

2008年度ヒューマンインタフェース研究室
卒業研究発表会

研究テーマ

7-004 : 擬人化キャラクタを用いたRSSリーダーの開発

大阪工業大学 情報科学部 情報メディア学科
C04-050 栗山 貴行

2009年2月17日

RSSリーダーとは Webサイトの記事を効率的に閲覧するためのツール

独立型リーダー[1] ブラウザ型リーダー[2]

様々なRSSリーダーが存在

ティッカー型リーダー[3] ホ스팅型リーダー[4]

[1] goo RSSリーダー: <http://reader.goo.ne.jp/>
 [2] Firefox3 アドオン Sage'Doo: <https://addons.mozilla.org/ja/firefox/addon/7263>
 [3] eクルーザー: <http://www.redcruise.com/ecruiser/>
 [4] livedoor Blogリーダー: <http://reader.livedoor.com/>

現状の問題点-1

RSSリーダーを日常的に使いこなしている人は極めて少なく
初心者ユーザにはRSSリーダーの利用方法が難しそうといった抵抗がある

RSSリーダーの認知度

知らない	69%
知っているが、使ったことはない	20%
知っており、現在使っている	9%
知っており、過去に使ったことがある	3%

RSSリーダーへの登録ウェブサイト数

1つ	38%
2つ	10%
3以上未済	34%
5以上10未満	9%
10以上20未満	3%
20以上	6%

RSSって何? 利用方法が難しそう

japan.internet.com そのRSSリーダーは必要か: <http://japan.internet.com/research/20060407/1.html>

現状の問題点-2

情報量が多くレイアウトが見にくい

HepCat: <http://www.wit-ha.jp/HepCat/>

研究目的

- RSSリーダーに興味を喚起させるために「楽しさ」が発生する諸要素を考慮したエンタテインメント性を実現するRSSリーダーの開発
- 可視化の3原則を用いたわかりやすいインタフェース設計

エンタテインメント性を実現し、RSSリーダーに興味を喚起させるためにキャラクタを使用
 キャラクタは、感情表現を主体としたコミュニケーションツールの場合、キャラクタと表情の存在がユーザの興味を喚起し、親しみやすく積極的にツールを利用する理由になっていることが示されている[7]

7) 神田智子: 感性コミュニケーションツール「ベタろう」の開発と分析 ヒューマンインタフェース学会論文誌 Vol.8.No.1, pp.101-108

「楽しさ」が発生する諸要素[8]

アゴン: 競争
アレア: 偶然
イリンクス: 眩暈

ミミクリ: 模倣
イリンクス: 眩暈

アゴン: 競争 他者と競争すること
 ミミクリ: 模倣性 仮想的に何かを実行すること
 アレア: 偶然性、多様性 次に何が起こるが予測できないこと
 イリンクス: 眩暈 音や光などの外的刺激を受けること

本研究ではミミクリとアレアに着目

8) ロジェカイヨフ: 遊びと人間: 講談社学術文庫(1990)

可視化の3原則^[9]

強調: その情報が一番重要で、瞬時にユーザーに認識してもらいたいもの
タイミングをずらして文字を一字ずつ表示: 刺激の変化, 刺激対象大きさを考慮



好きなブログを選

好きなブログを選んでね

簡潔性: 視認性を確保

ブログボタンを一箇所に集め均等に整列 簡潔性を持たせた



一貫性: 表現の一貫性や文脈性から内容の理解が容易

レイアウト, ボタンの配置, 配色など全て一貫性を持たせた

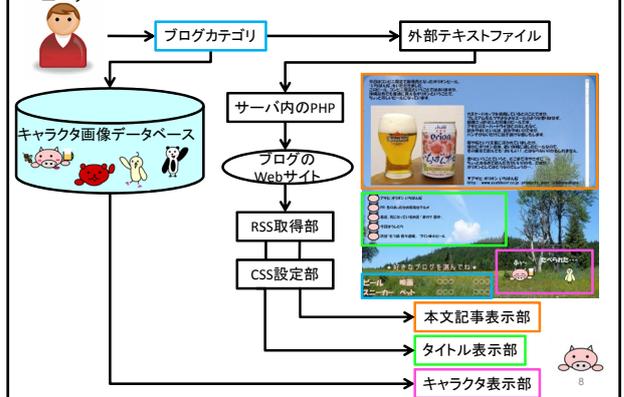
[9] 山岡俊樹, 岡田明: 応用人間工学の視点に基づく ユーザーインターフェースデザインの実践, 海文堂(1999)



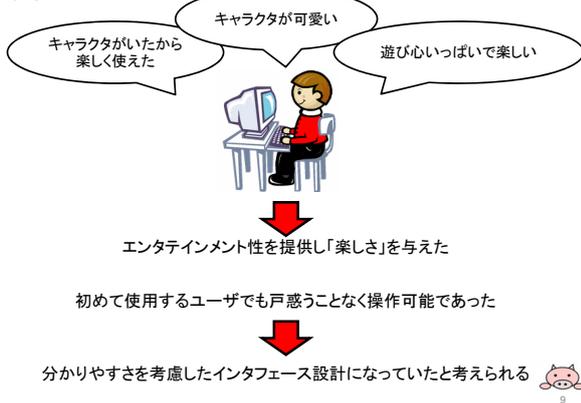
アプリケーション概念図

開発環境: Adobe Flash CS3 Professional

開発言語: Action Script 2.0



考察



おわりに

今後の展望

- キャラクタの自律性の向上
形態素解析を利用し記事の内容をキャラクターアニメーションに反映



- ブログ登録機能の改善
アプリケーション本体にブログの登録画面を実装



ブログのダウンロードはこちら



- <http://www.is.oit.ac.jp/~koda/server/~kuriyama/bu-log.zip>

