

アイデアのタイトル :『笑い袋』  
チーム名 :『フィールグッド』  
エントリー番号 :11-1

### 【要旨】

今、日本人には笑いが足りない。その原因として、度重なる不景気や大規模災害などによる鬱屈した気分がある。そこで、本ソフトウェア(笑い袋)によって、声をだして笑える機会を与える。笑いは心と体を健康にする。そして笑いが人から人へ連鎖して広がれば、より楽しい社会を築けるはずである。マイクロフォン(以下マイク)搭載のスマートフォン(android)を用いて「笑いのツボ」を持つ人同士が繋がり、笑いを共有する。本ソフトウェアは人と人とが「笑いのツボ」によって繋がり、大勢が実際に声を出して笑うことを目的とする。

### 【本文】

## 1 アイデアの概要

この章では、まず本コンテストのテーマである「スマイルグリッド」の定義について考察する。次に、社会的な背景とアイデアの概要について説明を行う。そして、本アイデアのベースとなる「いいね!」の機能について説明を行った後、笑い袋の構想の説明を行う。最後に、笑い袋の社会的な有効性について説明を行う。

### 1.1 「スマイルグリッド」の定義

初めに、「スマイルグリッド」の言葉について調査を行ったが、有効なものが見つからなかった。したがって、一般的にまだ定着していないと判断した。そのために、「スマイルグリッド」を定義するところから考察を行った。

まず、「スマイルグリッド」の意味をスマイルとグリッドに分けることにした。スマイルについては、人々をスマイルにするにはどうすればいいかを議論した。そして、笑えば自然とスマイルになるということから笑わせようという結果となった。グリッドは網や繋がりを意味する。その二つを足し合わせて、人と人とが繋がり、集まって笑うことを「スマイルグリッド」と定義した。そして、この定義を元にアイデアについて考えた。

### 1.2 社会的な背景とアイデアの概要

今、日本人には笑いが足りない。その原因として、度重なる不景気や大規模災害などによる鬱屈した気分がある。しかし、笑うことを抑制してしまうと、かえってストレスを溜めることになりかねない。笑いにはストレスを低減する効果がある[※参考1]。さらに、笑うことによって免疫力が高まり風邪等の予防になるだけでなく、疲労低減などの効果もある。意識的に笑うことでもその効果は有効である。また、笑いはその場をなごませ、連鎖的に周りの人たちも自然と笑顔にしてくれる。

一方、人それぞれ「笑いのツボ」というものがある。仮に、「笑いのツボ」が合う人同士と一緒に笑うことが出来たとしたらどうだろうか。そこには、笑いを共有できる喜びがあるはずである。Web上で意見を共有できる場として社会的な広がりを見せているFacebook[※参考資料4]やTwitter[※参考資料5]がある。そして、興味深いコンテンツを共有する仕組みは既にある。例えば、「いいね!」はボタンをクリックすることで簡単に画像や文章を評価することができる。しかし、実際に「笑う」という行為は伴わない。また、笑いの連鎖を生み出すことができない。

そこで、人と人とが「笑いのツボ」によって繋がり、実際に声を出して笑いの連鎖を生み出すことを目的とするソフトウェアを作成した。

### 1.3 「いいね!」

既に手軽にコミュニケーションがとれる機能として「いいね!」がある。この機能は投稿されたコメントや画像のコンテンツに対して「いいね!」と書かれたボタンをクリックすることによって意思表示ができる。仮に、コメント機能であった場合は文字を入力したりしなければならないが、「いいね!」はクリックひとつで自分の意思表示ができる画期的なものであった。「いいね!」の利用の流れを図1に示す。「いいね!」の評価後は投稿者に通知がいくようになっている。また投稿者はだれから「いいね!」をもらったかを知ることができ、後でその人にコンタクトを取ることができるようになっている。しかし、この機能は実際に笑い声を評価できるわけではない。また、笑いに特化した機能ではないがために、面白いかどうかの意思表示をするには不十分であった。そして、笑いの連鎖を生み出すためには、実際に笑うことが必要である。そのため、笑い声の評価を行うにはマイクで実際に笑い声を拾うことが必要だと考えた。

