

共創の事例と概念的検討

八木 景之

要旨

本稿は、共創に関する事例紹介を通して、その概念について次のような指摘をおこなうものである。まず、①共創が行われる際には一種の「効用」が生じるが、その効用は「経済的」および「文化的」という2つの極に分けて捉えることができる。また一方、別の分類を試みる事もできる。②解決すべき課題が不明瞭であり、課題それ自体の探索を目的とした共創（課題探索型）と、すでに課題が明瞭であり、その解決を目的とした共創（課題解決型）、といった分類である。第3節においては、①と②を組み合わせることにより、4象限モデルで共創概念を捉えることを提案し、さらに、その類型間の移行について論じた。そして第4節では、「共創概念」に類似する「共生概念」をとりあげ、その2つの概念を比較した。結論としては、共創概念は(1) 動的で(2) 創造的、そして(3) 人間どうしの関係に焦点をあてた概念であり、共生概念に含まれうる概念であることを指摘した。

目次

1. はじめに
2. 共創の事例
3. 共創の型式
4. 共創と共生
 - (1) 動的と静的
 - (2) 創造と変容
 - (3) スコープの広さ
5. おわりに

キーワード

共創
共生

1. はじめに

「共」と「創」は相性がよい。なぜなら、異質な二者が「共」に存在するならば、その間には何らかの「創造」が常に生じるからだ。ただ一つの神学的例外を除けば、「共」がなければ「創」は存在しない。すなわち単一の存在は、それ自体では創造する力を持たない。おそらくは、異質な二者が、その対立する傾向に折り合いをつけようと試みる際に生じるものが、共創だと言えるのかもしれない。

また、そうした共創は、大小様々な「効用」を生じるものであるが、その効用も二つの極に分かれるように思われる。すなわち、ある一つの極においては、何らかの営利事業モデルを構築する際に見られる共創のような、経済的効用が見込まれる活動が共創と呼ばれるだろう。そしてもう一方の極においては、祭事などにおける文化的な共創、すなわち人々の生を励ますような効用をもつ共創もまた、そう呼ばれるに値するものとして扱われている。

しかし、いかに効用が存在していたとしても、人間が創り出したものでなければ、それは共創とは呼ばれない。たとえば、二つの水素原子と酸素原子の共創は、その効用が絶大であろうとも決して共創とは呼ばれないし、青空と連山の稜線の間に生じるような性質の自然美もまた、共創とは呼ばれない。したがって共創は、人間の活動に伴って生じた、効用を持つ「組み合わせ」の現象を表している、と考えることもできるだろう。

さて、本稿においては、社会における様々な共創の事例の中から、筆者が面白さを感じた事例を紹介し（第2節）、それを通して共創概念について検討を加えたい（第3・4節）。

2. 共創の事例

地域共創リビングラボ—大学における共創

地域共創リビングラボは、東京大学の先端科学技術研究センターによって運営されている組織であり、東京大学の持つ様々な知的資源やネットワークを用いて社会問題を解決し、持続可能な未来をデザインすることを目標とし

ている。また本組織は多数の自治体や企業との連携をおこなっており、その活動は、文化や産業の振興など多岐にわたるものとなっている。

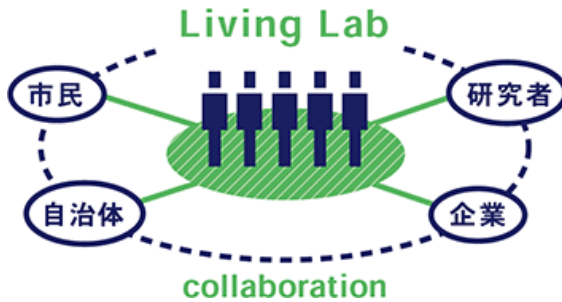


図1. 連携の概念図

出典：東京大学先端科学技術研究センター 2020

ところで、「リビングラボ」という概念は、「生活者(受け手)と企業・組織(作り手)が、長期間に渡って関わり合いながら、共にサービスをつくる(共創する)ための手法(NTT サービスエボリューション研究所ほか 2020)」とされている。今日における複雑な社会課題の解決には、そうした長期的な関係性に伴う試行錯誤の中から生じたアイデアこそが、より大きな課題解決力を持つこともあるだろう。

