

オンライン環境での共創空間の可能性-Cue Dream PJ における実証研究-

研究代表者 今 永 典 秀 名古屋産業大学現代ビジネス学部経営専門職学科 准教授

1 背景

社会環境や情報技術の革新に伴い、働き方や働く場が大きく変化する環境にある。これまでは、対面で顔を合わせ1つの場所に集約されたオフィス空間に1つの会社の人が集まることが常識的な働き方であった。情報技術の革新によりインターネット環境が整備され、時間や場所を問わずに働ける状態が確立された。2018年は「副業元年」と呼ばれ、副業・兼業に関する厚生労働省のモデル就業規則が「原則禁止」から「原則容認」への立場へ政策変更の舵が切られた。その後、一律に副業・兼業を禁止する、もしくは、許可制にする企業は、兼業・副業を原則として認める方向で、就業規則が変更される方向に誘導される状況にある。このような変化は、フリーランスとしての働き方を促進させ、1つの企業や組織に属さないプロジェクトベースの働き方を加速させる。結果、企業の中で兼業・副業人材が融合し、多様な人が組織内で交わり、共創する形へと変化が生じている。このような状況の中、オフィス空間が従来とは異なる役割が求められるようになってきている。岸本(2011)は、イノベーションを喚起するために、多様な人々との交流の中から予期しない視点や情報を入手し、相互のやり取りを通してアイデアを広げ行動を誘発する「場」づくりが重要であると言及する。

2020年から蔓延した新型コロナウイルス感染症(Covid-19)による緊急事態宣言の影響により、日本国内の企業では、テレワークが推進された。対面の場合も、ソーシャルディスタンス(社会的距離)を保ち、従前とは異なる働く職場が必要になった。つまり、社会的に未曾有な事態は、働き方の変化を促進させ、オフィスの役割に変化を与えた可能性が高い。今まで以上に、ワークプレイスが社内外の人と人が偶発的に出会い、何気ない会話から直接対面でのアイデアが形になる協業する機会の重要性が示唆される(三菱UFJ信託銀行, 2020, p.8)。ワークプレイスは、社会変化や企業経営を取り巻く環境の中で変化を遂げる。働き方は変化しつつあるが、新型コロナウイルス感染症の影響により一層の働き方やオフィス環境のあり方が問い直される状況にある。社会的にもオンライン環境と融合させた共創空間の効果や可能性に関する研究が期待される

本研究では、「オンライン環境を活用した共創による対話の場の可能性の模索」を研究目的とする。株式会社オカムラ(「以下「オカムラ」とする」)の中部支社で共創空間を運営するCueのメンバーと任意の数名で立ち上げたCue Dream Projectを事例とした実証研究を取り上げる。

2 オンライン共創空間—Cue Dream PJの事例—

オフィス家具の製造・販売を主業とする「株式会社オカムラ」は、1980年にオフィス研究所を開設し、働く環境の研究を深め続けた。1990年代初頭には、知識創造社会に合わせた新しい働き方とその仕組みを取り入れるための「テレワーク」「サテライトオフィス」「リゾートオフィス」などを実践した。その後、2012年には、共創の場「Future Work Studio “Sew”」が設立された。2005年11月から「WORK MILL」が、働く環境を変え、働き方を変え、生き方を変えるための活動としてオカムラの社員が中心となり、常識にとられないワークプレイスを創造する専門家集団として、働き方改革プロジェクトが開始された。

Cueは、2016年12月に名古屋駅前の名古屋ビルディングの14階に開設された共創空間である。Cueでは、「はたらく」のワクワク、みつけたをテーマに3つの観点を重視して運営されている。1つ目はツナガリであり、Cueに集まる多様な人たちの、ゆるやかなつながりをデザインする。2つ目はシゲキであり、非日常的な空間で対話することで、知的好奇心や感性を刺激する。3つ目は、ヒラメキであり、イベントや情報発信を行い、ひらめきを促進する。

