

令和 6 年 6 月 28 日現在

機関番号：22301

研究種目：若手研究

研究期間：2019～2023

課題番号：19K13804

研究課題名（和文）個人間ネットワークがもたらす組織活性化の定量的・定性的研究

研究課題名（英文）Quantitative and qualitative research on the activation of organizations through interpersonal networks

研究代表者

若林 隆久（Wakabayashi, Takahisa）

高崎経済大学・地域政策学部・准教授

研究者番号：80738576

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,200,000 円

研究成果の概要（和文）：本研究では、定量的と定性的の両方のアプローチで、いかに組織を活性化するかについて、行動データ、質問紙調査、事例調査などを活用して幅広く調査研究を実施した。研究期間中にコロナ禍が発生したこともあり、対面だけでなくオンラインも交えていかにコミュニケーションをして組織を活性化させるか、生成AIも含めたICTの進展・普及に伴った組織における成果や学習を向上させるための条件や施策についてを明らかにすることができた。また、事例調査を通じて、職場だけではなく地域社会などにおいてリーダーシップを発揮して組織活性化を促す事例を収集し、その特徴を抽出することもできた。

研究成果の学術的意義や社会的意義

あああ職場や広く組織を取り巻く社会環境が大きく変化する中で、どのように組織を活性化させるかという普遍的課題に取り組んだ点に本研究の意義がある。特に、研究期間中にコロナ禍や生成AIの登場があったことで、急速に普及したオンラインを活用したマネジメントやリーダーシップを通じていかに組織を活性化させるかや、ChatGPTを活用したAIコーチとともに組織における成果や学習を向上させる条件や施策を明らかにしようとした点は、学術的意義や社会的意義が高いと思われる。

研究成果の概要（英文）：In this study, we conducted extensive research using both quantitative and qualitative approaches to explore how to activate organizations. We utilized behavioral data, questionnaire surveys, and case studies. The occurrence of the COVID-19 pandemic during the research period prompted us to investigate how to activate organizations not only through face-to-face interactions but also through online communication. We were able to clarify conditions and measures to enhance outcomes and learning within organizations, influenced by advancements and widespread adoption of ICT, including generative AI. Additionally, through case studies, we collected examples demonstrating leadership in various contexts, including local communities, that fostered organizational activation, and extracted their key characteristics.

研究分野：経営組織論

キーワード：組織活性化 ネットワーク コミュニケーション リーダーシップ 組織行動 組織学習 リモートワーク AIコーチ

1. 研究開始当初の背景

本研究の背景としては、職場を取り囲む社会環境の変化が存在する。現在、終身雇用や年功制の崩壊、ダイバーシティの増大、個人主義の進展、職場コミュニティの弱体化、ICTの発達、働く場所や働き方の変化、といった社会環境の変化が急速に進展している。「職場寒冷化」や「職場の疲弊」など、個人および組織に大きな課題が生じている現在、組織の活性化を達成することが急務となっている。

組織において個人同士の関わり合いや働きかけが重要なことはいまでもない。「職場寒冷化」や「組織の疲弊」が喧伝される中、組織を成立させ活性化させるためにどのような関わり合いや働きかけが必要であるかが模索されている。

組織の活性化を取り扱った高橋 (1989) では、組織の活性化された状態を「組織のメンバーが組織と共有している目的・価値を 能動的に実現していこうとする状態」として定義している。

高橋自身も指摘するように、この定義は Barnard (1938) が提示した組織成立の 3 条件のうち、共通目的と 貢献意欲の 2 つには対応しているが、コミュニケーションについては言及されていない。組織活性化を目指して何らかの働きかけを行うと考え、組織の活性化された状態自体の定義は上記の通りであっても、組織の活性化された状態をもたらすためには、コミュニケーションが必要となる。本研究では、組織におけるコミュニケーション (関わり合いや働きかけ) の基盤となる組織のネットワークに着目しながら、どのようなネットワーク構築を促すことによって組織の活性化を実現できるかを示すことを目指す。

2. 研究の目的

本研究の目的は、職場におけるネットワークが組織に与える影響を明らかにすることを通じて、どのようなネットワーク構築を促すことによって組織の活性化を実現できるかを示すことにある。ICT の発達によって取得可能になった大量の人間の行動データを利用する定量的手法に加えて、実務家との協働までに踏み込んだ定性的手法も実施することで、幅広い業種・職種の職場において実行可能な方策を明らかにすることを目指す。

