

フィジカルなコミュニティ活性化を目的とした SNS の提案

矢野 洋祐† 村本 悠† 北原 玖未子† 大久保 雅史†

同志社大学 理工学部 情報システムデザイン学科†

1. はじめに

近年 Twitter や Facebook などが普及し、ネットワーク上で遠隔コミュニケーションを容易に行えるようになった。これら SNS (Social Networking Service) によって、ネットワーク上のコミュニティ活動は活性化している。一方、一般的に職場や学校、自治体などフィジカルなコミュニティ活動へのモチベーションは高まっているとは言い難い。

このような背景から地域のコミュニティで SNS を立ち上げ、地域コミュニティの活性化を図っている市町村がいくつかある。その結果、地域が活発になった事例もあるがアクセスの低下などを理由に現在でも存続している例は少ない^[1]。

本研究ではフィジカルなコミュニティとメンバーを同じくする SNS を構築し、SNS 上でメンバーにフィジカルなコミュニティでの活動と連携する行動を起こさせることでネットワーク上での活動とフィジカルなコミュニティ活動を積極的に結びつけさせる手法を提案している。

一方、最近ゲーミフィケーションが話題となっている。ゲーミフィケーションとはフィジカルな行動にゲームのノウハウを持ち込むことを指す。あるフィジカルな行動にゲームの4つの要素であるルール、目的、フィードバック、自発的な参加を取り入れることでその行動に対するモチベーションを維持、向上できると言われている^[2]。そこで、開発システムでもゲーミフィケーションの概念を取り込み、フィジカルなコミュニティ活動の活性化を図る。本稿では、提案する SNS の概要と実装後に収集したアクセスデータの解析によるシステム評価について述べる。

2. 提案システム

提案する SNS は大きく分けて5つのページから構成され、図1のようにページ遷移ができる。

「マイページ」では自分のステータスとコミュニティメンバーの行動履歴のうち自分に関連する履歴を参照できる。さらに自分の現在地を特定の場所に変更することができる。自分のステータスには自分の獲得したポイント、現在地、所属

しているチーム名が表記されている。ポイントは提案システムで特定の行動を起こすことで付与される。また、チームは SNS 上のゲームでコミュニティメンバー同士を協力させ、コミュニティへの所属意識を高めるために編成している。

「クエスト」のページではクエストの作成と他メンバーが作成したクエストの参照と受託が行える。クエストとはコミュニティメンバーが他のコミュニティメンバーに対して依頼やイベントを行うときに利用する機能のことを指す。クエストの作成者は参加者を募り、参加者は依頼内容を受託する。

「自分の情報」のページでは自分のプロフィールの参照と作成をすることができる。プロフィールはタイトルと内容の組み合わせから構成される。また、新しくプロフィールを作成すると他のコミュニティメンバーはそのプロフィールのタイトルのみを参照することができ、内容をクイズ形式で回答できる。

「チームの情報」のページでは他のコミュニティメンバーが作成したプロフィールを参照でき、そのうちクイズとして出題されているプロフィールの内容を回答することができる。プロフィールの内容を回答し、プロフィール作成者が設定した内容と一致すると、そのプロフィールは他のコミュニティメンバーからもタイトルと内容を参照できるようになる。

「Lab viewer」のページでは現在フィジカルなコミュニティメンバーが集う場所にいる人物を CG で視覚的に参照することができる。



図1 提案 SNS のページ遷移

A Proposal of SNS for Activating Physical Community
 †Yosuke YANO, Yu MURAMOTO, Kumiko KITAHARA and Masashi OKUBO.
 Department of Information Systems Design, Doshisha Univ.

また,表1に示す提案 SNS 上での行動の種類はコミュニティを形成する3つの要素,共同性(C),地域性(L),つながり性(R)を基に作成している.共同性とは他から区別される共通の特性を持つ性質のことを指す.地域性はある一定の心理的あるいは物理的空間に存在することを指す.つながり性はお互いに関心を持ち合うことを指し,この3つの要素がコミュニティには必須とされている[3].

さらに,ゲーミフィケーションを適用してフィジカルなコミュニティの活性化を図るために表1に記した7つの行動のうち,3つの行動に対してポイントが付与される.このポイントは個人とチームごとに集計され,一週間ごとの結果がマイページに提示される.

