

# ビデオ会議を軸とした実践コミュニティ形成アプリの開発と有効性の検証

1J17F048 熊沢 律紀

(指導教員) 菊池 英明

## 1. 背景

COVID-19 の蔓延により遠隔でのコミュニケーションが活発化している。例えば、Zoom や Microsoft Teams、Discord 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である。この活発化に伴い遠隔でのコミュニケーション手段が発達し、結果として多様なコミュニケーション手段から目的に応じて手段を選択する自由が生まれた。

実践コミュニティの概念が大企業を中心に導入されている。事例として富士ゼロックスの VHP が挙げられる。VHP は組織から独立して社員が自主学習に取り組む特徴がある。自主学習の取り組みによって社員が自主性を持って新規サービスを創出している。結果、社員が自己成長や働きがいを感じることができたため社員の働き方改革、能力の向上に成功した。

現在、多くのリモート会議サービスが既存のコミュニティの実践コミュニティ形成に活用できる。今後はネット上で知らない人同士の新規コミュニティから実践コミュニティを形成することが重要になると考える。

## 2. 目的

本研究では以上の背景から、ビデオ会議を軸とした実践コミュニティ形成アプリを提案する。本研究の目的は以下の三点である。一点目は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。二点目はアプリケーション内に実践コミュニティ形成をサポートする SNS 機能を組み合わせる。三点目はビデオ会議と SNS 機能から実践コミュニティ環境の構築を容易にする仕組みを作ることとする。

## 3. 実践コミュニティの定義

本研究では実践コミュニティの構成要素から実践コミュニティの定義を定める。実践コミュニティの構成要素は、領域（メンバーに共通する課題や問題）、コミュニティ（影響を与え合いながら学習する集団）、実践（知識の交換と活動）の 3 つから構成される [1]。以上 3 つの構成要素を満たすことを実践コミュニティの定義とする。

## 4. アプリケーション内容

実践コミュニティの構成要素である領域、コミュ

ニティ、実践をユーザーの動きに合わせてアプリケーションを構成している。話題一覧ページではユーザーの領域を合致させる。部屋一覧ページではユーザーのコミュニティを作成する。ビデオ会議ページではユーザーの実践を行う。ユーザーに領域、コミュニティ、実践の流れをビデオ会議時間 15 分で繰り返し経験させることで実践コミュニティを形成させる。

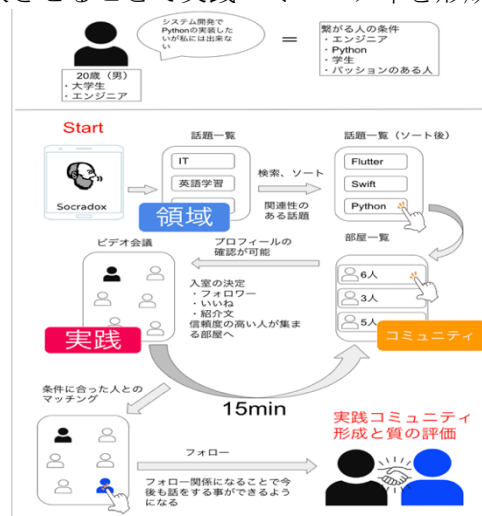


図 1. アプリケーション内のユーザーの動き

## 5. 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) で開発した。

## 6. 有効性の検証

まず、被験者に対する事前アンケートで被験者の課題や目標を調査した。事前アンケートの結果から課題や目標の近い被験者をグループ化する。次に、被験者にアプリケーションを利用してもらい、[1]を参考にして作成した実践コミュニティの構成尺度でアンケートに 7 段階で回答させる。最後に、アンケート結果から分析を行う。

## 7. おわりに

本アプリケーションは Apple Store、Google Play で公開する予定である。

## 参考文献

[1] エティエンヌ・ウィンガーほか, 翔泳社, 2002.