FBL/PBL 2016年度後期

共創プラットフォームの研究と構想

■履修生　山口 直人（建築M2），小東 茂夫（経営M2）
藤村 暖（情報M1），丸尾 優子（情報M1）

■スタッフ　北 雄介（デザイン学），松井 啓之（経営）
白石 晃一（デザイン学），山口 純（立命館大）

1.はじめに

「共創プラットフォーム」はインターネット文化と結びついた現代的な概念であるが，それに相当するものは古くから存在すると考えられる．本実習では共創プラットフォームを広い視点で捉えなおし，その構想を行なった．

実習の流れ

研究フェーズ：「多くの人が，個々にあるいは協働して，何かを創造し，共有し，評価する，場」というさしあたりの定義のもとに，共創プラットフォームの事例を広く収集し，マトリクスに整理する．

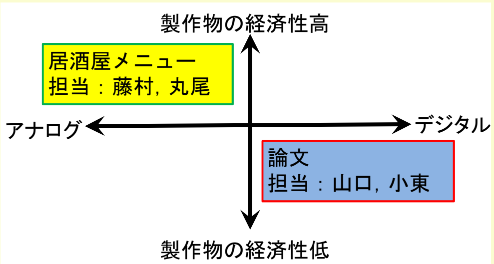
構想フェーズ：作成したマトリクスを手掛かりにしながら，新しい共創プラットフォームを構想し発表する．
①論文共創プラットフォーム　②メニューを共創する居酒屋

最終発表会の様子

2.研究フェーズ

収集された共創プラットフォームの事例について，これらが共通してもつと考えられるプロパティを挙げ，分析した．

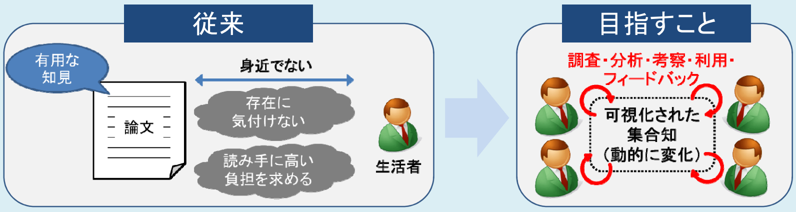
今回注目する観点として，以下の二軸を設定し，性質の異なる二つの製作物を共創するプラットフォームを構想することとした．



