



日本ナレッジ・マネジメント学会  
KMSJ Knowledge Management Society of Japan



## 日本ナレッジ・マネジメント学会

目まぐるしい環境やニーズの変化に対応するため人間のナレッジをいかに有効に役立てていくか理論体系を確立し、その体系について世界各国と交流を深めていくことを目的としています。

## 日本ナレッジ・マネジメント学会 第 27 回年次大会 開催レポート

2024 年 12 月 1 日（土）、日本ナレッジ・マネジメント学会(KMSJ) 第 27 回年次大会が開催されました。

### ◆◆◆第 27 回年次大会 開会挨拶

日本ナレッジ・マネジメント学会会長 IMD（スイス、ローザンヌ）教授 一橋大学名誉教授  
一條和生

おはようございます。対面で大会に参加できて嬉しく思います。私が教えるスイスのビジネススクール IMD は毎年、日経と共に世界経営者会議を開催し、今年のテーマは「潮目を捉え」です。

2022 年は重要な年で、ロシアのウクライナ侵攻や ChatGPT の登場などがありました。地政学リスクにより、日本が世界から注目されるようになりました。特に、バフェット氏が日本に投資を始めたことが大きな変化をもたらしました。バフェット氏は、中国のリスクを避けて、より安定した日本に投資を決めました。

日本企業は競争力を復活させ、ガバナンスも向上しました。これにより、日本企業への投資が増え、株価も上昇しました。例えば、三菱商事は大規模な自社株買いや事業再編を行い、資本効率を高めています。これらの動きは、日本企業が世界の投資家にとって魅力的になっていることを示しています。

日本企業は、過去 20～30 年間、不採算事業の整理と事業再編に取り組んできましたが、ようやくその成果が現れ始めました。2022 年以降、ガバナンスの向上や地政学的な変化が日本企業の魅力を高めています。しかし、これにより、日本企業は M&A のターゲットにもなり得ます。日本が世界の投資家にとって魅力的になっているからこそ、経営の実務能力をグローバルレベルに高めないとはいけません。

経営の実務能力を向上させるためには、AI の活用が不可欠です。日本企業は、ビッグデータや AI の活用で遅れを取っているため、これを改善する必要があります。AI を活用することで、生産性を向上させ、世界レベルの経営実務能力を持つことが求められます。

今日の大会では、最先端の実践を学び、日本が AI の活用でリーダーシップを取ることを目指します。これにより、日本企業が世界でさらに注目されるようになることを期待しています。

---

## ◆◆◆ 概要報告

【日本ナレッジ・マネジメント学会・第 27 回年次大会】  
第 27 回年次大会実行委員長 学会理事 中鉢 欣秀

### ○大会テーマ

「ナレッジ・マネジメントと AI の新局面～具体的な活用に向けて」

○開催概要 日時：2024 年 12 月 1 日（日） 9:20～17:10（開場 9:00）

開催方式：リアル会場と Zoom 配信のハイブリッドを予定

会場：立教大学池袋キャンパス 11 号館 3 階 A304

〒171-8501 東京都豊島区西池袋 3-34-1（最寄り駅 池袋駅）

### ○テーマ選定の背景と目的

AI は、深層学習の進展・自己学習の能力・ロボティクスとの融合・創造性の追求・倫理と法律の課題という点で新しい局面を迎えています。モダンな AI はインターネット空間に存在する莫大なデータを自動的に収集し、機械学習により整理して人間がそれらを知識として活用できる仕組みを提供します。当初、我々は生成 AI とはどのような技術なのかを一から理解することが必要でした。その結果、臆気（おぼろげ）ながらも AI は我々の知的活動のために大いに活用できるツールだということが見えてきました。しかしながら、具体的な活用方法についてはさらなる探求が必要です。そこで第 27 回日本ナレッジ・マネジメント学会年次大会では、「ナレッジ・マネジメントと AI の新局面～具体的な活用に向けて」と題して、発展著しい AI 技術にどのように向き合い、人間の知的生産活動に利用していくべきかを議論する場としたいと考えます。