未来共創イノベーションネットワーク—企業における共創

未来共創イノベーションネットワーク(INCF)は、「イノベーションの生まれるエコシステム」の形成を目指した組織であり、株式会社三菱総合研究所によって運営されている。また本組織は、産学官の共創を通じて図2の6テーマに関する社会課題に対して重点的に取り組んでいる。

本組織の目立った取り組みの一つとして、「ビジネス・アクセラレーション・プログラム」があげられる。これは、上記6テーマの課題解決に貢献しうるビジネスモデルを募集する一種のコンテストである。このプログラムの選考を通過したビジネスモデルに対しては、自治体や他企業との関係構築、そしてビジネスの実証実験などにおいて、様々な支援が本組織によって提供される。

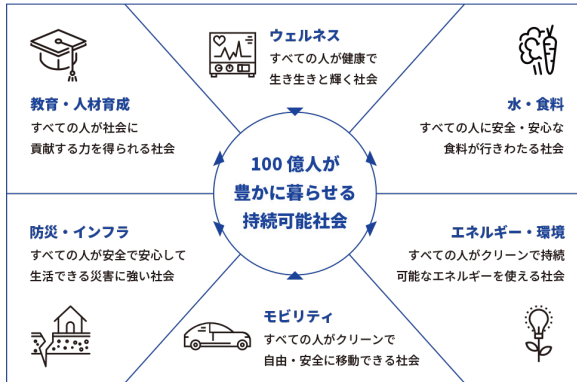


図2. INCFが目指す未来社会のイメージ
 出典：未来共創イノベーションネットワーク 2020

Blabo!—消費者における共創

地域や企業が抱えるさまざまな課題を解決するためには、しばしば外部からの視点が必要となる。Blabo!は、消費者がそうした課題に対してアイデアを提供することのできる仕組みであり、主にはスマートフォンのアプリによってサービスが提供されている。Blabo!のウェブサイトによると、Blabo!には現時点で13,000人以上から50,000以上のアイデアが寄せられており、そのいくつかは実現に至っている（Blabo! 2020）。たとえば、47都道府県の地元の味を楽しめるポテトチップスを生み出した「地元チップスPROJECT」や、さまざまな地域のマンホールのデザインを模倣し、それを縮小する形で作られたコースター、「ご当地マンホールコースター」などが既に商品化されている。

Blabo!における共創は、次のような流れで実現される。まず、①企業などが消費者に対して、アプリ経由で依頼を提示し、②それに対して消費者が、アイデアを書き込む。そして、アイデアが良いものであると判定されたならば、③そのアイデアが実現され、商品やサービスが新たに生まれるのである。

一般的に、消費者の声やアイデアは、企業には届きづらいものではあるが、しかしその中にこそ、共創を実現するためのヒントが眠っていることも多い

だろう。本サービスは、手軽にアイデアを送信できる仕組みを整備することにより、消費者のアイデアをうまく引き出すことに成功しているのである。

カマコンー地域活性化における共創

「カマコン」は、鎌倉を拠点とするベンチャー企業の経営者によって立ち上げられた地域団体であり、鎌倉をより良い街にすることを目的として、様々なプロジェクトを考案し実施している。たとえば、「津波が来たら高いところへ逃げるプロジェクト」といった防災プロジェクトや、鎌倉で働く人であれば誰でも利用できる「まちの社員食堂」といったプロジェクトが実施されている。

