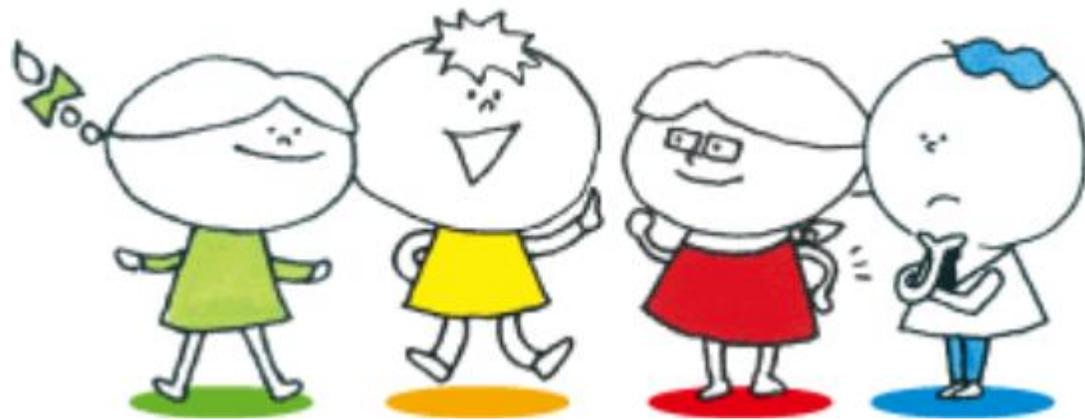


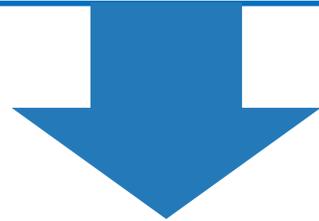
音楽がきっかけとなる コミュニケーション支援システム



北原研究室 B4 矢ヶ崎里咲

背景

情報化社会となり、SNSが急激に普及する



若者を中心に人と直接話す機会が減る。

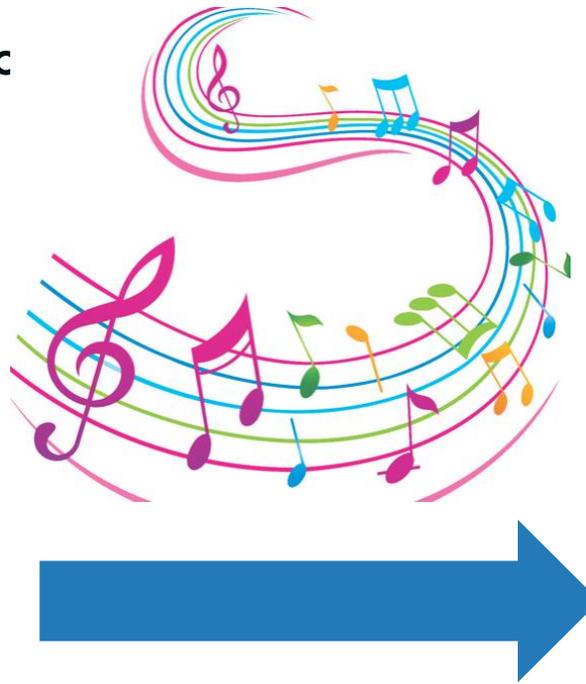


人と直接話すことに苦手意識をもつ。



背景

- ・ 飲食店で流れているBGMによって、話が弾むことがあると想定される。



目的

- 音楽を用いて人と人が出会い、コミュニケーションを取ることに
対する印象を良くする。
- より多くの人とコミュニケーションを取るお手伝いをする。



想定場所・対象者

場所： パーティー・クラブ など

対象者： イベントに参加している人(上記場所にいる人)

(趣味の合う)友達が欲しい人

パートナーが欲しい人



話しかけるべき相手を見つけるのを支援する
スマートフォン上で動作するアプリケーションを提案する

システム概要 ～前提条件～

- ・パーティー会場でBGMが再生されている。
- ・パーティー会場で各参加者が各自のスマートフォンに当該アプリケーションをインストールし、起動させている。
- ・パーティー主催者が自らのスマートフォンに当該アプリケーションをインストールし、管理者モードで起動させている。