有識者の方々、学会メンバー、一般参加者の皆様とともに、考える機会としたいと思います。是非、奮ってご参加くださいますようお願い申し上げます。

総合司会 穂積 義剛（株式会社内田洋行）

○プログラム 9：00 開場 9：20

開会挨拶：日本ナレッジ・マネジメント学会会長、IMD（スイス、ローザンヌ）教授、一橋大学名誉教授  
一條和生

第一部 講演とパネルディスカッション

【基調講演】9：30-10：20

「エージェント AI によるナレッジ・マネジメント」

講師：三宅 陽一郎氏 立教大学大学院人工知能科学研究科 特任教授

【パネルディスカッション】10：20-12：00

「ナレッジ・マネジメントと AI の新局面～具体的な活用に向けて」

10:25 – 10:30 パネリストのご紹介

10:30 – 10:45 発表：「生成 AI と現場知識のマネジメント」

内平直志氏 北陸先端科学技術大学院大学 教授

10:50 – 11:05 発表：「AI と人間社会の向き合い方」

和田 芳明氏 立教大学 ビジネスデザイン研究科 特任教授

11:10 – 11:25 発表：「Microsoft 社の実践事例と生成 AI で変わる学びの世界事例」

中田 寿穂 氏 日本マイクロソフト株式会社 教育戦略本部

11:30 – 11:50 パネルディスカッション

「ナレッジ・マネジメントと AI の新局面～具体的な活用に向けて」

パネリスト：三宅 陽一郎氏、内平 直志氏、和田 芳明氏、中田 寿穂氏

モデレーター：日本ナレッジ・マネジメント学会理事

東京都立産業技術大学院大学産業技術研究科教授 中鉢欣秀

11:50 – 12:00 パネルディスカッション・クロージング、記念写真撮影

12:00 – 13:00 昼休み

第二部 研究発表（自由論題）Aトラック：

会場 A304 トラック司会 穂積 義剛（株式会社内田洋行）

13：00 – 17:00 （20 分報告 + 10 分コメンテーター質疑 + 10 分会場質疑）

研究発表 1（13:00 – 13:40）

論題：「SECI モデル再考：小さく回す知識創造スパイラル」

報告者：SECI 体感ラボ 大崎 功一氏、榊原 惇志氏

司会・コメンテーター：村上修司（NPO 法人 SECI プレイス）

研究発表 2 (13:50 - 14:30)

論題：「ナレッジプロデューサーとしてのミドルマネージャー支援:MIMIGURI「知識創造室」の事例の考察」

報告者：株式会社 MIMIGURI 瀧 知恵美氏、西村 歩氏

司会・コメンテーター：西原(廣瀬) 文乃 (立教大学経営学部)

研究発表 3 (14:40 - 15:20)

論題：「味の素ヘルシーサプライ(株)における C-Hub 推進活動のご紹介」

報告者：味の素ヘルシーサプライ株式会社 向井 計都氏

司会・コメンテーター：村上修司 (NPO 法人 SECI プレイス)

研究発表 4 (16:20 - 17:00)

論題：「信頼を媒介にした地域シェアリングの循環型ビジネスモデル」

報告者：高知工科大学 桂 信太郎氏、立教大学 西原 (廣瀬) 文乃氏

司会・コメンテーター：荒木 聖史 (ナレッジ・クリエーションラボ 代表)

研究発表 5 (15:30 - 16:10)

論題：「部署横断的技術伝承を実現する動画活用モデルの提案-製薬企業における事例研究-」

報告者：北陸先端科学技術大学院大学 内平研究室(社会人学生) 上田 教弘氏

司会・コメンテーター：西原(廣瀬) 文乃 (立教大学経営学部)