そうしたプロジェクトは、カマコン会員のアイデアから生まれる。プロジェクトのアイデアを考案した会員は、まずカマコンの定例会にそのアイデアを持ち込み、プレゼンテーションを行う。そして会員と議論を重ねた上で、そのプロジェクトへの参画を希望するメンバーを集め、活動を具体化してゆく。また、このカマコンの会合には、鎌倉市役所の職員や、一般の高齢者、中学生などが参加することもある(姜 2019)。地域に住む幅広い層の人々が、この活動に参加し、共創をとおして地域の活性化に貢献していると言えるだろう。

また面白い点として、カマコンのウェブサイトでは、「立場をとる」という言葉と、「黙認制」というカマコン独自の言葉が紹介されている(カマコン 2020)。前者は、覚悟と責任感を持ってプロジェクトに関わることを意味し、後者は、全員の賛成を待たずに、スピード感を持って動き出せるカマコンの仕組みを指している。カマコンにおいては、こうした組織文化が、柔軟でさまざまな共創を可能にしているのかもしれない。

まりも祭りー祭事における共創

釧路市の阿寒湖に住む緑の丸い生物「まりも」は、古くから地域の人々によって愛されてきたが、その保護を目的として1950年に始まったお祭りが「まりも祭り」である。このお祭りは、今日では多くの観光客を呼び込むものであるが、しかし一方、この地に古くから住むアイヌの人々にとっては、一種の神事としての性質を持っている。

このお祭りは、「アイヌの人々」と「和人」の共創という性質を持ち、その状

況が今日まで長く続いていることから、「共生」という考え方においても一つの興味深い成功事例であるが、筆者が特に面白いと感じた点は、このまりも祭りが、さまざまな目的の調和に成功しているという点である。

先述したように、まりも祭りの当初の目的は、自然保護にあった。しかし1970年頃には、観光客向けのイベントとしての性質を強く持つようになり、当初は600名であった観客が、第28回においては20,000名に増加し、それに伴い多くの催し物が行われるようになった(煎本 2001)。しかし、ここで重要であるのは、そうした観光客向けイベントとしての成功にもかかわらず、「まりもの保護」という当初の目的が、今日においても明確に維持されている点である。たとえば、2019年度のまりも祭りにおいても、「まりも生育についての講演会」や「生息地の観察会」といった、自然保護に関する学術的な会合が、まず初日に行われるのである。また、二日目には、「たいまつ行進」や「民族舞踊の披露」といった出し物が行われ、最終日には、「まりもを湖に送る儀式」によってお祭り全体が締めくくられる(釧路市 2020)。

今日のまりも祭りは、多くの目的をそこに内包する。すなわち、「神事」でありながらも「自然保護」の性質を持ち、そして「観光資源」としても存在するのである。このお祭りには、地域住民とアイヌの共創が見られるとともに、そこには様々な目的の調和を見て取ることができるのである。

有馬富士公園整備事業—コミュニティ作りにおける共創

一般的な公園においては、公園の「運営者」と「利用者」はそれほど交流をもたず、またその立場の違いも明確である。ところが、兵庫県の「有馬富士公園整備事業」においては、利用者自身が、公園内で様々なプログラムを実施することができる、利用者が主体的に公園の運営に参加できる仕組み作りが目指された。

こうした活動は開園2年前の平成11年から始まり、翌年には地域住民に加えて自治体や博物館、土木事務所、教育委員会のメンバーなどが集まり、「しくみづくり」、「きっかけ・ひとづくり」、「場所づくり」、「ネットワークづくり」の4部会に分かれて、具体的な話し合いが行われた(山崎 2011)。

また、この事業においては「夢プログラム」という仕組みが採用されてお

り、次のような条件を満たす利用者は、自身で考案したプログラムを公園において実施する事ができる。その条件とは、①二人以上のグループで、②広く来園者を対象とし、③営利を第一目的としない、というものである。そして、これらに適合したプログラムは、公園側の様々な協力を得ることができる。

