

ShyQueue : パーティにおけるシャイな人の社交活動を支援する コミュニケーション機会形成ツール

吉村祐紀^{†1} 西本一志^{†2}

概要: 宴会などのパーティイベントにおいて、ある参加者と話したいけれど話しかけることができないシャイな参加者は、人間関係を構築する貴重な機会を失っている。本稿では、シャイな参加者が、現在誰かと会話中である相手に「後であなたと話したい人がいる」ことだけを通知し、その相手に他の参加者とのコミュニケーションを促すことで、特にシャイな人々の社交活動を支援するツール ShyQueue を提案し、予備的実験によってその有効性を検証する。

ShyQueue: A Tool to Make Communication Opportunities for Supporting Shy People's Social Activities in a Party

YUKI YOSHIMURA^{†1} KAZUSHI NISHIMOTO^{†2}

Abstract In a party, a shy participant who wants to talk with a certain person but who cannot address him/her loses a precious chance to create human relationships. This paper proposes a tool named "ShyQueue." Using ShyQueue, the shy participant becomes able to notify the target person with whom he/she wants to talk that "there is someone who wants to talk with you" in an anonymous manner. By informing it, ShyQueue presses the target person for giving other participants chances to talk with him/her. We conducted a pilot study and its basic usefulness was suggested.

1. はじめに

宴会等の所謂『パーティ』は、新たな人間関係の形成や様々な人々とのコミュニケーションのための場として、世界各国で活用されている。日本においても、老若男女問わず、パーティに参加する事が、各種出会いやコミュニケーション活性化の一端を担っている。

しかしながら、パーティにはいくつかの問題が存在する。たとえば、「同じ人同士が長時間話し続ける」ことや「一回の会話が長くなり、他の人々と会話ができない」ことなどにより、ごく限られた範囲での出会いやコミュニケーションしか生じないという問題がある。また、若年層や性格的にシャイな人々からは、「自分から話しかけることができない」「会話を、終える方法が分からない」というような訴えをしばしば耳にする。このような問題の結果、本来は人的交流を広げることが主目的であるはずのパーティに参加しても、うまくコミュニケーションが取れず、目的を達成できない事例が多く生じている。

これらの問題を踏まえ、本稿では、若年層を含むシャイな人々を主たる支援対象とした、パーティにおける社会活動支援ツール ShyQueue を提案する。

2. 調査および関連研究

2.1 パーティの実施状況

2014年3月に大阪商業大学 JGSS 研究センターが発表した「宴会をめぐる人間関係」[1]によれば、20歳から89歳の男女2335名中、約60%が「日頃、3人以上と外食や飲みに行く」と回答しており、回答した61.7%が飲み会を含むパーティで「新しい知り合いができる事が多い」と回答した。また、2014年内閣府「結婚・家族形成に関する意識調査」報告書[2]によれば、20代から30代の男女761名の39.7%が出会いのための行動において「合コンやパーティに参加」が必要と回答しており、出会いを求めるときにも多くの若者がパーティ、というイベントを活用している事が分かった。さらに、中央労働災害防止協会が平成24年に行ったアンケート[3]によると、部下とのコミュニケーションを図るために、親睦会（飲み会）を実施すると53.8%が回答している。このような調査結果事から、出会いやコミュニケーションを活性化するために、パーティを全世代が様々な場面で活用していることがわかる。

一方、本稿第1著者が2016年12月1日～20日の期間に行ったアンケート（回答者:12名）によれば、回答者の

^{†1} 北陸先端科学技術大学院大学 知識科学研究科 School of Knowledge science, Japan Advanced Institute of Science and Technology

^{†2} 北陸先端科学技術大学院大学 先端科学技術研究科 Graduate School of Advanced Science and Technology, Japan Advanced Institute of Science and Technology

