

6

と一ふと一く

津山

安藤 慎（4年）下田 ゆりあ（4年）
小津野 智葉（3年）福本 響（3年）
尾島 蒼（1年）寺元 貴幸（教員）

1. はじめに

会話とは日常で気軽にできる楽しみであり人間を支える大きな要素の一つである。ストレス解消になる、モチベーションにつながるなど様々なよいところがある。しかしオンラインで会話をするツールはまだまだビジネス向けのものが多く、気軽にする会話（雑談）をサポートしているツールは少数だ。また雑談では多くの障害やオンライン特有の弊害などが存在する。

そこで私たちはオンライン特有の弊害を解消し、雑談の楽しい部分を増幅するツールを提案する。

2. システム概要



図1 会話の流れ

「と一ふと一く」はオンラインで雑談をより楽しく、スムーズに行うためのツールである。図1のように会話を進める。

2.1 会話デッキの構築

話したい内容を話題カードに記録し会話デッキを構築することにより会話中に話題の選択肢を生むことができる。また、話題カードは会話中かどうかを問わずいつでも追加することができるので話したかったことを忘れないといった利点がある。

2.2 コミュニケーション

会話デッキを持ったプレイヤーを2人以上集めて会話を始める。常にだれか1人が会話の主導権を握っておくことで誰から話し始めていいかわからないという

状態を回避する。支援機能としてフィールド上のカードに対して聞きたい・聞きたくないの2つの態度を示すことができる。これにより会話を遮らずに相手に感情を伝える。他にもランダムな話題カードを生成したり話題カードに形容詞を付加したりする機能により楽しい雑談の手助けをする。

2.3 レビュー画面

レビュー画面では音声抽出によってキーワードを生成することで簡単に会話を振り返ることができる。ほかにも使用した話題カードや会話時間、参加メンバーなどが表示されるので会話終了後の心残りを整理することに役立つ。レビュー画面を設けることで一度の会話だけにとどまらず次回の会話を促すことができ、楽しいコミュニケーションを継続して行うことができる。

3. システム構成

図2に「と一ふと一く」のシステム構成を示す。クライアント側はReactを使用しUIの構築を行う。使用者はWebブラウザからサービスにアクセスしアカウントのデータを送信する。Firebaseでは送られてきたデータを使用してユーザーを識別する。使用者の操作に合わせてユーザーデータの更新、会話の管理、会話レビューの生成などを行う。音声通話にはSkyWayを使用しCloud Speech-to-Textによって音声認識を実装する。

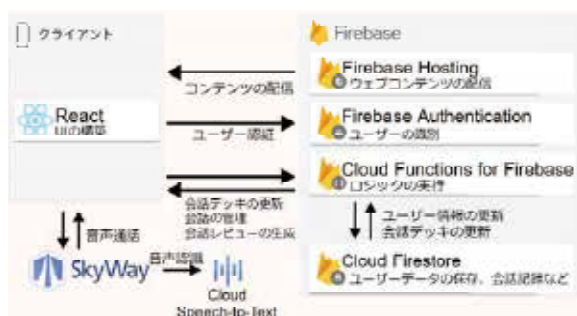


図2 開発環境・実行環境

4. おわりに

「と一ふと一く」によりオンラインでの会話を少しでも気軽に楽しくすることができれば幸いである。