平成20年度においては、31のグループが113プログラムを実施しており、参加者はのべ54,000人にも及んでいる（兵庫県まちづくり技術センター2009）。またその内容も多岐にわたり、生き物観察やコンサート、あるいは農作業やハンドメイド・クラフトの体験教室などが行われている（日本造園修景協会2020）。

神山アーティスト・イン・レジデンス—芸術における共創

徳島県の神山で行われている「神山アーティスト・イン・レジデンス(KAIR)」は、国内外のアーティストが神山町に住み込み、自然環境や町に住む人びと、そして地域文化との交流から生じた発想によって創作活動が展開される、地域と芸術家の共創によって成立するアート・プログラムである（NPO法人グリーンバレー2020）。神山町は、過去50年間で人口が約3分の1になるなど、深刻な過疎化を経験しており、それに伴うさまざまな問題が生じていたが、こうした試みによって、神山町は大きな注目を集めるとともに、新たな再生を成し遂げつつある。ではなぜ、神山町の試みは成功したのだろうか。

本事例の特殊性の一つは、神山町に住む人びとが主体となって、このプロジェクトの企画や推進を行ったという点にある。他の地域においては、自治体から依頼されたコンサルティング会社が、こうしたアーティスト・イン・レジデンスの取り組みを主導し実施することも多い。しかしそれでは、松永(2013)が指摘するように、「運営のノウハウなどが、全部コンサル側に蓄積されてしまう。そしてそれが終わったときには地域には何も残らないという結末が待っている」という問題が存在するのである。おそらく、地域におけるこうした共創の活動においては、その地域に住む人々が、プロジェクトの構造を決定し、「何をして、そして、何をしないか」を決断するべきであると筆者は考える。なぜなら、その地域を愛する人々の生のあり方が、プロジェクトの構造に反映されていなければ、その活動はどこか根を失ったものとなり、

人びとを惹きつける魅力や独自性を持続させることができないように思われるからである。

また、こうしたKAIRの活動を通して、神山町は「創造的過疎」というコンセプト(総務省2020)のもと、企業のサテライトオフィス誘致にも踏み込んでいる。これは、ワーク・イン・レジデンスと呼ばれる活動であり、リモートワークが可能なIT系の企業などが、オフィスを神山町に立ち上げるようになった。その結果として、移住者と住民によるあらたな共創やライフスタイルの模索が始まっており、その働く人の流れは、神山町の商店街を活性化させるなど、地域の経済にも大きな影響をあたえている。

3. 共創の型式

ここまでで紹介したように、共創の事例はさまざまな領域に存在する。ところで、これらの事例を「課題の明瞭さ」という軸を設けて考えてみるならば、(1)課題が明瞭ではなく、課題そのものの探索を目的としている共創と、(2)課題が明瞭であり、その解決を目的としている共創に分類することもできるだろう。

たとえば、「カマコン」や「Blabo!」のような性質の共創においては、その課題は明瞭ではなく、さまざまなアクターが共創することによって生じるアイデアの創出を主な目標としており、したがって課題を探索する性質が強いものである。それに対して、たとえば「有馬富士公園整備事業」の事例は、「利用者が主体となった公園をどのように作り上げるか」といった比較的明確な課題が存在し、様々なアクターの共創によって、その課題の解決が行われた。

ここで、課題が不明瞭であり、様々なアクターがそれを探し求める性質の共創を「課題探索型」と呼び、それに対して課題が明瞭であり、その解決を目的として様々なアクターが協力する性質の共創を「課題解決型」と呼ぶならば、この二つの共創は、どのような特徴を持つだろうか。

おそらく、課題探索型の共創は、課題が不明瞭であるがゆえに様々な試行錯誤が行われ、無駄が多いものとなるかもしれない。ところが、そうした一見無駄に見える過程の中で、多様な方面への探索が行われ、結果として本質