これまでは、Cueというリアルな共創空間の中でイベントやワークショップを開催することを通じて様々

な人たちが集まり、共創体験が提供されてきたが、2020年から日本国内で蔓延した新型コロナウイルス感染症(Covid-19)による緊急事態宣言の発令などの影響を受けて、リアルな空間での交流の機会が限定的になったことを受けて、新たな可能性としてオンライン共創空間の場の可能性を模索することを目指し、Cueのコミュニティマネージャー3名に加えて、研究代表者を含めた3名の合計6名で、企画コンセプトを立案し、オンライン環境を活用した共創の場の仕組みを創造した。

Cue Dream PJは、オンライン上の共創の場で、ドリームオーナーと呼ばれる個人の夢や目標をテーマとして、HP上にドリームを公開し、オンラインワークショップとしてのフューチャーセッションを実施し、サポーターの募集とイベントを実施する。活動プロセスを通してプロトタイプとして具現化のサポートを行い、発表の機会としての中間発表会・最終発表会の機会を提供するものである。

2020年の新型コロナウイルス感染症の影響により、対面での共創空間でのイベント開催が困難な時期が続いた。そこで、Cueのコミュニティマネージャー3名に加え、筆者を含むワークショップの企画、共創の場作り、ファシリテーターの知見を有するオカムラの社外の有志メンバーの合計6名で、オンライン環境を活用した共創の場：Cue Dream PJを企画設計した。第1期として2021年1月から9月まで8組、第2期として2021年11月から2022年2月まで6組、第3期として2022年4月から8月まで2組、のべ16組が参加した。参加者は20代から50代、学生、企業に所属する社会人、起業家など様々であった。テーマは、起業を目指して取り組む内容や新規事業のアイデアから、観光や地域活性化を目指したもの、ボランティア活動や趣味やサークル活動に近いものまで幅広く存在する。

特徴として、16組の応募者を「ドリームオーナー」と命名し、ドリームオーナーが実現したい夢や目標を、関係者全員でサポートし、オンライン環境を活用して、新たな出会いの機会や情報発信の機会を提供し、実現をサポートする仕組みを構築した。

表1 Cue Dream PJのステップ

1	ドリーム募集	ネットワークを活用し募集する
2	ドリーム公開	動画を撮影し、HPで公開する
3	サポーター募集	SNSを作成し、広報のサポートを行う
4	フューチャーセンター	広報、企画設定、当日の運営サポート
5	プロトタイプング	中間発表の実施
6	アイデアシェアリング	最終発表の実施
7	ドリームの実現とさらなる進化	継続的に伴走支援を行いサポートする

Cue Dream PJでは、上記のステップで実施される(表1参照)。ドリームオーナーは、やりたいことや夢などをYouTube動画と文字情報で登録する。その上で、夢や目標を実現するために、仲間集めやアイデアのブラッシュアップなどを目的として、オンラインワークショップとしてのフューチャーセンターを実施する。運営は、イベントの企画・運営サポートと、集客時のサポートや終了後の広報をサポートする。ドリームオーナーは、HPページ作成、イベント実施前後の広報、イベントの目的や実施内容の助言、イベント時のファシリテーターのサポートが得られる。ワークショップ以外の支援として、コミュニティ形成に向けたサポートとして、SNSグループ(主にSlack)を活用した仲間集めのサポートが得られる。つまり、対面時の共創空間のコミュニティマネージャーが実施する役割と類似する価値を提供された。さらに、活動の発表の機会としての中間発表会・最終発表会が存在する。一定期間後もホームページやSNSは継続され、個人の活動が支援される。

運営側の視点では、次の4点を提供した。1点目は、オーナーごとの個人のHPを提供しYouTube動画とメッセージで情報発信できるようにした。2点目は、情報発信、仲間集め、アイデアの具現化の機会としてオンラインワークショップの企画・運営サポートを実施した。3点目は、個別フォローおよびSNSでグループを作成し、仲間集め、一緒に活動が促進される状態を提供した。4点目は、中間発表、最終発表により、個人の想いの発信や仲間集めの機会を提供した(表2参照)。

