

ワーケーションの展開に向けて ひがし北海道で考えるワーケーション・シンポジウム

2020年12月7日
関西大学社会学部 松下慶太

松下 慶太

【プロフィール】

関西大学社会学部教授。京都大学文学部・文学研究科。博士（文学）。
神戸市生まれ。東京と関西2拠点生活。

【専門】

メディア・コミュニケーション、ワークショップ・デザイン

【最近の研究テーマ】

ワーケーションなどモバイルメディア時代におけるワークプレイス・ワークスタイル。ワーケーションについてバリ島、スペイン、NYをはじめ海外・国内で多数のフィールドワークをもとに調査研究を行う。



@keitamatsu



松下 慶太



PBWからSBWへの変容

Place based Workstyle
(場所に基づいた働き方)

工場、オフィスなど
働く場所を前提とした働き方



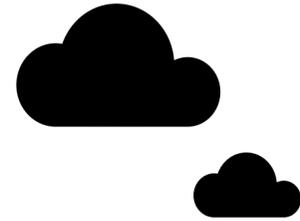
ABW
(Activity Based Workplace)

Style based Workplace
(スタイルに基づいた働く場所)

働き方をベースに
働く場所を選んだり、デザインする

コロナ禍におけるワークプレイス、ニューノーマルのワークプレイスの模索のなかで
SBWはより注目される

with/post コロナ時代におけるワークプレイスのあり方



Through Online

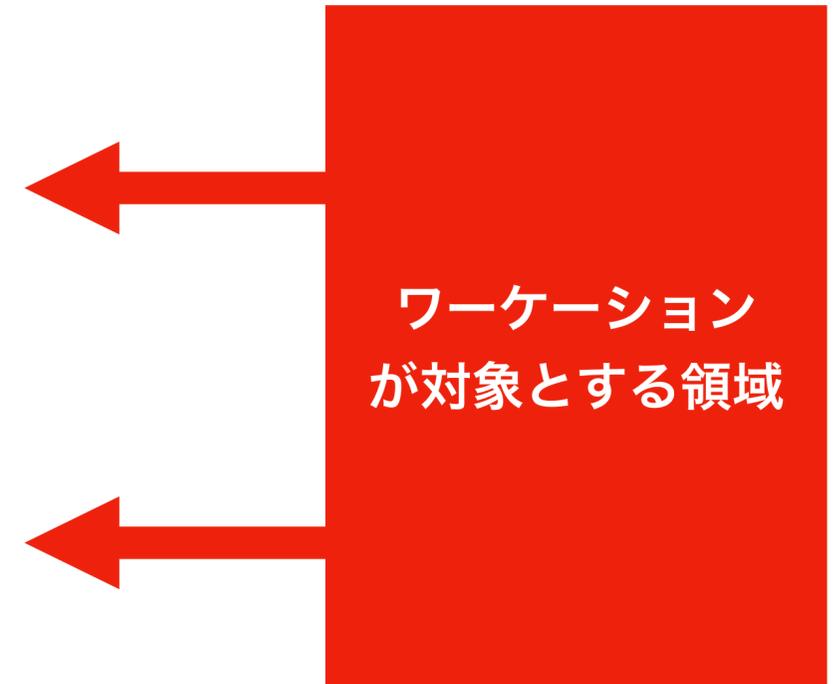
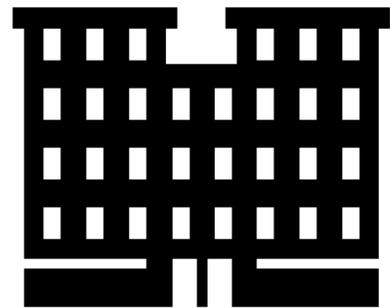
オフラインの制約を脱することの意味を見出し、
オンライン上に既存の代替・拡張 or 新たな場所・空間をつくる

With Online

オンラインを前提にしながら
オンラインとオフラインとの連携に意味を見出し、
その場所・空間をつくる

Without Online

日常的にオンラインがある生活を前提に
むしろオンラインがない意味を見出し、
その場所・空間をつくる



Workation

ワーカーが休暇中に仕事をする、あるいは仕事を休暇的環境で行うことで取得できる休み方であり、働き方。また、仕事に効果があると考えられる活動を伴うこともある。（=日本型ワーケーション）