3. 研究の方法

本研究では、客観的な行動データを用いて時系列での調査を行い、職場におけるネットワークや成果指標である組織の活性化度の変化を見ることで、職場におけるネットワークと組織の活性化の間の因果関係や相互関係を明らかにする。また、定性的な調査も実施することで、職場におけるネットワークや関係性が、個人のどのような行動に結びつき、どのように組織の成果につながるのかといったプロセスまで明らかにする。特に、実務家とのディスカッションや個人や職場に対するフィードバックを行うなど、実務家との対話・交流を行いながら研究を進めることで、現実に即した実行可能性の高い方策の提案や研究のプロセスを通じた実務への貢献も目指す。

研究を進める中で、組織におけるコミュニケーションやリーダーシップに焦点を当てることになり、具体的には Reflect (<https://reflect.page/>) という振り返りの支援共有ツール上での行動・コミュニケーション、Reflect に実装されることとなった ChatGPT を活用した AI コーチを交えたチームでの成果や学習、職場のみならず地域をはじめとしたそれ以外の場所も含めた幅広い事例調査、大規模ウェブ質問紙調査を通じたコロナ禍によるウェルビーイング、ストレス、ワークエンゲージメントなどへの影響に関する調査などを幅広く実施した。

4. 研究成果

(1) 職場の活性化に関する事例調査

新たに登場してきた働き方や働く場所も視野に入れて事例調査を行った。コワーキングスペースやシェアオフィスなどの新たに登場してきた働き方や働く場所を対象とすることで、組織の活性化を通じた成立・存続の条件を探り、内発的動機づけや担い手となる人材の獲得・育成の重要性について指摘した。

(2) コロナ禍がウェルビーイング、ストレス、ワークエンゲージメントなどに与えた影響の大規模ウェブ質問紙調査

研究期間内にコロナ禍が発生したこともあり、大規模ウェブ質問紙調査を複数回実施し、自然実験的な状況と機械学習を用いた因果推論を活用することで、コロナ禍がウェルビーイング、ストレス、ワークエンゲージメントなどに与えた影響について明らかにした。

(3) オンラインや ICT を活用したマネジメントやリーダーシップのあり方

研究期間中にコロナ禍や生成 AI の登場があったことで、急速に普及したオンラインを活用したマネジメントやリーダーシップを通じていかに組織を活性化させるかや、ChatGPT を活用した AI コーチとともに組織における成果や学習を向上させる条件や施策について明らかにした。具体的には、Reflect (<https://reflect.page/>) という振り返り

の支援共有ツール上での行動やコミュニケーションのデータと質問紙調査を通じて取得したデータをともに使いながら、組織が活性化したり成果や学習が上ったりするための条件や施策を明らかにした。また、Reflect に実装されることとなった ChatGPT を活用した AI コーチを交えたチームのマネジメントについても調査を行った。

(4) リーダーシップに関する事例研究

狭い意味での職場のみならず、地域をはじめとしたそれ以外の場における組織を活性化させるリーダーシップの事例研究を行い、様々な状況においてリーダーシップが発揮される条件について、時にアセスメントツールも用いながら明らかにした。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計8件（うち査読付論文 0件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 7件）

1. 著者名 若林隆久	4. 巻 6
2. 論文標題 株式会社荻野製作所	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 地方製造業の躍進 高崎発ものづくりのグローバル展開 （高崎経済大学ブックレット ）	6. 最初と最後の頁 25-27
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 内野崇・竹内倫和・若林隆久	4. 巻 27
2. 論文標題 心理的安全性の再構築をめざして：シンポジウム	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 マネジメントトレンド	6. 最初と最後の頁 150-165
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Egami, H., Wakabayashi, T., and Yamamoto, T.	4. 巻 2022
2. 論文標題 Video game play positively affects well-being: evidence from a natural experiment in Japan	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 The Society of Regional Policy(Takasaki City University of Economics) Discussion Paper Series	6. 最初と最後の頁 1-29
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 若林隆久	4. 巻 7
2. 論文標題 地域や個人に対してコロナ禍による働き方の変化が持つ意味	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 APPROACH	6. 最初と最後の頁 6-7
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