上記のサポートによって、ドリームオーナーは、個人で実現したいアイデアを具現化するために必要な仲間を集める機会や、多様な人と対話をする機会が提供された。特に、リアルな状況で新たな接点を有することが困難な状況の中、個人の想いを発信することで、集まった人との対話を行うことができ、つながりが生まれた。

表2 Cue Dream PJ で提供されたコンテンツと効果

概要		情報発信	仲間集め	アイデア具現化	一緒に活動
1. 個人HP	動画 (YouTube) と説明が掲載された個人HPを提供	○	○		
2. オンラインワークショップ	ワークショップ案の企画、当日の司会、サポート、終了後の広報	○	○	○	
3. フォロー (SNS など)	SNS で独自のグループを提供する。個別の助言を行う		○		○
4. 発表の機会	中間発表、最終発表の機会を提供する	○	○		

3 方法オンライン共創空間—Cue Dream PJ の事例—

3-1 調査対象・調査方法

調査内容は、本研究目的の「オンライン環境を活用したニューノーマル時代の共創の場の可能性」を明らかにするために、Cue Dream PJ に参加したドリームオーナーに対して、Cue Dream PJ への参加動機や参加による変化や効果を調査した。分析テーマは「ドリームが進化するプロセスとオンライン共創の場の要素が果たす役割」である。

調査方法は、2022年5月から7月にかけて、半構造化インタビュー調査を実施した。主な質問項目は、質問内容 1. 参加動機、2. プロジェクト参加後の変化、3. オンライン環境を活用した共創の場について 4. プロジェクト全体を振り返って良かった点 である。協力依頼者に対しては、事前に調査の目的と、個人情報保護に関する留意点を送付し、インタビューの直前にも、同様の説明と、途中でインタビュー調査を中止できる旨を伝えた上で実施した。インタビュー実施時間は、26分から38分、平均33分であった。インタビュー内容は録音を行い、後日文字データとした。

対象は、Cue Dream PJ に参加したドリームオーナーの中から、新規プロジェクト、地域活性化、起業などをドリームのテーマとして掲げて取り組んだ7名を対象として選定した (表3参照)。

表3 対象者の属性とドリームの種類

	年齢	性別	属性	ドリームの種類	参加時期
1	50代	男	個人事業主	新規プロジェクト	1期
2	30代	男	企業人・公務員	地域活性化	2期
3	40代	男	企業人・公務員	新規プロジェクト	2期
4	40代	男	個人事業主	地域活性化	1期
5	30代	男	個人事業主	起業	1期
6	20代	男	学生	起業	1期
7	20代	男	個人事業主	新規プロジェクト	1期

3-2 分析方法

修正版グラウンテッド・セオリ・アプローチ（以下「M-GTA」とする）を用いて分析を行った。調査協力者の逐語録データは、7人で17,418文字（平均2,488文字）であった。M-GTAは、データを切片化せずに理論化モデルを構築する方法として確立され、社会的相互作用を扱いプロセス特性を有する理論モデルを生成することで、実践的活用を目指す点に特徴がある（木下：2003）。

本研究が、他の質的研究方法ではなく、M-GTAを採用した理由は、以下の3点である。1点目は、本研究の対象とするドリームオーナーは、参加者や運営者との社会的相互作用を受けていると考えられる。2点目は、ドリームオーナーは、Cue Dream PJの取り組みの中で、ドリームオーナー自身が変化するプロセスを有していると考えられる点である。3点目は、Cue Dream PJは、参加するドリームオーナー個人の問題ではなく、オンライン環境を活用した共創の場での変化のプロセスとして捉え、共通して可視化された変化を、類似の状況にある共通の問題としてオンライン共創空間の可能性として、実践的活用に対して有効であると考えられる。オンライン環境を活用した共創の場は新型コロナウイルス感染症(Covid-19)の拡大により必要性が認められる状況にあるが、十分な先行研究は存在しない。このような状況も加味し、本研究目的の「オンライン環境を活用したニューノーマル時代の共創の場の可能性」を実現するための研究方法として、M-GTAの採用が適していると判断した。