第2部 研究発表 (自由論題) Bトラック：

会場 A301 トラック司会 清水 美也子 (NPO 法人 SECI プレイス)

13:00 - 17:00 (20分報告+10分コメンテーター質疑+10分会場質疑)

研究発表 6 (13:00 - 13:40)

論題：「トランザクティブ・メモリ・システムを媒介とした他者理解による知識共有の促進」

報告者：香川大学大学院地域マネジメント研究科 佐藤 隆広氏、西中 美和氏

司会・コメンテーター：中鉢 欣秀 (東京都立産業技術大学院大学 産業技術研究科)

研究発表 7 (13:50 - 14:30)

論題：「SF プロトタイピング web アプリケーションの各フェーズにおける議論分野の偏りについて」

報告者：慶應義塾大学理工学部 馬込乃愛氏、大澤博隆氏

司会・コメンテーター：西中 美和 (香川大学大学院地域マネジメント研究科)

研究発表 8 (14:40 - 15:20)

論題：「生成 AI 創作からイノベーションのための創発まで：慶應義塾大学サイエンスフィクション研究開発・実装センターの取り組み」

報告者：慶應義塾大学理工学部 大澤 博隆氏  
司会・コメンテーター：西中 美和（香川大学大学院地域マネジメント研究科）

研究発表 9（15:30 – 16:10）

論題：「従業員の知識共有行動とウェルネス経営実践の関係性」  
報告者：北陸先端科学技術大学院大学 渡邊 真知子氏、白肌 邦生氏  
司会・コメンテーター：植木 英雄（東京都立産業技術大学院大学研究所）

研究発表 10（16:20 – 17:00）

論題：「製品販売を通じた知識の移転：ヘアケア美容品企業の事例分析」  
報告者：北陸先端科学技術大学院大学 山岸 未季氏、白肌 邦生氏  
司会・コメンテーター：植木 英雄（東京都立産業技術大学院大学研究所）

閉会の挨拶 17:00~17:10

-----

#### ◆◆◆大会ハイライト

すべてのプログラムにおいてたいへん充実した発表がなされた中で（演者の皆様に深謝致します）、本レポートでは、基調講演について特出しハイライトします。

【基調講演】「エージェント AI によるナレッジ・マネジメント」  
立教大学大学院人工知能科学研究科 特任教授 三宅 陽一郎氏

ゲーム AI には、ビッグデータ解析とリアルタイム AI の 2 種類があります。ビッグデータ解析は時間をかけて行うことができますが、リアルタイム AI は 60 分の 1 秒単位で処理を行う必要があります。このリアルタイム AI は、インタラクティブで即時に反応する能力が求められ、様々なサービスに応用されています。

デジタルゲームの歴史は約 50 年で、AI も進化してきました。現在の大型ゲームには、メタ AI、キャラクター AI、空間 AI の 3 種類の AI が使われています。ゲームが 3D 化し、大規模化するにつれて、単一の AI では対応できなくなり、これらの AI に分化しました。

キャラクター AI はキャラクターの頭脳であり、エージェント AI とも呼ばれます。メタ AI はゲーム全体をコントロールし、ユーザーの心理状態やスキルを監視してゲームの難易度を調整します。空間 AI は空間情報を扱う AI で、AI が苦手とする空間認識を補います。

具体例としてパックマンを挙げ、モンスターがプレイヤーを追いかける時間と休む時間が交互に設定されていることを説明しました。モンスターの動きにはそれぞれ異なるアルゴリズムがあり、プレイヤーを楽しませるための工夫がされています。

さらに、生成 AI の登場により、ゲームの世界やキャラクター、ダンジョンなどを自動生成する技術が発展しています。これにより、ユーザーのプレイスタイルやスキルに応じたカスタマイズが可能となり、個々のユーザーに最適なゲーム体験を提供できるようになっています。

