

音楽を介したリアルタイムコミュニケーション環境の構築

035157 高橋慎太郎

(指導教員 速水治夫教授)

1 はじめに

近年,あるテーマに限定した SNS や Blog も増えてきているが,音楽についての SNS や音楽を題材とした Blog の利用者数は少ない. 音楽に限定した SNS では音楽再生ソフトで再生した音楽の情報をもとにユーザ同士のコミュニケーションを図ることを目的としている. Blog に関しても同様なことが言える. しかし,音楽の再生履歴のみを扱うためにユーザ同士が特定の音楽に対する感情や感想を利用したリアルタイムなコミュニケーションができない.

そこで本研究では,音楽を聴いているユーザの趣味,嗜好を広げ,コミュニティの拡大を目的として,音楽を介したリアルタイムコミュニケーションを実現するために,音楽再生ソフトとチャットを融合したソフトを提案する.

結論として,音楽をきっかけとしたコミュニケーションは成立した.

2 構築システムの概要

音楽を聴いているユーザの趣味,嗜好を広げ,コミュニティの拡大を目的として,音楽を介したリアルタイムコミュニケーションを実現するために,音楽再生ソフトとチャットを Apache¹⁾,PHP²⁾,及び MySQL³⁾を用いて環境を提案した. システム概要図を図1に示す.

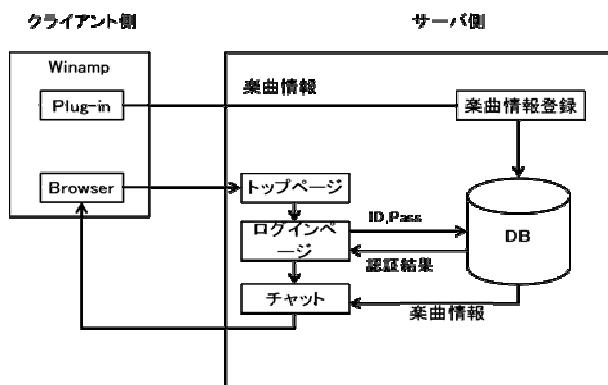


図1 システム概要図

図1のように,クライアント側の Winamp で音楽を聴くことで Plug-in が ID3Tag⁴⁾情報をサーバ側に送る. サーバ側は,Winamp 上で実装されている Browser よりログインすることで個人を特定し,ユーザが任意で設定した属性に対する属性値をデータベースからチャットルームへ渡し,その楽曲についてのチャットルームが

作成する. 同じ音楽を聴いている複数人は同じチャットルームに参加することができ,既に同じタイトルのチャットルームが存在するときは参加,存在しないときは新規作成する.

3 結果

実験協力者5名(A,B,C,D,E)に本システムを利用してもらい,アンケートをとり,評価とした. 質問内容は以下の表1に示す. 得られた結果を表2に示す.

表1 質問内容

質問1	音楽を聴きながらその音楽についての情報交換ができたと思いますか?
質問2	SNSやBlogと比べて気軽に情報交換ができましたか?
質問3	SNSやBlogと比べて趣味嗜好を増やすきっかけになりましたか?

表2 アンケート結果

実験協力者	A	B	C	D	E	平均値
質問1	5	4	4	3	5	4
質問2	5	5	5	3	5	4.6
質問3	4	5	5	5	5	4.8

4 おわりに

今回の実験では,5段階評価により,SNS や Blog に比べて音楽についてのコミュニケーションができ,“趣味嗜好を広げることができる”という結果が得られた.

本研究で目指した,リアルタイムコミュニケーション環境の構築や,音楽コンテンツを介した感想を含めた情報交換についての目的が達成された. 楽曲の表記ゆれによるチャットルームが別になってしまうという問題が生じ,さらなるシステムの改善が必要である.

参考文献

- 1) Ben Laurie, Peter Laurie,大川佳織 訳:Apache ハンドブック第三版,オライリージャパン(2003)
- 2) オン・アトキンソン,玉川竜司 訳:PHP プログラミング入門(PHPによるWebアプリケーション開発),株式会社ポアソンエデュケーション(2000)
- 3) 石田豊:MySQL 入門以前,毎日コミュニケーションズ(2005)
- 4) 高橋政雄:Visual C++6.0 でつくる MP3 Player プログラミング,エーアイ出版株式会社(1999)