

60万人の感情閲覧による親近感の共有

(2CR3-9) 青島 さやか, 青木 惇季, 瀬戸 優之, 宮下 芳明 (明治大 /JST)

目的

Twitter 等を用いて行う「実況行為」に着目

- ①発信する楽しさ
- ②他者の実況内容を閲覧する楽しさ



感情を実況・閲覧するインタフェースを提案し、

親近感の共有 について考察する。

感情実況インタフェース

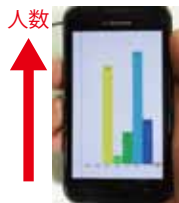


Plutchik の Emotion Wheel モデルを採用。
Emotion Wheel 内をタップして Twitter へ発信。

ヒストグラム表示

ヒストグラムで感情の分布を表示

感情カテゴリ



感情強度



感情閲覧インタフェース

感情色彩ピクセル表示

感情情報を 1 画素の色彩として表示



画面をタップしてズーム (800 人分の感情を拡大表示)

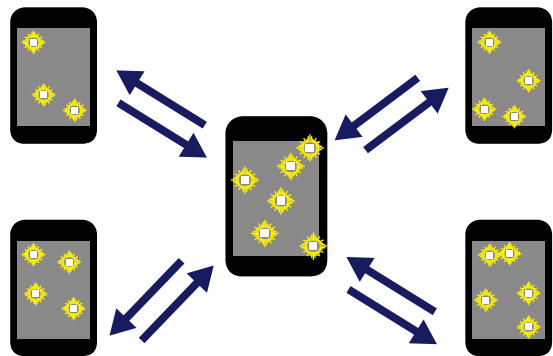


ズーム表示



またたき機能

ユーザ同士が相互に閲覧している関係にあった場合、そのユーザの感情が点滅する。

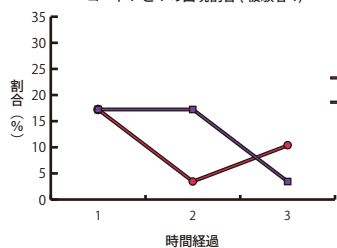


評価実験と考察

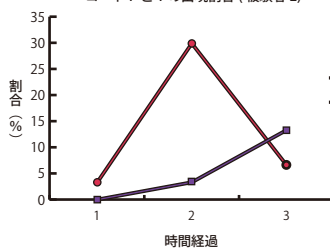
シンクアラウンド法を用いて、本システムを利用した感情実況・閲覧にどのような可能性を示すことができるのかを検証した。

カテゴリ	アクション	コード	説明	事例
物理	読む	RN	分布を読む	感情の種類・強度
		RP	人数を読む	一覧・ヒストグラム
意味	感じる	F	閲覧から何らかの印象を感じる	雰囲気・印象
知覚	注目する	P	ひとつの感情に注目する	色・ユーザ・内容
概念	考える	T	閲覧した感情について考える	またたき・ユーザ・など

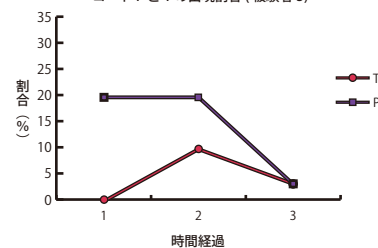
コード P と T の出現割合 (被験者 1)



コード P と T の出現割合 (被験者 2)



コード P と T の出現割合 (被験者 3)



被験者：3 名

P と T の出現割合は被験者 3 名に共通して大きく変化していることから、またたき機能によって点滅している感情へ興味を抱くようになったと考える。

結果

ズーム機能の有効性やまたたき機能による親近感提示の可能性を示すことができた。