

60万人の感情閲覧による親近感の共有

Sharing a sense of affinity by Emotion View of 600 Thousand People

青島 さやか, 青木 惇季, 瀬戸 優之, 宮下 芳明 (明治大学 / JST)

目的

Twitter や USTREAM によって、自己を「実況する」行為がライフスタイルに組み込まれつつある。その中では、個人の思想・状況に加え、感情情報も多く実況されている。

- こうした実況行為には、
 ① 発信することの楽しさ
 ② 他者の意見を閲覧することの楽しさ

感情を実況・閲覧するインターフェースを提案し、

➔ **親近感の共有** について考察する。

感情実況インターフェース

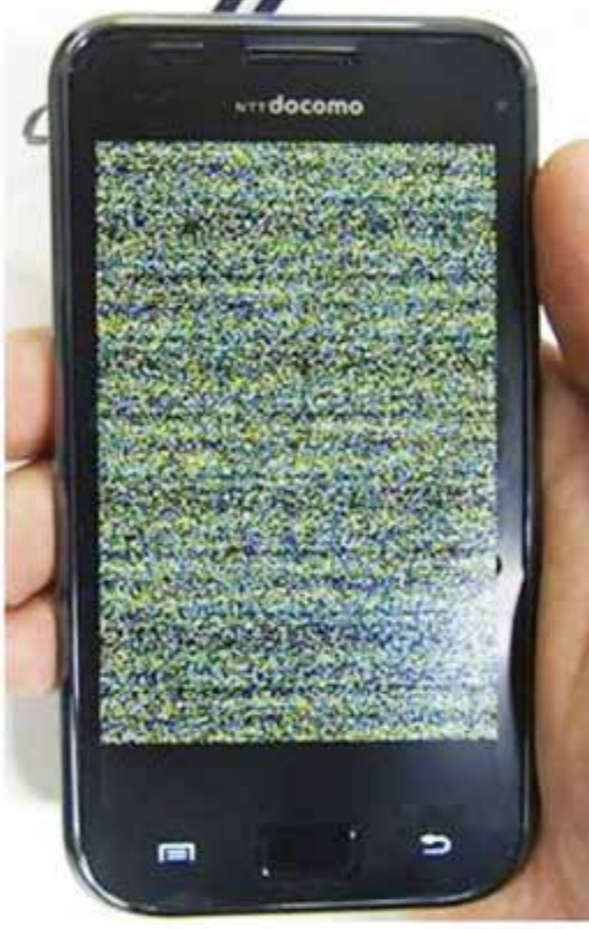
Plutchik の Emotion Wheel モデルを採用。
 Emotion Wheel 内をタップして Twitter へ発信する。



