

わかるらんど: IoT時代の情報共有視覚化

山田 尚昭¹ 増井 俊之²

概要: 全世界のセンサ情報やユーザの気分などを一覧表示したり投稿したりできるシステム「わかるらんど」を提案する。ニュースや天気予報のようなリアルタイム情報を並べて一覧表示する「情報ダッシュボード」の利用が広まっているが、利用できる情報の種類は限られており、ユーザが情報を投稿して共有することはできない。わかるらんどは、単純で強力なWeb上の情報共有システム「WebLinda」上に構築された汎用的な情報共有/視覚化システムであり、ユーザの気分を表明したり、チャット文字列を投稿したり、センサ情報やWeb上の情報を表示したり、ネット上のあらゆる情報を投稿/共有して一覧表示することができる。わかるらんどの利用により、情報ダッシュボードとSNSやチャットシステムを簡単に統合的に利用することができる。本論文では、わかるらんどの思想及び利用経験について述べ、応用について考察する。

WakaruLand: A Information Sharing System for IoT

NAOAKI YAMADA¹ TOSHIYUKI MASUI²

修正とか必要なところ

- 「はじめに」でわかるらんどの思想を述べる
- 消極性コンピューティング[5]について関連システムか何かとして述べる
- linda-serverじゃなくてWebLindaにすればどうか
- Ubicomp資料[2]にWebLindaの話は書いてたかも
- 昔のWISSチャットの問題点と、わかるらんどでの解決期待を書いてください(特定の人ばかり投稿することを示す)
- N人の参加者の投稿が90%になってた、みたいな

1. はじめに

ワイヤレスネットワークや小型計算機の普及によるIoT社会が到来しつある現在、人々は大量のリアルタイム情報や通知やメッセージなどに圧倒されている。多くの情報を人間が理解しやすくするため、以下のような視覚化手法が利用されている。

情報ダッシュボード

情報ダッシュボード[1]は、複数のリアルタイム情報を

タイル状に並べて表示することによって多くの情報をわかりやすく視覚化するシステムである。たとえばWindowsのスタート画面(図1)の情報ダッシュボードには天気予報や株価のようなリアルタイム情報を表示可能である。

スタンプ

リアルタイムに流れていくタイムライン表示の中で情報を目立たせたいとき、最近「スタンプ」と呼ばれるピクトグラムが利用されることが多くなってきた(図2)。

スタンプはテキストで記述するのが難しい表現や感情を伝えたり、テキストを考えて入力するよりも速くて簡単であったりすることから、近年LINEやFacebookメッセンジャー、オンラインゲームなどで広く利用されている。

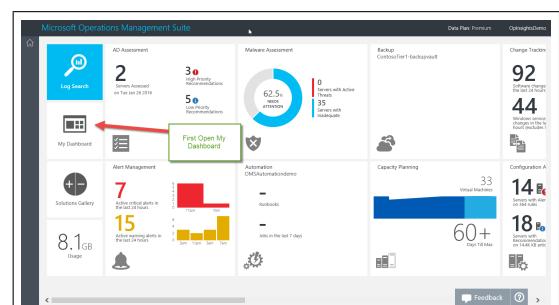


図1 Microsoft Azure の情報ダッシュボード

¹ 慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科

² 慶應義塾大学 環境情報学部



図 2 LINE のスタンプの例

スタンプ的な表現を投稿可能な情報ダッシュボードを用意し、その上でネット上の様々な情報やユーザの気分や感情を表示すれば、現在の世界や人々の状況が一目了然になる。実世界の状態や人間の状況を情報ダッシュボードにわかりやすく表示し、かつ誰もが簡単に気分などをスタンプのように投稿して共有できる「わかるらんど」システムを構築した。

2. わかるらんど

本章では、我々の開発した『わかるらんど』の機能と使用方法について述べる。

2.1 ユーザインターフェース

『わかるらんど』のユーザインターフェースは「ダッシュボード」と「投稿画面」の2つからなる。図3はダッシュボードのスクリーンショットである。インフォメーションダッシュボードのようにセンサのデータを表示したり、ユーザがリアクションとしてテキストやスタンプを投稿したものを見るとリアルタイムに1つの画面に表示することができる。センサのデータなどは自動的に更新され、ユーザのリアクションは図4の投稿画面でユーザ名を入力し、スタンプを一覧から選んで投稿することで自分のアイコンの上にオーバーレイ表示される。ダッシュボードと投稿画面は画面右上のボタンで切り替えることができる。また、投稿するスタンプは投稿画面でユーザが自由に追加/削除することができる。