的な課題がそこから明らかになることもあるだろう。それに対して課題解決型の共創は、すでに解決すべき課題が明確になっているがゆえに、前者と比較すると、無駄が少ないものになるかもしれない。こうした共創は、それぞれのアクターが所有する資源を持ち寄り、それらの資源が効果的に結合することによって成立するだろう。

共創の4象限モデル

ところで、「はじめに」で指摘したように、共創を「効用」という観点で見ると、そこには2つの極が存在する。やや乱暴な分け方ではあるが、一つが「経済的」な効用を持つ共創であり、もう一つが、「文化的」な効用を持つ共創であった。では、この「経済的-文化的」軸と、先に説明した「課題解決型-課題探索型」の軸を組み合わせてみると、どのようになるだろうか。試しに、4象限モデルで考えてみたい(図3)。

Iは、「経済的-課題探索型」のモデルであり、「未来共創イノベーションネットワーク」の事例でとりあげたような、ビジネスモデルを探索する性質の共創は、ここに当てはまるだろう。同様に、IIは、「経済的-課題解決型」であり、IIIは「文化的-課題探索型」、IVは「文化的-課題解決型」である。たとえば「有馬富士公園整備事業」の事例はIVにあてはまるだろう。

また、この4象限モデルによって、共創における性質の変化を知ることが出来るだろう。たとえば「課題探索型」の共創によって潜在的に存在していた課題が明らかになり、その結果として、その活動全体が「課題解決型」に移行するパターンが存在するならば、I→II、あるいはIII→IVという移行が想定できる。また、IIのように「経済的」課題を解決する目的で始まった営利事業が、何らかのコミュニティを作り出し、それが、いつしか人々

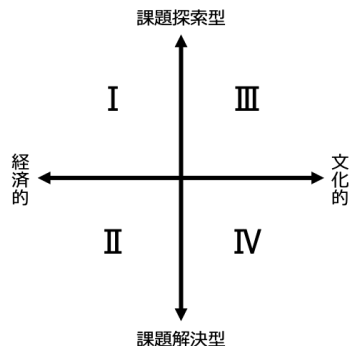


図3. 共創の4象限モデル¹

の心の拠り所となり、その過程で文化的な課題を意図せずに解決している場合はどうだろうか。その場合は、Ⅱ→Ⅱ+Ⅳといった、本モデルの左右にまたがる「拡大」を観察することもできるだろう。たとえば、芸術によって町を盛り上げる「神山アーティスト・イン・レジデンス」の事例は、Ⅲの性質に近い共創が、サテライトオフィスの誘致などを通して、ⅠやⅡにも拡大した事例であり、あるいは、「まりも祭り」の事例もまた、それに近い性質を持つかもしれない。共創の活動は、当初はこの4象限モデルの片隅から立ち上げられるが、その成功の過程において多くのアクターが関わることにより、活動の方向性が拡大することもあるだろう。一つの共創活動が、あるアクターにとっては「経済的」であるが、また別のアクターにとっては「文化的」であり、その両者における好循環が共創の活動を持続させるような、そうした一種の分業が発展することもあるかもしれない。

また、今日の社会においては、しばしば「わかりやすい」成果が求められるため、Ⅱのような「経済的-課題解決型」が今日においては最も支持を得やすい共創のあり方といえるかもしれない。しかし、重要であるのはⅡだけではない。ⅠやⅢのような「課題探索型」の共創が存在しなければ、共創は、課題が明確な領域でのみ行われ、目の届きにくい場所に存在する課題は見過ごされることになる。また、ⅢやⅣのような「文化的」な共創は、現代社会における重大な問題、孤独や不安といった課題に関連するものであり、決して軽視してはならないだろう。

4. 共創と共生

この共創概念には「共生」という類似の概念が存在する。共創と共生、この2つの概念は、極めて近い文脈の中で使われるばかりか、それらが接続された形、たとえば、神奈川芸術文化財団の「共生共創事業」のように、「共生共創」や「共生・共創」あるいは、「共に創る、共に生きる」といった表現で使われることもある。

