

## 主観ライフログを用いた創作活動支援システムの開発

村元 俊一郎

近年のコンピュータ技術の発達や、創作活動を取り巻くネットワークの拡大によって、創作活動は我々にとってより身近なものとなった。しかし、創作活動に必要なアイデアの発想を支援する技術は普及しておらず、満足のいく発想ができないことは創作を断念してしまう一因となりうる。そこで本研究は、創作活動において、創作者が満足する発想ができるよう支援をすることで、創作意欲を向上させることを目的とする。

創作活動における発想には、論理性に基づく客観的思考よりも、自身の欲求に基づく主観的思考を必要とする特徴がある。この主観的思考を促すために、個人の生活を自身が記録したデジタルデータである「主観ライフログ」を振り返ることが有効であると考えた。

そこで本研究では、創作活動における発想支援システム「創ろぐ」を開発し、ユーザがWeb サービスを利用して蓄積した主観ライフログを提示することで発想支援を行う。本システムの発想支援機能は、主観ライフログ内のテキストから頻出キーワードを抜き出し提示するマイブーム表示機能と、検索キーワードの関連語から主観ライフログを検索する関連語検索機能の2つである。またシステムのインターフェースは、発想支援として利用されているマンダラートを用いた。これにより、創作活動における主観的思考の促進を図った。

本システムの有効性を検証するためイラスト制作の経験者を対象とした評価実験を行った。主観ライフログには、Twitter のツイートと Pixiv のブックマークを用いた。課題としては、自由な創作と「季節」をテーマとした創作の2つそれぞれについて、本システムを使ったアイデア出しと、Twitter 及び Pixiv の公式サービスを使ったアイデア出しの両方を行ってもらった。なお、その際システムの利用順による順序効果をなくすため、カウンターバランスをとった。得られたアイデアはその場で紙に記述してもらい、課題終了後に、アイデア出しと、アイデアひとつひとつについての満足度や楽しさ、制作意欲を測る評価アンケートを実施した。

実験の結果、本システムを利用したアイデア出しは、Twitter 及び Pixiv の公式サービスよりも楽しく発想できたという結果を得た。またこちらで設定したテーマに沿ったアイデア出しを行ってもらった場合にも、本システムを利用して得られたアイデアへの満足度が高く、アイデアの制作意欲についても高い傾向があった。コメントでは、主観ライフログからアイデアを得ることに対するポジティブな意見がいくつか見られた。

以上の結果から、本システムを利用することで発想を楽しく行えること、テーマを提示するとアイデアを膨らませやすいことが分かり、特に主観ライフログが、創作者が満足する発想の支援となる可能性が示唆された。今後の課題は、テーマの具体化を助けるためのシステムの機能拡張と、創作活動にあわせた長期的なスパンでの評価実験の実施である。

(指導教員 松村敦)