

Title	オンライングループワークによる政策立案の試み (2) デジタル時代の科学技術と経済
Author(s)	田口, 久美; 植木, 貴之; 金, 柄式; 野中, 孝浩; 上 田, 宏幸; 長谷川, 大地; 木村, めぐみ
Citation	年次学術大会講演要旨集, 35: 808-809
Issue Date	2020-10-31
Type	Conference Paper
Text version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/10119/17336
Rights	本著作物は研究・イノベーション学会の許可のもとに 掲載するものです。This material is posted here with permission of the Japan Society for Research Policy and Innovation Management.
Description	一般講演要旨

オンライングループワークによる政策立案の試み (2) デジタル時代の科学技術と経済

○田口久美, 植木貴之, 金 柄式, 野中孝浩, 上田宏幸, 長谷川大地, 木村めぐみ(一橋大)

1. はじめに

本発表の目的は、教育背景や職業、立場の違うメンバーで実施したオンライングループワークの経験を通じて、デジタルコミュニケーション特有の課題を提示することである。

近年の日本では、「デジタル化」への注目が高まっているが、本発表でいう「デジタル時代」とは、行政や企業が一方的に情報を発信し、市民や顧客がそれを受容するマスメディア中心の時代とは異なり、メディア（デバイス）がパーソナル化され、顧客や市民、非専門家の「声」が表現されやすくなった時代を指している。コンピューターやインターネットの普及により、メディアが多様化し、さらに、人間の情報の受容、処理、伝達の過程に変化が見られるようになって、行政は市民と、企業は顧客との双方向コミュニケーションが可能になっている。

このような変化がイノベーションそれ自体に及ぼしうる変化についてはあまり論じられてこなかったが、多様な人々が多様な目的を持って参加する活動は増えてきている。さらに、最近になって多くの人々が体験したように、オンラインコミュニケーションとオフラインコミュニケーションでは違った課題も数多く出てきており、今後はさらに、コミュニケーションやインタラクション中心の議論も盛んになっていくことが予想される。

そのため、本発表では、教育背景や職業、立場の違うメンバーで実施したオンライングループワークの成果を報告するとともに、デジタルコミュニケーションを通じた共創の過程と課題を提示する。

2. オンライングループワークによる政策立案の試み

SciREX 基盤的研究・人材育成拠点の一つである一橋大学イノベーションマネジメント・政策プログラム(以下、「IMPP」)では、これまで毎年開催されてきた SciREX サマーキャンプの開催形態の変更を余儀なくされたことから、独自のグループワークを企画し、実施した。通常のサマーキャンプは、2泊3日で行われ、6大学5拠点の学生及び教員が複数チームに分かれて課題を実施し、インタビューや調査を行いながら議論を重ね、最終日に提案する政策を発表していた。

しかし、今年度は、このグループワークが実施されないことになったため、IMPP の独自企画としてオンライングループワークを進め、9月20日に政策案の発表会を実施した。この企画を開始するにあたって、IMPP の1年生と昨年のサマーキャンプ未参加者合計11名がそれぞれの研究課題にあったチームを選択した。チームの選択前には、IMPP のポスドク2名がそれぞれの研究成果をもとに問いを提示した。チームの課題は、プラットフォーム戦略とコンテンツ（情報製品）戦略に大別できる。本発表は、後者のコンテンツ戦略に関わる政策に取り組んだチームの報告であり、提案した政策の内容は、学会発表時に映像で紹介する。またポスドクが提示した課題内容の元となった研究は本発表の前に、チームメンバーの研究内容は本発表の後に報告される。このチームでは、AI やゲノム編集技術などの普及に伴って出現しようとしている新しく高度な競争、情報や知識を資源とする経済活動に向けた戦略について検討してきた。

2020年8月1日にチームメンバーが確定した後、2ヶ月弱の間に、合計3回のオンラインミーティングを実施した。第1回ミーティング（2020年8月8日および10日）では、顔合わせと研究課題の共有を行い、第2回ミーティング（8月27日）は、立案する政策の方向性（目的、背景と手段）、研究の進め方について話合っている。第3回ミーティング（9月10日）では、研究の進捗を報告し、提案する政策の方向性を固めた。

本グループワークを進めるにあたって使用したオンラインツールは、主に次の3つのツールである。第一に、zoom であり、2020年8月から9月にかけてオンラインミーティングを実施した。画面共有機能やブレイクアウトルーム機能を使うことによって効果的に作業を遂行することができた。また、調査や研究の資料を共有するために活用したのは、google Document, Slide, Spreadsheet などであり、こ