3-3 分析手続き

本研究の分析対象者は、ドリームオーナーである。分析は、木下(2003)に基づき、以下の手順で実施した。

1. インタビューの逐語録を作成し、分析テーマについて最も詳細かつ豊富な内容を有する研究協力者の逐語録から、分析テーマに関連する箇所を1つの具体例として選定し、他の類似の具体例を説明できると概念を生成した。概念を生成する際には、概念名、定義、具体例、理論的メモを記入するワークシートを作成した。

分析ワークシートは、新たな概念が生成されるたびに作成した。2. 1と並行して、データから他の具体例を探し、分析ワークシートの具体例の欄に追記した。その際、概念が具体例を十分に説明しているかを検討し、概念名や定義の修正を行った。また、他の概念との関係について検討し、理論的メモの欄に記入した。

3. 生成された概念は解釈が恣意的にならないように、類似例のみならず対極例についても確認するように配慮した。4. 生成された概念間の関係を検討し、複数の概念からなるカテゴリーを生成し、類似カテゴリーからカテゴリーグループを生成した。概要とカテゴリーをストーリーラインとして、結果図を作成した。

表4 抽出された概念結果とカテゴリー

カテゴリーグループ	カテゴリー	概念	定義
1	ドリーム	1 経験からドリームの具現化	自分自身の過去の経験・原体験からドリームが具現化されること
		2 社会の発展に向けたドリームの具現化	未来に向けて社会をよりよくしたいという思いからドリームが具現化されること
2	進化プロセス	3 アイデアの検証	ドリームが生まれたきっかけのアイデアを確かめたいニーズ
		4 対話による試行錯誤	他者との対話によりアイデアを試行錯誤させるプロセス
		5 アイデアの見直し	他者との対話を通じてアイデアが変更・進化する
3	実現へ向けた行動	6 情報発信・PR	HPやSNSを通じた情報発信やPRのこと
		7 応援者・ファンができる	活動を通じて共感した第三者の応援者やファンができること
		8 一歩踏み出して行動する	ドリームの実現に向けて具体的な一歩を踏み出し行動すること
4	対話の場	9 人・情報が集まる	ドリームに対して有益な人脈や情報が集まること
		10 利害関係のない人が集まる場	直接の利害関係のない第三者が集まる場であること
		11 多様な人が集まる場	多様な人たちが集まる場であること
	交流の促進	12 ドリームオーナーとの交流	他のドリームオーナーとのコミュニケーションによる刺激など
		13 PJ全体や他者への貢献	他のドリームオーナーやドリームプロジェクトそのものの発展に向けた貢献意識のこと
	安心安全な場	14 信頼	企業の取り組みの一環というブランドがあり、信頼が得られる活動であること
		15 目標に対するルール	ドリーム発表会の期日・期限が定められ、目標に向かって取り組みを誘発する力が働くこと
	オンラインの価値	16 時間の効率性	オンライン環境の活用により移動時間を短縮し効率的に参加ができること
		17 場所を問わずに参加可能	オンライン環境の活用により場所を問わずどこからでも参加ができること

4 結果と考察

4-1 結果

インタビューの逐語録から概念を生成し、概念の関係性からカテゴリーを生成した。結果、17 概念、7 カテゴリー、4 カテゴリーグループが生成された。

概念は、「1. 経験からドリームの具現化」「2. 社会の発展に向けたドリームの具現化」「3. アイデアの検証」「4. 対話による試行錯誤」「5. アイデアの見直し」「6. 情報発信・PR」「7. 応援者・ファンができる」「8. 一歩踏み出して行動する」「9. 人・情報が集まる」「10. 利害関係のない人が集まる場」「11. 多様な人が集まる場」「12. ドリームオーナーとの交流」「13. PJ 全体や他者への貢献」「14. 信頼」「15. 目標に対するルール」「16. 時間の効率性」「17. 場所を問わずに参加可能」の17 概念である（表4 参照）。