生成 AI は、ゲームの世界で全知全能な存在として、地形やキャラクター、ダンジョンなどを自動生成します。例えば、ノーマンズスカイでは、惑星や植物が数学的原理に基づいて自動生成されています。これにより、開発者は基本的な設定を行うだけで、AI が詳細な環境を生成することができます。

また、ゲームデザイナー AI を開発することで、AI が自ら学習し、最適なゲームデザインを行うことが可能となっています。強化学習の原理を用いて、AI はプレイヤーの行動を観察し、適切なフィードバックを受けながら成長します。これにより、プレイヤーのスキルや好みに応じたダンジョンや敵配置が自動的に生成されます。

メタ AI は、ゲーム全体を管理し、ユーザーの心理状態や行動を監視してゲームの難易度を調整します。ユーザーのログや生体情報を解析し、緊張と緩和を織り交せたゲーム体験を提供します。これにより、プレイヤーごとに異なるゲーム体験が可能となり、より没入感のあるプレイが実現します。

さらに、空間 AI は、ゲーム内の空間情報を管理し、キャラクターやオブジェクトの動きを制御します。空間 AI は、環境の変化をリアルタイムで認識し、適切な行動を取ることができます。これにより、よりリアルなゲーム体験が提供されます。

ゲーム AI は、デジタルツイン技術を活用して、現実世界と仮想空間を同期させることも可能です。例えば、スマートシティの研究では、現実の都市データをゲームエンジンに取り込み、シミュレーションを行うことで、都市の動きをリアルタイムで把握することができます。これにより、都市計画や災害対策などに役立つ情報を提供することができます。

このように、ゲーム AI は多様な技術と役割を持ち、ゲームの複雑化に対応しながら進化し続けています。生成 AI やメタ AI、空間 AI などの技術を駆使することで、よりリアルで没入感のあるゲーム体験を提供し、ユーザーのニーズに応じたカスタマイズが可能となっています。今後もゲーム AI の進化は続き、さらなる革新が期待されます。

ゲーム AI の進化は、ゲームデザインの複雑化とともに進んできました。初期のゲームでは、単純なアルゴリズムで敵キャラクターの動きを制御していましたが、現在では複数の AI が協力してゲームの世界を構築しています。例えば、キャラクター AI は個々のキャラクターの行動を制御し、メタ AI はゲーム全体のバランスを保つ役割を果たします。空間 AI は、ゲーム内の環境をリアルタイムで管理し、プレイヤーの行動に応じて動的に変化させます。

また、生成 AI の導入により、ゲームの世界はさらに多様化しました。生成 AI は、プレイヤーの行動やスキルに応じて、ダンジョンや敵キャラクターを自動的に生成します。これにより、プレイヤーごとに異なるゲーム体験が提供され、リプレイ性が高まります。さらに、生成 AI は、ゲームデザイナーの負担を軽減し、よりクリエイティブなデザインが可能となります。

ゲーム AI の進化は、ゲーム業界だけでなく、他の分野にも影響を与えています。例えば、スマートシティの研究では、ゲーム AI の技術を応用して、都市のシミュレーションを行っています。これにより、都市計画や災害対策の効果を事前に検証することができます。また、教育分野では、ゲーム AI を活用したインタラクティブな教材が開発され、学習効果の向上が期待されています。

さらに、ゲーム AI は、エンターテインメントの枠を超えて、社会全体に貢献する可能性を秘めています。例えば、医療分野では、ゲーム AI を活用したリハビリテーションプログラムが開発され、患者の回復を支援しています。また、心理療法の分野では、ゲーム AI を用いた治療法が研究されており、患者の心理状態をリアルタイムで把握し、適切な治療を提供することが可能となっています。

ゲーム AI の未来は、ますます明るいものとなっています。今後も技術の進化に伴い、より高度な AI が開発され、ゲームの世界はさらにリアルで魅力的なものとなるでしょう。また、ゲーム AI の技術は、他の分野にも応用され、社会全体に貢献することが期待されています。ゲーム AI の進化は、私たちの生活を豊かにし、新たな可能性を切り開く鍵となるでしょう。