欧米型ワーケーション

デジタルノマドの
ライフスタイル、ワークスタイル

ワーカーの自発的活動

日本型ワーケーション

企業・地域が推進する
ライフスタイル、ワークスタイル

社員として制度利用

世界とは異なる日本型ワーケーションをつくっていくチャンス



先行事例がなくモデルやKPIなどを自分たちで作り出していかなければならない

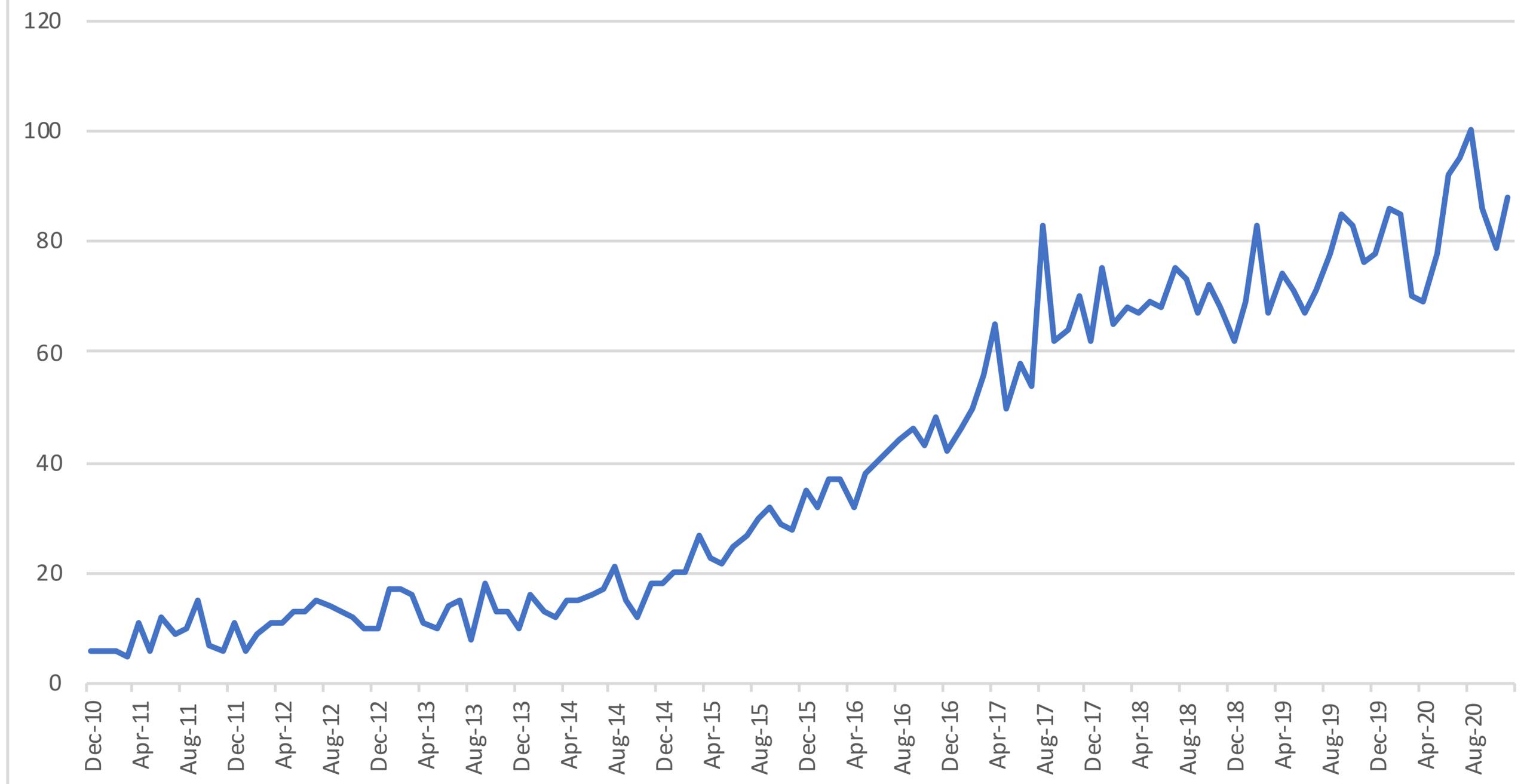
Before 2020

- 2010年代：欧米でデジタルノマドたちのライフスタイルとして徐々に浸透
 - フリーランス人口の拡大、シェアリングエコノミー、DX化、観光スタイル・ビジネスの変化
- 2015：This Summer, How About a Workcation? (Wall Street Journal)
- 2017：JALが導入
- 2018前後：和歌山県「ワーケーション」、長野県（信州）「リゾートテレワーク」
- 2019年11月：「WAJ：ワーケーション自治体協議会」設立（2020年11月150自治体が加入）

After 2020年

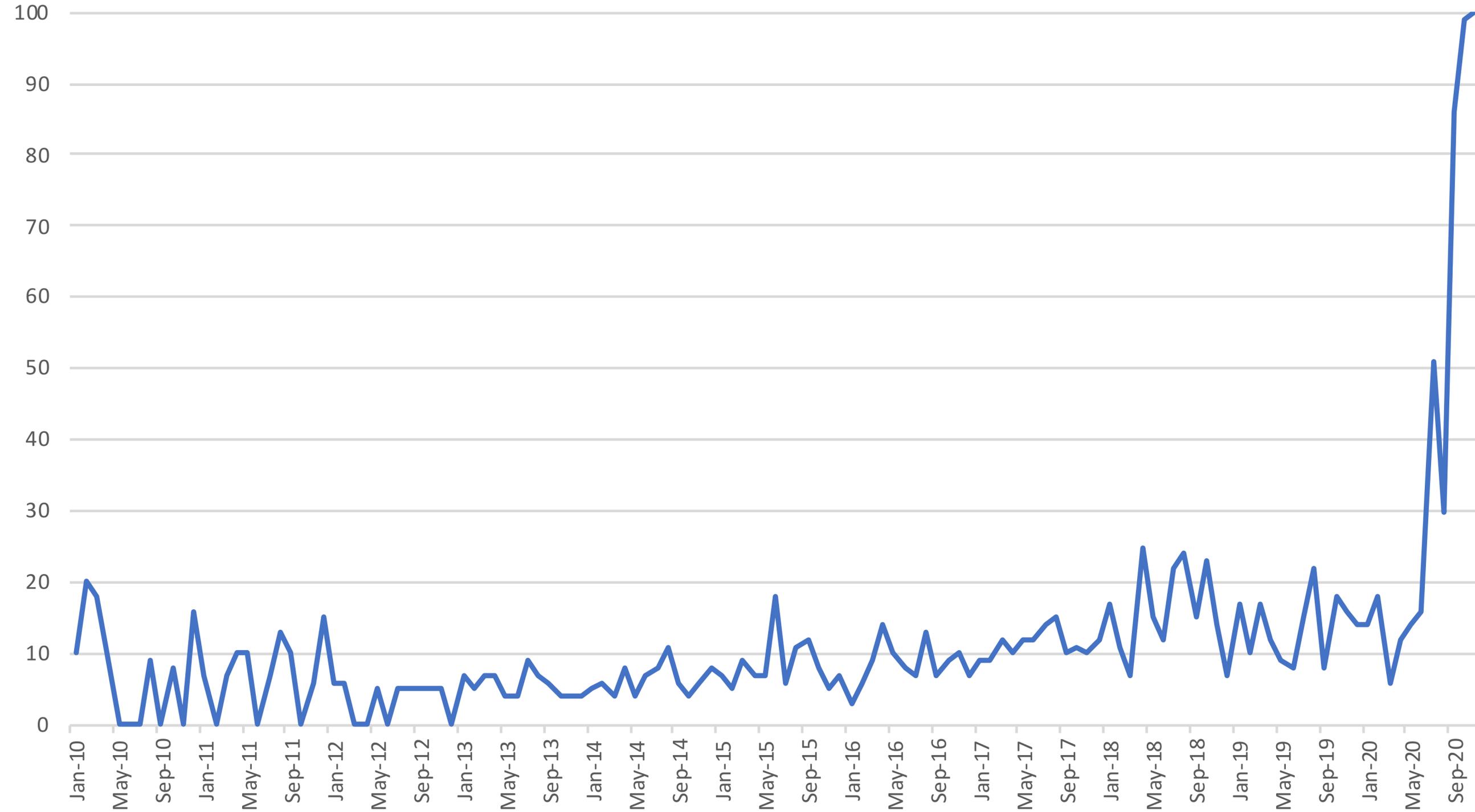
- 6月：環境省「国立・国定公園、温泉地でのワーケーションの推進」
- 7月：菅官房長官発言（観光庁「観光戦略実行推進会議」）による「ワーケーション推進」発言