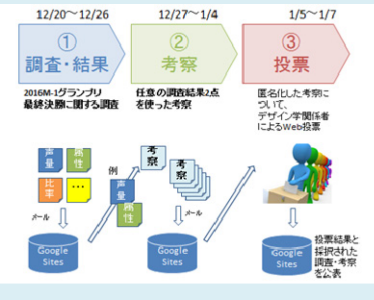
度合	プラットフォーム名	報告者	全般：特徴／論点	全般：タイムスパン	全般：規模	全般：場の運営の主体	全般：メディア	つくる過程：つくる動機	つくる過程：つくるもの	つくる過程：つくる主体	つくる過程：材料や道具	評価の過程：評価の主体	評価の過程：評価の観点	評価の過程：評価のツール	評価の過程：評価のフィードバック、波及	評価の過程：評価者に対する評価
高	愛媛県立松山東高等学校の運動会	丸尾	・アナログだが熱量の高いプラットフォーム ・教育効果もあり、これを主導した生徒は進学もうまくいく傾向がある ・成果物よりも過程が大事	・年1回のサイクル	・直接は1,200人程度	・生徒、教員	・直接	人による ・作る作業が好き ・目立ちたい ・次世代に残したい ・なりゆき	・運動会のあらゆるパーツ(グラウンド上の装飾、劇に必要なもの、応援、空気など)	・生徒	・材料 ・道具	・運動会のサイクルに加担する評価者→2年生以下の生徒 ・主にその年限りの評価者→3年生の生徒、観客(教師、OBOG、家族など)	・おもろかったか ・のめりこめたか ・モノは美しかったか など	・不定	・翌年以降の運動会に参考にされる ・リーダーなどとしていいものがつくれた生徒は、進学もうまくいく傾向	・されない
	詰将棋パラダイス	北	・二段階の評価(選者による雑誌掲載のフィルタリング／目の肥えた読者による評価)によって、レベルの高い作品群が生まれる ・その分、コミュニティとして狭いものになりがち	・月刊	・発行部数2,000部程度	・個人愛好家の有志	・雑誌	・美しい、面白い、難しい、新しい、、、などの作品を作りたい	・詰将棋	・詰将棋作家	・将棋盤、検討ソフトなど(なくてもよい)	評価は、①雑誌に載せる作品を選ぶ、②載った作品を解いて評価する の二段階 ①選者 ②詰将棋作家、愛好家	・美しい、面白い ・難しい ・新しい ・完全性 など	①主観、ソフト ②点数、コメント	・あり(つくり手次第)	・①の選者は既に評価されている前提で選ばれる ・②ではされない
	cook pad	山口	・レシピ本の体裁とブログ的体裁がうまく交わっているので、アットホームな場が形成されている ・レシピ作成者、評価者ともに評価され、カリスマ化も起こっている。つくったものだけではなく人が評価されるのもプラットフォームの一面	・定常的に稼働	・月間利用者6,000万人突破	・企業(クックパッド株式会社)	・web	・自慢したい、教えたい(投稿者もしくはメニュー自体の価値化を目指して)	・料理のメニュー、レシピ(・実際につくった料理は「つくレポ」で共有)	・投稿者	なし	・ユーザー	・評価者の日常的実践の観点	・点数、コメント ・アクセス数	・実践 ・実戦の結果ブラッシュアップされたものが、また投稿される	・評価され、カリスマ化もありうる
	github	藤村	・ソースをオープンにするハッカー文化を元に生まれたプラットフォーム ・評価システムが充実していて、個々人のコントリビューションが可視化されていることによって個々人も評価される	・定常的に稼働	・1,400万人	・企業(github社)	・web	・面白い ・人の役に立つ	・プログラム	・ユーザー	・PC	・リポジトリに参加しているユーザー	・機能 ・計算量が少ない ・保守しやすい	・SNS機能、いいね	・本人が活かす ・他者が閲覧できる	・される
	wiki	藤村	・「相談スレ」などよりも公開される情報が確か ・コミュニティの存在	・定常的に稼働	・wikiによる	・各種運営会社 ・Wiki開設者	・web	・コミュニティの役に立つ	・辞書、集合知	・ユーザー	・PC	・他の編者など	・情報が正しいか	・掲示板でのコメント ・管理者の判断	・あり(修正)	・されない
	スーパーマリオメーカー	北	・評価が元になり「全自動」「演奏」などのジャンル(様式)が生まれている。共創されるもののメタな括りとしての様式 ・「いいね」が単純な人気投票になり、簡単でわかりやすいコースしか評価されない ・「詰将棋パラダイス」のような選者フィルタがないから、低レベルなコースも多い	・定常的に稼働	・800万コース程度	・企業(任天堂)	・ゲーム内の独自プラットフォーム	・面白い、楽しい、美しい、難しい、新しいコースを作りたい ・「いいね」がほしい	・コース	・プレイヤー	・Wii U	・ユーザー(作り手と共通の場合が多い)	・面白い、楽しい ・新しい ・簡単、難しい ・クリアできた	・「いいね」 ・コメント	・あり(つくり手次第)	・されない
	スーパーマリオメーカーをニコ生で	北	・マリオメーカーの公式の評価システムを補完している。プラットフォーム間の連携。 ・双方向性が高く、リアルタイムで、かつ言葉で評価できるのが、公式の評価システムにないよさ ・コミュニティが生まれ、コースの質を高める	・生主(たち)の気分次第で発生	・1放送にリスナー数十人規模	・個人(生主＝一般人の有志) ・よりメタには企業(ドワンゴ)	・ニコニコ生放送	・面白い、楽しい、美しい、難しい、新しいコースを作りたい ・生主やリスナーに楽しんでほしい	・コース	・プレイヤー	・Wii U、PC	・生主とリスナー(マリオメーカーのユーザーの一部)	・面白い、楽しい ・新しい ・簡単、難しい ・クリアできた	・ニコ生へのコメント	・あり(つくり手次第) ・単なる「いいね」ではなく言葉で評価されるから、改善に活かしやすい	・される(特に生主)
	砂場	山口	・プリミティブだが、共創プラットフォームの魅力的な祖型として、本実習の初期に注目を浴びた	・定常的に稼働 ・作品が壊される、風化する	・数人	・公園の管理団体(行政など)	・直接		・立体物	・子ども ・道具を買うのは保護者	・砂、水 ・スコップ、バケツ	・他の子ども、保護者	・出来と本人の努力	・不定	・あり(つくり手次第)	・されない
	でこべじカフェ(サークル)の試作会	丸尾	・つくり手も評価者も同じ目的のもと、自主的に参加 ・参考事例：美食の街・サンセバスチャン(スペイン)は最高峰のレストランのレシピを一部公開して街の料理レベルの底上げを図っている	・1日の会が不定期に行なわれる	・数人	・サークル	・直接	・カフェで提供できるレベルのおしゃれでびっくりで美味しい野菜料理を編み出したい！	・レシピ	・レシピ担当者	・食材 ・調理場、調理器具	・参加者	・味 ・見た目 ・コスパ ・手順の明確さや効率	・不定	・指摘をもとに改善 ・カフェのメニューに採用	・されない