表1 行動の種類

◆ポイントが付与される行動
・コミュニティが集う場所に来る(L)
・クエストを達成する(C) (依頼者,受託者共にポイントが付与される)
・他のコミュニティメンバーのプロフィールの内容を回答し,正解する(R)
◆その他の行動
・他の場所に行く(L)
・クエストを作成する(C)
・クエストを受託する(C)
・自分のプロフィールを作成する(R)

3. 実験方法

同じコミュニティに属する20人の被験者に提案システムを約2ヶ月間使用させている. SNS 上で,あるメンバーが行動を起こした時,そのメンバーの名前,行動の対象となるメンバーの名前,時間,行動の内容の4つを記録している.

4. 実験結果

図2は一日にコミュニティが集う場所に来た人数とその日 SNS 上で行動した人数の関係を示している.最小二乗法を用いて直線近似すると傾きが正の値を示し,相関係数も0.6392と高い数値を示した.このことから,物理的にコミュニティが集う場所に来る人数が多いほど SNS 上で行動する人数も増える傾向があることが分かる.

図3は一日に SNS 上で行動した人数とその日の一人当たりの行動数の関係を示している.直線近似すると傾きが正の値となり,相関係数も0.6679と高い数値を示している.このことから, SNS 上で行動する人数が多ければ多いほど一人当たりの行動数も多くなる傾向があることが分かる.

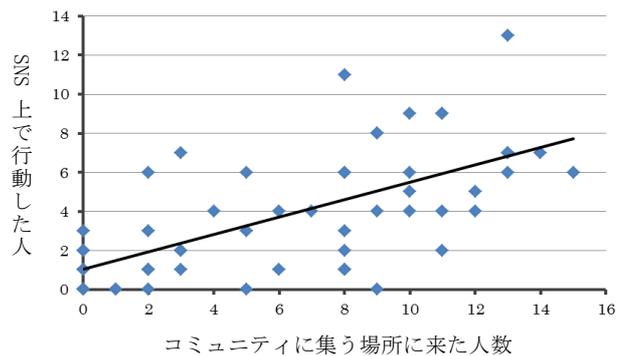


図2 一日にコミュニティが集う場所に来た人数と SNS 上で行動した人数の関係

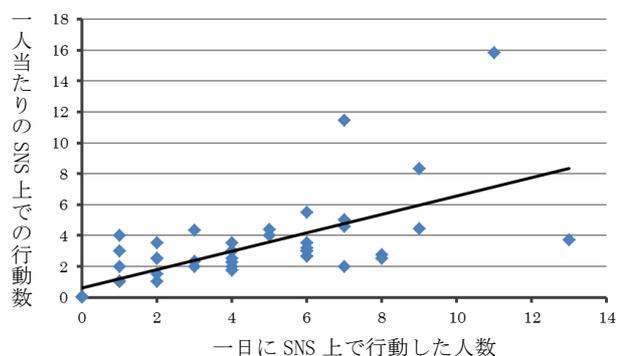


図3 一日に SNS 上で行動した人数と一人当たりの行動数の関係

5. おわりに

本研究では,フィジカルなコミュニティと密接に連携する SNS を提案している.ここでは,メンバーにフィジカルなコミュニティでの活動と連携する行動をネットワーク上で行わせることでフィジカルなコミュニティが活性化することを図っている.実験の結果,提案 SNS 上での行動はコミュニティが集う場所に人が多く集まるとより活発になることが示された.また,システム内で行動する人数が多いほど一人当たりの行動数が増える傾向が見られた.これらによりネットワーク上での活動とフィジカルなコミュニティを関連づける可能性が示された.

参考文献

[1] 木下 真, 地域 SNS を用いた地域コミュニティ再構成の試み:自治体が運営する SNS を事例として, 大学教育, No. 5, pp. 211-214, 2008

[2] ジェイン・マクゴガニル, 『幸せな未来は「ゲーム」が創る』, 早川書房, 2011

[3] 倉沢進 『コミュニティ論-地域社会と住民運動』, 放送大学教育振興会, 2002