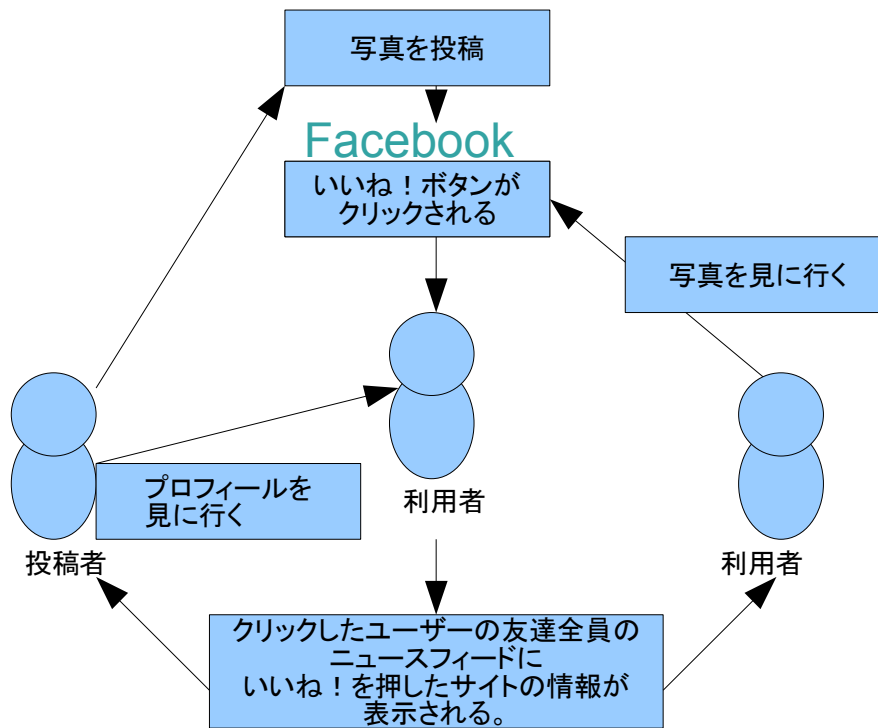


図1、「いいね！」の流れ図

#### 1.4 笑い袋の構想

「いいね！」を元に機能を拡張する。笑い袋の構想の流れ図2を示す。まず、笑い袋のユーザーはWeb上で画像を見つける。笑い袋を利用して笑いの測定を行う。そして、その結果をFacebookに共有する。笑い袋は実際の笑い声をマイクから拾うことによって、よりリアルな測定が可能となる。そして、ユーザーは実際に笑うことによって健康になるメリットがある。また、笑いの連鎖は近くと同僚や友達にも広がる。笑いの結果は笑い袋ユーザーの友達全員のニュースフィードに表示される。「いいね！」とは違い、笑いに特化しているので、ユーザーはどの画像に対して笑ったかを簡単に意思表示できる。その意思表示を見たユーザーはツボが合うと思った場合にその人にコンタクトをとることができ、より共感できる人たちを探すことが容易となる。



トフォンの選定に Android[※参考 2]端末を採用した。

Android は、Linux カーネルをベースとした携帯電話用の OS やミドルウェア、アプリケーションをすべて含んだオープンな環境である。選択した理由としては Android は無償で利用できる点である。iPhone[※参考資料 3] も普及している携帯端末であるが、開発環境に Mac コンピュータの導入が必要などの点で、今回は採用しなかった。

## 2.2 笑いの分類

本ソフトウェアはコンテンツの評価の他に利用者の「笑いのツボ」も評価する機能を持っている。これによって自分の「笑いのツボ」が何なのかを Facebook や Twitter で意思表示ができる。「笑いのツボ」の種類をいくつかに分けた。これは自分自身がどういう画像がツボにはまるかを簡潔に表現できるものである。その他にも[下ねた]などの笑いのジャンルがあるが、今回は見やすさの問題から主要な 5 種類のみとした。

- [ハプニング] ハプニング画像につけられる。
- [コラージュ] コラージュされた画像につけられる。
- [風刺] 国や政治などの風刺表現につけられる。
- [ギャグ] ギャグを狙った画像につけられる。
- [シュール] シュールに笑える画像につけられる。

また、画像をどのくらい笑ったかの基準には、今回は、笑うまでの時間と笑い声の大きさと笑っている長さの主要な 3 つを評価することにした。笑いのツボの評価時には笑いが少ないために[くすっと]と[半笑い]については、ツボではないとする評価を行う。今回は笑いレベルは見やすさの問題から主要な 5 種類とした。

- [くすっと] 笑いの少なかったものに対してつけられる。
- [半笑い] [くすっと]より笑いが大きかったものにつけられる。
- [じわじわ] 最初は笑い声が小さいが後から大きくなっていくものにつけられる。
- [失笑噴飯] 笑うまでの時間が長く大きく笑ったものに対してつけられる。
- [大笑い] 大きく笑い続けたものに対してつけられる。

## 3 ソフトウェアの概要

この章ではまず、音声評価機能について説明を行う。次に、利用手順の流れを説明する。

### 3.1 音声評価機能

本ソフトウェアではマイクを利用して笑いの測定を行う音声評価機能を備えている。これによって笑い声を直接マイクで拾うことでリアルな測定が可能となる。笑いの測定には以下の 2 つの機能を用意した。画像を測定する機能と利用者自身の笑いのツボを測定する機能である。

- 画像を測定する  
面白い画像を見つけて、思い切り笑い、面白い画像をまた利用者の人たちに公開する。  
今回は画像の測定に視覚的に分かりやすい画像のコンテンツのみとした。
- 利用者自身の笑いのツボを測定する  
これはあらかじめ笑い別に分類された画像のセットを利用し、どの画像がよく笑えたかを測定する。そして分類されたツボの種類の結果を表示する。結果はみんなに公開することができ、自分がどういう笑いのツボを持っているかを表現できる。

