

ビデオ会議を軸とした自己実現達成アプリケーションの開発と有効性の検証

— Development and validation of video conferencing application for self-fulfillment —

1J17F048 熊沢 律紀

(指導教員) 菊池 英明

1. 背景

初めにリモートに関する観点として、Covid-19の蔓延によりZoomやMicrosoft Teamsなどのリモートアプリケーションを活用したリモートワークやリモート学習など、遠隔でのコミュニケーションが活発化している。要するに遠隔でのコミュニケーションが容易になった。コミュニティの観点からは、ビデオ会議を利用することで自律分散型社会に移行していくことが可能になる。以前の中央集権型の社会では現実世界でコミュニケーションを取るため現実に存在するコミュニティが形成されることが一般的であった。しかし、自律分散型社会の中では遠隔でのコミュニケーションを行うことになるため、遠隔でコミュニティが形成されることになる。よって、ビジネスパーソンを探す、知識の交換を行うなど目的を持った遠隔でのコミュニティの形成を容易にするツールが必要だが現在、ビデオ会議を利用した遠隔コミュニティ形成支援ツールは存在しない。次に自己実現に関する背景として、SNS分野ではマズローの5大欲求の内4段目の承認欲求まで対応されているが、5段目の自己実現に着目したサービスが開発されていない。

2. 目的

以上の背景から、ビデオ会議を軸とした自己実現達成アプリケーションを提案する。ビデオ会議のリモートにおける情報伝達効率が高い特性を利用し、アプリケーション内に自己実現達成をサポートするコミュニティ環境の構築を容易にする仕組みを作することを目的にする。

3. 実装

本アプリケーションはSNSアプリケーションとWebRTC(Agora WebRTC)で構成されている。フレームワークはFlutterで、言語はDartで構築されている。サーバーはGoogleサーバー(Firebase)でクロスプラットフォームに開発を行った。

4. アプリ内容

全体的な構想としてユーザーにコミュニティ形成を活発化させるためのアプリ内の動きを重要視して

いる。ユーザーは目的とするコミュニティを探すため検索やソートする。次にコミュニティ内にあるルーム一覧から目的が合致する、信頼できるユーザーが存在するルームに参加しビデオ会議を行う。ビデオ会議時間は15分間で終了し、次のルームを選び参加する。15分間の短い時間を設けることでマッチング回数を増やし目的に合致するユーザーと繋がることで自己実現のための目的と合致したコミュニティ形成を促進する。

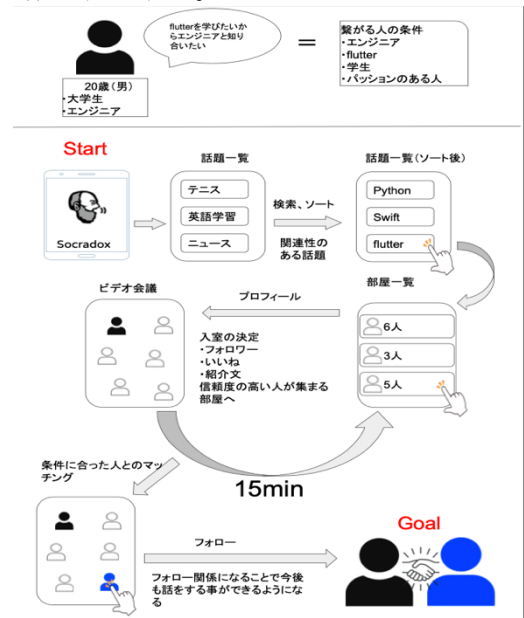


図1. アプリ内のユーザーの動き

5. 有効性の検証と結果

以下に有効性の検証と結果を示す。

(アプリ内のアクティブ率やフォローフォロワー数、参加コミュニティ数からユーザーのコミュニティ形成度合を分析する予定)

(評価実験として自己実現尺度からアンケートを実施し、ユーザーが自己実現の達成に向けアプリを利用していたかを分析する予定)