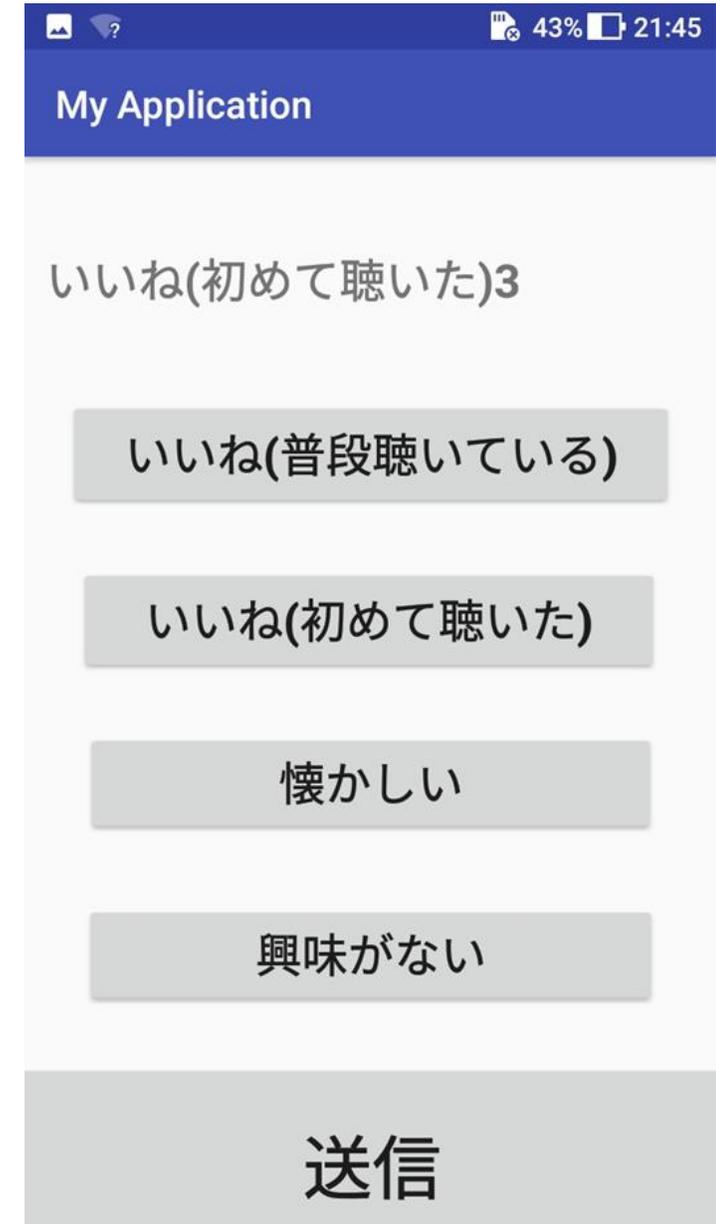
システム概要 ～システムの起動～

- ① Bluetooth通信が開始される。
- ② 4つのボタンが画面上に表示される。
(このボタンを**反応ボタン**と呼ぶ)
- ③ 各参加者は、BGM再生中の
任意のタイミングで反応ボタンを押す。



システム概要 ～BGMに対する反応の入力～

- 「興味がない」以外は同じボタンを**5回まで**押すことができる。
- 曲が流れている間は、反応ボタンの変更、押す回数を増やすことは可能。



システム概要 ～BGMに対する反応の入力～

ボタンを押し終わり次第、送信ボタンを押す。

→ 画面が切り替わる

→ 親機である主催者のスマートフォンに
情報が送信される。

(押したボタンの種類、押した回数)