この2つの概念は、同じ意味内容を持つ概念だろうか。それとも、大きな差異が存在するのだろうか。もちろん、共創概念と共生概念は、十分に

その定義が定まっていない概念ではあるが、この2つの概念の差異について筆者の視点から指摘を行いたい。

(1) 動的と静的

まず、第一の差異について述べる。共創概念は、異なるアクターが交流することによって新たな創造が生じる過程をあらわし、したがって共創概念は「動的」である印象が強い。しかしそれに対して共生概念は、その「動的」な側面に加えて「静的」な側面からも捉えることができる。

すなわち、最も広い意味合いにおける共生概念とは、「異なる複数の主体が、相互作用を通して共に生きること」を表現する概念であると考えられるが、共生概念の探求においては、この相互作用の性質をある一瞬において捉え、その性質を論じる視点が多数存在する。たとえば、共生における多様性や平等性について論じている尾関（2016）の研究や、共生概念を2つの類型に分割し、①資源交換によって成立する生態学的な共生関係と、②資源交換とは無関係であり、〈意味〉を感じるがゆえに成立している人間的な共生関係を分けて論じる、本稿の筆者が行っている研究（八木2020）などは、静的な視点から、共生の性質を論じていると言える。

一方、共生概念を動的に捉える視点、すなわち、共生に伴う「変容」や「創造」に注目する研究も多く存在する。たとえば、平沢（2014: 63）は、共生概念を「 $A + B \rightarrow A' + B' + \alpha$ 」といった動的なモデルで表現した。これは、左項の $A \cdot B$ という二者が共存しつつ接触することによって両者が変容し、 A は A' に、そして B は B' となり、またその結果として、新たに α が生み出される過程を表現するものである。こうした過程に注目した論考は、共生の動的な側面を明らかにするものである。

したがって、創造の過程を動的に捉える共創概念に対し、共生概念は、動的な側面を持つとともに、静的な側面からも観察されている。

(2) 創造と変容

先にあげた平沢（2014: 63）の共生概念「 $A + B \rightarrow A' + B' + \alpha$ 」のモデルにおいて、新たに生み出される α は、「 A と B による共創」の成果と

捉えることができる。しかし、共生概念の動的な側面において注目されるべきであるのは、 α が創造される、という点だけではないように思われる。このモデルにおいては、 α の創造に加えて、 $A \rightarrow A'$ そして $B \rightarrow B'$ といった変容がその過程において生じている。 α の創造を行ったアクターであるAやBもまた、決して不変ではいられないのだ。

こうした視点は、いわゆる「共生社会」の観点からは重要である。今日では、社会的少数者を含め、さまざまな傾向や文化を持った人びとが、その差異を乗り越えてお互いを尊重し、共に暮らしてゆく社会が求められている。しかし現実においては、社会的な分断があちこちに見られ、理想的な状態には決して至っていない。しかし平沢（2014: 60-63）が指摘するように、共生という現象は、「互いを高め合う」性質を持つ。AとBの共生によって、たとえばAには、Bが持つ何らかの側面が入り込み、そしてAがA'へと弁証法的に「高まる」ことが期待できる。そしてこのような時のA'は、Bを「自分とは無関係な存在」として認識するのではなく、そこにはお互いの存在を尊重しあう可能性が生じるのではないだろうか。

第2節で取り上げた共創の事例紹介においては、その創造のあり方を取り上げたが、しかし、その共創に関わった人びともまた、その活動の中で異質な人びととの交流を通して少なからず影響を受け、なんらかの形で変容したと考えるのが妥当である。たとえば「カマコン」の事例においては、活動の結果として、「充実した顔で帰っていく参加者（姜 2019）」の姿が存在するが、こうした例もまた、変容の一つであると言えるだろう。