図 3 『わかるらんど』のダッシュボード



図 4 『わかるらんど』の投稿画面

2.2 表示するユーザとデータの指定

『わかるらんど』のダッシュボードに表示されるセルは、ユーザのテキストや画像のスタンプを表示する「リアクション」セルと、センサやWebの情報を表示する「データ」セルの2種類がある(図5)。

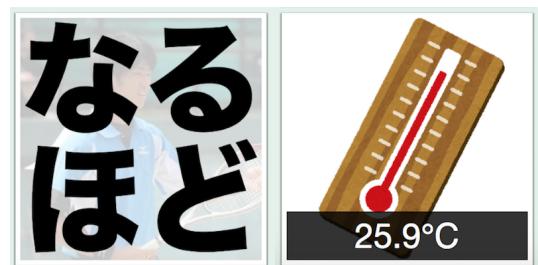


図 5 リアクション(左)とデータ(右)

ダッシュボードに表示するユーザのリアクションの指定は、[@masui, @shokai, @dorayaki0](https://wakaruland.com/@napo0703)のようにURLの末尾にカンマ区切りでTwitterのユーザ名を「@」を付けて書くことで行う。この場合は図6のように@napo0703, @masui, @shokai, @dorayaki0の4人のユーザのセルがダッシュボードに表示される。



図 6 4人のユーザを表示

<https://wakaruland.com/weather,temperature,wind>のように「@」を付けなかった場合は図7のようにweather,temperature,windの3つがデータのセルとし

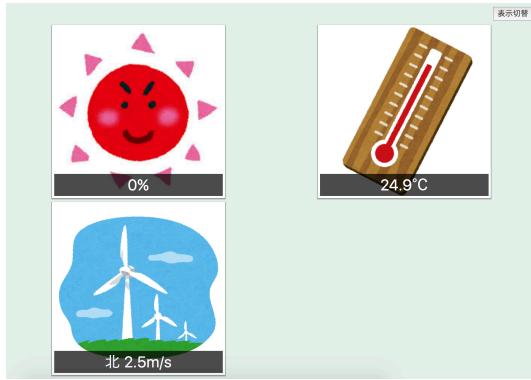


図 7 3 つのデータを表示

て表示される。

また、[@masui, wind, @shokai](https://wakaruland.com/@napo0703/weather) のようにリアクションとデータを合わせて表示させることも可能である（図 8）。



図 8 ユーザとデータを表示

2.3 スタンプの作成

ユーザが投稿画面でリアクションとして投稿するスタンプには、「画像」スタンプと「テキスト」スタンプの 2 種類がある（図 9）。ユーザは投稿画面のテキストボックスに文字列を入力し追加ボタンを押すことで新たにスタンプを作成して追加することができる。

画像スタンプは、テキストボックスに <http://masuilab.org/image.jpg> のような Web にある画像の URL を入力し追加ボタンを押すことで、URL の画像をスタンプとして一覧に追加することができる。ローカルにある画像ファイルをスタンプとして追加したい場合は、Gyazo などのアプリケーションを使って Web にアップロードし URL を得ることで追加が可能である。

テキストスタンプは、テキストボックスに URL でない文字列を入力し追加ボタンを押すことで作成できる。図 10 左は「わからん」とテキストボックスに入力してスタンプを作成したものである。この「わからん」は 1 行に表示されているが、「わからん」と改行を入れたい場所に半角スペースを入力することで、図 10 右のように 2 行で表示