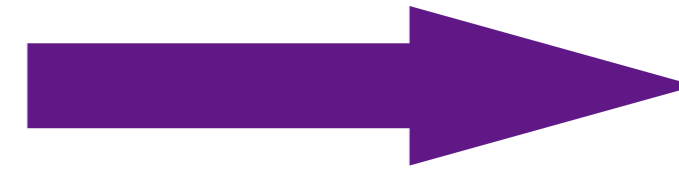
感情閲覧インターフェース

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するモード



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

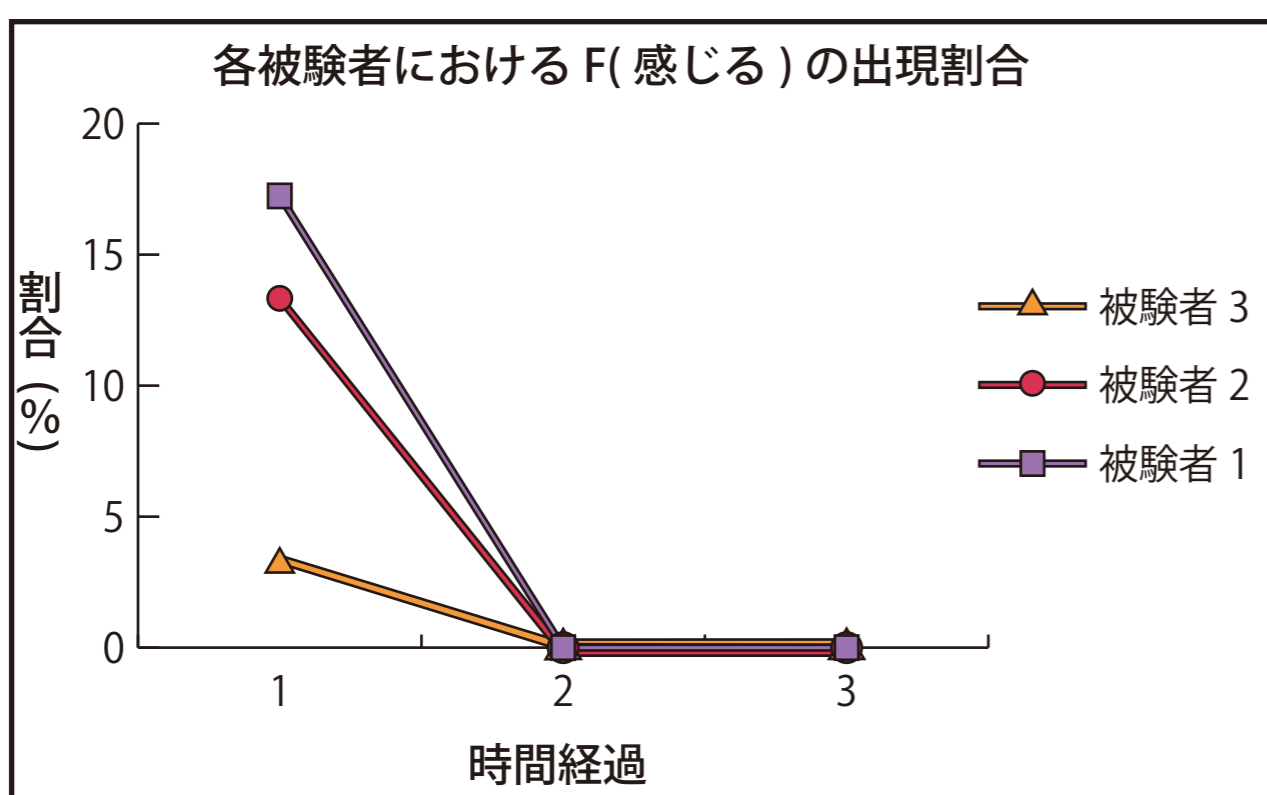


実験と考察

シンクアラウド法を用いることによって、ユーザが感情の閲覧から何を感じているのか、また本システムを利用することで感情実況・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する。

