

# 小規模グループのためのブックマーク共有アプリケーション

研究系卒研

078008 李 相鉉

(指導教員 速水 治夫 教授)

## 1. はじめに

昨今、SNS(ソーシャルネットワークサービス)<sup>[1]</sup>の増加と共にソーシャルブックマークサービス<sup>[2]</sup>も注目されている。ソーシャルブックマークサービスとはネット上の全ての人を対象として、分野ごとに分類されたWeb サイトの中から自分が興味を持っているサイトをブックマークし、そのサイトをブックマークした人の人数やコメントを確認できるものである。また、ブックマークされた回数が多いサイトはトップページで紹介することでその分野で注目されているサイトが分かる。

しかしネット上の全ての人を対象としていて、同じ目的や興味を持っているグループ内のみでの情報共有には適切なサービスとは言えない。そこで本研究では10人前後の小規模グループのためのブックマーク共有アプリケーションを提案する。

## 2. 試作システム

試作システムは小規模グループ内のみでのブックマーク共有に集中し、その他コメントの追加や閲覧機能は削除する。それによってシンプルなUIと簡単な操作を実現する。

### 2.1 AppInventor による開発

開発ツールとして AppInventor<sup>[3]</sup>を選んだのは、Webブラウザ基盤の開発と予め用意された WebDB ツールを使うことで開発の手間を省くためである。またシンプルなUI実現に最適なデザイナーツールで目標としているUIを実現した。

### 2.2 シンプルなUIとブックマーク共有機能

機ブックマーク共有機能の他の機能を削除することでシンプルなUIを実現し、一つの画面で出来るだけ多くの情報を表示した(図1)。

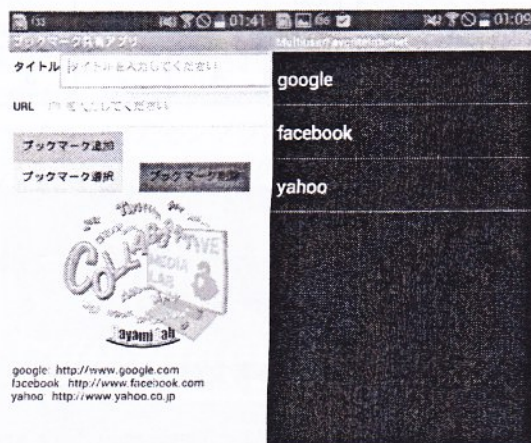


図1. 試作システムのUI

## 3. 評価実験

試作システムを4人の参加者をグループと想定し、実際使用してもらった後、アンケートに答えてもらう。評価項目はUI、ブックマーク共有機能、その他求められる機能である。

評価結果はUI面で5段階評価の平均3.5、ブックマーク共有機能で4.25の良い評価を得られた(表1)。そして求められる機能でブックマーク共有機能の必要性を確認出来た。しかし試作システムに実装されていない機能でグループ編集機能やアカウント管理機能、削除時パスワードロック機能の必要性を確認出来た。

表1 評価実験アンケート結果

評価項目	人数(見づらい⇔見やすい)					平均
	1	2	3	4	5	
メインUIは見やすかったか			2人	2人		3.5
評価項目	人数					平均
	Yes		No			
メイン画面から必要な情報がすぐ見つかったか	4					
評価項目	人数(悪い⇔良い)					平均
	1	2	3	4	5	
全体のレイアウトの比率は良いか		1	1	1	1	3.5
評価項目	人数(不便⇔便利)					平均
	1	2	3	4	5	
ブックマーク機能の操作は便利だったか			1	2	1	4
評価項目	人数(不便⇔便利)					平均
	1	2	3	4	5	
サイトへのアクセスは便利だったか				2	2	4.5