れらは通常使用するワード、エクセル、パワーポイントをオンライン上で共有しながら編集することができるため、政策発表までこれらを使用した。本グループワークにおいては、特別なアイテムや機材を導入したわけではないが、対面ではない環境においても比較的効率的に作業を進めることができた。

3. グループワークにおける共同作業とそのメリット・デメリット

本チームのメンバーは、IMPP の学生 6 名である。このチームは、行政、企業、大学で働くメンバーで構成されている。

そのため、第一の共同作業として、特に「AI」「ゲノム編集技術」といったキーワードを中心に、それぞれの立場から「現場」の問題意識を共有した。メンバーが抱えている問題は、おおよそ、これまでの技術開発や情報発信の方法では対応できなくなっている、という点に集約することができる。具体的には、次のような問題意識が提示された。「人々のニーズが多様化する中、消費者・国民生活に直結する領域において、消費者団体やマスメディアを通じた情報発信・合意形成が通用しなくなっている」。

「SNS の活用や小規模での対話などの試みも行われているが、「公式見解」「組織としての代表性」を求められる制約から、従来型の一方的な発信の延長線に留まる。こうした中、いわゆる「炎上」等により政策が混乱するケースが増えている。」「過去の遺伝子組換え技術の失敗から、ゲノム編集においても「科学者(学者)がやさしく説明を行う方式」等の取の組を実施するも一向に普及しない。」「知識が足りないという前提に立った新技術の説明方式(欠如モデル)も効果なく、市民活動を行うも知識の理解に留まる現状。」このように、本チームは、メンバーそれぞれ立場や職業などが違っても、共有可能な問題意識があったこともあり、議論も比較的円滑に進んだ。

第二の共同作業では、「遺伝子」及び「ゲノム」というキーワードもとに、使用可能なデータを収集し、大学、行政や企業の行動を整理し、その特徴を探索することを試みた。具体的には、新聞（日経、読売、朝日、毎日 4 紙）、研究資金（KAKEN）、論文（CiNii 及び Web of Science）、特許（Patent Square）、株式ファンド、IPO したベンチャーに関するデータベースを用いて 1985 年から 2019 年までの 35 年間の推移を可視化し、傾向を把握し、それぞれのピークの時差などを中心にして議論を進めた。当然のことながらデータベースの性質や、検索方法の違いなどからより緻密なデータ整備が必要である。また、あくまでキーワードで抽出しているため、例えば新聞等ではその用語が比喩的に使われているケースもあり、純粋な比較は困難である。しかし、少なくとも科学的成果やその経済活動と世論の関係などから興味深い発見がいくつかあり、それら発見は、チームメンバーの発表に反映されている。たとえば、2000 年度以降に設立され、その後 IPO（新規株式公開）を行ったバイオベンチャー企業において、その合計数は 51 社である。年度別にみて設立数のピークは 1999 年であり、この年にバイオベンチャー企業が 9 社設立されている。また、世界のバイオテクノロジー関連企業へ投資するファンドの成長率では、2015 年に大きく成長しピークをつけ、その後は低下する傾向にあった。今回、共同で収集したデータは、今後も更新していくことを予定しているが、このデータを通じて、あるシンボリックな技術や言葉についての「流行」と、その時差を把握することができれば、イノベーションの推進力と、その阻害要因ともなりうる慣習の性質を明らかにすることができる可能性がある。つまり、評論家の立場ではなく、参加者目線のイノベーションの議論へと進むことができるとも考えられる。

第 3 の共同作業は、上記 2 つの共同作業の成果とともに、チームメンバーの研究を踏まえて「政策」内容を考えることであった。この内容は、学会発表時に映像として公開する。政策と研究では見方や考え方が異なるものの、本チームメンバーには、現役の行政官が含まれていたこともあり、その違いを体感しながら作業を行うことができた。各メンバーは現在も「規制」「企業・資源動員」「人材・評価」という三つのテーマに分かれてそれぞれの研究を進めている。

4. 終わりに

本発表は、教育背景や職業、立場の違うメンバーで実施したオンライングループワークの経験を通じて、デジタルコミュニケーション特有の課題を提示した。そのメリットには、「共同作業によってお互いへの知見が深まった。」「時間を合わせにくい社会人学生同士でも、進捗や資料等の共有が容易であった。」という点が挙げられた。一方、デメリットには、「作業・発表内容に統一性がやや欠けてしまった。」「チームアップ段階からオンラインだったこともあり、方向性の共有等が難しく、個人作業が必ずしも効率的には進まなかった」という声も聞かれた。しかし、今回の挑戦的試みにおいてデジタルコミュニケーションによる共創活動の課題や利点が明らかになったため、その発見は今後の活動に生かしていきたいと考えている。