

一人一人に合った理由でイベントに誘ってくれるシステムの開発 — 誘いたい人をタグで表現するお誘い Sasoute —

1. 背景

誘う・誘われるということを考えた時に、既存のツールにはいずれも問題を抱えている。LINE のようなダイレクトメッセージ(DM)が抱える問題は、誘う側の心理的なハードルの高さにある。頻繁に遊ぶような仲の良い友達に対しては気軽に誘うことができるが、そのような友達のごく僅かである。それ以外の人に対しては、「いきなり送っても大丈夫かな？ 気まずい感じになったら嫌だな」といった考えが思い浮かんで、なかなか DM を送ることができない。Twitter のような不特定多数の人が目にする投稿は、誘われている感が弱いことが問題である。誘う側は断れられることもないし、誰か反応してくれれば良いという気持ちで気軽にお誘いを作成できる。しかし、その投稿を見た人は「この誰か行こうの”誰か”に自分で含まれているのかな？ 違うのに反応したら気まずいな」と考えてしまうため、そのお誘いの投稿に反応できない。限られた人とだけではなく、もっと多様な人を誘ったり、思わぬ人から誘われたりしたいと考えているのに、滅多に実現しないのが現状である。

2. 目的

誘う・誘われるにおける理想の体験とは、誘う側の心理的なハードルの低さと、誘われる側の誘われている感の強さを同時に満たしたものである。

本プロジェクトの第一の目的は、この理想の体験を実現するシステムを開発することである。第二の目的は、このシステムが実装されたアプリケーションを実際にユーザが継続的に利用するものにするのである。

3. 開発の内容

本プロジェクトでは、誘いたい人をタグで表現するお誘いアプリ「Sasoute」を開発した。アカウント登録したユーザは、本アプリ内で誘うこと・誘われることの両方を行うことができる。



図 1: お誘い作成画面。「タグを選択」を押すとタグ指定のモーダルウィンドウが表示される。

3.1. 誘う

お誘いを作成する際にユーザは、図 1 のような画面上で、お誘いのタイトル、お誘いの概要、誘いたい人数、誘いたい人を指定する。Sasoute では、この誘いたい人をタグによって表現する。複数のタグを指定すると、AND 条件が誘いたい人を表現しているとシステムは認識する。Sasoute におけるタグは、ユーザの特徴を表すものであり、ユーザが身に付けるものである。誘いたい人で指定されたタグを身に付けている全てのユーザがそのお誘いの対象となる。

3.2. 誘われる

誘いたい人の対象になっているお誘いの中でも特に興味を持ちそうなお誘いは、ユーザに通知が届く。通知されたメッセージで、自分がなぜそのお誘いに誘われているのか、誘われた理由を一目で理解することができる。通知から遷移したお誘いの詳細ページの例を図 2 に示す。お誘いの詳細な内容を確認でき、「興味アリ」と反応することで、お誘いを受ける意思を誘ってきたユーザに伝えることができる。また、詳細ページでは、そのお誘いに対して他にどのようなユーザが興味を持っているかを確認でき、チャット機能によってユーザ同士で会話を行うことが可能である。



図 2: Sasoute におけるお誘いの表示。左がホーム画面、右が詳細ページ。

3.3 タグ

お誘いの対象になり、通知が届くことで誘われる体験を得るためには、十分な量のタグを身に付けることが必要である。そのため、アプリ内では新しいタグを目にする機会や、ユーザが自身にタグ付けを行う機会を様々な場面で提供している。

ユーザ自身が能動的にタグ付けするだけでなく、ユーザに適合している可能性が高いタグを予測して自動で付与する機能を実装している。付与するタグを発見する手法として、協調フィルタリングを用いている。図 3 のように、ユーザベースとアイテムベースの両方で、ユー

にに適したタグを発見する。ユーザは自分が身に付けているタグを管理することができるので、自動付与されたタグが適合していないものであった際は即座に削除することができる。

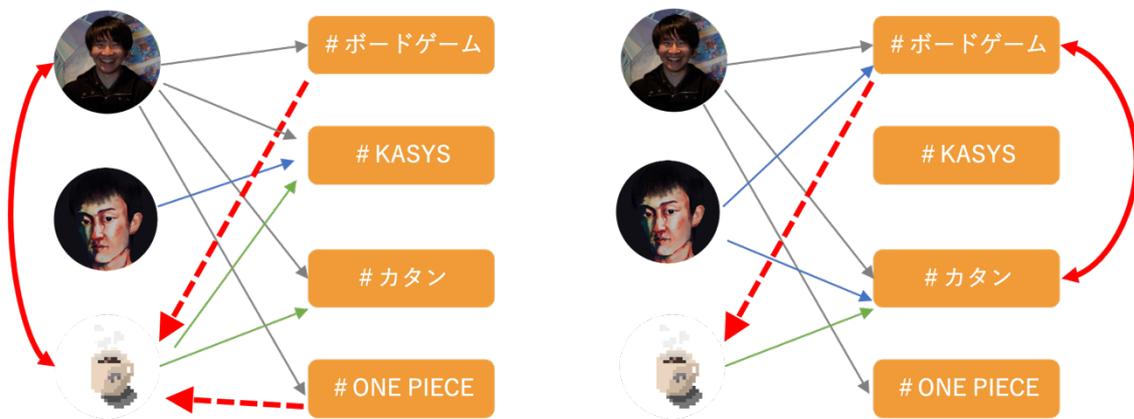


図 3: 左がユーザベース, 右がアイテムベースの協調フィルタリング。

4. 従来の技術(または機能)との相違

従来のタグは、コンテンツに付けるものであった。Social Network Service における投稿にハッシュタグを付けることで、コンテンツの検索や推薦に役立てるといった利用である。中には、ユーザが興味のあるタグを登録して、そのタグが付いているコンテンツを受信するシステムも存在するが、これらと本システムは大きく異なる。分かり易い例を挙げると、本システムの場合は複数のタグの組み合わせで、誘いたい人を指定することが可能となる。従来のシステムでは、タグ同士が独立したものであり、組み合わせに対応していない。そして、本質的な違いは、タグが認識の一致をもたらす役割を担っている点にある。Sasoute では、誘いたい人で指定されたタグを身に付けている全てのユーザがそのお誘いの対象となる。このような誘う側と誘われる側の認識を一致させるものとしてタグを利用したシステムは独創的なものである。

5. 期待される効果

Sasoute は、お誘いを通して、人との新しい繋がりをもたすことが期待される。新たな人との出会いはもちろんあるが、それだけでない。同じ研究室のあまり話したことがない人のような、これまでも繋がりが自体はあったけれど交流が少なかった人たちとの交流を促進する。このような効果は、プロジェクト期間内のユーザ検証において既に何度も観察している。

6. 普及(または活用)の見通し

現在、Sasoute は筑波大生を対象に限定的に配信している。運用する中で、すでに参加しているユーザが、まだ参加していない友達を招待するという動きが度々見られた。具体的には、あるオンラインゲームのお誘いが Sasoute でよく生まれるのを見たユーザが、そのオンラインゲームにハマっている友達を連れてくるといった動きである。Sasoute は、ユーザが新たなユーザを招待したくなるようなサービスであるため、今後 Sasoute のユーザ規模を拡大していくとなった際にはネットワーク効果によるユーザの増加が期待できる。

7. クリエータ名(所属)

安藤 真之介(筑波大学 情報学群 情報メディア創成学類)

新田 洸平(筑波大学 情報学群 知識情報・図書館学類)

(参考)関連 URL

Sasoute Web: <https://sasoute.com>