

当事者には楽しく部外者にはわかりにくい 絵文字群のデザイン

大川 みづは^{†1} 木原 民雄^{†1}

概要: 当事者には楽しく部外者にはわかりにくい絵文字群をデザインし、この利用方法を提案した。あるコミュニティで特定の話題について語りあいたい当事者のみにはわかる絵文字群を新たにデザインした。部外者にはわかりにくい絵文字群とすることで、対話内容を晒しながらも恥ずかしい思いなどをしなくて済むという利点がある。今回、基礎的な実験を行い、本手法の基本的な有効性を示すとともに、課題を明確にし、考察を行い、今後の方向性を示した。

A Design of Emoji-set for Closed Community that can not be Understood by Outsiders

MIZUHA OHKAWA^{†1} TAMIO KIHARA^{†1}

Abstract: This paper proposes new Emoji-set on SNS to enjoy closed communication that can not be understood by outsiders. We had a basic experiments, show the effectiveness of the proposed Emoji-set, clarify the problem and showed future work.

1. はじめに

ソーシャルネットワークなどで対話を行う際、スタンプなどの絵文字を利用することが増えて来た。絵文字はそれだけで多彩な表現が可能であり、誰がみても理解できるものが多かった。今回、当事者には楽しく部外者にはわかりにくい絵文字群をデザインし、この利用方法を提案する。あるコミュニティで特定の話題について語りあいたい当事者のみにはわかる絵文字群を新たにデザインする。部外者にはわかりにくい絵文字群とすることで、対話内容を晒しながらも恥ずかしい思いなどをしなくて済むという利点がある。

2. 絵文字群のデザイン

トイレや非常口のサインなどのピクトグラムは誰もが絵だけで理解できる記号として機能している。一方で、暗号は、特定の相手に特定の処理を経ることによって直感的に理解できる必要はない。ソーシャルネットワーク上で部外者にオープンな状況で会話するには恥ずかしい思いをすることがある。そこで、部外者がみることができても、特定の当事者しか理解できないコミュニケーションの実現を考える。



図 1 絵文字によるコミュニケーション

Figure 1 A sample communication of our Emoji-set.

今回、このための絵文字を新たに 150 字作成した。表現する内容は 20 代女性が Twitter 上で使う言葉を中心に選択

^{†1} 昭和女子大学
Showa Women's University

した。

(1) 当事者には見たですぐに理解できるものとする。

(2) 部外者には見ただけでは意味が理解できない、直接的には推測もできないものとする。

ひとつひとつの絵文字のデザインは、それぞれの元の語の意味や連想される雰囲気から意匠を導き決めた。この際、当事者には記憶し利用することが容易でありながら、意匠そのものからは直接的に意味を推測できないように意識した。それぞれの語で複数の意匠の候補を作成した。これらは一種の換字式暗号と言える。

利用者は、ある程度この絵文字群を覚えておく必要がある。見覚えがない場合、絵文字辞書を閲覧することで利用する。絵文字辞書は、絵文字とその意味を表す文字表現が対になったリストである。

3. 利用実験と絵文字群の改善

3.1 基礎的実験

作成した絵文字によって基礎的な実験を行った (図 1)。

・当事者：20 代女性 2 人

会話の内容は、新しくオープンしたカフェでランチをした感想についてである。通常の顔文字に続いて、作成した絵文字群で返信する会話を行わせた。方法は、Twitter で静止画として絵文字だけを貼るというものである。絵文字の辞書は予めそれぞれの当事者が共通のものを持っているものとした。

会話の終了後、相手からのメッセージをどのように解釈したか、という調査を行った。本来伝えなかったことと、相手のメッセージに対するお互いの認識にほぼ差はなかった。簡単な内容ではあったが、意味が正しく伝わり、コミュニケーションが成立していたといえる。

この際、撮影したビデオ映像を分析した。Twitter クライアントとしてスマートフォンを利用した場合は、会話の際の手順が多く不満な様子であった。PC で、絵文字辞書を画面に表示し検索しながら利用すれば概ね問題がないことがわかった。

また、当事者のヒアリングによると、名詞を表現する絵文字が限られていたため、不自由だという感想があった。絵文字を随時作成できるような仕組みも必要であると言える。

3.2 推測実験

次に、このコミュニケーションを対象に、部外者が会話を理解や推測ができるかを調査した。

・部外者：20 代男女 10 人

それぞれの記号が示である意味を推測し記入してもらった。この結果、近いニュアンスを感じ取った人がいたことが判明した。改善が必要と考えられる絵文字を図 2 に示す。



図 2 改善が必要だった絵文字

Figure 2 Emoji that is not good.

これらのように矢印や方向を示す意匠は、意味が推測しやすいということがわかった。

図 3 は、これを踏まえて改善を行った結果である。

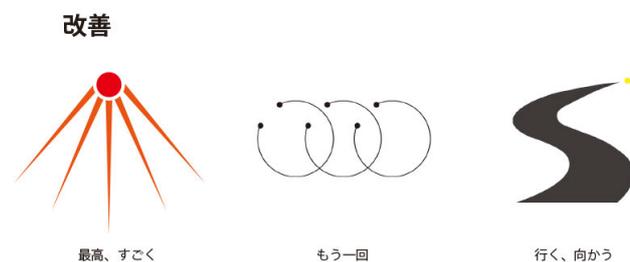


図 3 改善した絵文字

Figure 3 Emoji that is improved.

4. おわりに

今回、当事者には楽しく部外者にはわかりにくい絵文字群をデザインし、この利用方法を提案した。あるコミュニティで特定の話題について語りあいたい当事者のみにはわかる絵文字群を新たに 150 個デザインした。部外者にはわかりにくい絵文字群とすることで、対話内容を晒しながらも恥ずかしい思いなどをしなくて済むという利点がある。今回、基礎的な実験を行い、本手法の基本的な機能の有効性を示した。実験により、ユーザ自身がその都度絵文字を作成できるような仕組みが必要であることがわかった。今後、絵文字群のデザインを改善するとともに、利用法を探索していきたい。

参考文献

- 1) 木原民雄, 安斎利洋, 安田浩: 絵ことば通信システムの基本構想, 情報処理学会マルチメディア通信と分散処理研究会報告 98(31), 19-24, 1998-04-23.
- 2) 木原民雄: 絵ことばコミュニケーションシステムと絵ことば基本コレクション, 情報処理学会マルチメディア, 分散, 協調とモバイル (DICOMO'99) シンポジウム, 1999.