このように、ゲーム AI は多様な技術と役割を持ち、ゲームの複雑化に対応しながら進化し続けています。生成 AI やメタ AI、空間 AI などの技術を駆使することで、よりリアルで没入感のあるゲーム体験を提供し、ユーザーのニーズに応じたカスタマイズが可能となっています。今後もゲーム AI の進化は続き、さらなる革新が期待されます。

なお、講演要旨ならびに資料は、公開可能なものについてのみ当学会 HP の学会員専用ページにて閲覧頂けます。資料のお取り扱いにつきましてはご注意ください、くれぐれもお願い申し上げます。

※当日の投影資料と、こちらに紹介する公開資料には一部差異がある場合がございます。

#### ◆◆◆ パネルディスカッションのレポート

パネルディスカッションの概要をお届けいたします。本学会理事の矢澤洋一氏により編まれたレポートであり、パネリストには基調講演で登壇頂いた三宅陽一郎氏、同じくミニ講演で登壇頂いた内平直志氏、和田芳明氏、中田寿穂氏。司会として大会実行委員長の中鉢欣秀氏がマイクを持ち、午前中のプログラムの締めくくりとなりました。

#### 年次大会報告

パネルディスカッション「ナレッジマネジメントと AI の新局面—具体的な活用に向けて」

パネルディスカッションは、中鉢欣秀年次大会実行委員長の司会の下、AI の現状と今後の発展可能性について、いくつかの課題を浮かび上がらせた興味深いものとなった。登壇者が基調講演の三宅陽一郎氏と前段のミニ講演の内平直志氏、和田芳明氏、中田寿穂氏の3氏ということもあって、主に展望を語ったミニ講演とは一転し、課題、問題点が論議の中心的なテーマとなった。

基調講演者の三宅氏は「AI は明示的な表現を根拠にしているので、場の空気というか、コンテキストを読むのが苦手だ。ミニ講演で現場の話をいろいろ聞かせていただいて、AI にもコンテキストを読む力が必要だということ認識した」とAI の本質にかかわる弱点の開示で口火を切った。

AI はデジタル情報の処理にかけては人間が及ばない能力を発揮するが、場の空気やコンテキストは現段階ではまだ、デジタル化されていない。AI 研究者がその壁をどう突破するのか興味深い。

マイケル・ポランニーは「暗黙知の次元」で、自転車の乗り方を言葉で他人に教える困難さを例えに、暗黙知を言語表現することの難しさを説いた。だが、AI の研究者は、ジャイロセンサーや超音波センサー技術を使って、人間が暗黙知によって獲得する自転車の操縦を人間並みの、いやそれ以上の操作技術をロボットに備え付けることに成功している。同様に、例えば空気を読むという人間の暗黙知を、センサー技術や画像認識技術を通してデジタル情報に置き換え、AI に読み込ませる技術がやがて誕生したとしても、驚くにはあたらない。今後の研究の進化を待ちたい。

IT、金融のスペシャリストである和田氏の一言は、ビジネス現場での生成 AI の弱みを突くものだった。和田氏によると、現在の生成 AI では X B R L 化されたデータをそのままでは読み込ませることができない。「現在私が最も悩んでいるのが、生成 AI にどうやって X B R L 化されたデータを読み込ませるかということなんです」と切り出した。金融庁の T Dnet の有価証券報告書や、東証の EDINET 上の決算短信など X B R L 書かれた財務データを、そのままでは AI が読めないため、「PDF でプリントアウトしてテキスト認識させて、それを AI に読ませている」という。しかし、「これだと間違える」と困惑の様子だ。

和田氏は「そこで、最初の XBRL のデータを読ませるところは専門のプロセッサにさせて、そこから出てきたデータの結果を生成 AI に持って行く仕組みができないか考えている」という。XBRL のデータを生成 AI に取り込む技術は簡単なものならアプリで、あるいは情報サービス会社が提供するシステムもあるが、より汎用性の高いシステムとして解決されれば、社会的有用性は高い。