カテゴリーは、「1. ドリーム」「2. 進化プロセス」「3. 実現に向けた行動」「4. 対話の場」「5. 交流の促進」「6. 安心安全な場」「7. オンラインの価値」の7つである。

7つのカテゴリーから、「4. 対話の場」「5. 交流の促進」「6. 安心安全な場」「7. オンラインの価値」を「Ⅳ. オンライン共創空間の場の要素」のカテゴリーグループに集約し、「Ⅰ. ドリーム」「Ⅱ. 進化プロセス」「Ⅲ. 実現に向けた行動」の4つのカテゴリーグループとした。また、抽出された概念と対象者の回答結果については、表5に示すとおり。

表5 概念と回答者

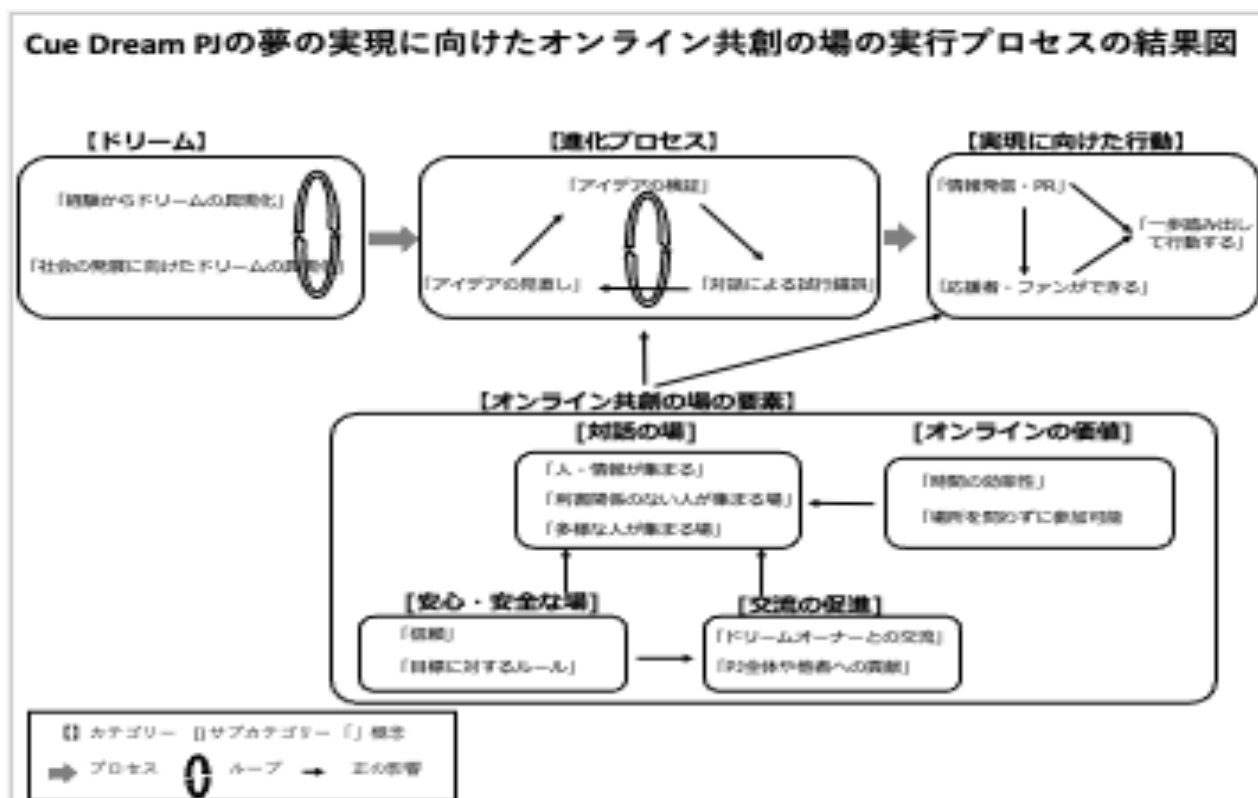
概念名	1	2	3	4	5	6	7	人数	率
1 経験からドリームの具現化	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
2 社会の発展に向けたドリームの具現化	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
3 アイデアの検証	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
4 対話による試行錯誤	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
5 アイデアの見直し	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
6 情報発信・PR	○	○	○	○	○		○	6	86%
7 応援者・ファンができる	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
8 一歩踏み出して行動する	○	○	○	○	○			5	71%
9 人・情報が集まる	○	○	○	○	○	○	○	7	100%
10 利害関係のない人が集まる場	○	○	○	○			○	5	71%
11 多様な人が集まる場	○	○	○	○		○	○	6	86%
12 ドリームオーナーとの交流	○	○	○	○		○	○	6	86%
13 PJ全体や他者への貢献	○		○	○		○	○	5	71%
14 信頼		○		○		○	○	4	57%
15 目標に対するルール		○	○	○	○		○	5	71%
16 時間の効率性	○	○	○	○	○		○	6	86%
17 場所を問わずに参加可能		○		○	○	○	○	5	71%