1. 著者名 Egami, H., Wakabayashi, T., and Yamamoto, T.	4. 巻 2021-1
2. 論文標題 Do video games negatively affect mental health under COVID-19? Evidence from a natural experiment in Japan	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 The Society of Regional Policy(Takasaki City University of Economics) Discussion Paper Series	6. 最初と最後の頁 1-32
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 若林隆久	4. 巻 56
2. 論文標題 オンラインコワーキングスペースという取り組み：OMO (Online Merges with Offline) コワーキングスペース「hiroen」	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 産業研究	6. 最初と最後の頁 53-59
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 若林隆久	4. 巻 56
2. 論文標題 群馬SAKE TSUGU：地域の酒蔵のプロモーションとコミュニティ	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 産業研究	6. 最初と最後の頁 22-28
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 若林隆久	4. 巻 104
2. 論文標題 職場へのトランジションからみたコロナ禍の働き方と大学教育の変化	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 たかけい学報	6. 最初と最後の頁 12-12
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計19件（うち招待講演 4件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 Egami, Hiroyuki, Takahisa Wakabayashi, and Tsuyoshi Yamamoto
2. 発表標題 Video game play and well-beeing in the time of COVID-19: evidence from a natural experiment in Japa
3. 学会等名 医療経済学会第17回研究大会
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Egami, Hiroyuki, Takahisa Wakabayashi, and Tsuyoshi Yamamoto
2. 発表標題 Video game play positively affects well-being: evidence from a natural experiment in Japan
3. 学会等名 日本デジタルゲーム学会第13回年次大会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 若林隆久
2. 発表標題 「コーディネータによる総括～一年を振り返って」コメント：ジョブエイド・EPSSとAI・ChatGPT
3. 学会等名 一般社団法人経営研究所「人材開発と組織」研究会3月例会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 江上弘幸・若林隆久・山本剛資
2. 発表標題 ビデオゲームはコロナ禍のメンタルヘルスにどのような影響を与えるか
3. 学会等名 2021年度秋季情報通信学会大会
4. 発表年 2021年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 心理的安全性の概説といくつかの論点
3．学会等名 一般社団法人経営研究所「人材開発と組織」研究会12月例会（招待講演）
4．発表年 2021年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 DX時代の組織とヒトの関わり方を考える
3．学会等名 一般社団法人経営研究所 浅井浩一元気塾12月例会（招待講演）
4．発表年 2021年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 適応課題としてのDXと組織としての学習・変容
3．学会等名 一般社団法人経営研究所「人材開発と組織」研究会3月例会（招待講演）
4．発表年 2022年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 育児×経営学：家庭の組織論
3．学会等名 令和3年度 いたばしアイカレッジ男性版（招待講演）
4．発表年 2021年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 地方における新しい働き方と働く場所
3．学会等名 高崎経済大学連携公開講座
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 働く場所の機能と働き方を再考する：コロナ禍でのこの一年を振り返って
3．学会等名 一般社団法人経営研究所「人材開発と組織」研究会3月例会
4．発表年 2021年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 初対面時のオンライン・コミュニケーションの進め方
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第1回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 オンラインのプレゼンテーション・ディスカッション
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第1回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 Zoomの機能体験
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第2回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 オンラインゼミにおける輪読
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第2回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 Microsoft Teamsを活用した遠隔授業の運営
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第3回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 遠隔授業における連絡・課題：Microsoft TeamsやMicrosoft Formsを中心に
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第4回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 遠隔授業のはじまり：どのように授業を受講・運営するか
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第5回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 学生にとっての評価：形成的評価とループリック
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第6回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

1．発表者名 若林隆久
2．発表標題 遠隔授業のはじまりのおわり：現状把握と今後
3．学会等名 組織におけるキャリアとワークスタイル研究会・第6回オンラインワークショップ
4．発表年 2020年

〔図書〕 計2件

1．著者名 高崎経済大学地域科学研究所	4．発行年 2022年
2．出版社 日本経済評論社	5．総ページ数 323
3．書名 地方製造業の躍進：高崎発ものづくりのグローバル展開	

1．著者名 若林隆久	4．発行年 2020年
2．出版社 高崎経済大学地域科学研究所	5．総ページ数 38
3．書名 地方における新しい働き方と働く場所：群馬県内のコワーキングスペースを中心に	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6．研究組織

	氏名 （ローマ字氏名） （研究者番号）	所属研究機関・部局・職 （機関番号）	備考
--	---------------------------	-----------------------	----

7．科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8．本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------