

付録： メッセージングツールのための絵文字の  
装飾パーツ  
カスタマイズインタフェース

西森 千珠, 阪口 紗季, 向井 智彦（東京都立大学）

付録 A 入力インターフェースに関する半構造化インタビュー

4 章「実験 1: 入力方法の操作性に関する比較評価」の一環として実施した半構造化インタビュー（4.4 節）において、参加者から挙げられたコメントの一覧を表 A.1 にまとめる。

表 A.1 実験 1 における半構造化インタビュー結果

|           | ポジティブな意見                                                                                                                                                                   | ネガティブな意見                                                                                                                                                     |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Swipe     | 感覚的（直感的）に使える（M1, F2, F5）<br>戻れるから微調整しやすい（M1, M2, F5）<br>どの方向でも使える（M1, M3, F6）<br>中間の段階を飛ばして使える（F2, F6）<br>わかりやすい（M3, F2）<br>段階が見えるからいい（F1）<br>操作しやすい（F1）<br>自分のペースでできる（F3） | 他の絵文字を押しそうになる（M4, F1, F5）<br>細かい調整が面倒（M1, F3, F4）<br>調整の幅が少し狭い（F4）                                                                                           |
| Flick     | 慣れれば/覚えれば、速くて楽（M2, F1, F2, F3, F4, F6）<br>間違えない（M1, M2, M4, F2）<br>普段から使っているからいい（M1, M4, F2, F5）<br>順番が同じだからわかりやすい（F1）<br>使いやすい（F4）<br>選択肢が一気に見えるのがいい（M4）                  | いざ入力する時に方向がわからなくなった（M2, M3）<br>指で隠れて見えづらかった（M3）                                                                                                              |
| Tap       | 特に使い慣れていない時は、直感的でわかりやすい（M3, F1, F2, F3, F6）<br>間違えようがない（M2, F6）<br>何回もタップする感覚が、気持ちの動きと一致した（M4）<br>使いやすい（F1）                                                                | 何回タップしたかわからなくなる（大きさにおいて）（M4, F3, F4）<br>何回もタップするのが大変、面倒（F1, F2, F6）<br>許容秒数が少し焦る（M1, F3）<br><br>慣れてくると面倒そう（F6）<br>連続で絵文字使うとなったら大変そう（F5）<br>小さいところを押すのが大変（M3） |
| LongPress | 動かさなくていいから楽（M3）<br>待ち時間はあるが、気持ちが増加している感じがする（F4）                                                                                                                            | 待つのが面倒でイライラ（M2, F1, F6）<br>いいタイミングで指を離すのが大変（M3, F2, F3）<br>最初に戻ってしまうのが難しい（M1, M4, F1）<br>タイミングが短かった（F2, F6）                                                  |

付録 B チャットメッセージ交換実験における使用例

B.1 メッセージ内容とカスタマイズレベルの関係

5 章「実験 2: チャットメッセージ交換実験」で収集した参加者のコメントのうち、5.2 節「メッセージ内容とカスタマイズレベルの関係」の参考としたコメントおよび対応するメッセージ内容を示す。なお、メッセージ図中の緑色と白色の吹き出しは、それぞれ送信者と受信者のメッセージを表す。

B.1.1 低レベルのカスタマイズ使用例

実験 2 において、レベル 0～1 のカスタマイズが利用されたメッセージ例およびインタビュー結果を表 B.1 に示す。

表 B.1 低レベルのカスタマイズ使用例

| 会話の状況                | メッセージ内容                                                          | コメント                                                                                          |
|----------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| S1： 旅先の希望について        | <div>行きたいところねー</div> <div>西日本がいいかな🍷</div> <div>なんとなく</div>       | F2 (送信者)：ワクワクしてるが、そんな爆発的ではない感じを出すためにハートを 1 個にした。<br>M1 (受信者)：ニュアンスは感じたが、カスタマイズに気づいたり意識はしなかった。 |
| S1： 旅先の希望について        | <div>あーね🍷</div> <div>九州とか行きたいかも🍷</div>                           | M1 (送信者)：感情の強さに応じて入力できた。<br>F2 (受信者)：とても行きたいとかではなく、候補の 1 つくらいというニュアンスがハートの多さでわかった。            |
| S1： 旅先の希望について        | <div>阿蘇山も見たいかも、鹿児島の🍷</div>                                       | M1 (送信者)：意図的に 1 番下にした、候補の 1 つという感じを表現した。<br>F2 (受信者)：見たいではなく、“かも”の強さ、ニュアンスを感じた。               |
| S2： あるアーティストのライブについて | <div>行ったことないから行きたいなー🍷</div>                                      | M1 (送信者)：とてもファンというわけではないけど、興味がないわけではない感じを出した。<br>F2 (受信者)：とても行きたいというわけないけど、行ってみたいニュアンスを感じた。   |
| S2： ライブチケットの抽選について   | <div>どっちも当たったらどうしょ逆に🍷</div> <div>リセールできるよ！</div>                 | M1 (送信者)：意図的に小さいのにした。<br>F2 (受信者)：カスタマイズには気づかず、ただ押したんだと思った。                                   |
| S1： 旅先の候補について        | <div>宮崎も何も無さそうで</div> <div>マンゴーって感じ</div> <div>タルタルチキンあるよ🍷</div> | M4 (送信者)：悲しいけど、そこまでではないから小さくした。                                                               |