システム概要 ～BGMに対する反応が共通する参加者の提示～

「送信ボタン」を押すと、画面上に色が表示される。
ボタンの入力内容が同じ傾向にある参加者に
同じ色が表示される。

反応ボタン	押した回数1,2回	押した回数3-5回
いいね(普段から聴いている)	ピンク	赤
いいね(初めて聴いた)	水色	青
懐かしい	黄緑	緑



システム概要 ～BGMに対する反応が共通する参加者の提示～

① 表示された画面を掲げる

(話途中などの関係で話しかける相手を見つけなくても
良い場合は隠しても良い。)

② 掲げた色と同じ色を掲げている人同士で集まる

③ 集まったグループでコミュニケーションを取る。



実験 ～被験者～

被験者：大学生14人

(20～22歳, 男性8人, 女性6人)

比較対象：AグループとBグループ (BGMは両方流す)

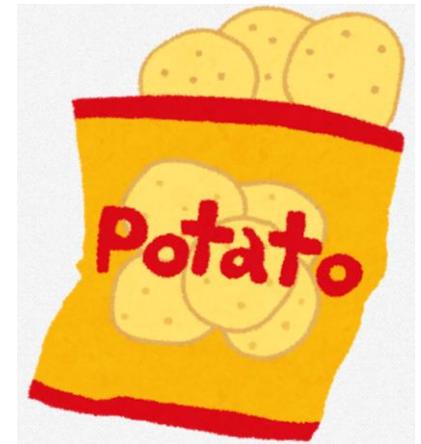
Aグループ (7人) : 本システムを利用せずに行う

Bグループ (7人) : 本システムを利用して行う。



実験 ～実験環境～

- 場所：日本大学文理学部百周年記念館会議室 4
(外部からの音声に影響を受けず、自由に動くことができる環境)
- 飲み物や軽食を置き、自由に食べたり飲んだりできるようにする。
- ポスターなど話題になるようなものは置かない。
- 所要時間：20分間 (説明、アンケート回答時間を除く)



実験 ～BGMとなるプレイリスト生成～

本研究室が所持しているCDをリスト化する。

リストを被験者に配布し、好みの曲を選択してもらう

被験者が選択した曲を各1分程度になるように編集

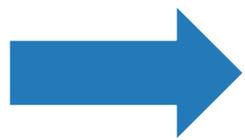
編集したそれぞれの曲をつなげメドレーにする

実験 ～BGMとなるプレイリスト生成～

音量：60dB



- ・ BGMの音量が大きい → 周りを気にせずに会話ができる。
深い話がしやすい
- ・ 音量が大きすぎる → 会話を行う上でストレスを感じる。
(相手の声が聞こえないなど)



普通会話の音量。うるささや静かさを感じない音量である「60dB」に設定する。

実験 ～実験手順～

実験前アンケートに回答してもらおう。



実験についての説明を行う。

「この場にいる人の中で自分と最も共通点を多く持つ人を探してください」と指示を出す。



プリントを配布。(会話の内容をメモしてもらう)



実験を開始する。(20分間)



実験終了後、実験後アンケートに回答してもらう。



アンケート回収。実験終了。

実験 ～実験前アンケート～

Q1: 初対面の人に話しかけることに対する印象

(得意から苦手までの5段階評価。理由も含む。)

Q2: 普段のコミュニケーションに対する印象

(得意から苦手までの5段階評価。理由も含む。)

Q3: 好きなアーティストや曲を他人と共有できることに対する印象

(嬉しいから嬉しくないまでの5段階評価。理由も含む。)

