

## 複数視点による動画共創アプリの開発と評価

西野 蓮

本研究の目的は、イベントや旅行時に友人と好きなタイミングでそれぞれ動画を撮影し、自動編集によって容易かつ高品質な思い出動画を生成・共有できるアプリケーション「イニット (Wenitt)」の実現と、その有用性および課題点を明らかにすることである。従来、動画は写真に比べて視覚的・聴覚的情報が豊富であり、思い出を鮮明に記録できる可能性を有しているにもかかわらず、撮影時の煩雑さや編集技術の習得コスト、共有時の手間などが普及の障壁となってきた。特に、既存のアプリケーション及びデバイス環境においては、「記録行為が面倒」「撮影が個人的で楽しさが乏しい」「動画編集に時間やスキルが必要」「バラバラな素材が活用されない」といった課題が存在しており、動画が思い出記録の主要手段となるに至っていない。そこで、個人が記録して見返すだけの単なる思い出ではなく、誰かと一緒に思い出を創り、一緒に振り返ることのできるプラットフォームを目指し、イニットを開発した。イニットは、撮影から編集、完成作品の共有まで体験することのできる、スマートフォンで手軽に扱えるアプリケーションである。具体的にはアプリ内でグループを作成し、そのグループ内で各メンバーが動画撮影をすると、自動編集処理により最終的にそれらが一つの作品として統合される。既存課題を解決するアプリの主要な機能を3つ以下に示す。1つ目はグループメンバーの誰かが撮影した最新の動画をアプリのホーム画面で見ることのできる機能であり、撮影行為の孤独さをなくし、イベントに参加する全員で撮影する感覚を体験できる。2つ目は動画の自動編集機能であり、専門的な編集スキルが不要となり、一般ユーザが直感的かつ負担が少なく多視点による高品質な動画制作を楽しむことが可能となる。3つ目はグループ内で撮影する機能であり、撮影するだけでメンバーに自動共有され、アプリ内で撮影した全員の素材を余すことなく全て活用できる。イニットの有効性を検証するために、大学生を中心とした計17名の被験者に対してユーザインタビューおよびアンケート調査を実施した。評価項目には、イニット導入前後での撮影本数や撮影へのモチベーション変化、完成動画閲覧時の満足度変化、および機能要求や改善点などが含まれる。その結果、87%の被験者が「完成した動画を見ること」をアプリの魅力1位に位置付け、自動編集により統合された映像作品が、単なる記録物から思い出を共有し振り返るための「作品」へと昇華していることが示唆された。その次に評価されたサムネイル更新機能は、映像コンテンツが単なる情報の蓄積ではなく、撮影者同士のコミュニケーションや協働的創造の媒体として機能しうる可能性を見出した。以上のことから、思い出を残す行為は、「負担の大きい作業」から「楽しさと協働による体験価値の創出活動」へと転換できる可能性があることを示す。今後は、機能改善の継続的実装、コミュニティ要素の強化によって、「思い出の共創プラットフォーム」となることが期待される。

(指導教員 真栄城 哲也)