B.1.2 中レベルのカスタマイズ使用例

実験 2 において、レベル 1～2 のカスタマイズが行われたメッセージ例およびインタビュー結果を表 B.2 にまとめる。

B.1.3 高レベルのカスタマイズ使用例

実験 2 において、レベル 2～3 のカスタマイズが行われたメッセージ例およびインタビュー結果を表 B.3 にまとめる。

表 B.2 中レベルのカスタマイズ使用例

| 会話の状況              | メッセージ内容                       | コメント                                               |
|--------------------|-------------------------------|----------------------------------------------------|
| S1： 旅先の決め方について     | みんなに聞くのもありじゃない？😓              | F2（送信者）： 意思が強すぎず，弱すぎずみたいなのを表現した．                   |
| S3： ある授業について       | アニ基礎ね、取ってないんだよね笑<br>そういえばそうだ😓 | F2（受信者）： 1 個よりは強いというニュアンスを感じた．                     |
| S2： ライブチケットの抽選について | 落ちてたわ😓<br>ずとまよ                | M4（送信者）： 残念なニュアンスを表現するため，1 つだとちょっと少ないなと思って 2 つにした． |

表 B.3 高レベルのカスタマイズ使用例

| 会話の状況              | メッセージ内容                              | コメント                                                                         |
|--------------------|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| S1： 旅先の候補について      | 地理に疎い😓<br>熊本か！                       | F2（送信者）： “本当に” 疎いというのを表現した．                                                  |
| S1： 旅先の決め方について     | したいことたくさんだけど大人数まじ大変だよね😓😓             | F5（送信者）： 涙が細いのより太いの方が伝わった．<br>F6（受信者）： ニュアンスを感じた．                            |
| S2： ライブチケットの抽選について | 私は一次落選した😓<br>ぴえー😓                    | F2（送信者）： 強い感情を 1 個で表現できた．普段なら『涙の絵文字+汗汗』とかになっていた．<br>S2 において，1 番感情を伝えられたフレーズ． |
| S2： ライブチケットの抽選について | こっちも落ちたらライブビューイングいこ<br>当たるよ😓<br>いいね😓 | M4（受信者）： すごく励まされていると感じた．                                                     |
| S2： ライブチケットの抽選について | 倍率高すぎでは<br>悲しい😓😓                     | F6（送信者）： 悲しいから大きくした．<br>F5（受信者）： 小さいのではなく、大きいのがあったからニュアンスに気づいた．              |
| S3： 友人の行動について      | そうだ<br>だしてた😓                         | F6（送信者）： 誇張したかった．<br>F5（受信者）： 特に意識しなかった．                                     |

## B.2 参加者独自の工夫

5 章「実験 1: 入力方法の操作性に関する比較評価」において収集した参加者からのコメントのうち，5.3 節「参加者独自の工夫」の参考とした会話の具体例およびインタビューコメントの詳細をまとめる．