ミニ講演で自社内での生成 AI の活発な活用を披露した中田氏は、3つのポイントを上げた。最初のポイントは、和田氏に続いて生成 AI の不得意分野の紹介だった。「生成 AI は実は帳票のようなものは読み込めない。だから前処理段階で例えば HTML のようなマークアップ言語に直して、それを生成 AI に読み込ませる方が良い。大学では授業便覧はじめ、帳票形式のものが多いので、私はすべて前処理をして使うようにしている」という。

生成 AI の弱点に関しては、これらの他に一般的に 4,5 桁の簡単な算数を間違える時もあるとか、単語や文章の意味の初歩的な誤解から生じる間違い等も少なくないという指摘もある。生成 AI から有意義なレポートを引き出そうとするなら、前処理や事後のチェック、修正の段階で人間の知との共創が不可欠になるということだろう。

ミニ講演の発表以外にイノベーションマネジメントの研究もしているという内平氏は、生成 AI をイノベーションに活用していると発言し注目された。「新しいビジネスモデルを作る時に、生成 AI を使って、作業をどう効率化できるか」を考えているという。

内平氏は、「生成 AI への問いを重ねていくと、生成 AI からの答えがどんどん良いもの、面白いものになってゆく。人が変に小細工するより、いいものが出てくることがある」と語った。生成 AI の情報収集量が増大し、情報の加工が高度化するのに従い、新鮮なビジネスモデルのアイデアが生成される可能性があることを示している。

イノベーションに関しては、中田氏も生成 AI のイノベーション利用に触れていた。中田氏は「今まで創造というのは人間しかできなかった。しかし、生成 AI によって文章や画像の創造ができるようになった。人間にしかできないと思われてきた創造の価値というのがこれからどうなるのか」と問題提起を行った。

中田氏はさらに続けて「生成 AI の登場で様々な職業が変化する予兆が出ている。産業革命に匹敵するような大きな変化が起きつつある」と米国の調査会社の求人データを使いながら重要な問題提起を行った。時間上の制約もあり、これらの問題提起に対するディスカッションは行われなかったが、内容は重たいものがあった。。

今回のパネルディスカッションは、時間が押す中での開催となった。司会者の場の空気を和らげる巧みなユーモアで会場は盛り上がったものの、参加者にも司会者にも一抹の不完全燃焼の感覚が残ったかもしれない。しかし、参加者一人一人の発言には、さすがに意味深いものがあり、何より登壇した講師一人一人が互いの発言から学び合っている姿が今回の成果を物語っていた。

AI について、日本はかつて世界のフロントランナーの一員であった。ディープラーニング登場の際に、流れに乗り遅れ、それ以降、米国には離され、中国には抜かれてしまって、現在がある。人間のナレッジ研究と深く関わる生成 AI の登場で今後の大いなる飛躍が待たれる。（了）



※お昼休みに撮影した集合写真を、この素晴らしい大会の記録として共有いたします。



◆◆◆大会実行委員長からのご挨拶

第 27 回年次大会実行委員長

当学会理事 東京都立産業技術大学院大学産業技術研究科教授 中鉢 欣秀

第 27 回年次大会は 2024 年 12 月 1 日、昨年度に引き続き立教大学にて対面及び Zoom によるオンラインのハイブリッドで開催し、成功裏に実施されました。

今回の大会では「ナレッジ・マネジメントと AI の新局面～具体的な活用に向けて」をテーマに取り上げました。

2022 年の 11 月末に公開された OpenAI 社の ChatGPT は、一般ユーザが手軽に試用できるテキスト生成 AI であり、またたく間に多くのユーザを獲得して脚光を浴びました。これを皮切りに 2023 年に入って Google 社の Bard（後の Gemini）、Microsoft 社の Copilot 等、ここ数年で続々と新規サービスの公開が行われてきました。

