

L-035

OMGWによるコミュニティ活性化の実現法の一考察

Consideration of achievement method of community activation by OMGW

○羽賀弘典†

金子正人‡

武内惇‡

藤本洋‡

Hironori Haga

Masato Kaneko

Atsushi Takeuchi

Hiroshi Fujimoto

1. はじめに

21世紀のオフィスワークにおいては、作業員各々の有するワークスタイルに応じた知識・経験・技術を、作業員の属する部署や企業全体に反映させることが重要である。そこで、組織を円滑かつ効率的に機能させるための「組織の均質化」が必要である。本研究では、OMGW (Open Mind Group Ware) [1]によりコミュニティの均質化を図り、コミュニティ構成員(活動主体)一人一人の個性・意図・目的を尊重・達成する役割空間の構成法の構築を目指している。[1][2][3][4]

本稿では、コミュニティの構成とその活動を制御する方式として、個人やコミュニティが持つ特徴的な情報である特性情報を用いたコミュニティの制御について述べる。

2. コミュニティの構成

コミュニティ参加者にとって有益なコミュニティになるようにコミュニティを活性化するには、コミュニティという役割空間の中で、実空間の人物の代わりとなる活動主体が場の持つテーマ(目的)に沿って振舞っている状態を保つ必要がある。このコミュニティの状態を均質な状態として捉え、維持する仕組みとして、以下を実現する必要がある。

- ① 活動主体の参加意識、活動意識を向上させる仕組み
- ② グループの活動成果を最大限に発揮させる仕組み

2.1 コミュニティの構成要素

コミュニティを構成する最小単位は、コミュニティへ参加する“個人”である。同一の目的を持った“個人”が集まり、“グループ”を形成する。グループが複数集まった状態を“サブコミュニティ”と呼ぶ。異なる“サブコミュニティ”に属する個人が関連して活動している場合、それらの“サブコミュニティ”は“コミュニティ”を構成すると考える。図1は“個人”、“グループ”、“サブコミュニティ”、“コミュニティ”の関係を表している。

例としてグループ学習コミュニティを考える。“個人”は学習者、“グループ”は学習グループ、“サブコミュニティ”は学習グループの集まりとその学習科目を担当する教員グループである。

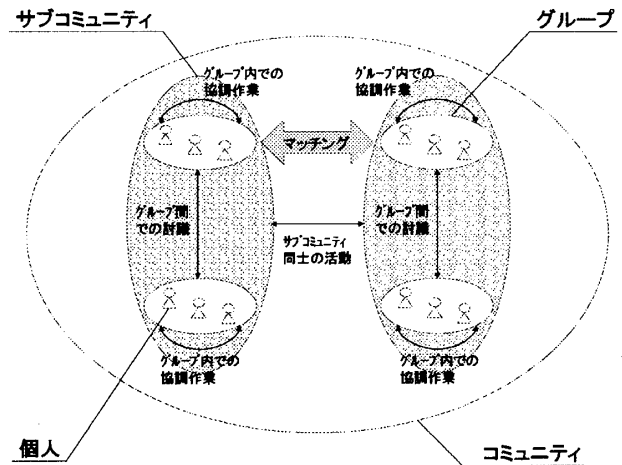


図1. コミュニティの構成

2.2 コミュニティ活動

コミュニティで活動を行っている時、興味対象の趣や持っている情報量の多寡、気の合う仲間の集まりなどにより“個人”に特徴が現れ、“グループ”が形成される。ここでは同じグループ内のメンバー同士がわからないことを教え合うといったグループ内の協調活動が行われる。グループが集まった場で、グループごとに意見や考えを出し合い、討論を行ってグループ間競争を行うことで、他のグループの考えを取り入れることができ、よい成果を生み出すことができる。これらのグループを1つのサブコミュニティと考え、関連のあるサブコミュニティとの連携によって、すなわち、コミュニティとしての活動によってサブコミュニティの持つ活動目標に影響や刺激を与え、よりよい成果が生まれると期待できる。