Digital Nomad



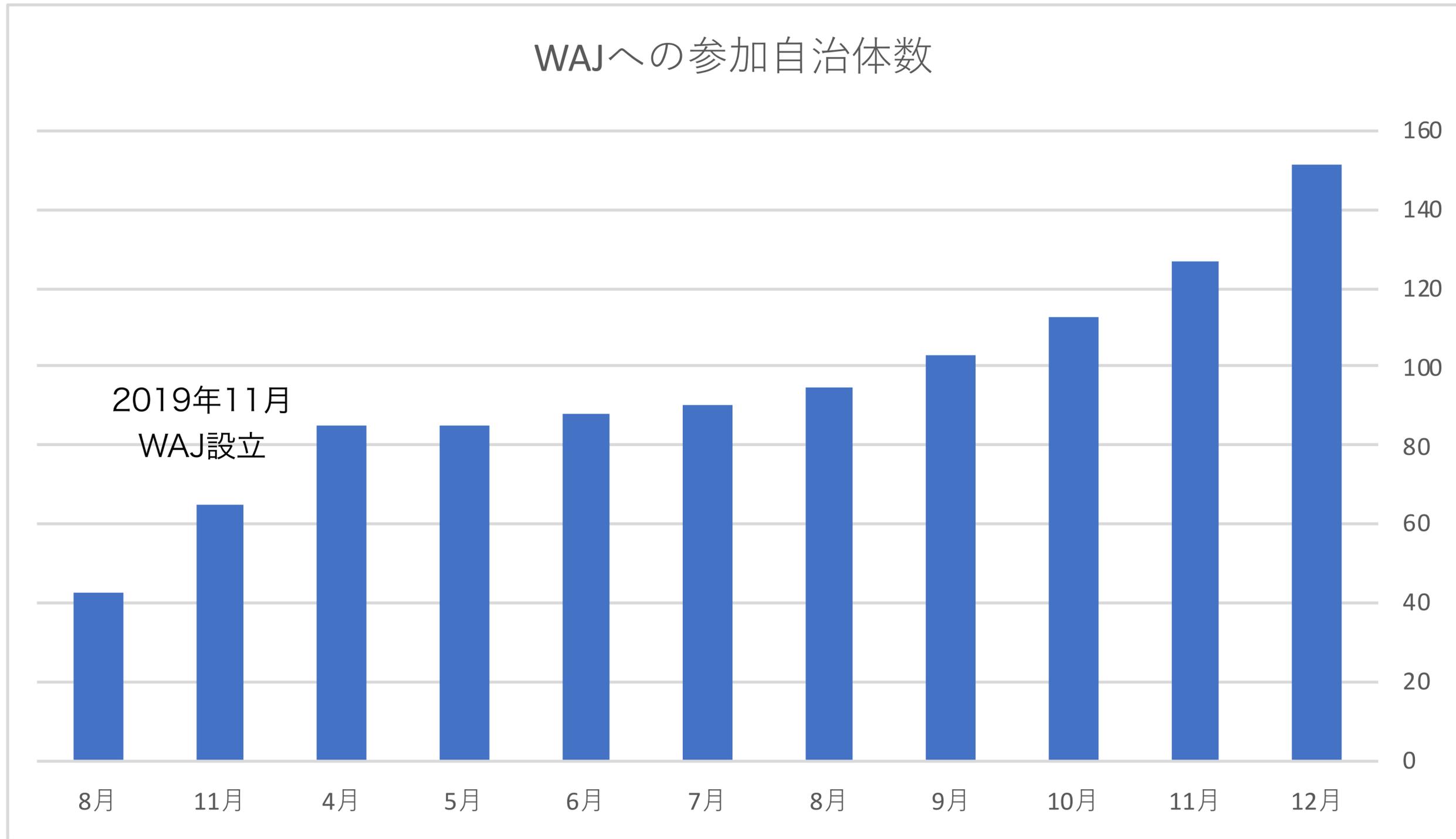
Googleトレンドによる抽出 (2010-2020)

workation



Googleトレンドによる抽出 (2010-2020)

WAJへの参加自治体数



2019年11月
WAJ設立

2019年7月

WAJ設立に向けた宣言文

2020年7月

ワーケーション発言

WAJ Facebookページより作成

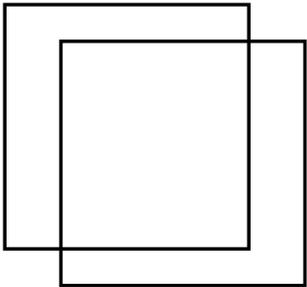
※2020年5月は投稿がないため4月と同数とした

ワーケーションの整理

Workation
ワーケーション

Work in Vacation

Vacation as Work



重ねる

仕事を持ち込むことで休暇を取得できる（長期休暇取得）

例：メールチェックしたり、オンライン会議をすることでビーチに1週間行ける。

→応答を要する仕事（メール、電話、会議）への対応

休暇的環境で仕事をする（環境整備）

例：涼しいところで1週間、集中的に個人やチームでサービス開発に取り組む。

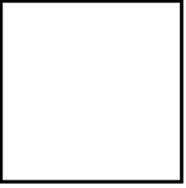
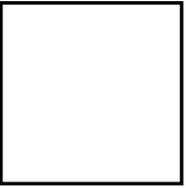
→取り組むべき仕事（研修や合宿）を持ち込む