4-2 ストーリーライン

生成されたカテゴリーグループ、カテゴリー間について、「ドリームが進化するプロセスとオンライン共創の場の要素が果たす役割」の観点から、関連性を検討し、図1に示す結果図を作成した。

ストーリーラインは、ドリームオーナーが【Ⅰドリーム】の実現に向けて、【Ⅱ進化プロセス】を経て、【Ⅲ実現に向けた行動】を通じて実現に近づく。【Ⅳオンライン共創の場の要素】として「4. 対話の場」「5. 交流の促進」「6. 安心安全な場」「7. オンラインの価値」が、それぞれのドリームの【Ⅱ進化プロセス】へと影響を及ぼし、【Ⅲ実現に向けた行動】へと促進させることにつながる。

図1 結果図



(1) ドリームのも動機

対象者は、Cue Dream PJ に、運営者からの紹介や告知内容を発見し、自主的に応募した人たちである。つまり、「I. ドリーム」のきっかけは、参加者自身の中に存在し、参加する状態にあった。「1. 経験からドリームの具現化」したいという動機と、「2. 社会の発展に向けたドリームの具現化」したいという動機が調査対象者の全員から確認できた。例えば、『過去に仕事を通して顧客とやり取りする中から、こんなことができたらいいなあ』というアイデアがきっかけ、『海外で仕事をしているときに接した風景を日本でも実現したい』、『まちづくりに関連した取り組みの一環として実現してみたい』、『仕事を通じて地域活性化の取り組みを実施しているが、より地域の伝統や文化を踏まえて、多くの人に共感してもらうような活動に展開したい』といった動機があった。

(2) 進化プロセス

「II. 進化プロセス」として、「3. アイデアの検証」の需要がそれぞれの対象者に存在する。「対話の場」の特徴として、「利害関係のない人が集まる場」である点や「多様な人が集まる場」である点によって、「人・情報が集まり」、結果として「4. 対話による試行錯誤」をする経験ができる。プロセスの中で「5. アイデアの見直し」に至り、さらに新たなアイデアを検証する形で、「アイデアの検証」と「対話による試行錯誤」と「アイデアの見直し」が繰り返されるサイクルのプロセスが確認できた。「アイデアの検証」に関しては、対象者がドリームを提示するが、『とりあえずやってみよう』状況である場合や、『社会をよりよくするために、こんなことができたらいいなあ』といった少しぼんやりとした状態で参加することも多い。運営側としても、明確な目標や計画を定めるのではなく、ドリームは人それぞれであって、具体的な実現可能性や計画性よりも、実現したいという思いや社会への影響などが強いことを重視して取り組んでいる。また、対象者の状況に応じた個別の支援を実現するように心がけ、運営者の中でメンターとして適切な役割を果たせそうな人が中心的にフォローし、対象者であるドリームオーナーへの助言や適切な人を紹介する役割を果たす数名の「共創イノベーター」と呼ばれる人にも協力してもらい、対象者の「試行錯誤」の機会を促進させる機