58.3%が「パーティに参加した際、話しかけたくても話しかけられなかった」経験があると回答しており、「話しかけられなかったのは、どのようなシチュエーションだったか」という質問において、71.4%が「相手が既に他の参加者と会話している状況」や、「メンバーが固定してしまって割り込む隙間がない」と回答している。このように、出会いやコミュニケーションを活性化するためにはパーティを開催しているにもかかわらず、その目的が十分に達成できていない実情がうかがえる。

2.2 コミュニケーションや出会いの支援

対人コミュニケーションにおよび、出会い促進に関する関連研究として、Ambient Suite を用いたパーティ場における部屋型会話支援システム[4]がある。Ambient Suite とは、部屋全体が入出力機能をもったシステムであり、様々なセンサにより会話の状態を推定し、壁や床に配置したディスプレイを連結させて、様々な情報を表示することで、パーティの会話活性化を目指したシステムである。このシステムを使用する事で、参加者同士が興味を持って会話することができ、ディスプレイに表示された様々な情報を使用することで、パーティ参加者の興味を持っている情報を参考にしてコミュニケーションを活性化することができたと記されている。併せて、非言語での行動量が増えるほど、会話の盛り上がりが大きくなり、参加者同士のコミュニケーションが活性化されたことも記載されている。

大規模組織内での偶発的な出会いを利用し、情報共有促進とヒューマンネットワーク活性化支援を目的としたHuNeAS[5]というシステムでは、自分が知りたい情報を登録し、そのシステムを利用している参加者がディスプレイ前を通るごとに表示し、偶然居合わせた人にとって意味のある話題に基づいた対話を発生させた。これにより、システムを使用している参加者内で、今まで会話したことがない人との会話発生率を上げることに成功し、コミュニケーションの活性化に繋げることができた。

しかしながら、パーティでのシャイな人々の社交的活動を支援することを試みた事例は、筆者らの知る限り存在しない。

3. SyhQueue

3.1 コンセプト

ShyQueue は、コミュニケーションを取りたい特定の相手に匿名で「あなたとお話したいですよ」というメッセージを送ることで、相手に「誰かが自分と話す機会を待っている」ことだけを伝えるシステムである(図1)。これにより、以下の3つの目的の達成を目指す。

1. 他者の会話に割り込むことができないシャイな人であっても、(匿名なので)気軽に「あなたとお話したい」という意思を随時伝えられるようにすること。
2. 有名人などの、その人物と多くの人々が会話したいと



図1 システム概略図

Fig. 1 System schematic

思っているにも関わらず、その人物がいつも誰かと話し込んでいてその状況に気づくことができない場合に、「あなたと話す機会を待っている人が何人もいる」ことに気づかせ、現在の相手との会話を切り上げられるようにすること。

3. 以上によって、誰もがより多くの人々と会話する機会を持てるようにすること。

3.2 システム概要

ShyQueue は、Ruby を用いて構築された Web アプリケーションであり、以下の3つの機能を有する：

1. パーティの受付時に、参加者の氏名と携帯電話のメールアドレスを登録する機能。
2. パーティ参加者リストを表示し、その中から話したい相手を選択する機能(図2)。
3. ある人物と話したいと思っている人がいること(具体的に誰が待っているかは通知しない)と、その待ち人数を、その人物のみにメールで通知する機能(図3)。

携帯電話やスマートホンへのメールによる通知を採用したのは、

- A) パーティ参加者の誰もが持っているデバイスであること、
- B) 容易に通知を送る事ができること、
- C) 携帯電話やスマートホンへのメール着信音は日常的なものであるため過度に強制的な割り込みを発生しないこと、
- D) 着信音により、通知の受信者だけでなく、その会話相手にも「誰かが通知受信者と話す機会を待っている」ことを知らせられること、

などの理由による。

4. 実験

ShyQueue の効果を確認するために、実際のパーティを想定した予備の実験を実施した。実験の様子を図4に示す。実験条件は以下の通りである。

1. 参加人数は9名(男女含め、普段から良くコミュニケ



図 2 話したい相手の選択画面

Fig. 2 User interface for selecting a person to communicate



図 3 通知画面

Fig. 3 Notification screen

ーションを取るグループ：4名，面識はあるが，そこまで深い仲ではない参加者：3名，全く面識がない参加者：2名)