される。

スタンプの削除は、スタンプにマウスオーバーすると右上に表示される「×」ボタンを押すことで削除できる。



図 9 テキストスタンプ（左）と画像スタンプ（右）



図 10 「わからん」スタンプ（左）と「わからん」スタンプ（右）

2.4 利用例

図 11 は会議や発表の場での利用例である。これは誰かが何か変なことを言ったのに対してユーザが反応している様子である。

図 12 はダッシュボードとしての利用例で、各種のセンサの値や Web の情報等を表示している。データはリアルタイムに最新のものに更新されていく。



図 11 会議や発表の場での利用例

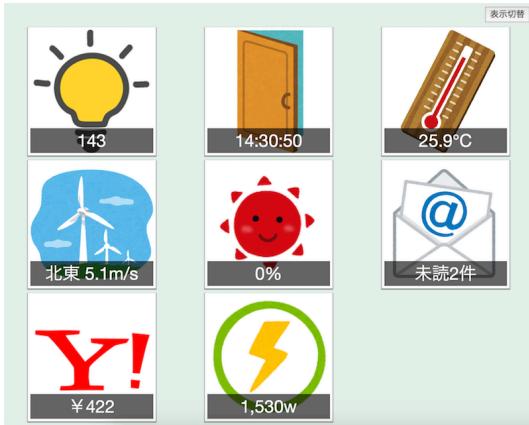


図 12 ダッシュボードとしての利用例

3. 実装

クライアントは HTML/CSS/JavaScript で実装しブラウザ上で動作する Web アプリケーションとして動作する。

サーバーは並列計算プリミティブ Linda を Socket.IO^{*1} 上に実装した linda-server^{*2} を用いて実装している。

Linda とは 1980 年代に生まれた並列処理を行うための実装モデルで、タブルスペース (tuple space) と呼ばれる共有メモリ空間にデータレコード (タブル) を格納する。linda-server を使用することで、各クライアントやデバイス間で直接送信をする処理を記述する必要がなく、非常に簡潔に拡張性の高い並列処理環境を実現できる。

わかるらんどへの入力は HTTP 通信ができる環境であれば可能であるため、Arduino^{*3} や Raspberry Pi^{*4} などで作った各種の入力ハードウェアを利用することができる。図 13 は「へえ～」というスタンプを表示する入力装置である。図 14 は外付けのテンキーのキーに各種のスタンプの入力を割り当てたものである。このようにブラウザの投稿画面だけでなく、現状の GUI では利用されないようなデバイスを作つてわかるらんどの入力装置として利用することができる。

4. 議論

4.1 チャットシステムとしての利用

LINE 株式会社が提供するスマートフォン向けのコミュニケーションアプリである「LINE」は、日本で非常に多くの人に使われている。LINE の基本機能はユーザが個人またはグループに対してテキストベースでメッセージを送信できるものであり、従来のメッセンジャーアプリと機能の面で大きな違いがあるわけではない。LINE の最大の特徴は「スタンプ」という大型の絵文字のようなピクトグラムを送信できることである。スタンプはテキストで記述する

^{*1} <http://socket.io>

^{*2} <https://github.com/node-linda/linda>

^{*3} <https://www.arduino.cc>

^{*4} <https://www.raspberrypi.org>

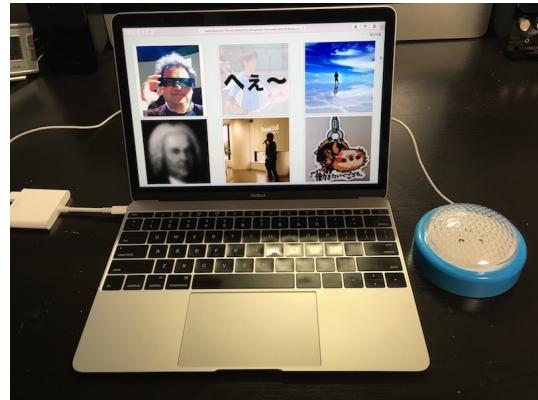


図 13 「へえ～」専用入力装置



図 14 テンキーを利用した入力装置

のが難しい表現や感情を伝えるのに非常に適している。また、一覧からスタンプを選ぶだけで送信ができるため、テキストを考えて入力するよりも速く簡単である。近年ではメッセンジャーアプリだけではなくリアルタイムコミュニケーションが必要なオンラインゲームなどでもスタンプの利用が広まっている。

講義やコンファレンスではテキストチャットが利用されることが多いが、発言にスタンプのみを用いるわかるらんどはチャットシステムが抱える問題を解決できると考える。チャットシステムには 3 つの問題があると考える。