2.3 特性情報

特性情報とは、個人やグループの特徴を表す情報である。特性情報には以下の4種類があり、表1でその詳細を示す。

(1) 知識情報

自分で登録した得意分野などのキーワード、討議内容などの対象が持っている知識を表す情報

(2) 評価情報

活動の中で達成すべき目標である成果、やる気や貢献度といった状態を表すもの

(3) 位置づけ

グループやコミュニティの中でどのような役割を持っているのかという状態

(4) 質

どのグループやコミュニティといった集団に属しているのか

†日本大学大学院工学研究科情報工学専攻

‡日本大学工学部

表1. 特性情報の詳細

	知識情報	評価情報	質
個人	・自分で登録した得意分野などのキーワード	・やる気 ・理解度 ・貢献度 ・独創性 ・目標の達成度	所属するグループ、サブコミュニティ、コミュニティ
グループ	・討議内容 ・討議によって得た知識	・やる気 ・理解度 ・貢献度 ・独創性 ・目標の達成度	所属するサブコミュニティ、コミュニティ
サブコミュニティ	・質疑内容 ・質疑によって皆の合意を得た知識	・やる気 ・理解度 ・貢献度 ・独創性 ・目標の達成度	所属するコミュニティ
コミュニティ	・Q&Aのブログ情報		

3. コミュニティの制御方式

コミュニティの制御は、コミュニティの特性情報を改善することである。

3.1 目標の達成

活動を活発にするため、活動ごとに特性情報の目標値を決める。目標値は特性情報の評価情報のうちの定量的に計ることができる情報、例えば理解度などを用いて表現する。目標値に到達させ、活動を活性化させるため、他の特性情報を向上させるように制御する。

目標達成への取り組み姿勢・状況を示す達成状況を活動の中から把握することは、目標と達成度の差を埋めるために必要である。これには貢献度などの情報を用いて表現し、達成度とは違った視点から目標到達までの評価となる。

3.2 マッチング

グループができる前のコミュニティでは、個々がばらばらで気ままに活動しているため、コミュニティが不均質な状態であると考えられる。グループやコミュニティで同一の目標を有するものを集め、すなわち、マッチングしたものを集め、それぞれの活動を連携させることによって、均質なコミュニティへ変化させる。

グループ、サブコミュニティについては、何らかの決まった方向性により形成されるものであり、活動目標が同一のものであるので、あらかじめ自然にマッチングした状態といえる。しかし、サブコミュニティの集まりであるコミュニティは、質が異なる別のサブコミュニティの力を借りるため、サブコミュニティ同士のマッチングを行う必要がある。ここでマッチングさせるために知識情報や質を用いてサブコミュニティ同士を結びつけ、コミュニティを形成する。

3.3 活性化制御

活動を活性化させることは、良い活動成果を生み出すために重要なことである。そのため、それぞれの活動単位にコミュニティの制御が必要となる。グループ学習を例にコミュニティの制御の例を以下に示す。

(1) グループ内での協調作業

同じグループのメンバーがお互いにわからないところを教え合うことで、また相手の評価情報を見ることで影響を受け、個人の知識情報、評価情報を活性化化する

(2) グループ間での討議

他のグループの考えや意見を知ることで、また相手グループの評価情報を見ることで影響を受け、グループとしての知識情報、評価情報を活性化化する

(3) サブコミュニティ同士の活動

他のサブコミュニティの考えや意見を知ることで、また評価情報を見ることで影響を受け、サブコミュニティとしての知識情報、評価情報を活性化化する

3.4 OMGW 制御

OMGWとはオープンマインドグループウェアを指しており、Q&A機能、EQ機能^{[2][3]}、KJ法機能^{[2][4]}により学習グループを制御することによって活動主体の参加意識、活動意識の向上とグループの活動成果を最大限に発揮させることを可能とする。

これらの機能は、グループ間での討議や活動のときに用いられ、相手の考えや意見を知り、グループの活動を活性化することによりやる気や理解度などの向上を図る。

4. おわりに

コミュニティの構成要素を明らかにし、コミュニティ活動の中でコミュニティを制御することにより、均質なコミュニティを形成する方式を示した。

今後は、コミュニティシステムの構築を行い、OMGW機能を実装・運用することで、コミュニティの活性について効果を検証し、検討・改善を行う。

【参考文献】

- [1] 太田聡：“VLLA に基づいたグループ協調学習支援システム開発に関する一考察” 電子情報通信学会 2004-1
- [2] 羽賀弘典：“コミュニティ支援機能を有する地域活性ポータルサイトの構成法に関する研究—コミュニティ制御機能の実現に関する一考察—” 情報処理学会情報 科学技術フォーラム 2004-9
- [3] 大高：“コミュニティでの活動意欲を高揚する為の blog を用いたコミュニティ制御機能の実現法”，第 47 回日本大学工学部学術研究報告会：2004-11
- [4] 水田：“コミュニティの活動を効率化するための blog を用いたコミュニティ制御機能の実現法”，第 47 回日本大学工学部学術研究報告会：2004-11