2. 実験時間は約1時間半
3. 会場にテーブルを5つセットし，テーブルの設置範囲内にてコミュニケーションを取る
4. 会話に混ざりたい，あるいは特定の対象者とコミュニケーションを取りたい場合に，本システムを使用しアピールを行う
5. 検証用の録画データをビデオカメラにて撮影
6. 実験終了後に本システムに関するアンケートも併せて実施した．アンケート内容は以下の通りである．
 - A) 本システムを使用することで，会話しやすい環境でコミュニケーションを取ることができたか
 - B) 本システムを使用することで，初対面や深い仲ではない人物と，積極的にコミュニケーションが取れたか
 - C) 本システムを使用することで，会話しやすい環境でコミュニケーションを取ることができたか
 - D) 会話している対象者に対して，本システムを使用する事で会話に混ざることができたか
 - E) 話したいと思っていた参加者と会話できたか
 - F) 自分の端末に通知が来た時，どのように感じた



図 4 実験の様子

Fig. 4 Experimental landscape

か

- G) 会話中の参加者に通知が来た時，どのように感じたか

ビデオ撮影した実験風景を確認した結果，以下のことが観察された：

- 実験開始から15分まで，既に自分が知っている人物同士でグループを形成し，コミュニケーションを取る事が目立った．
- 18分を過ぎた頃から，参加者が本システムを使用し始め，携帯端末への通知が増え始めた．それに伴い，初めに形成していたグループから離れ，新しいグループに介入，もしくは，孤立している参加者とコミュニケーションを取り始めることが多くなった．
- 22分を過ぎた頃から，グループでのコミュニケーションが中心だった参加者が，1対1のコミュニケーションに移行し始め，孤立している参加者を積極的に巻き込み，全員が誰かしらの参加者とのコミュニケーションを取る状態となっていくた．
- 43分頃から55分頃まで，2つの大きなグループを形成し，その中でコミュニケーションを取っていた
- 55分以降ではシステムを使用し「誰が通知を送ったか当てるゲーム」を行う参加者が現れ，その話題でコミュニケーションを取るという行動が参加者の間で伝搬された．
- 全体を通して，自分の端末に通知音が鳴った際に，端末を気にする素振りをする参加者がほとんどで，通知の回数が連続で端末に届くほど，会話を切り上げてフリーの状態，もしくは他の参加者とのコミュニケーションを取る行動を多く取った．

実験後のアンケート結果を，以下に記載する．

- A) 「本システムを使用することで，今まで知らなかった人物との仲を深めることができるか」という質問に対して，9名中7名(77.8%)が「はい」と回答した．
- B) 「本システムを使用する事で，初対面や深い仲ではない人物と，積極的にコミュニケーションが取れたか」という質問に対して，9名中7名(77.8%)が「はい」と回答した．

- C) 「本システムを使用することで、会話しやすい環境でコミュニケーションを取ることができたか」という質問に対して、9名中6名(66.7%)が「はい」と回答した。
- D) 「会話している対象者に対して、本システムを使用することで会話に混ざることができたか」という質問に対して、9名中3名(33.3%)が「はい」と回答した。
- E) 「話したいと思っていた参加者と会話できたか」という質問に対して、9名中6名(66.7%)が「はい」と回答した。
- F) 「自分の端末に通知が来た時、どのように感じたか?」という質問には、「自分と話したい人がいて嬉しい」という意見や、「頃合いを見て、他の参加者とコミュニケーションを取ろうと思った」という意見が多く見られた。
- G) 「会話中の参加者に通知が来た時、どのように感じたか?」という質問には、「羨ましい」「早く離れなければ」という焦りが生じた」という意見や、「今の会話を抑えようと思った」という意見が多かった。