	ファブラボ北加賀屋	白石	・具体的なものが生まれ、目の前の評価者からすぐにレスポンスが得られる ・評価が曖昧になったり意見が分かれたりすることがある	・定常的に稼働	・数億人	・団体(ファブラボ北加賀屋)	・直接 ・インターネット	・必要な物を作りたい ・作った物を人に見せたい	・立体物	・ラボ会員	・さまざまな素材 ・ラボの道具	・興味を持った人(ラボで・インターネットで)	・コンセプトに沿っているか ・制作コストはどうか	・不定	・あり(つくり手次第)	・されることもある
	高木金澤飲み会	丸尾	・普段の研究や思考に対する評価の場 ・フランクな場で、立場を越えて評価が行なわれ、多面性を尊重する ・翌日になると忘れていることが多く、次へのアクションプランが特に重要	・数時間の飲み会が、たまに行なわれる	・数人	・個人(高木さん、金澤さん)	・直接	-	-	-	-	・高木さん、金澤さん、他の参加者	・根拠は妥当か ・重要な側面が見落とされていないか ・本当に本人がやりたいことか	・不定	・あり(つくり手次第)	・される
	建築設計演習のエスキース	山口	・フィードバックをもらえることが大きな動機になっている…プラットフォームの本質の一つ	・週1回 ・課題は半期程度	・数人	・教員	・直接	・設計案を進めるため	・アイディア	・発表者(学生)	・図面や模型	・教員 ・学生	・多様。機能性、美しさ、社会性、完成までの計画、…	・不定	・あり(つくり手次第)	・されることもある
中	学会(日本建築学会、子ども環境学会)	山口	・論理体系や、論文間の参照関係がしっかり整理されている ・論文だけではなく、実際の大会があることで、直接その専門家にアプローチしやすい ・論文のための論文になっていないか	・発行媒体の場合は月刊(など) ・発表の場合は数分の発表を年1回	・日本建築学会:33,000人程度 ・子ども環境学会:1,200人程度	・学会	・雑誌、書籍 ・web、ML	・意見交換、交流 ・業績づくり	・論文、報告書 ・交流行事(協議会、PD、エクスカーションなど)	・研究者	・PCなど	・査読者 ・一般的な研究者	・問題の切り取り方 ・アプローチ手法 ・考察 ・新規性 ・有用性	・査読システムなど	・本人が活かす ・他者が参照・レビューする	・される
	相談スレ	山口	・匿名ではあるが、暗黙のルール、独特の空気が存在する ・確かにフランクさはあるが、飲み会の場ほど積極的な「協創」の場ではないか ・相談スレの「まとめサイト」がある。面白いまとめを作ればビューも増え、二次利用の観点から興味深い	・定常的に稼働	・不明(かなり大きい)	・サイト運営者(企業が多い?)	・web ・要約された「まとめサイト」	・相談したい、という個々人の内的動機	・相談者の納得いく解	・相談者と回答者	なし	・ユーザー	・評価者の日常的実践の観点	・不定	・相談結果を現実世界で活かす	・されない
	ミュージックセキュリティーズ	小東	・評価を集めたアーティストが、メジャーデビューの機会を得る。マーケットインの仕組みとしての共創プラットフォーム	・公募期間で区切られている	・不明(かなり大きい)	・企業(ミュージックセキュリティーズ株式会社)	・web	・必ず売れるCDを発売する	・CD	・ミュージシャン ・ファン	・楽曲	・ユーザー(ファン)	・楽曲のよさ ・売れそうかどうか	・お金を入れる(クラウドファンディング形式)	・メジャーデビュー	・されない
低	ミスキャンパス	小東	・スポンサーなどとの絡みで女性が記号的に利用されているきらいがあり、共創プラットフォームとしてはピュアではない	・年1回のサイクル	・一大学	・主催団体	・web、SNS ・チラシ ・学生の口コミ	・学生が盛り上がるイベントを開催する	・ミスキャンパスという立場の人	・実行委員	・候補者 ・会場 ・ポータルサイト	・審査員 ・学生	・容姿 ・行動、発言 ・写真、経歴、趣味・特技、ブログ	・投票	・就職につながる	・されない
	視聴予約・録画予約のランキングが出るアプリ	小東	・予約行動によって自動的にランキングが生成される。ユーザーは間接的に共創に関与	・定常的に稼働	・数万人？	・企業 ・スポンサー	・アプリ	・なし(自動集計)	・ランキング(視聴予約・録画予約の)	・アプリのユーザー	・視聴予約・録画予約アプリ	・ユーザー	-	・ランキング	・次のランキングへの反映	・されない(匿名)
	株式市場	小東	・「株を買うことで企業を育てる」という意味合いでは共創プラットフォームと呼べるかもしれないが、間接的である。「株主」という目線からは企業の成長を願うが、「投資家」目線ではそうではない ・熱のないプラットフォーム…お金がそうさせるのか？	・定常的に稼働 ・各国の時間帯によりずれ	・数億人	・企業(東証など)	・各種マスメディア(テレビ、ラジオ、新聞、web、アプリ)	・資金調達	・売買	・上場している各企業 ・株式の買い手と売り手	・取り扱い銘柄	・株式の買い手と売り手	・利益を確保できそうかどうか ・今後、価格が上がりそうか下がりそうか	・取引額	・次の取引への反映	・されない(匿名)
プロパティごとの論点				定常稼働のものと定期的なものがあるが、いずれにせよ反復可能なことがプラットフォームの条件。	数人から数億人まで…。	個人よりも団体・企業レベルの主体のほうがプラットフォームとしてしっかりしやすい。しかし創造にかける熱量が下がることも。	webを中心としたデジタルメディアと、直接顔を合せるものとではテイストが大きく異なる。	打算のない内発的動機による参加の方が共創プラットフォームとしてはふさわしいか。	つくるものが間接的になるほど、共創プラットフォームらしさはなくなるか。波及はあっても。	場の運営主体、評価の主体と同じになっていることも。	アイディアが必要なのは大前提。	つくり手と同じ場合が多いが、そうでないときもある。	多くの場合、複合的。また「そのものだけではなく、人(つくり手)も評価される」という現象が多数確認された。	評価ツールが不定のものは定量化・可視化されづらく、次に活かされるかどうかが課題。	次につくりだすものだけではなく、つくり手の成長などへも波及効果が見られる。	つくり手だけでなく評価者もまた評価されることがある。コミュニティが生まれる。

