

わかるらんど: IoT 時代の情報視覚化

山田 尚昭 増井 俊之 *

概要. 概要は和文 400 文字程度で書く。(WISS2014 より 600 字程度から 400 字程度となった) 概要サンプル 概要サンプル

1 はじめに

Web や IoT 機器などから発信されるフロー情報が巷にはあふれている。フロー情報とはニュースや天気予報、SNS などリアルタイムに常に流れていく情報のことである。フロー情報のひとつである「人間の感情や現在の状況」というものをアウトプットする場として SNS が多くの人々に利用されているが、SNS のタイムラインは投稿したもののが流れていってしまったり投稿数の多い人ばかりが目立ってしまったりするという欠点がある。

フロー情報を視覚化する手法としてダッシュボードがある。ダッシュボードとは单一の画面に情報を並べて表示するもので、センサの値や株価などのフロー情報をひと目で把握するのに非常に便利である。ダッシュボードには様々な製品やサービスが存在し、多くの組織で利用されている。ダッシュボードにいろいろな人や環境の状態がリアルタイムに簡単に伝えられ、ひと目で把握できる視覚化システム「わかるらんど」を提案する。

2 わかるらんど

わかるらんどはありとあらゆるフロー情報を非常に簡単に表示できるダッシュボードである。わかるらんどの最大の特徴は、「スタンプ」によって人間の感情や現在の状況を極めて簡単に発信することができる。本章ではわかるらんどのユーザインターフェースと利用例について述べる。

2.1 ユーザインターフェース

図1図2はわかるらんどのスクリーンショットである。ユーザインターフェースは、ダッシュボード、投

稿画面の2つからなる。ダッシュボードと投稿画面はいずれも単一の画面で、上部のボタンで切り替えて利用する。ダッシュボードには指定した情報を表示するウィジェット(図3)を格子状に並べることができます。

ウィジェットには人間の感情や状態を表示する wakari ウィジェットとセンサ情報などの数値を表示する data ウィジェットの2種類がある。ウィジェットのバックグラウンドには人/物/現象の画像を表示し、その上に情報をオーバーレイで表示する。情報はリアルタイムに更新が反映され、最新の情報のみを表示する。

投稿画面ではユーザーとしてダッシュボードに投稿を行うことができる。ユーザーの投稿は「スタンプ」をクリックすることで行う。スタンプは、

- ・ 短いテキストをスタンプ化する
- ・ 画像の URL

の2つの方法で追加できる。また、スタンプ投稿時にクリックの長さを変えることで、ダッシュボードにスタンプを表示する時間の変更が可能である。



図1. ダッシュボード



図 2. 投稿画面



図 3. wakari ウィジェット（左）と data ウィジェット（右）

2.2 利用例

2.2.1 発表や講義での利用例

図 4 は講義や発表での利用例である。これをサブスクリーンに表示することで、他の参加者の感情を把握したり登壇者が聴衆の反応を見ながら発表をすることができる。また図 5 のようにアンケートを取りたり、図 6 のように「寒い」「トイレに行きたい」など、口頭では伝えにくい感情を周囲に伝えることもできる。