### 3.2 利用の流れ

本ソフトウェアは Android 搭載のスマートフォンにインストールすることで動作する。ソフトウェア起動時には 3 つのボタンがあり、「ひとりでモード」、「みんなでモード」、「測定モード」がある。図 3 にタイトル画面を示す。「ひとりでモード」ではまず「ひとりで」のボタンを押して、画像を選択する画面に移る。画像はローカルファイルか URL からのどちらからでも選択することができる。選択が終わると図 4 の測定の画面に移る。カウントダウンの後に画像が表示されると同時に笑いの測定が始まる。画像を見終わるとどれだけ笑ったかが図 5 の画像測定結果に表示される。気に入った画像は Facebook ボタンや Twitter ボタンを押して共有することができ、誰でも笑

いの結果と画像を見ることができる。また、画像は笑いを分類するためにタグ付けができる。笑いの結果を見た人も「ページの共有」機能からソフトウェアを起動して、笑い声の測定を行うことができる。[みんなでモード]では[ひとりでモード]の多人数用である。このモードでは笑いレベルの閾値が低く設定してある。[測定モード]では利用者自身の笑いのツボを調べることができる。測定モードの確認の画面ではいつでも笑いのツボの結果をFacebook や Twitter に共有することができる。測定では予め用意されが画像が数秒間ずつに複数毎表示され、笑いのデータが端末本体に記録される。図 6 の結果表示はツボの種類の結果とチャート図によってどのツボの種類の画像を笑ったかが表示される。



図 3、タイトル



図 4、測定画面



図 5、画像の測定結果



図 6、笑いのツボ測定結果

## 4 技術的な工夫

この章では技術的な工夫の『「ページ共有」機能への対応』と『画像に笑いのタグ付け』について説明を行う。

### 4.1 「ページを共有」機能への対応

スマートフォンの Web ブラウザの多くには「ページを共有」という機能がある。これは URL アドレスを他のアプリケーションに渡して起動することができる。本ソフトウェアはこの機能を利用できるように改良を行った。これにより面白い画像を見つけた時にページからこのアプリケーションを簡単に起動することができ利便性をあげている。実行画面を図 7 に示す。



図 7、ページの共有の画面

## 4.2 画像に笑いのタグ付け

URL にパラメータ(画像 URL + ?lagh\_tag=1)(lagh\_tag=1 は[ハプニング]と定義してある)を付加する。こうすることで、URL からどのツボの種類の画像かを判断することができる。「ツボ測定モード」に利用すれば測定時の画像のバリエーションを広げることができる。

## 5 今後の展望と機能拡張

### 5.1 ソーシャルネットワーキングサービス(以下SNS)の提供

現在、Facebook ではリンクから直接ソフトウェアを起動する機能はもっていないので、「いいね！」ほどの利便性がない。これは Facebook 側で機能を拡張する必要がある。また、他の仕組みとして、本ソフトウェアに対応した SNS を独自で提供することも考えられる。これは普及させるのに時間を要する難点がある。しかし、独自に機能を拡張することができ、笑い袋の利便性を向上させることができる。例えば、SNSにある画像に笑いのタグ付けを行い、タグ検索をかけることによって、好みの笑える画像を瞬時に探し出すということも可能になる。

### 5.2 その他のコンテンツへの対応

複数の笑える画像があるページではまとめて評価することで、ページ自体がどのくらい面白いかが評価することもできるはずである。また今回は笑いの素材として画像ファイルを用いたが、動画や文字や Web ページをすればより面白いものが発見できるかもしれない。

### 5.3 笑い測定の精度向上

今回作成したソフトウェアでは、笑い声や大きさは個人差があり、正確に笑いのレベルを測ることは困難であった。しかし、改良を加えて、笑い声から笑いの種類を判別することができれば、自動で画像のタグづけをすることも可能になるだろう。

### 5.4 その他の端末への対応

本ソフトウェアは Android だけでなく iPhone など他の端末でも開発できるはずである。このソフトウェアの普及を考えれば、iPhone 用のソフトウェアも必要となってくる。

## 6 まとめ

本ソフトウェアは音声評価機能を搭載し SNS サイトで笑いを共有できることを可能にした。一部の機能に関してはより専門的な技術が必要であり、この期間での開発は困難であった。そのために完成しなかったのは残念である。

笑うことにはストレスの低減などのさまざまなメリットがある。笑いの連鎖が広がり周囲の人たちがこのソフトウェアを使うようになれば、社会はより楽しく健全になるはずである。

## 7 参考文献

- ※参考 1「科学が明かす笑い与健康 笑いと脳(第 29 回研究会) [in Japanese]」  
<http://ci.nii.ac.jp/naid/110002696769>
- ※参考 2「Android」  
<http://www.android.com/>
- ※参考 3「iPhone」  
<http://www.apple.com/jp/iphone/>
- ※参考 4「Facebook」  
<http://www.facebook.com/>
- ※参考 5「Twitter」  
<http://twitter.com/>