+

例：地域との交流、趣味の活動が結果的に仕事に結びつく

Bleisure
ブリージャー

Business Trip
+
Leisure

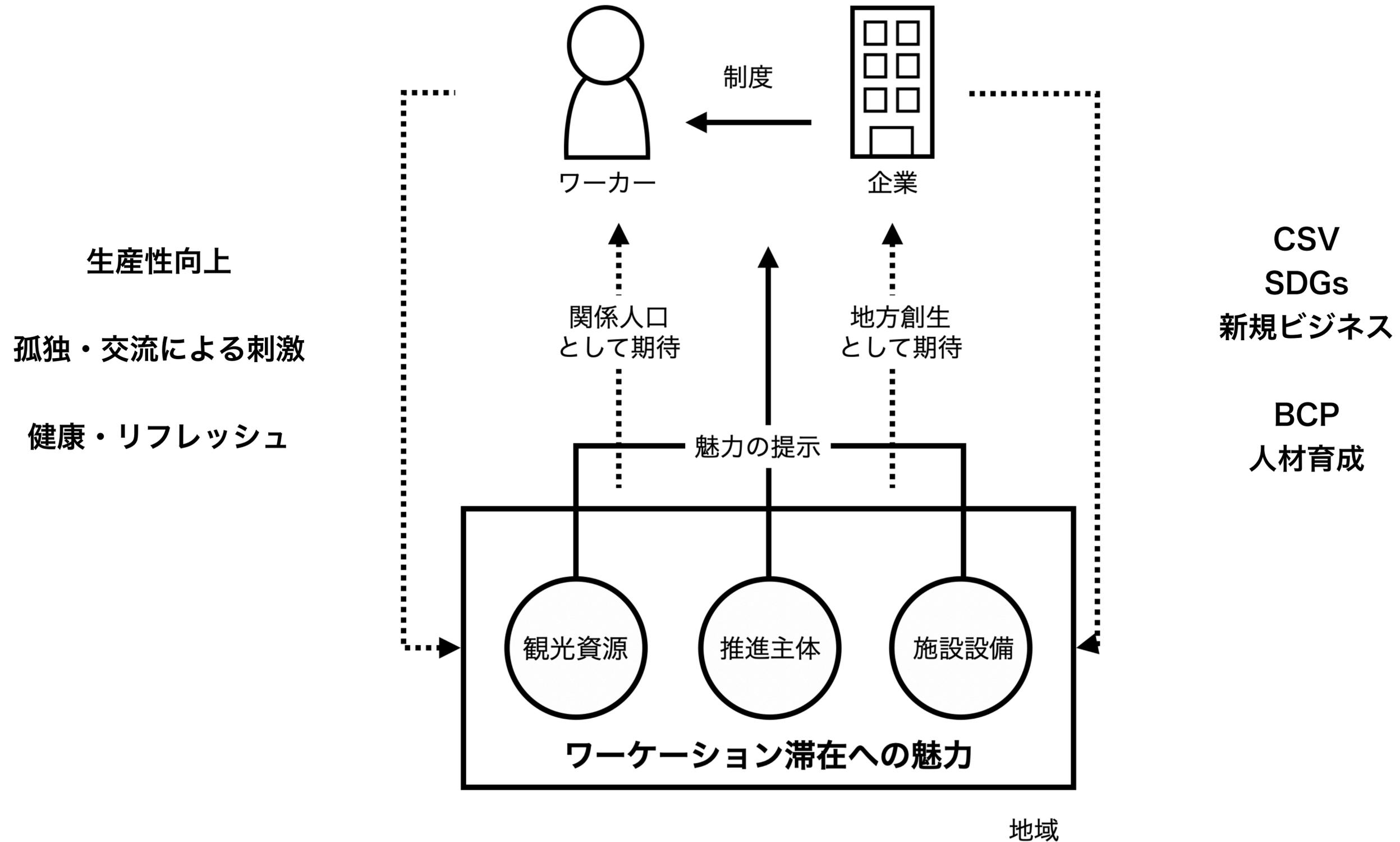


足す