- 同時に多数が投稿するとすぐに流れていってしまう
- 投稿数の多い人が目立ってしまう
- 投稿しない人は全く投稿しない

チャットに限らず会議やコンファレンスなどでも特定の人だけが沢山発言し、発言しない人は全く発言しない状況はよくあることだ。何かしらリアクションや発言をしたいが、気の利いたことを言わなければならない、的外れなことを言えないという環境が積極的な発言を妨げになってしまふと考える。WISS2009 のコミュニケーション支援システム「On Air Forum」の実証実験 [6] では 1 回以上発言した

人が約半数であった。思いつきを発言できる環境を作り1人でも多く参加する人を増やすことが、「多くの人の感情をひと目で把握したい」というわかるらんどの目的の達成に必要である。

わかるらんどは全員の最新の投稿のみを表示するインターフェースである、スタンプしか投稿できず高度な意見を述べることは全く期待されないことから、

- 短時間に多くの人が投稿しても流れ見えなくなってしまうことがない
- 投稿数が多いからといって目立つわけではない
- 投稿のハードルが低い

というテキストチャットやタイムラインにはない特徴がある。

わかるらんどのインターフェースは長い文章を投稿するのに適していないのでわかるらんど上で議論を行うことは難しい。発表の場合は最後に質問や議論の時間ががあるので議論はその時に行えばよい。そもそも人が発表をしているときはチャットで議論なんてしてないで話を聞くべきである。

4.2 実際の行動に基づく投稿

別の作業を行っていてわかるらんどへの投稿をしたいときにブラウザを開いてスタンプを選んで押さなければならない。前述のボタンやテンキーなど専用の入力装置も作ることができると、投稿できるものが限られている。自分が心のなかで「なるほど」と思ったらわかるらんどに「なるほど」と投稿したり、怒ったら怒っている絵文字を投稿したりしたい。人間の実際の行動に基づいて、膝を打つたら「なるほど」、首を捻つたら「わからん」など慣用句と結びつけた投稿や、髪をいじつたら「考え中」など人の癖を利用した感情の推定も利用できるだろう。

5. 関連研究

ダッシュボードは多くの製品やサービスが存在する。研究としては、2つに区切られたレイアウトのダッシュボードのセルの配置を支援するもの^[3]や、ある課題の解決のためにどのような情報をダッシュボードに表示するべきか^[4]などが議論されている。ダッシュボードに人間の感情や現在の状況を表示するといった試みは今までに行われていないと思われる。

6. 結論

人や環境の状態がリアルタイムにわかる視覚化システム「わかるらんど」を提案した。非常に汎用で拡張性も高く、様々な場面での情報共有に利用されることが期待でき、IoT時代の情報視覚化として広く利用されるとともに、長い間続けられてきたテキストベースのコミュニケーションに終止符を打ち、ピクトグラムベースのコミュニケーションの先駆け的存在となるだろう。

参考文献

- [1] Few, S.: *Information Dashboard Design: Displaying data for at-a-glance monitoring*, Analytics Pr; (2013).
- [2] Hashimoto, S. and Masui, T.: The Furniture of Ubiquitous Computing, *Proceedings of the 2013 ACM Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing Adjunct Publication*, UbiComp '13 Adjunct, New York, NY, USA, ACM, pp. 845–852 (2013).
- [3] Hertzog, P.: Binary Space Partitioning Layouts To Help Build Better Information Dashboards, *Proceedings of the 20th International Conference on Intelligent User Interfaces*, IUI '15, New York, NY, USA, ACM, pp. 138–147 (2015).
- [4] Jones, S. L.: Exploring Correlational Information in Aggregated Quantified Self Data Dashboards, *Adjunct Proceedings of the 2015 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2015 ACM International Symposium on Wearable Computers*, UbiComp/ISWC'15 Adjunct, New York, NY, USA, ACM, pp. 1075–1080 (2015).
- [5] 栗原一貴, 西田健志, 濱崎雅弘, 築瀬洋平, 渡邊恵太: 消極性デザイン宣言 – 消極的な人よ、声を上げよ。……いや、上げなくてよい。, ピー・エヌ・エヌ新社 (2016).
- [6] 西田健志, 栗原一貴, 後藤真孝: On-Air Forum: リアルタイムコンテンツ視聴中のコミュニケーション支援システムの設計とその実証実験, コンピュータソフトウェア, Vol. 28, No. 2, pp. 2 183–2 192 (2011).