3.論文共創プラットフォーム（山口，小東）

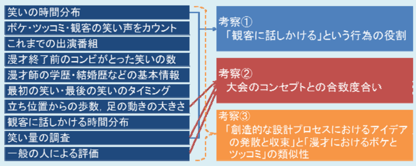
「M-1グランプリ2016最終決勝3組の漫才」を題材に，従来の論文に代わる，新しい学問分野を模索できるようなプラットフォームを構想．



■実際の取り組み



①集まった調査結果　②得られた考察



③考察に対する投票結果

■まとめ：「共通善」と「楽しさ」(≒コンセプト)を，どう設定・提示できるかということが，プラットフォームが新たな人を巻き込み，持続していけるかを決定付けることが示唆された

4.メニューを共創する居酒屋（藤村，丸尾）

生産者と消費者が新しいメニューを模索できるような居酒屋としての共創プラットフォームを構想．

居酒屋の現場

▷ 居酒屋がメニューを考案
▷ メニューは基本的に固定
▷ 客の好みは反映されない

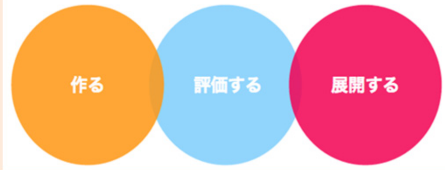
共創居酒屋

▷ 客が食べたいモノをその場で注文
▷ メニューの融合や提案が可能
▷ 良メニューは店の定番メニューに
▷ 新メニューを提案した客にクーポン券などによる割引

小麦粉料理屋「Gluten」

小麦粉料理：ピザ、ハンバーガー、コロッケ、餃子
▷ 特定の料理に絞ることで注文の煩雑さを排除
▷ メニューの融合も簡単に！

共創プラットフォームとしての「Gluten」のパーツ



作るワクワク：自分だけのメニュー案を現実化

評価するワクワク：他人のメニューを注文・実食

展開するワクワク：店を制覇

■まとめ：作る・評価する・展開する3軸を元に意思決定を支援する仕組みを実現し，改善サイクルをスピードを加速

5.むすび

最終発表会参加者より，以下のような意見を聞くことができた．

- 論文は，元々研究者が編集者に送った"letter"が発祥で，それをまとめたのが論文誌．論文はそもそも，研究者と編集者との間の共創の産物であった．
- 飲食店の固定された「メニュー」は昔は存在せず，料理は料理人と客がその場でつくり出すものであった．しかしその仕組みのためには料理人にも客にもスキルが必要．

研究フェーズでも多様な共創プラットフォームを概観し有用な知見を得られたことからも，歴史的文脈に立ち返った上で新しい共創プラットフォームをデザインをするという方法は一つの指針となりうる．

※本実習の成果は、「第7回 知識共創フォーラム」においても発表を行なった．