## 4. おわりに

本研究の目的である、小規模グループ内でのブックマークの共有とシンプルなUIと簡単な操作が実現出来た。

今後シンプルさに加え見やすいUIの実現と評価実験で確認出来たユーザが求める機能の追加により使いやすいアプリケーションに改良していく。

## 参考文献

- [1] SNS,  
<http://e-words.jp/w/SNS.html>,  
[参照日 2014.1.20]
- [2] ソーシャルブックマークサービス,  
<http://sweetlovexx.seesaa.net/article/102005614.html>, [参照日 2014.1.20]
- [3] Appinventor,  
<http://appinventor.mit.edu/explore/>,  
[参照日 2014.1.20]



# TRPG オンラインセッション用シナリオ進行支援ツールの製作

制作系卒研

1023110 曾谷 周平  
(指導教員 速水 治夫 教授)

## 1. はじめに

TRPG (テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム) は、ゲームの管理者である GM と、その他のプレイヤーたちが会話によってシナリオを進めていく RPG である。この TRPG を、インターネットを介してプレイすることをオンラインセッションと呼ぶ。

本研究では、オンラインセッションのプレイ時間を短縮し、快適なプレイ環境を提供する情報管理システムを提案する。

ここでいう情報とは、シナリオ中に登場するキーワードとその内容を指す。

## 2. 基本原理

オンラインセッションのプレイ中は、チャットで意思疎通を行う。このとき、チャット用のツールにはサーバを介して利用者同士でチャットを行う IRC クライアントがよく利用される。そのうち、特にオンラインセッション用に製作された「たけとんぼ」は、プラグインによって機能を拡張できる特徴を持つ。

試作システムは、たけとんぼのチャットログを監視し、事前に登録された情報に関連する発言があったとき、その情報を自動的に閲覧可能にする。試作システムは情報登録用プラグイン「ワールドビルダー」と情報閲覧用プラグイン「冒険の書」の2つから構築され、プラグインはたけとんぼを介して起動する。

## 3. 試作システムの概要

試作システム利用の流れを図1に示す。ワールドビルダー、冒険の書について次項から説明する。

## 3.1 ワールドビルダー

ワールドビルダーは、情報の内容を登録し、キーワードをファイル名とするテキストファイルとして出力する機能を持つ。

## 3.2 冒険の書

冒険の書は、指定したフォルダ内のテキストファイルを読み込み、利用者の要求に応じて内容を表示する機能を持つ。表示される内容は、情報公開レベルによって制限される。情報公開レベルは、登録内容の表示範囲を設定する数値である。

## 4. 結果

想定プレイ時間を4～5時間程度とする同一のシナリオで、試作システム使用時と未使用時のプレイ時間を表1に示す。また、プレイ時間短縮の実感、使用時のプレイの快適さ、今後も利用したいか、3点について5段階評価のアンケートを行った結果を表2に示す。

表1 プレイ時間

	プレイ時間
第1回 (システム使用)	4:00:16
第2回	4:32:24
第3回 (システム使用)	3:49:36

表2 アンケートの結果

	時間短縮	快適さ	今後の利用	平均点
第1回	3.8	4	4	3.93
第3回	4	4.6	4.2	4.27

## 5. おわりに

事前にGM側の準備が必要となるが、結果から、試作システムはプレイ時間の短縮と快適なプレイに貢献するものであると言える。

今後の課題として、UIデザインの洗練や、更なる情報管理機能の追加を目標としている。

## 参考文献

- [1] 夢幻機構,  
[http://www.interq.or.jp/earth/geo-ark/yume/out\\_system/outsys\\_003.html](http://www.interq.or.jp/earth/geo-ark/yume/out_system/outsys_003.html)
- [2] 菊池たけし/F.E.A.R.,  
アリアンロッドRPG 2E ルールブック 1・2

## 情報の登録 情報の配布 情報の閲覧

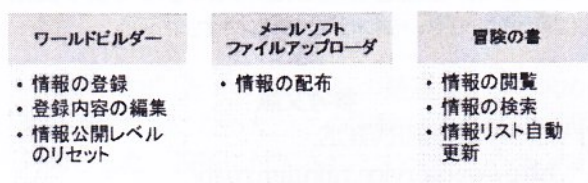


図1 試作システムの流れ図