

どこでも「いいね！」ボタン:位置評価情報の提示によるユーザの興味に関する研究

佐々木 佳祐

寺田 実*

概要. ニュースや新聞から得られる情報には速さと正確さが求められるが, 新製品やイベントなどの情報を公開する側は, ユーザの興味を引きつけておくためにあえて少ない情報を公開するという方法を選ぶことも多い. そこで本稿では, 「入手するまでの速度は速いが内容がある程度隠れている情報」はユーザの興味を引くであろうという仮説を立てた. さらに, 仮説の検証のために適していると思われる情報として緯度や経度といった位置情報に着目し, スマートフォン上に現在地点に関する好感/嫌悪感の二値評価を投稿, 集約, 表示するアプリケーションを作成, 運用することで, 仮説の妥当性について考察を行った.

1 はじめに

昨今の情報通信技術と Twitter を始めとするソーシャルネットワークサービスサービスの普及により, 「今, どこで何が起きているのか」という情報を限りなくリアルタイムに取得することが可能となってきた. ネットワークを通じて友人の行動や催し物の情報を把握し, その日の予定を立てるといったことも珍しくない.

一方, 新製品やイベントの情報などを公開する側の情報提供者は, 情報の一部を隠しつつ小出しに公開する, という手法を用いる場合がある. 代表的な例として「ティザー広告」という手法が挙げられる. 広告は一般的に, 商品の名称や機能, 外観, 価格などのセールスポイントとなる部分を打ち出すものだが, ティザー広告では具体的な情報を敢えて隠し, 消費者が能動的に注意を向けることを目的としている. 大手企業やイベントなど, ブランド力の高いベンダーによるティザー広告は, それ自体が大きな話題となる場合も多い.

以上2つの要素を組み合わせると, 「リアルタイムでありながら一部が隠れている情報」は, 正確な情報の全貌が明らかになるまでは消費されず残るために情報の寿命が長く, よりユーザの興味を引けるのではないかと考えられる.

そこで本稿では, 情報を制限することによるユーザの興味について以下の2つの仮説を立案し, 仮説を基にした「最もユーザ興味を引くことのできる情報の隠し方」について検討するため, 我々の生活において身近な情報である緯度, 経度の情報を利用した実世界におけるリアルタイムな位置評価情報共有システムを提案, 手始めに情報の隠蔽度を最大限に高めたシステムを実装し, 運用実験を行った.

Copyright is held by the author(s).

* Keisuke Sasaki and Minoru Terada, 電気通信大学大学院 情報理工学研究所

仮説 1. 実世界においてユーザは, 自分以外の誰かが「良い」「悪い」といった評価を下したある地点について何らかの興味を持つはずである

仮説 2. ある地点で起きている事象全ての情報と, 仮説 1 における二値の情報との間に, ユーザの興味を最も喚起するポイントが存在する

2 提案システム

2.1 概要

本研究における仮説を検討するために, 「実世界における位置評価情報共有システム」を提案する(図 1). システムは, GPS 機能を持った携帯端末から, ある緯度および経度に対して, ユーザがその位置に対して抱いた「好感」または「嫌悪感」の二値の情報を収集する. また, 収集された二値の情報は, システムが表示する地図上に散布される(図 2(a), 2(b)). 本システムでは, 仮説 1 における「リアルタイム性」と「制限された情報」の両者を満たしていると考えられる. リアルタイム性においては,

- 地図を開いた際にリアルタイムな評価の情報がすぐに取得できる

情報の制限という面では,

- 「誰が」評価したのかわからない
- 「何故」評価されたのかわからない
- そこに「何があるのか」は実際に行ってみないとわからない

という点が挙げられる. ユーザに提示される情報はあくまで「誰かが好感, または嫌悪感を抱いた位置」のみである. 情報を敢えて二値に設定することで, 実際にその場で何が起きているのかをユーザに想起させる狙いがある. この「制限された情報」が提示された際にユーザがどのような行動を起こすかを, 実際にシステムを運用して明らかにしていく.

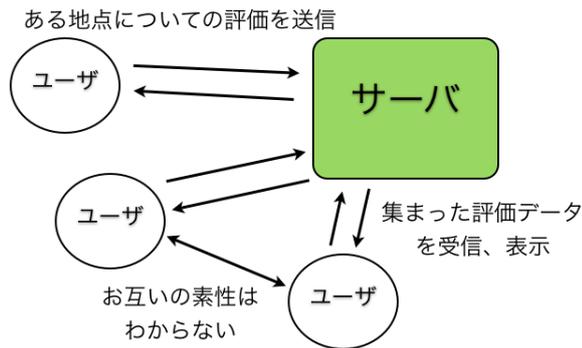


図 1. システムとユーザの振る舞い



(a) 地図及び評価アイコン (b) 評価送信後のフィードバック画面

図 2. 実装したアプリケーションの画面

2.2 スマートフォン用アプリケーション

近年爆発的に普及しているスマートフォンはそのほとんどがGPS機能、地図表示機能を搭載しているため、システムはスマートフォン用アプリケーションとして実装するのが望ましいと思われる。そこで提案システムは、スマートフォンに備えている地図表示機能を拡張し、地図および評価情報の散布表示機能を備えたアプリケーションとして設計を行った。

アプリケーションは以下の機能を備えており、今度も機能追加を行う。

- 評価データの送受信
- 自身の評価データ送信履歴
- 評価データに対するリアクション機能

リアクション機能とは、散布された評価データに対し「同意」のリアクションを送信することが可能となっている。自身が行った評価にフィードバックがあることで、評価データの送信を促進する狙いがある。リアクションの形式についても今後検討していく。

2.3 運用

アプリケーションを実際に公開し、不特定多数のユーザにアンケート調査を行ったところ、他人の評価について興味を持ったユーザ数は4割に上った。しかしながら実験に参加したユーザ数は17名と統計的なデータとするには不十分な値であったため、実験方法の見直しやアプリケーションの機能の洗練が今後の課題となった。

3 今後の展望

本システムが目指す地点は、「ユーザがアプリケーションを起動すると常にどこかの位置に評価データが集中しており、近場であれば足を運び、距離がある場合はその地点で何が起きているのか能動的に調査を行う」という状況を発生させるところにある。そのためには莫大なユーザ数が必要となるが、twitterやFoursquareなど既に普及しているSNSのデータを用いるなどして規模を拡大していく。

また、ユーザの興味を最も喚起させられる適度な情報の隠し方を探るために、さまざまな手法を考案、実装、実験を行う。現在、「実際に足を運ぶ」ことが容易なシチュエーションである学園祭での実験を計画しており、そのために位置精度の向上、低解像度に加工された写真の添付といった機能追加を行っている。

4 まとめ

本研究では、実世界におけるある地点について、敢えて情報を制限してユーザに提示することで興味を引けるのではないかと、という仮説に着目し、ある地点について誰かが好感、または嫌悪感を感じているという情報のみを提示する手法を提案し、Android OS用のアプリケーションとして実装した。実装したシステムを運用し、可能性、有効性、問題点などを明らかにした。今後は被験者を増やし、大人数によるユーザテストを実施する予定である。また、情報の制限量を変更した際にユーザが抱く興味にどのような相関が現れるか、といった調査も引き続き検証していく。