会を提供している。また、対話の機会を促進させるために、運営側では最低1回はオンラインワークショップを企画し、司会や進行（ファシリテーター役）は、運営側でも用意する。広報に関しても運営側でサポートし、対象者のドリームに共感する多様な人たちが集うような工夫が行われている。その結果、対話の機会によって、様々な人からアイデアや助言などももらうことができ、「アイデアの見直し」に至り、ドリームの実現に向けて進化する。

（3）実現に向けた行動

「Ⅲ. 実現へ向けた行動」では、対象者の活動プロセスやオンラインワークショップの募集や結果を「6. 情報発信・PR」することによって、第三者に対して周知が進み、活動内容の理解や、対象者のドリームの理解が進み、共感が得られるようになり、「7. 応援者・ファンができる」ようになる。また、情報発信やPRによるブランド化や「8. 一歩踏み出して行動する」。「情報発信・PR」に関しては、具体的には、運営側として、個人個人へのHPを作成し、そこに動画と文字情報で発信できる内容を組み込み、SNSでの拡散を行うフォローをしている。さらに、参加者や関心のある人たちに対するコミュニティが発生するようにSNSを活用したグループを作り、運営側も対象者を支援するが、第三者である「応援者・ファンができる」ことができるように支援している。このようなフォローや応援があることで、勇気や責任感が生まれ、「一歩踏み出して行動」することができるようになる。また、「一歩踏み出して行動する」要因には、ドリームプロジェクトの中に、中間発表や最終発表が定められており、『他者に対して発言・発信することで、徐々に自分自身の気持ちが高まっていく』こと、『終わりの期限がいったん定められていることで、それまでに何か行動をしたいという気持ちになる』こと、『多くの人から応援されることで、なんとか実現したいという気持ちになる』といった内容が確認できた。

（4）オンライン共創空間の場の要素

「Ⅳ. オンライン共創空間の場の要素」としては、「4. 対話の場」で「5. 交流の促進」が行われ、その場が「6. 安心安全な場」である上に、「7. オンラインの価値」が加えられる点に特徴があることが確認できた。「対話の場」としての要素として、オンラインワークショップの実施や、対象者の個人HPを作成し、SNSなどでの発信をとって、「9. 人・情報が集まる」ようになり、「10. 利害関係のない人が集まる場」、「11. 多様な人が集まる場」として、フューチャーセンター（野村、2012）の要素が満たされる状況が作られた。また、「対話の場」に運営者がコミュニティマネージャーとして、対象者の伴走支援役としても存在し、ワークショップの時のファシリテーターとしても役割を果たすことで「5. 交流の促進」を促した。さらに、対象者は「12. ドリームオーナーとの交流」によって、他の人がドリームの実現に向かって様々な試行錯誤を行い、実現に向けて動いているプロセスを見ることや、運営者側のきめ細やかなサポートなどの影響やプロジェクトそのものへの感謝の気持ちや満足度の高さから「13. PJ全体や他者への貢献」を考えるドリームオーナーも出現した。前提としては、株式会社オカムラという企業が、無償で共創空間の運営を波及させた内容としてのCSR要素の活動であることが明示されているという「信頼」や、ドリームプロジェクトがどのような内容を提供するかを明らかにし、「15. 目標に対するルール」が明確になることで「安心・安全な場」が担保されていることが作用している。さらに、オンライン環境の特徴として、対象者やオンラインワークショップの実現に向けて、「16. 時間の効率性」や「17. 場所を問わずに参加可能」ということが確認でき、「7. オンラインの価値」が共創空間でも応用できる点が確認できた。