現状のテキスト生成 AI 技術は大規模言語モデル（Large Language Model, LLM）を採用しており、その中核となる仕組みは「言語パターンの学習と予測」です。学習には大量のテキストデータを用います。一方、予測には学習段階で構築した確率モデルを利用します。簡単に言えば、テキスト生成 AI はある単語に続く確率が高い単語を推測することを繰り返し、長い文章を生成します。ナレッジ・マネジメントとの関係性で捉えると、LLM に学習させることのできる知識は形式知に限定されていると言えます。即ち、言語化されていない知識（暗黙知）を直接学習させることは LLM の仕組みではできません。テキスト文書の形式で表出された形式知のみが学習対象となるのが、生成 AI の限界であると捉えることもできます。

しかしながらその最大の特長は、学習させられる知識（テキスト化された形式知）の量が人間に比べて遥かに多いということでしょう。ヘーゲルが言う「量の変化が質の変化をも生み出す」という説が正しいならば、先人が表出した多くの形式知を大量に学習し、その結果として、人間が容易に発想することのできない新たな形式知を AI が生み出すようになる世界（シンギュラリティ）はもう間近なのかもしれません。

このような中で、我々ユーザ側は AI の具体的な活用方法を議論するフェーズに突入いたしました。本大会では基調講演、ミニ講演とそれに続くパネルディスカッションでは 4 名の専門家をお招きし、AI の活用に関する興味深いご講演とディスカッションにご参加いただきました。本メルマガでは、基調講演とパネルディスカッションの抄録をお送りしますので、どうぞ一読ください。

また、学会誌にはミニ講演の抄録も掲載予定です。こちらも発行に向けて鋭意編集作業を進めております。ぜひお手にとってご覧ください。

最後に、大会に対面・オンラインでご参加くださった皆様、準備・運営までご尽力くださった理事の皆様、会場をご提供頂いた立教大学の皆様など関係された皆様に、実行委員長として改めて御礼を申し上げます。

#### ◆◆◆編集後記

学会員の皆様、そしてこのレポートをお読みくださっている皆様におかれましては、益々ご健勝のことと拝察いたします。

今年度の年次大会も盛況のうちに幕を閉じることができました。心からの御礼を申し上げます。午前プログラムにおいては、素晴らしい講演を賜りありがとうございました。また午後プログラムは研究発表の場でありましたが、私ども運営サイドの予想を大きく上回る 10 本もの応募が寄せられ、2 トラックに分けて構成いたしました。こちらは大変喜ばしいことで、学会として、学ぶ皆様、研究される皆様に『場』をこうして提供できることは誠に嬉しいことだと考えております。各プログラムに参加頂いた聴講者の皆様におかれましても、自由闊達な質問を投げ掛けて頂きました。私ども日本ナレッジ・マネジメント学会の掲げるバリューに即した場となったのではないかと自負する次第です。

当学会の掲げるバリュー/Value+

イマジネーション：学会員は互いの想像力を磨き上げる

インクルーシブネス：学会員は異なる意見を退けず、異なる意見の統合から新しい価値を生み出す

インテグリティ：学会員は高潔であり、公共善のために活動する

オープンネス：学会員は環境に対して常に開かれている

エガリタリアン：学会員は権威主義とは無縁で、全員がフラットで平等につながり、心理的な安心のもとに活動する

以上をもちまして、日本ナレッジ・マネジメント学会（KMSJ）第 27 回年次大会の開催レポートとさせていただきます。

ぜひ、当学会の活動に興味関心を持っていただき、共に学びの活動の輪を広げていけたらと思っております。

<https://kmsj.org>

編集ならびに編集後記文責：広報アドミチームリーダー 清水美也子

発行：日本ナレッジ・マネジメント学会（KMSJ）会長 一條和生

