

卒業研究概要

成績：

提出年月日 2009 年 1 月 30 日

卒業研究課題 ブーログ：擬人化キャラクタを用いた RSS リーダーの開発

学生番号 C04-050

氏名 栗山 貴行

概要

指導教員 神田 智子 准教授

印

近年、新しいコミュニケーションツールとして、インターネット上で日記を公開する「ブログ」が急速に普及している[1]。ブログが普及したことにより、Webサイトの記事の概要をメタデータの一覧として提供する、XMLベースのフォーマットであるRSS(Rich Site Summery)の活用に注目が集まっている[2]。そのため、RSSを公開しているWebサイトの記事を効率的に閲覧するためのツール[2]であるRSSリーダーが開発されている。しかし、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[3]、初心者ユーザにはRSSリーダーの利用方法が難しそう[4]といった抵抗がある。また、数多くのRSSを登録すると、受信したRSSに記述されている情報の收拾がつかなくなり[5]、情報量が多くレイアウトが見にくい等の問題がある。

本研究の目的は、初心者ユーザが抵抗なく使用でき、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[6]を考慮したエンタテインメント性を実現するRSSリーダーの開発を行うこと、インタフェースには可視化の3原則[7]を用いわかりやすい設計を行うことを目的とする。

エンタテインメント性を実現するため、本研究ではキャラクタを用いることによってRSSリーダーに興味を喚起させ、使用障壁を軽減するインタフェースの提供を試みた。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[8]。

本アプリケーションの概要は、以下の通りである。

- ① ブログカテゴリより選択されたブログテーマに応じて外部テキストファイルにURLが記載されているWebサイトにアクセスしRSSを取得
- ② Webサイトから取得したRSSのタイトル、リンク先、本文の最新記事を取得し、CSS(Cascading Style Sheets)で文字サイズやフォントを調整し本文やタイトル一覧を表示
- ③ ブログテーマに応じて、キャラクタ画像データベースよりキャラクタアニメーションを付加

本アプリケーションはAdobe Flash CS3 Professionalで開発し、内部の表示プログラムはFlash独自の開発言語であるActionScript2.0を用いた。

開発後に行ったユーザヒアリングの結果において、「キャラクタがいたから楽しく使えた」、「キャラクタが可愛い」、「遊び心いっぱい楽しい」などのキャラクタに対する好印象のコメントが数多くあり、本アプリケーションが「楽しさ」を提供し、抵抗なく使用できたと考えられる。意見、要望の多くがキャラクタに関するものであったことから、エンタテインメント性を提供する際のキャラクタの重要性が認識された。このことからキャラクタに関する機能を充実させることによって、エンタテインメント性の持つ「楽しさ」を向上させることに繋がったと考えられる。本アプリケーションを初めて使用したユーザは、戸惑う事なく操作可能であったことから、わかりやすいインタフェース設計になっていたと考えられる。

現状ではキャラクタアニメーションのバリエーションが少ない。そのため日本語形態素解析ツール「ChaSen」[9]を利用し、取得したテキストに応じてキャラクタアニメーションやセリフに多様性を持たせるなど、キャラクタの自律性やエンタテインメント性をさらに高めたアプリケーションの設計を検討する必要がある。

[1] 山下 清美,川上 善郎,川浦 康至,三浦 麻子 共著:ウェブログの心理学, NTT 出版(2005)

[2] 新納浩幸:入門 RSS Web における効率のよい情報収集/発信, 毎日コミュニケーションズ(2004)

[3] 日経 BP ネットビジネス TODAY RSS マーケティングが開花するのはいつ:

<http://weblogs.nikkeibp.jp/rssfeed/2006/03/rss.html>

[4] japan.internet.com その RSS リーダーは必要か: <http://japan.internet.com/research/20050401/1.html>

[5] 高橋光:ニュースを選別する手間を軽減させる RSS リーダーの提案:社会法人情報処理学会 Vol.2007 No.32 pp 133-137(2007)

[6] ロジェ・カイヨワ:遊びと人間, 講談社学術文庫(1990)

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

[8] 神田智子:感性コミュニケーションツール「ペタろう」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(2006)

[9] ChaSen 形態素解析器: <http://chasen-legacy.sourceforge.jp/>