図 4. 会議での利用

2.2.2 センサ情報等の表示

図 7 は、明るさ、ドアが最後に開いた時間、気温、風速、天気、メール未読件数、株価、電力使用量を

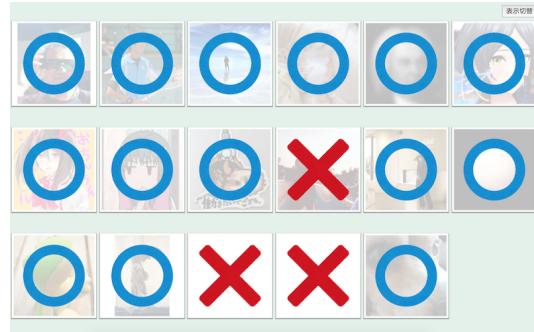


図 5. アンケートとしての利用

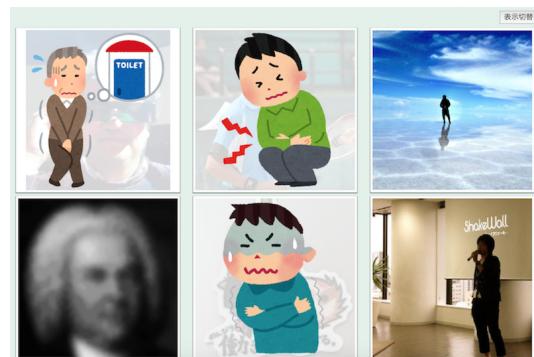


図 6. 言い出しにくいことを伝える

表示した例である。センサの値やインターネット上の情報、コンピュータの情報などをひと目で把握することができる。



図 7. センサや Web の情報を表示

2.2.3 家庭内サイネージ

図 8 は家庭での利用例である。左上の夕食は家で食べるかという問い合わせに対し、短いメッセージでを送ったり画像で返答することもできる。

また、ペットなど人間以外にセンサを取り付けて投稿させることも可能である。



図 8. 家庭での利用

3 実装

本章ではわかるらんどの実装について述べる。

クライアントはブラウザ上の JavaScript で実装した。

サーバーは並列計算プリミティブ Linda を Web サーバ上に実装した linda-server 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、タプルスペース (tuple-space) と呼ばれる共有メモリ空間にデータレコード (タプル) 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。

わかるらんどのへの入力は HTTP 通信が可能な環境であれば可能であるため、各種の入力ハードウェアを作ることができる。図 9 は「へえ～」というスタンプを表示する入力装置である。図 10 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ってわかるらんどの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のが難しい表現や感情を伝えるのに非常に適し

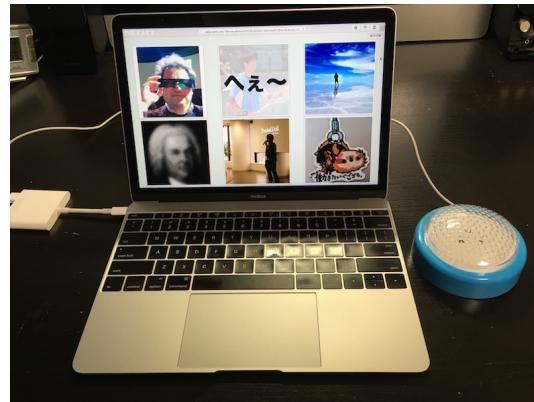


図 9. 「へえ～」専用入力装置



図 10. テンキーを利用した入力装置

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。

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、人間の感情や現在の状況の発信にスタンプ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ぬ、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つてゐるを考える。WISS2009のコミュニケーションシステム「On Air Forum」の実証実験では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」というわかるらんなどの目的の達成に必要である。

わかるらんどのインターフェースは全員の最新の投稿を表示するので、

- ・ 短時間に多くの人が投稿しても流れで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あるので議論はその時に行えればよい。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押さなければならないのが面倒である。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が、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」と投稿したい。人間の行動に基づいて、膝を打つたら「なるほど」、首を捻つたら「わからん」と投稿できたら嬉|未来ビジョン

トキメキノコノ

4.3 表示する情報リストの作成
「うつを示したい」という思想から作られたというエモいことをこれに書き連ねがする。

- 10(本行參論む下記の説明を削除全員からス記
を改めてみたが)変
 - 未来ビジョンについては、必須とせず任意と
する。論文本体とは別に、この研究ほど考
う未来を切り拓くのか」について、著者の視
点がなやかを省略した点があれば、このよう
に割欄を設けて設けて易情報に議論を加えておき。
● 例えば、「こういう未来社会が到来し
ておきたいか

5 | 關連研究

3 亂世研究 張が大きすぎて本文中では書きにくかったが、Information Dashboardは多気持製品研究で、現状実装では、小さな区画から始め、徐々に拡張して、より複雑な構造をもつものや、ある課題の解決を目的で、どのような情報をどう研究すれば取り組むか商量議論研究の出来、

Dashboard 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。わかるらんどは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重要な存在となるだろう。

参考文献

- [1] WISS ホームページ. <http://www.wiss.org/>.
 - [2] H. Aoki, B. Schiele, and A. Pentland. Realtime Personal Positioning System for Wearable Computers. In *Proceedings of the 3rd IEEE International Symposium on Wearable Computers*, pp. 37–43, 1999.
 - [3] 景本 純一. まえがき: WISS2000 について. インタラクティブシステムとソフトウェア VIII, pp. i–ii. 近代科学社, 2000.
 - [4] IEEE Style Manual 2014/6/26 確認 http://www.ieee.org/documents/style_manual.pdf

魅力を語る場として利用できる。大きさや形状はこのサンプルを目安とするが、この枠内であればある程度改変してもよいものとする。