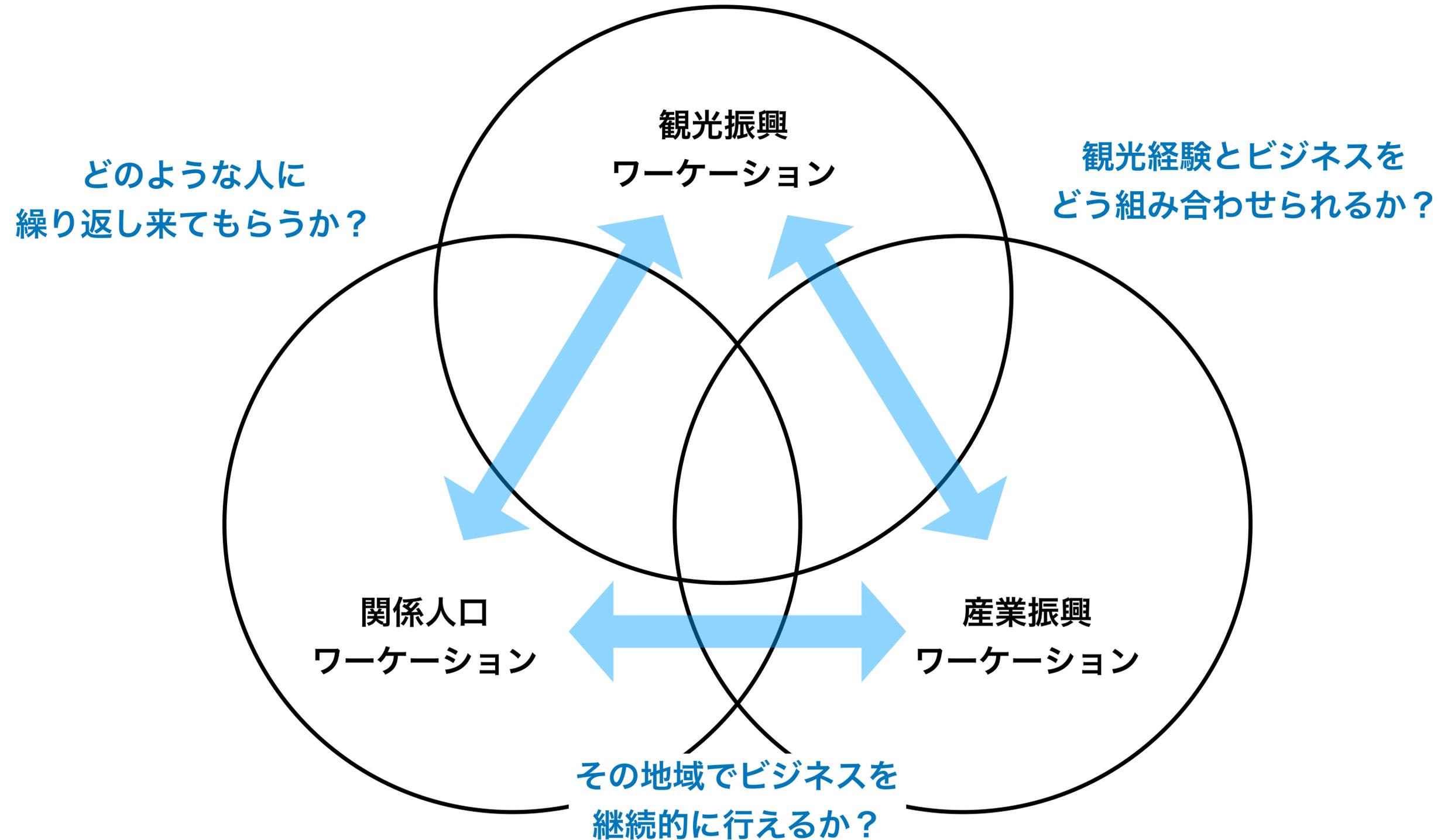
仕事の前後に休暇をつける（出張の活用?）

例：金曜の出張後にその地域で家族と合流し土日を過ごしてから帰る。

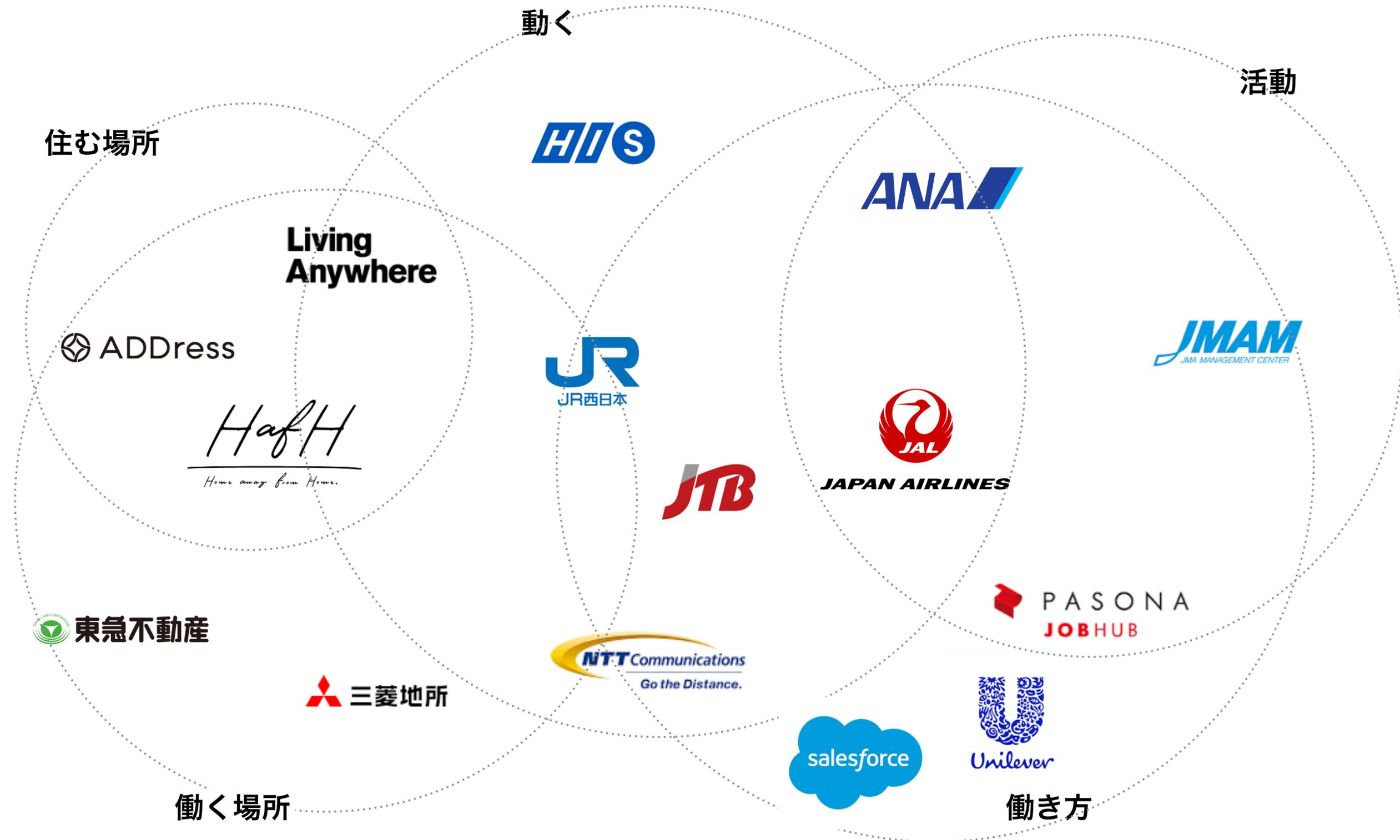