実験 ～実験後アンケート～

Q1: **話しかけた人の数**

Q2: 自分が指定したアーティスト、曲以外で良い印象を持った曲はあったか。

Q3: 自分から話しかけることはできたのか。

Q4: 相手に話しかけることに抵抗を感じたのか

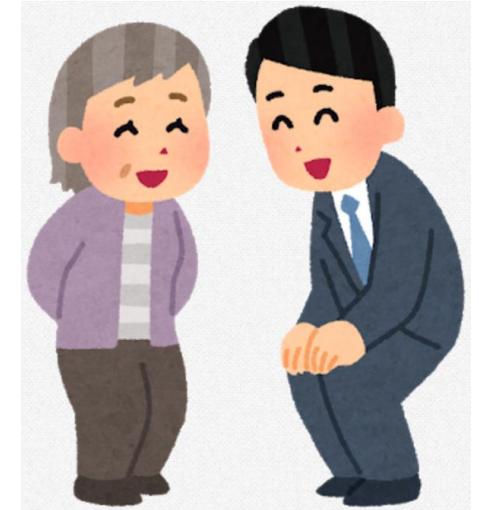
Q5: **コミュニケーションに対する苦手意識は軽減されたのか**

Q6: **普段よりコミュニケーションを取ることはできたのか**

Q7: 相手の何を知ることができれば話そうと思うきっかけになるのか。

Q8: 感想・意見

実験結果 ～Q1 話しかけた人の数～



平均人数

Aグループ (システム利用しない) : 約5人

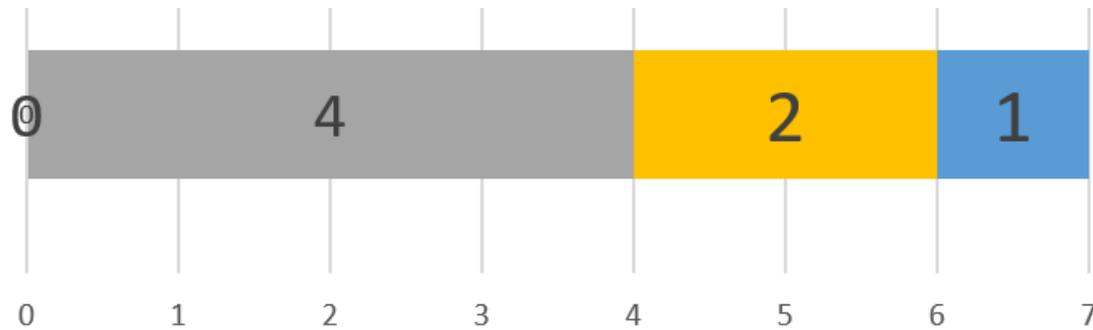
→ 円状に集まって話す。話している人が限られる。

Bグループ (システム利用) : 約2人

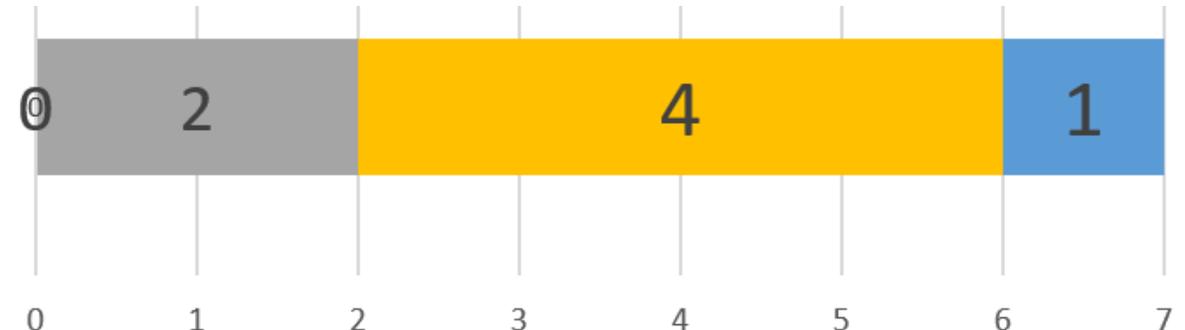
→ 1人1人とじっくり話し込んでいる。

実験結果 ～Q5 コミュニケーションに対する苦手意識～

Aグループ(システム不利用)



Bグループ(システム利用)



- 軽減しなかった
- 軽減した
- あまり軽減しなかった
- どちらでもない

実験結果 ～Q5 コミュニケーションに対する苦手意識～

Aグループ (システム不利用)

→ 共通点の個数を増やすために話した。

深い話はできなかった。(4人)



