

# 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 などのリモートアプリ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、結果として遠隔でのコミュニケーションが容易になった。

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ている。

## 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。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。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。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を目的にする。

## 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分間で繰り返し経験

させることで実践コミュニティを形成させる。

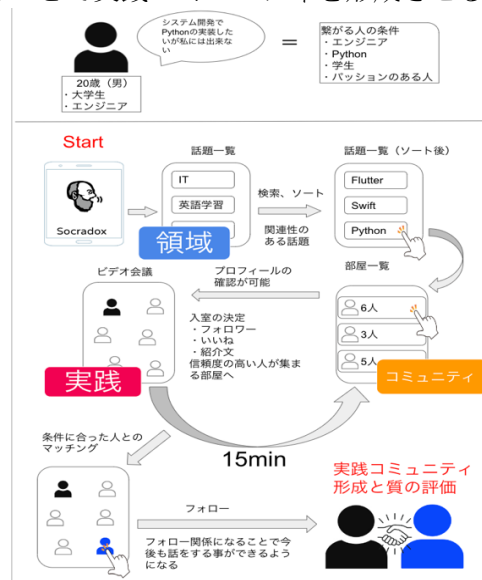


図1. アプリ内のユーザーの動き

## 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)でクロスプラットフォームに開発を行った。

## 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する。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、被験者にアプリを利用してもらい実践コミュニティの構成尺度で作成されたアンケートに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. 結果と考察

(コミュニティ・オブ・プラクティスから作成した実践コミュニティ尺度によるアンケート結果からアプリの利用が実践コミュニティの形成に有効であるか結果と考察を記述する。)

## 参考文献

[1] エティエンヌ・ウインガーほか, コミュニティ・オブ・プラクティス ナレッジ社会の新たな知識形態の実践, 翔泳社, 2002.