共創概念は、主には「創造」された α に注目するものである。しかし、共生概念のもつ動的な側面は、そうした「創造」とともに、 $A \rightarrow A'$ といった「変容」の過程にも光を当てるものである。

(3) スコープの広さ

第1節でも述べたように、共創概念は、主には「人間と人間の関係」あるいは「人間集団どうしの関係」がその考察の対象となっている。したがって、それ以外の関係、たとえば「人間と自然の共創」といった考え方は、ほとんど存在しない。

ところが共生概念は、さらに広いスコープを持つようである。たとえば、「人間と自然」や「人間と生物」の共生といった視点や、「死者との共生」あるいは「AI との共生」というように、さまざまな共生のあり方に関する論考が存在する。

ではなぜ、このような差異が存在するのだろうか。おそらくそれは、この2つの概念の由来に差異が存在するからである。共創概念は、経営学、とりわけマネジメント論やマーケティング論の影響が強い概念であり、たとえばデジタル大辞泉（2020）によると、「異なる立場や業種の人・団体が協力して、新たな商品・サービスや価値観などをつくり出すこと」と定義されている。したがって共創概念は、人間同士の相互作用を扱う人間中心の概念であり、そこには人間のための具体的な効用が求められる。

ところが、共生概念はそうではない。共生概念の由来は二つ存在し、その一つは、本質的にはチャールズ・ダーウィンから連なる生態学的発想によるものであり、微生物学者であるアントン・ド・ベイリーによって定義された共生概念（=symbiosis）にある。そしてもう一つの由来は、浄土宗の高僧である椎尾弁匡による、仏教哲学的・宇宙論的な思想によるものである。そして、そのどちらもが、一部に人間同士の関係を含みながらも、決してその範囲に留まるだけの概念ではない。また、共生概念においては、共創概念にみられるような性質の効用は求められていないだろう。

さて、ここまでの考察において、共創概念と共生概念の差異を3つの視点から観察した。まとめると、図4のようになるだろう。これらから言えることは、共創概念は、共生概念に包含される概念である、ということである。したがって共創概念は、共生概念の内部に存在する、(1) 動的で (2) 創造的、そして (3) 人間同士の関係に注目した概念であると言えるだろう。

5. おわりに

本稿では、共創の事例を取り上げ、そしてその概念について論じた。もっとも、そうした探求は不完全なものにとどまったように思われる。第2節

	共創概念	共生概念
(1)	動的	動的+静的
(2)	創造	創造+アクター 自身の変容
(3)	人間同士の関係	多様な関係

図4. 共創概念と共生概念の差異

で述べた事例以外にも、周知されるべきユニークな共創の事例は多くの領域において存在するだろうし、第4節では、「共生」という類似概念との比較を行ったが、「イノベーション」や「創発」といった概念、そして他の研究機関で行われている共創概念²の検討もまた、必要であると思われる。

いずれにせよ、共創という現象は、その多くが課題の探索や解決を目指すものであり、新たなものを生み出す原動力となる。共創概念は、まだまだ曖昧な概念ではあるが、筆者としては、その可能性に注目したい。

注

- 1 筆者のこうした考察には、第2節で紹介したさまざまな共創の事例に加え、筆者が所属する大阪大学大学院人間科学研究科で実施されている共創の事例や、その事例に関するインタビューの内容が筆者に大きな影響を与えた。インタビューを行った順にあげると、志水宏吉先生、稲場圭信先生、渥美公秀先生、平井啓先生の取り組みである。この場を借りて深くお礼を申し上げたい。
- 2 たとえば、2017年に設立された「共創学会」が発行する『ジャーナル「共創学」』では、共創概念におけるさまざまな論考が展開されている。

参考文献・資料

Blabo!

