



2009 年度下期未踏 IT 人材発掘・育成事業 採択案件評価書

1. 担当PM

勝屋 久 PM(Venture BEAT Project 主宰)

2. 採択者氏名

チーフクリエイター: 佐野 智章(奈良先端科学技術大学院大学 情報科学研究科
博士前期課程)

コクリエイター: なし

3. プロジェクト管理組織

株式会社京王 IT ソリューションズ

4. 委託金支払額

4,500,000 円

5. テーマ名

個人の可能性を引き出す、知的活動の統一的バックアップツールの開発

6. 関連Webサイト

<http://soila.jp>

7. テーマ概要

個人がメディアを手にしたことによって、組織ありきでそこに人が参加するのではなく、自律的に個人がつながることによって組織が作られることが可能になった。

そのような世界における組織や個人の知的活動を支援するために、従来のメディアが担っていた情報の発信だけでなく、外界からの情報の取得、情報に対する考察、考察の整理、記述という一連の流れに着目し、過去の情報を効果的に再利用、振り返りが可能なツールを開発する。

8. 採択理由

個人がメディアをつくれることにより、組織ベースで人がつながるのではなく、自律的に個人がつながることによってチームやグループが形成される時代になってきている現況をふまえて、自分を振り返り、過去の情報を活かした知的生産と個人を基軸としたコラボレーションの方法を切り口にした点はユニークであるにとらえた。当テーマのコンセプトと実現への落とし込みには課題はありハードルは高いが、佐野さんのチャレンジ精神と事業化の視野をヒアリング時に感じとれた。単なる研究テーマにでとどまることなく、実際に社会への有用性を具現化し、より多くの人に活用できるように活動することを前提に採択します。

9. 開発目標

本プロジェクトは以下の二点を実現するツールを提供することを目指した。

- 1) 一人一人が考えを振り返り、自分を知る方法を提供すること
(自分の振り返りが出来る場)
- 2) それぞれの(知的)活動にとってよい出会いの機会と手段を提供すること
(コラボレーションの機会)

これらを実現するにあたり、保存する情報をいかに再利用、共有しやすくするかということが問題となる。これらを実現するための方法として、情報のコンテキストを残す手段を検討した。

10. 進捗概要

ハイレベルのテーマだけに、コンセプトづくり、ユーザへの見せ方や体験のさせ方について、試行錯誤の時間を費やした。しかしながら、期間内、特に後半にエンジンがかかり、一定レベルの質をキープしたサービスソフトウェアが開発できたと考えられる。

11. 成果

成果として下記の特徴を生み出した。(http://soila.jp)

1. これまでのメディアの欠点を補う記録ツールの提供

例えば紙に代表されるアナログのツールは自由度が高いことが大きな利点であるが、保存や検索、共有といった再利用性は低い。一方でテキストエディタに代表されるデジタルツールは、再利用性は高いが入力インターフェースや形式が限定されている。本ツールは入力や構成、編集に自由度を与えながらも、容易に引用する方法や新しい情報の探索方法を提供し、高い再利用性を提供する。

2. 隠れた関係性の表現

これまでの情報の分類の主な方法であるカテゴリズでは、ある情報の一面しか表現できない。それに対してタグなどのメタ情報を付加する方法が問題を解決するが、この方法はユーザーに余分な操作を要求することになる。本システムは、小さな単位で情報を扱い、その情報を複数の文脈で使いたい際にコピーをさせ、その参照を記録していくことで、自動的にその文脈間の関係を表現する。これによって、今までは表面に現れないような関連も表現することができ、コンテンツの再利用性を高め、他のユーザーにとっては新しい関係性の発見の機会を提供する。

3. 公開範囲の柔軟な設定

これまでは、公開範囲があらかじめ設定されたメディアを通じて情報の共有を行ってきたため、情報の公開にコストが存在する。本ツールでは、まずはどんな情報でも、人の目を気にすることなく保存し、あとから簡単な操作で範囲と公開先を選択することができる。これによって、一括して公開している情報としていない情報をこれらの関連性も含めて管理できることになる。

4. 自分の拠点から行えるゆるやかな協業

上記に関連して、自分のワークスペースに共有部分を配置しているため、場を共有している感覚に近い形で、反応を要求せず、自然なきっかけを与えることができる。これによって、より気軽に結論だけでなく、考えの過程を共有することが出来る。

5. コンテキストの取り扱い方への考察

これまでの情報処理においては、その意味内容を一意に伝えることが重要視されてきた。本プロジェクトは、その情報が生まれた状況や置かれている状況、扱う人によっていかに変化するかというコンテキストに着目し、その利用と表現の仕方を考察した。これは集合知をどのような形でまとめるかということにもつながる。

12. プロジェクト評価

当該プロジェクトは一人一人が考えを振り返り、自分を知る方法を提供すること（自分の振り返りが出来る場）とそれぞれの知的活動にとってよい出会いの機会と手段を提供すること（コラボレーションの機会）が可能となるソフトウェアを開発することがゴールであった。挑戦的なテーマであったが、個人の知的活動のベースとなるフィールドの見せ方、個人の活動を共有し合うコラボレーションの場の提供など創意工夫の観点で期間内一定レベルの開発を完了させたことは大変評価できる。

実用の観点では幾つかの課題は残るが、この技術をベースに今後も継続的に質を高め、研究だけではとどまらず、一般公開から社会につなげ、ユーザに新しい体験をさせてほしい。また、人材育成的な観点においては本プロジェクトの経験をとおして、自己表現力、コミュニケーション能力及びリーダーシップ、市場・ユーザ志向の考え方の方法、ビジネスマインド、アントレプレナーシップを向上できたと考えられる。新しいことにチャレンジする情熱もあり、当プロジェクトの経験を活かして、ビジネス分野などでさらなる成長と活躍を期待している。

13. 今後の課題

1. ユーザインタフェースの改良

今後、このサービスがユーザーを得ていくには、いかに日常的に利用されるサービスになるかが重要である。その為には、快適な利用が出来るための細かな調整が重要であると考え。視覚だけではなく、身体的なユーザインタフェースまで考慮したツールへとブラッシュアップしていきたいと考える。

2. ズームインターフェースの改善

現在は多くのエリアが作成されたときのナビゲーションを主にズームインターフェースで行っている。しかし、コンテンツが増加するに従い、動作の重さや、認知限界の問題が発生すると考えられる。情報を適切な形で要約することや、アーカイブの方法に更なる工夫を行うことが必要であると考え。

3. 共有方法の有効性の検証

ユーザーの利用状況やフィードバックから、共有方法の有効性を検証し、必要であれば改良を行う。

4. 企業などで使ってもらうこと

今回、アートを鑑賞した際のスクラップブックとしての利用を予定しているが、より日常的に使ってもらうには、企業のナレッジマネジメントの一つの方法として利用されるなどの事例が望ましい。ヒアリングを行いながら、それに必要な機能、セキュリティを強化する機能などを実装する。

上記 4 点を考慮し、一つ一つ形にしていく予定である。今後も必要な時点で個別にアドバイスを行ってゆきたい。