5 総合考察

5-1 オンライン環境の共創の場の可能性

新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、オフィス空間の役割が変わる中で、既存のオフィス空間や新たな交流の場の活用方法が問われる状況にある。このような状況の中で、本研究では、オンライン環境での共創の場の可能性について Cue Dream PJ の事例より実証的に考察した。具体的には、活動の内容を可視化して周知するためのHP、オンラインワークショップ、SNSでの活動周知や個別相談対応、中間発表と最終発表の場の提供と伴走支援を通じて、「情報発信」「仲間集め」「アイデア具現化のサポート」「一緒に活動するための支援」を行なった。

研究から、オンライン共創の場の要素と、場を活用して個人のドリームが進化するプロセスについて確認することができた。オンライン共創の場の要素として、安心・安全な場の中で、ドリームの実現に向けて決められた期日が設定された中で、多様な人や利害関係のない人が集まる機会が得られた。結果、アイデアについて、他者との対話の中で試行錯誤する中で、アイデアが変化し、その後具体的な一歩を踏み出すことでドリームが進化するプロセスを確認することができた。運営者が、コミュニティづくりを意識し、他のドリームオーナーとの共創を促す仕組み・仕掛けとして、中間・最終発表会や、他のドリームオーナーの活動も可視化して情報発信などに取り組み、有益な情報や人を紹介するなどの支援を行なった点にも特徴が確認できた。

5-2 残された課題と今後の研究可能性

本研究では、限られたプロジェクトの対象者からの考察ではあるが、オンライン共創空間の場の可能性を見出すことができた。本研究の制約条件として、対象とした Cue Dream PJ が任意の参加者による仕事ではない自主的で、かつ無料で参加であった点は、留意が必要である。この内容を、仕事の一環として業務で実施する場合や、有料で実施する場合には異なる結果になる可能性も含まれる。また、制約条件として、株式会社オカムラが有するリアルな共創空間の Cue の存在と、Cue の活動を通じたコミュニティマネージャーやその他の有識者の場の運営ノウハウが含まれている可能性は考慮が必要であり、オンライン環境での共創の場の効果を明らかにするには、さらなる検証や別の実証研究などの蓄積なども必要である。

一方で、限定的な状況の中での実証結果にはなったものの、オフィス空間の役割が変わる中で、オンライン環境を活用した共創の場の進化プロセスを明示したことは、今後のオフィスのあり方に一石を投じたと考えられる。他者との交流や、アイデアが具現化するプロセスが、オンライン環境でも設計することができた点は有益な検証結果の1つだと言える。また、今後の活用方法や展開可能性としては、個人の夢や目標を様々なステークホルダーがオンライン環境を活用することで応援する点に焦点化することで、高校生や大学生などの教育プログラムへ適用し、インターンシップや産学連携などの機会や、自主的な活動を支援することなどが考えられる。時間や場所を超えて、様々なアクターとの共創を通じた連携への活用も期待される。

【参考文献】

- 岸本章弘, 2011, 『NEW WORKSCAPE-仕事を変えるオフィスのデザイン-』, 弘文堂
- 三菱 UFJ 信託銀行, 2020, 『ワークプレイスが創る会社の未来』, 日経 BP
- 野村恭彦(2012) 『フューチャーセンターをつくろう:対話をイノベーションにつなげる仕組み』 プレジデント社
- 木下康仁(2003) 『グラウンテッド・セオリ・アプローチの実践』 弘文堂

〈発 表 資 料〉

題 名	掲載誌・学会名等	発表年月
オンライン環境を活用したニューノーマル時代の共創空雨間の可能性	日本都市学会第 69 回大会	2022 年 9 月
ニューノーマル時代に向けた共創空間の可能性-株式会社オカムラの Cue と Cue Dream PJ の事例-	社会デザイン研究学会(14)	2023 年 3 月