5. 考察

実験を通して、時間が経つにつれ本システムの使用率が上がり、それにより同じ参加者と長時間コミュニケーションする状態が減少するという結果を得た。また、本システムの通知が入ることにより、実験参加者に他の参加者とコミュニケーションを取ろうとする心理的影響を与えることに成功した。以上から、ShyQueueによって各パーティ参加者は、自分がコミュニケーションを取りたいと感じた参加者とのコミュニケーションを取ることができるようになることが示唆された。これらの効果が見られた理由として、

1. 携帯端末に通知が入ることにより、通知を貰った参加者が多少のプレッシャーを感じ、他の参加者とコミュニケーションを取ろうという心理が働いたから
2. 初対面の相手や、特に親しくない相手に対しても、本システムを介してコミュニケーション意図を伝えることにあまり抵抗感を感じなかったから

の2つがあると考えられる。

一方、いくつかの問題も明らかになった。本システムを用いても、既に形成されている会話グループに途中から参加することができず、対象参加者がグループから離脱するまで待つという事例が見られた。この問題の一因は、システムを使用して話したい参加者にアピールしても、相手が通知に気付かずそのまま会話を続けてしまうケースがあったことにある。

また、通知内容で、コミュニケーションを取りたい参加者の個人名を伝えず、あくまで「参加者の誰かがコミュニケーションを取りたい」という情報のみを伝えたことにより、55分以降に「誰が通知を送ったかを当てるゲーム」

を参加者が自発的に開始してしまった。この際、参加者の一部が全員に向かって、誰が通知したのかを執拗に聞き回ってしまったことにより、もともとシャイな参加者が委縮してしまい、システムを使用してアピールすることができなくなってしまった事例もあった。実際に、実験後の参加者からの意見に、「誰から通知が来たか明確にして欲しい」という意見が多く見られた。

このほか、通知のために今回は通知音・バイブレーションを使用したのが、通知がされているのか分からなかったという参加者もいた。通知音・バイブレーション以外の通知方法を追加することも検討する必要があると考える。

6. まとめ

本稿では、パーティにおいて、特にシャイな参加者が、話したい相手と話することができないという問題を解決するために、話したい相手に「あなたと話したい人が待っていますよ」という情報だけを通知するシステム ShyQueue を提案し、その有効性を検証するための予備の実験を実施した。実験の結果、ShyQueue を用いることで、各パーティ参加者は、自分がコミュニケーションを取りたいと感じた参加者とのコミュニケーションを取ることができるようになることが示唆された。

一方、匿名の通知であることに起因する問題や、通知の仕方に改良の余地がある事が明らかになった。今後はこれらの問題に対する解決策を検討し、さらに詳細な検証実験を実施したい。また本システムは、各種パーティを想定したコミュニケーション活性化システムであるが、「商談会の予約や交代の催促」にも使用できるとの意見もあり、パーティ以外のコミュニケーションを活性化させる可能性が見込まれるかも、併せて検証したい。

謝辞 本研究は JSPS 科研費 JP26280126 の助成を受けたものです。

参考文献

- [1] “East Asian Social Survey:EASS 2012 Network Social Capital Module Codebook”大阪商業大学 JGSS 研究センター, 2014
- [2] “平成 26 年度「結婚・家族形成に関する意識調査」報告書”. <http://www8.cao.go.jp/shoushi/shoushika/research/h26/zen-tai-pdf/>
- [3] “中防災アンケート「若年労働者の労働災害を防ぐには?」”, <http://www.jisha.or.jp/research/questionary/index.html#001>
- [4] 藤田和之, 伊藤雄一, 大崎博之, 小野直亮, 津川翔, “Ambient Suite を用いたパーティ場面における部屋型会話支援システムの実装と評価”, 電子情報通信学会, 2013
- [5] 松田完, 西本一志, “HuNeAS: 大規模組織内での偶発的な出合いを利用した情報共有の促進とヒューマンネットワーク活性化支援の試み”, 情報処理学会, 2002.