### B.2.1 相手のメッセージに対する共感の表現

実験 2 において、相手への共感の意味合いでカスタマイズが行われたメッセージ例を表 B.4 にまとめる。

表 B.4 共感を示すためのカスタマイズ例

| 会話の状況              | メッセージ内容                                                                       | コメント                                                                                              |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S1： 旅先の決め方について     | <p>みんなに聞いてもまとまり無さそうだね😓</p> <p>あー、😓</p>                                        | F2（送信者）： 相手から送られてきたことに対して、とても共感したから、大きい段階の絵文字にした。                                                 |
| S1： 旅先の決め方について     | <p>やっぱこっちできめちゃおか😓</p> <p>福岡とかいいな一個人的に</p> <p>九州のどこいきたいの？</p> <p>その方がよさそー😓</p> | <p>F2（受信者）： 自分のと同じハートの量だと、同じぐらい共感しているのかなみたいなのを感じやすい。</p> <p>M1（送信者）： 上記の F2 の回答どおりのイメージで送信した。</p> |
| S1： 行きたい場所の候補について  | <p>阿蘇山も見たいかも、鹿児島の😓</p> <p>あー！みたい😓</p> <p>美味しいものも九州は多そう😓</p>                   | F2（送信者）： 賛成の意味で多めにした。                                                                             |
| S2： ライブチケットの抽選について | <p>当落が出るの、試験みたいで嫌だ😓</p> <p>それな😓</p>                                           | F2（送信者）： とても共感したから、太いのにした。                                                                        |
| S3： ある授業について       | <p>しんどかった😓😓</p> <p>アニ基礎の作品</p> <p>しんどかったのか😓</p>                               | F2（送信者）： 相手のカスタマイズに気づいた上で、共感も含めて多めのカスタマイズにした。                                                     |
| S1： 旅先の決め方について     | <p>グラ研形式でルーレット？😓</p> <p>国内が無難ではある</p> <p>😓😓</p> <p>ルーレットありだな</p>              | F6（送信者）： 相手のカスタマイズに気づいて、それに乗った。同意の感情みたいな感じ。                                                       |

B.2.2 同一レベルのカスタマイズ絵文字の並記

実験 2 において、同一レベルのカスタマイズ絵文字を並記するという、特徴的な使用が行われたメッセージ例を表 B.5 にまとめる。

表 B.5 同一レベルのカスタマイズ絵文字の並記

| 会話の状況              | メッセージ内容                                               | コメント                                         |
|--------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| S2：ライブのチケットの抽選について | <div>来週かな</div> <div>んね！！二次に<br/>かけるしか<br/>😭😭😭😭</div> | F2：強めにしたかった。1 番太い絵文字を 1 つではなく、中くらいのを 3 つにした。 |

B.2.3 カスタマイズレベルを変えながらの並記

実験 2 において、レベルを次第に変えながらカスタマイズ絵文字を並記するという、特徴的なスタマイズが行われたメッセージ例を表 B.6 にまとめる。

表 B.6 カスタマイズレベルを変えながらの並記

| 会話の状況             | メッセージ内容                                            | コメント                                                                      |
|-------------------|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| S2：ライブチケットの抽選について | <div>おれもおちたっぽい😭</div> <div>😭😭😭😭</div>              | M1：涙が枯れる過程を表現した。この 1 つの絵文字で動きや流れみたいなのが作れるなって。<br>S2 において、一番感情を伝えられたフレーズ。  |
| S3：卒業論文について       | <div>まじ？笑</div> <div>あと</div> <div>ううん、うそ😭😭😭</div> | M2：クレッシェンド的なのを表現した。自分が気づかなかったみたいに、一個だけだと無視されるかなと思い、大きいのを強調するためにも小さいのを打った。 |

## 付録 C カスタマイズ絵文字に対する印象

提案システムに対する印象の考察（6.3 節）において参考とした参加者コメントの一覧をまとめる。

### ■普段の絵文字とカスタマイズ絵文字の違い

- M1：感情の度合いを調整しながら打つっていうのは普通のにはないから，そこがよかったかな．普段よりも感情のニュアンスを伝えるのは，感覚的でやりやすかったかな．
- F2：いつもは絵文字を打って，さらに赤いびっくりマークとかよく使うけど，それを 1 個の絵文字で収められるというか，事足りてるっていうのが何個もあったかも．
- M2：普段と使い方が変わった．普段は三連単とかしない．
- M4：カスタマイズできると分かって，ちょっと意識して使ったかも．
- F6：普通は絵文字の種類変えるっていう選択肢しかないけど，それを強度で変えるのは面白い．

### ■今後の使用意欲

- F2：汗の数が増えるとか，数が増えるとかはわかりやすくいい．涙の大きさの幅は見分けづらいから，他の汗マークなどを付け足す方が使いやすい．操作性は確かに面白い．
- M1：あれば使いたいなと思いますよ．ギョンってあげる時面白いから．楽しい．
- M2：絵文字でクレッシュェンドみたいな，めっちゃ面白い時とかに使いたい．
- M4：今後も使用したいと思った．普段同じ絵文字を繰り返し使うことが多いけど，その強さを変えることで，普段よりももっとこう思ってるよっていうのを伝えたいと思う瞬間はたまにあるので，強さを変えられるのは使いたいなと思った．
- F5：種類が増えたら使いたい．色が変わるとかだったら使うかも．
- F6：種類が増えたら使いたい．2 段階とか，段階がもっと少なくてもいいかも．