日本型ワーケーションにおける地域・企業・ワーカーの相互関係



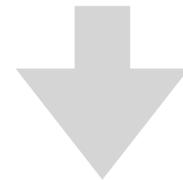
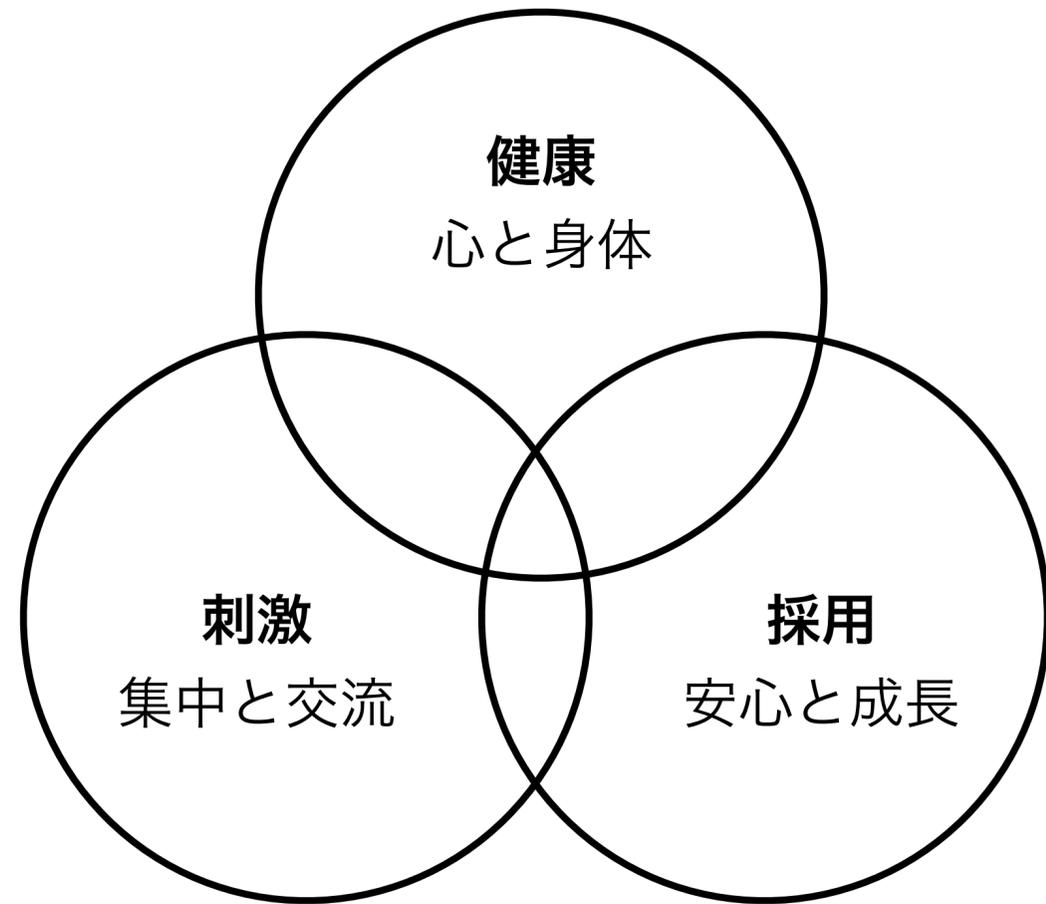
地域から見たワーケーションの類型