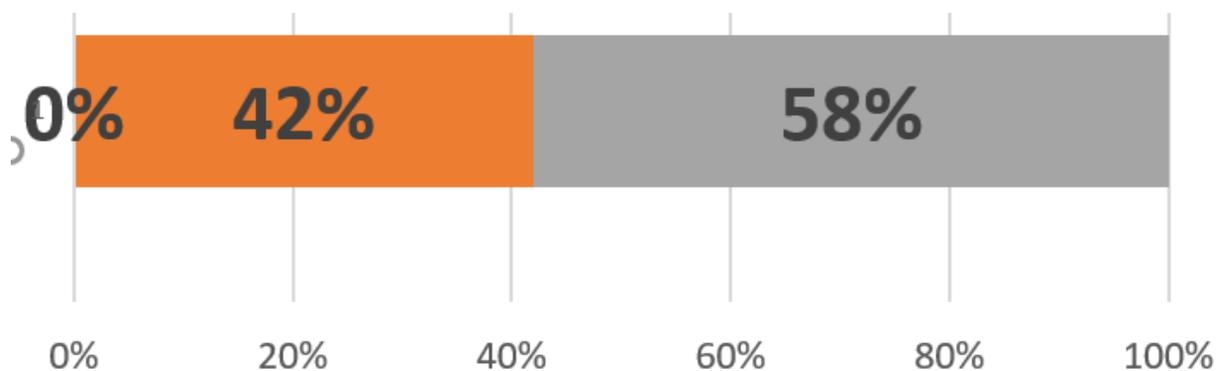
Bグループ (システム利用)

→ 共通点の内容から話が広げられた。(5人)

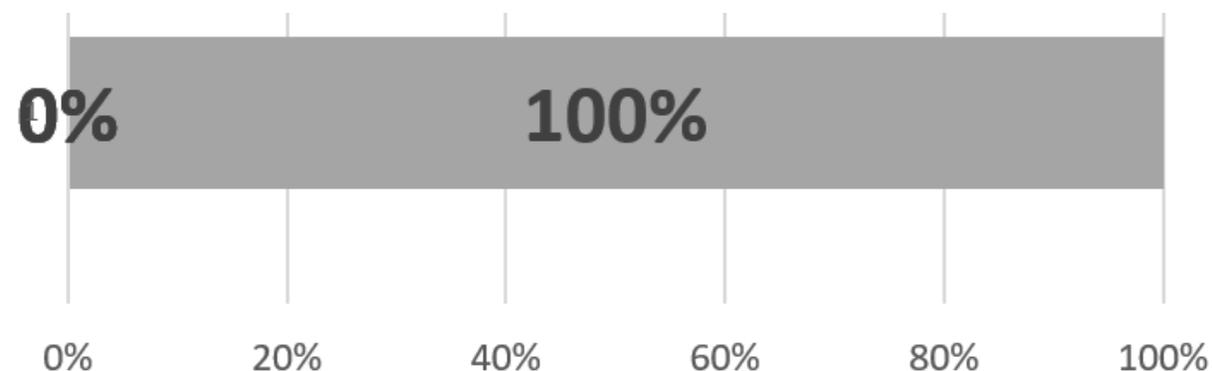
音楽が話すきっかけになるため話しやすかった。

実験結果 ～Q6 普段よりコミュニケーションを取れたのか～

Aグループ(システム不利用)



Bグループ(システム利用)



■ できなかった ■ どちらでもない ■ できた

実験結果 ～Q6 普段よりコミュニケーションを取れたのか～

Aグループ

→ 普段とあまり変わらなかった。(5人)



Bグループ

→ 「音楽に対する嗜好」が似ているという共通点があることで話しかけやすい。話題を広げやすい。

引き合ったグループ内で話が続くように努力する。

結論

- ・コミュニケーション支援には、話す相手、話すきっかけを決め推薦することが重要である。
- ・音楽の話題はコミュニケーション支援に有用である。
- ・本システムはコミュニケーションに対する苦手意識を軽減させる可能性がある。

今後の課題

- 参加者の嗜好にあったBGMの作成
- 次の曲に遷移した際のリセットボタン
- よりシステム操作が簡単になるようなシステム調整
- 「興味がない」のボタンを押した人への対応
- 大人数での実験