2020 「ひとことで、生みの親。」 <https://bla.bo/> (2019/11/26 アクセス)

NPO 法人グリーンバレー

2020 「神山アーティスト・イン・レジデンスとは」 <https://www.in-kamiyama.jp/art/kair/>

(2020/03/21 アクセス)

NTT サービスエボリューション研究所・東北大学大学院工学研究科フィールドデザインセンター

2020 「リビングラボにおけるデータ活用ハンドブック」 http://www.fdc.eng.tohoku.ac.jp/ntt/pbl3_ntt02_handbook.pdf (2019/11/26 アクセス)

煎本孝

2001 「まりも祭りの創造：アイヌの帰属性と民族的共生」『民族学研究』66(3): 320-343。

尾関周二

2016 「〈共生社会〉理念の現代的意義と人類学的展望」尾関周二・矢口芳生・亀山 純生・木村光伸編『共生社会〈1〉—共生社会とは何か』pp.1-25、農林統計出版。

神奈川芸術文化財団

2020 「共生共創事業」 <https://Kyosei-Kyoso.jp/> (2020/3/14 アクセス)

カマコン

2020 「カマコンとは」 <http://kamacon.com/about/> (2019/11/25 アクセス)

共創学会

2020 「共創学会について」 <https://nihon-kyousou.jp/about/> (2019/11/24 アクセス)

姜尚美

2019 「コミュニティの、その先へ——1. 神奈川・鎌倉の民間企業とコミュニティ」 <https://magazine.air-u.kyoto-art.ac.jp/feature/6818/> (2019/11/26 アクセス)

釧路市

2020 「まりも祭り」 <https://www.city.kushiro.lg.jp/event/event1000.html> (2019/11/27 アクセス)

総務省

2020 「神山ワーク・イン・レジデンス」 https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/local_support/ict/data/494/f098804_jirei_h26.pdf (2020/03/21 アクセス)

デジタル大辞泉

2020 「きょう-そう【共創】」 <https://japanknowledge.com/> (2020/03/15 アクセス)

東京大学先端科学技術研究センター

2020 「地域共創リビングラボ」 <https://recolab.rcast.u-tokyo.ac.jp/> (2019/11/24 アクセス)

日本造園修景協会

2020 「有馬富士公園における住民参画型公園運営」 <http://www.j-la.jp/sinnsakekka/images/arima.pdf> (2019/11/26 アクセス)

兵庫県まちづくり技術センター

2009 「有馬富士公園整備事業」『CON-TECHひょうご』34: 2-3。

平沢安政

2014 「未来共生学の可能性と課題」『未来共生学』1:51-79。

松永大地

2013 「おもてなしの精神で広がるまち 神山」<https://magazine.air-u.kyoto-art.ac.jp/feature/53/> (2020/03/21 アクセス)

未来共創イノベーションネットワーク

2020 「ビジョン」<https://incf.mri.co.jp/about/vision.html> (2019/11/24 アクセス)

八木景之

2020 「共生概念の二類型——有用性による共生・有意義性による共生」『共生学ジャーナル』4。

山崎亮

2011 『コミュニティデザイン——人がつながるしくみをつくる』学芸出版社。

Case Study and Conceptual Discussion in *Kyōsō* (Co-creation)

Kageyuki YAGI

Abstract

This paper discusses the following points about the concept of *kyōsō* (co-creation) through case studies. (1) *kyōsō* has a “utility” which can be divided into two ideal types: “economic utility” and “cultural utility”. On the other hand, another classification can be attempted. (2) There are two categories: *kyōsō* in which the problem to be solved is unclear and the purpose is to search for the problem itself, and *kyōsō* in which the problem is already clear, and its purpose is to solve the problem. In Section 3, I proposed the concept of *kyōsō* in a four-quadrant model by combining the above classifications and discussed the transition between the types. And in Section 4, I examine the concept of *kyōsei*, which is similar to the concept of *kyōsō*, and compares the two concepts. In conclusion, I pointed out that the concept of *kyōsō* focuses on dynamic, creative, and human relationships and is included in the concept of *kyōsei*.

Keywords : Co-creation, *Kyōsō*, *Kyōsei*