ワーケーションに関する企業の抜粋



企業がワーケーションを取り入れるメリット



組織のDX
デザイン経営

◎ 健康（心と身体）

- ・ 災害、事故、不快（花粉症や暑さ）を避ける。BCP。
- ・ 健康経営、健康資本

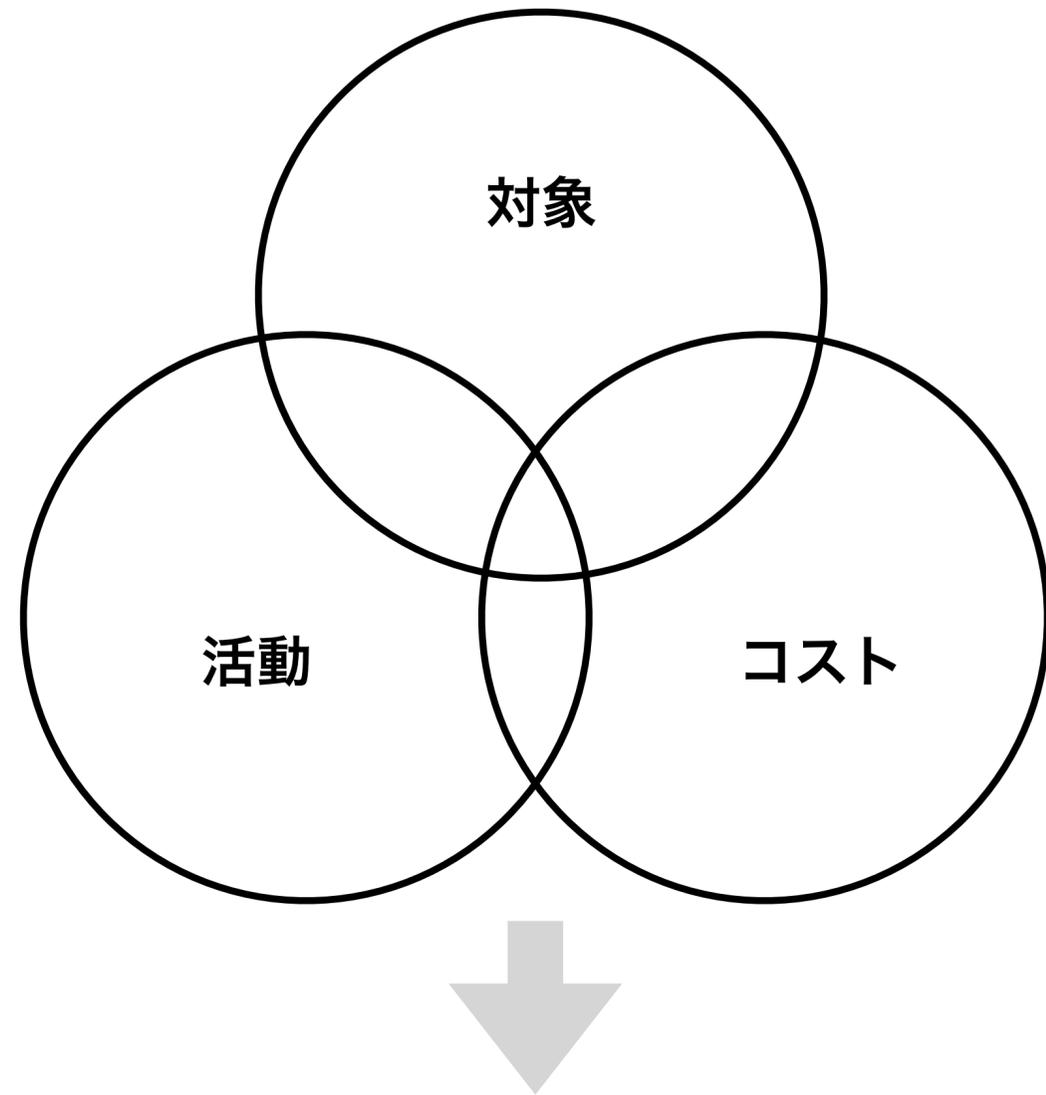
◎ 刺激（集中と交流）

- ・ 個人/チームでの集中による生産性向上。
- ・ 非日常的環境、地域との交流によるイノベーション、SDGsなど新規ビジネス・市場開拓へ。

◎ 採用（安心と成長）

- ・ 長期休暇取得できる環境、自分が成長できる環境の提供。複・副業人材も含めダイバーシティ確保。
- ・ 長期的には採用における企業価値の向上。

ワーケーションの課題



均質・一律からダイバーシティ、
バランスから「重ねる」への転換

◎ 対象

- ・ ホワイトカラー、クリエイティブ、上流工程の人だけが対象になるのではないか？
- ・ 子どもがいる家庭はどうするのか？

◎ コスト

- ・ 旅費や滞在費は自己負担か？会社が担うのか？
- ・ 労災の対象になるのか？

◎ 活動

- ・ 休暇中に仕事をしなくてはならないのか？
- ・ 遊んでしまうのではないか？（マネジメント）

ワーケーションにおける活動の整理

	1人、集中	グループ、コミュニケーション
On Screen =ギャップ	作業 執筆、資料作成など	交信 メール対応やweb会議など
Off Screen =浸る	思索 読書、構想など	交流 チームの開発会議や地域との交流

ワーケーションの位置づけの整理

	隔離	接続
1人	<h2>文豪モデル</h2> <p>オフィスから隔離されていることで集中して自分の仕事に取り組める。</p>	<h2>趣味人モデル</h2> <p>オフィスとつながっていることで、自分の好きな場所、好きなことをしながら過ごす。</p>
グループ	<h2>合宿モデル</h2> <p>オフィスから隔離されていることでメンバーで同じ時間・場所を過ごして開発・研修などを行える。</p>	<h2>コミュニティ・モデル</h2> <p>オフィスとつながっていることで、違う組織やグループが集まれ、地元の交流含めて新たな可能性を探ることができる。</p>

- ・ 2020年10月：ワーケーション・リーダーズ・サミット@和歌山県白浜
- ・ 2020年11月：ワーケーションEXPO@信州
- ・ 2020年10月：経団連・日観振・WAJによる「ワーケーション推進プロジェクト」

白浜、信州を先行事例として参考にしつつ、各地の特色を生かしたものが求められる→ワーケーション「競争」ではなく「共創」に



Workation 2.0を実現できるか？

	Workation 1.0	Workation 2.0	Woraktion 3.0
コンセプト	For workers	With workers	By themselves
滞在期間	単発・短期間	継続的な来訪・滞在	長期滞在・居住
地域からの目線	消費する人	パートナー	境界の消滅
位置づけ	観光客	関係人口	住民
観光との関係	代替・穴埋め	再定義	脱却
仕事との関係	生産性向上・効率化	創造・刺激	(生活との) 融合
資源	観光資源の活用	ワーケーション資源の発掘	生活資源の整備

ワーケーション2.0をつくるために

環境

電源やwi-fiの整備

ワークフロー含めたDX

健康

回復 = マイナスをゼロに

拡張 = プラスに、癒やし・刺激

交流のあり方

地域の人との交流

双方にとっての新たな価値創出

接し方

ホスピタリティ = Hot

関わりしる = Cool

経験デザイン

非日常体験の提供

新しい「日常」としての埋め込み

参照するもの

過去の成功事例、先行事例

未来のコピー
=自分たちの地域がどうありたいか？

提供するもの

快適・機能的なワークプレイス

イノベーターの「居場所」
イノベーターになれる「舞台」



コロナ禍におけるSlow Nomad, Slow Travelの時代

- コロナによって移動する人、受け入れる地域双方にとって**安全・健康の確保**が重要に
- **短時間・短期間で動き回る**ことから**長時間・長期間じっくり滞在**するというスタイルへ
- **信頼できる場所に、信頼できる人と滞在**する（=行く前・行った後を含めて継続的な関係性を構築することで「信頼」の醸成につながる？）

ニューノーマルの経験デザインに向けて

	場所が同じ	場所は別
時間が同じ	Live	同期: synchronization (リモート会議など)
時間は別	同位: Correspondence (継承・伝達など)	蓄積: Archive

