報告する。

4.1 実験 1：誤字・誤用の検出頻度

3 週間にわたって、異なる 2 人のユーザーが投稿した「同じ内容で指摘され、かつ、投稿時間の差が 1 分以内である」ツイートの組を収集し、Google スプレッドシートに記録した。また、収集したツイートの文からどのような誤字・誤用が検出されているのかを確認した。

同時に同じ誤字・誤用が検出されたツイートの組の数は

38 組、1 日に 1 回程度とちょうど良い少なさだと考えられる結果になった。一方、想定していなかったような誤字・誤用が検出されている場合があることもわかった。例えば、「米倉(正しくは米蔵)」と言う指摘では人名や市町村名と言った固有名詞「米倉」を誤用だと指摘するものがあった。これは利用した校正 API の仕様によるものである。

4.2 実験 2：Bot 運用実験

検出された「同じ内容の誤字・誤用を含む投稿時間差が 1 分以内」の異なる 2 つのツイートの両方において誤字・誤用が正しく検出されている場合、Bot で通知した。

条件に該当した 8 件のケースについて Bot に通知を行ったところ、一人のユーザーから「誤字を指摘されて怒られた」といった趣旨の引用ツイートがあったものの、それ以外の反応は得られなかった。想定していた反応が得られなかった原因としてはまず単純に試行回数が少なすぎたということが考えられる。それ以外には、ツイートのリンクを 2 つ記載した場合、片方のツイートしか内容まで表示されず(図 2)、両方を参照するにはリンクを開く必要があり、一致したことを確認してもらえなかった可能性がある。今回はテキスト主体で通知を行ったため、「誤字・誤用があった」ということしか伝わらなかったと考えられる。

また、水口らによれば、偶然のエンタテインメント性には「確率認知」が重要な要素になると考えられている[3]。今回 Bot による通知では文字数の都合上起こった事象が「レアな現象である」というニュアンスをうまく盛り込めなかったため、ユーザーの確率認知にうまく作用する演出ができなかった可能性がある。

5. 今後の展望

本プロトタイプでは「同じ誤字・誤用が同時に起きた」という事象は本研究で想定した少ない頻度で検出することができた。一方で、Bot による通知はユーザー同士で何らかのアクションを起こすには、今回の文面では想定していた趣旨を伝えきれなかったために上手く機能しなかった。改善案としては、画像を添付することで、ユーザーに「自分と相手のツイートを簡単に参照させる」ことが考えられる。また、文面の内容ももう少し明るい内容のものにして「レアな現象である」ということを伝える他、楽しさを演出できるよう工夫をすることも必要であると考えられる。

参考文献

- [1] 辻田眸, 塚田浩二, 椎尾一郎. InPhase : 日常の偶然の一致に着目したコミュニケーションシステムの提案. コンピュータソフトウェア, 2010, Vol.27, No.1, pp.18-28.
- [2] 金子翔馬, 渡辺恵太. Facelot : 顔検出と顔属性をエンタリとしたアドホックな抽選システム. 情報処理学会論文誌, 2019, Vol.60, No.11, pp. 1953-1960.
- [3] 水口充, 佐々木菜摘, 寺井あかり, 棟方渚. 偶然の遊びにおける確率認知とエンタテインメント性との関係の調査. 情報処理学会論文誌, 2019, Vol.60, No.11, pp. 1943-1952.