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

被験者の発言を時系列で、3分20秒の計3ブロックに分割し、各カテゴリの出現割合の傾向を把握した。



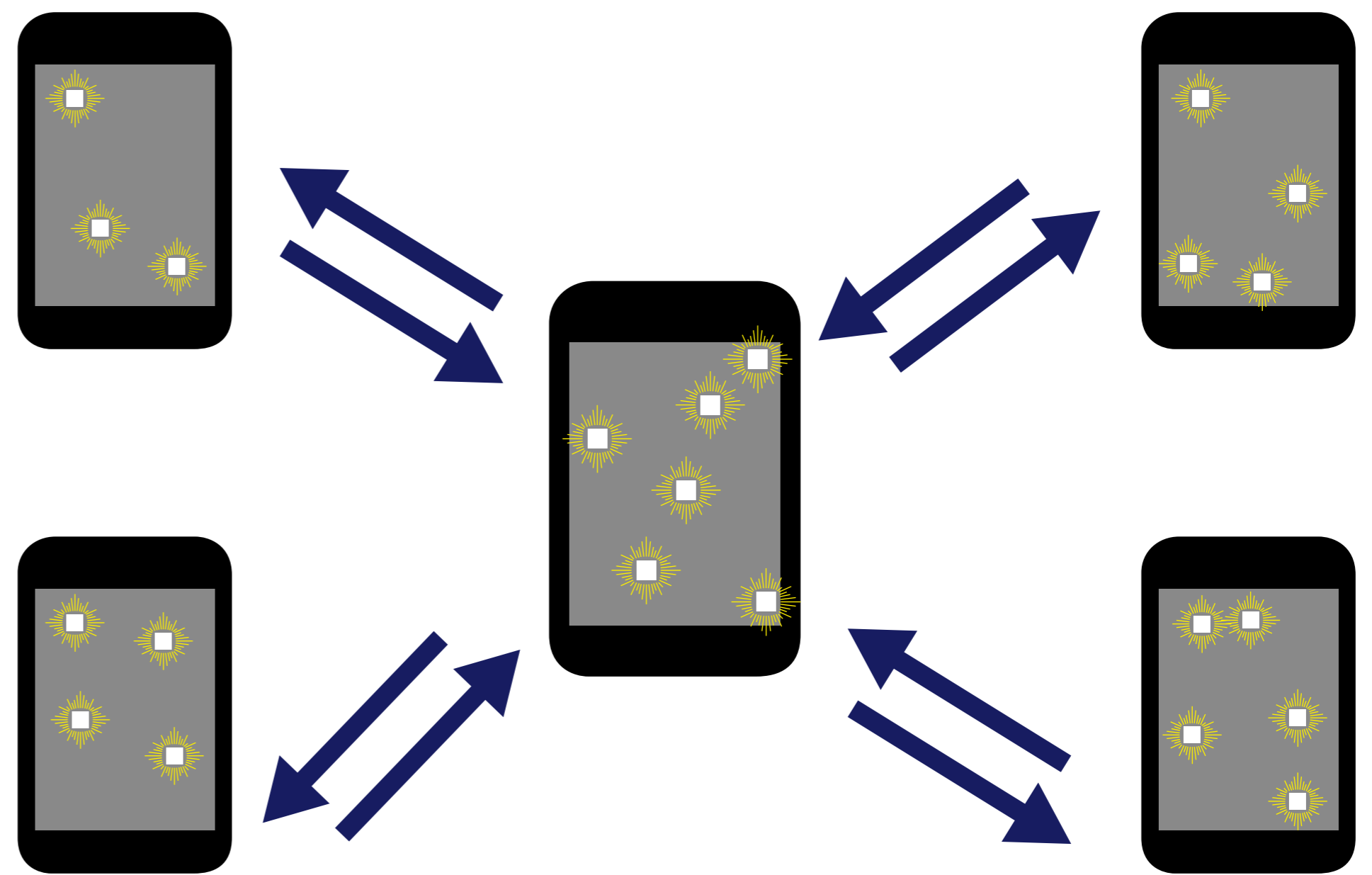
意味カテゴリの割合が減少しているところから、ユーザは感情を一覧した時の全体の印象や雰囲気を感じているが、閲覧を続けるにつれて全体の感情についてや一覧した際の印象よりも、個々の感情に興味を持っていることがわかる。

結果

感情の閲覧順序やユーザの着目点を考察することで、ユーザの行為の中に特定のパターンがみられることがわかった。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。

またたき機能

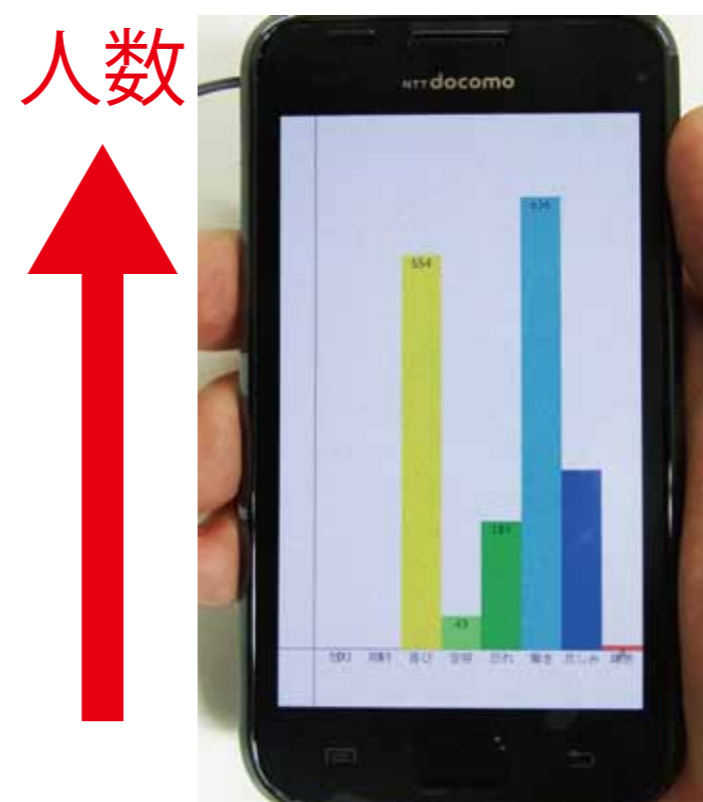
ユーザ同士が相互に閲覧している関係にあった場合、そのユーザの感情が点滅する。



ヒストグラム表示

ヒストグラムで感情の分布を表示するモード

感情カテゴリー表示



感情強度表示

