

ピクトチャットによる リアルタイムコミュニケーションについて

小倉 祥吾

Shogo OGURA

名古屋文理大学 情報文化学部 情報メディア学科 はせがわ研究室
HASEGAWA Laboratory, Department of information and Media Studies,
Faculty of Information Culture, Nagoya Bunri University

2010年1月28日 提出

要旨 携帯用ゲーム機「ニンテンドーDS」の「ピクトチャット」という機能をつかって、日常でどのようなところで主にどのような利用法をしているかを調べました。3つの場所で検証し、結果をまとめました。

1. はじめに

「ピクトチャット」は、携帯型ゲーム機ニンテンドーDS (図1) のタッチスクリーンを利用し、絵や文字を書いて送受信できる通信型コミュニケーション機能である。内蔵されたワイヤレス通信機能 (Wi-Fi 無線 LAN プロトコルと独自の無線通信の2系統) によって、周囲およそ30mの範囲に居る別のDSと通信できる。1台のDSには最大16人が参加可能なチャットルームが4つあり、参加者は4つのどれかを選んで参加すれば周囲の人と会話することができる。下画面のタッチパネル (図1下の図参照) にキーボードと描画キャンパスが表示され、文字を入力したり絵を描いたりしてお互いに送信・受信することで会話 (チャット) を行う。文字入力、かな文字のみの日本語の他、英語・ドイツ語・フランス語・スペイン語・イタリア語に対応

している。また、この機能は、ニンテンドーDSシリーズの、DS、DS Lite、DS i、DS LL など、いずれの機種にも共通である。



図1 ニンテンドーDS

なお、ニンテンドーDS（図1）は、2004年に発売された携帯型ゲーム機で、DS（Dual Screen）の名のとおり、2つのスクリーンを持つことを最大の特徴とし、下のスクリーンがタッチパネルである点の他、音声入力ができるマイクを内蔵し、インターネットアクセスの他にピクトチャットなどの機能を実現するワイヤレス通信機能を持つ点が特徴である。

今回、ニンテンドーDSのピクトチャット機能を使って、場所や時間を変えて周囲とのチャットがどの程度実際に可能なかを検証し、また、このような機能がどのような場面で有効なのかを考えた。

2. ピクトチャット通信の検証とその結果

次のような条件で、実際にピクトチャットを利用した通信を行ってみた。

使用した機種：ニンテンドーDS Lite

通信を行った場所と時間：

① 通学経路での検証

場所：三重県の自宅から名古屋文理大学までの、近鉄電車および名鉄電車の駅周辺や車内など

時間：月曜日 11時～12時半

火曜日～木曜日 朝7時～8時半

金曜日 8時半～10時

② 人通りのある商店街での検証

場所：大須商店街、近鉄電車、地下鉄線

時間：休日の朝10時～昼の15時まで
と夕方の15時から20時まで

③ 大きなイベントでの検証

場所：東京の国際展示場（図2）におけるイベント

時間：イベント開催期間（1月1日～3日）の3日間、
朝6～8時、9～12時、午後13～15時の時間帯

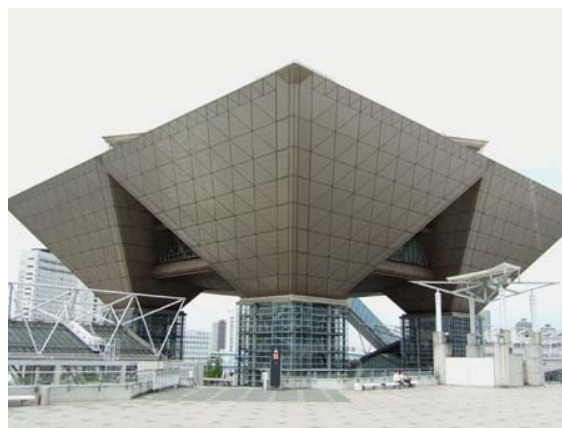


図2 イベント会場(国際展示場ビックサイト)

以上のような検証の結果、検証①②では、ピクトチャットを使用してチャット利用者を探しが、平日休日および全ての曜日で利用者0名であった。このことから、ピクトチャット機能は、名古屋周辺では現在のところ、通学時間帯などでは利用者が少ないと感じた。また、商店街などの人通りの多い場所でも、この機能を使っている人は多くなく、このようなゲーム機を利用する人が集まるイベントなどでの検証が必要だということを考えるに至った。そこで、③の検証を行った。

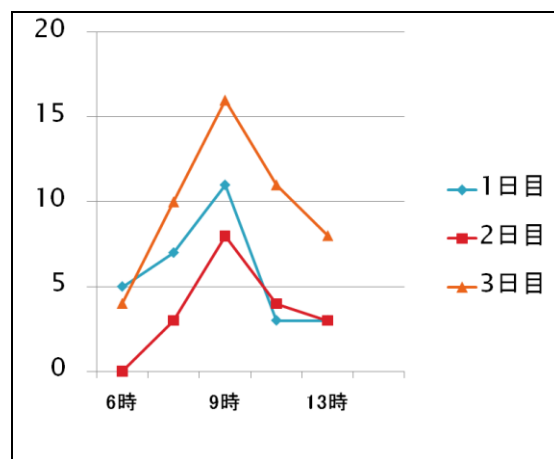


図3 イベント会場でのピクトチャット参加数

若者が参加するイベントでの検証では、ピクトチャットへの参加者が見られ、3日目の

昼ごろにはこの日の時間帯の最高人数となった。図3に、3日間の時間帯ごとの参加人数を示す。

チャットルームを作って、通信を行った結果、さまざまな地域からの参加者があり、それらの人から協力もあり絵や文字などでの会話を行うことができた。色々な人の交流を経て最終的に出会った人々は100名ほどとなった。アメリカ人1人からのチャットの参加もあった。

このイベントでは多くのマーケットブースが出展されていたが、ピクトチャット機能を使って、会場のブースの場所などを図にしてお互い情報交換を行ったり、扱われている商品の情報（商品の販売場所、売り切れに関する情報など）をリアルタイムで交換したり、見知らぬ人とコミュニケーションツールとしての有効な使用が見られた。また、参加者の自己紹介や参加しての感想など、会場でしか感じられない生の会話が聞けた。

3. まとめ

ピクトチャットのようなリアルタイム臨場通信は、今後、多目的空間でコミュニケーションツールとして深い利用が可能だと思われる。また、ピクトチャットでしか行えないような、手書きの図を使った通信によって、ゲーム、イベント等が行えると思う。

NHK ミニミニ映像大賞 Web サイトより

The screenshot shows the website for the 2nd NHK Mini-Mini Video Award. The page title is "第2回 NHKミニミニ映像大賞" with the theme "テーマ：環境保護". A red jagged line highlights the "優秀賞" (Excellent Award) section. This section contains a grid of award-winning entries:

優秀賞		
<p>「失恋」 小倉 祥吾(17才)三重県</p>	<p>「未来の釣り」 須藤 一郎(21才)神奈川県</p>	<p>「歴史はツネ」 吉田 寺</p>
<p>「息吹(いぶき)の環(わ)」 中野 晃太(17才)神奈川県</p>	<p>「共存共栄」 吉田 豊(28才)東京都</p>	

At the bottom of the page, there is a navigation bar with a "Home" button and links for "ミニミニ映像大賞とは", "審査員紹介", "応募方法", "ミニミニ塾", and "これまでの受賞".