Tangible Lifeの実現としてのワーケーション

地方創生・地域活性化

関係人口創出
地域の産業創出
東京一極集中の是正

企業における文脈

働き方改革
イノベーション
生産性向上

に加えて

Tangible Life

ニューノーマルとしてのリアルな価値
(ものづくり、コミュニティ、つながり)



SDGsなどサステナブルへの意識

人間中心デザイン

地域が何をすべきか？

Social Innovationとしてワーケーションに取り組む

地域の「ワーケーション資源」を発掘し、ストーリー・KPIに落とし込む

そもそもそのプロセスをワーケーションに組み込む

ワーケーションは「歓待」するものになっているか？

歓待

他人を受け入れることによって**主と客が共に変容すること**

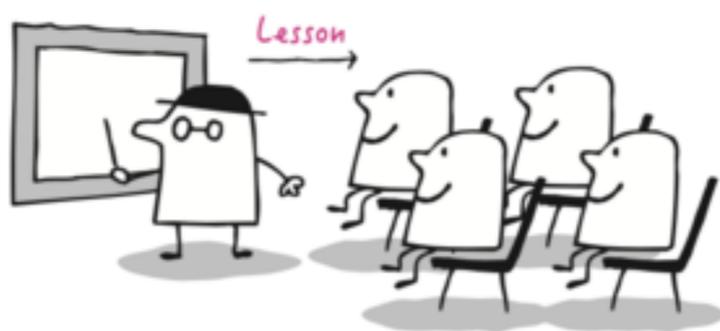
寛容

既にある自分を維持しながら、他人を受け入れ、
その存在に我慢（tolerer）すること

他者を受け入れるという意味では同じだが、変容があるのが「歓待」
→ワーケーションで地域・実践者が目指すのは「歓待」であるべき。

LearningScapes

Learning 1.0



School

learning through **instruction**

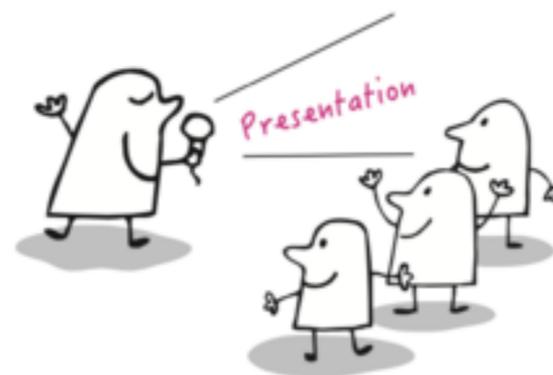
Learning 2.0



Studio

learning through **making**

Learning 3.0



Stage

learning through **performance**

Learning 4.0

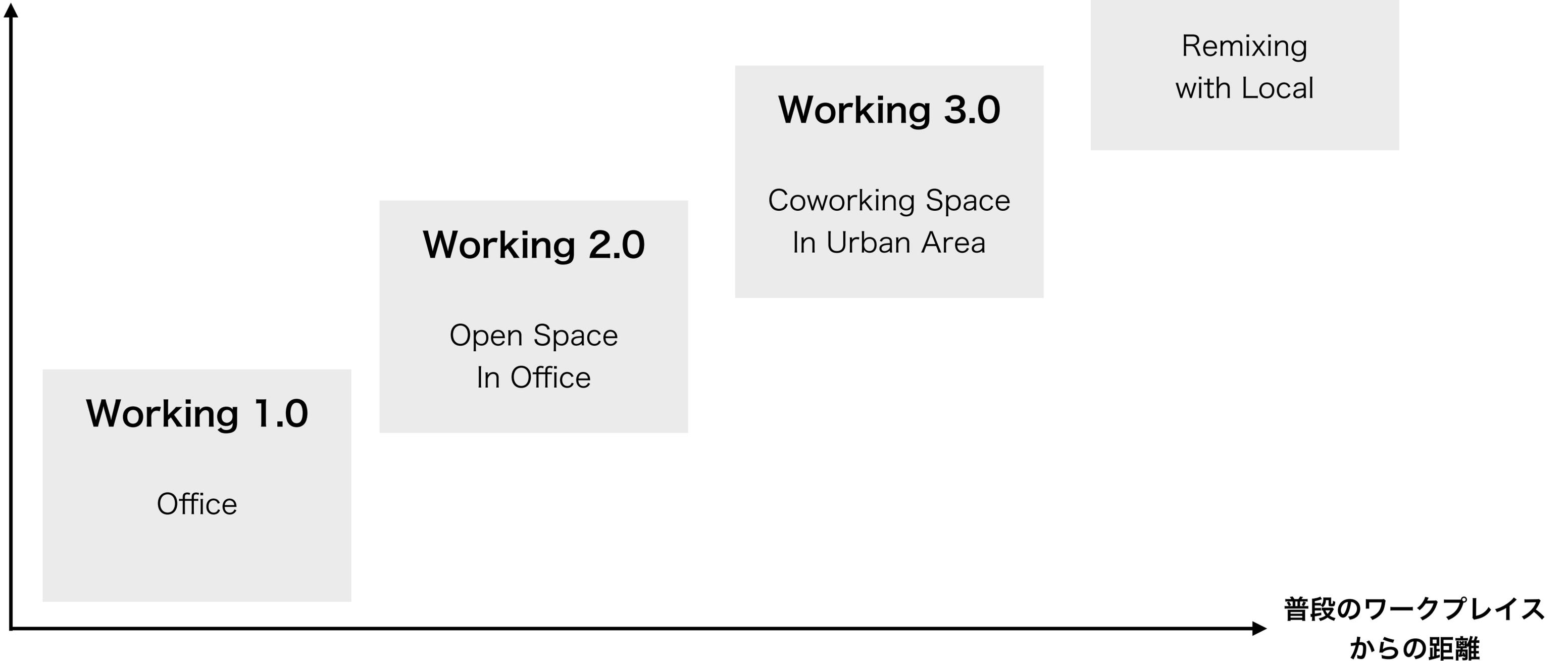


Street

learning through **remixing**

変容するWorking Scapes

異なる○○
との交わり



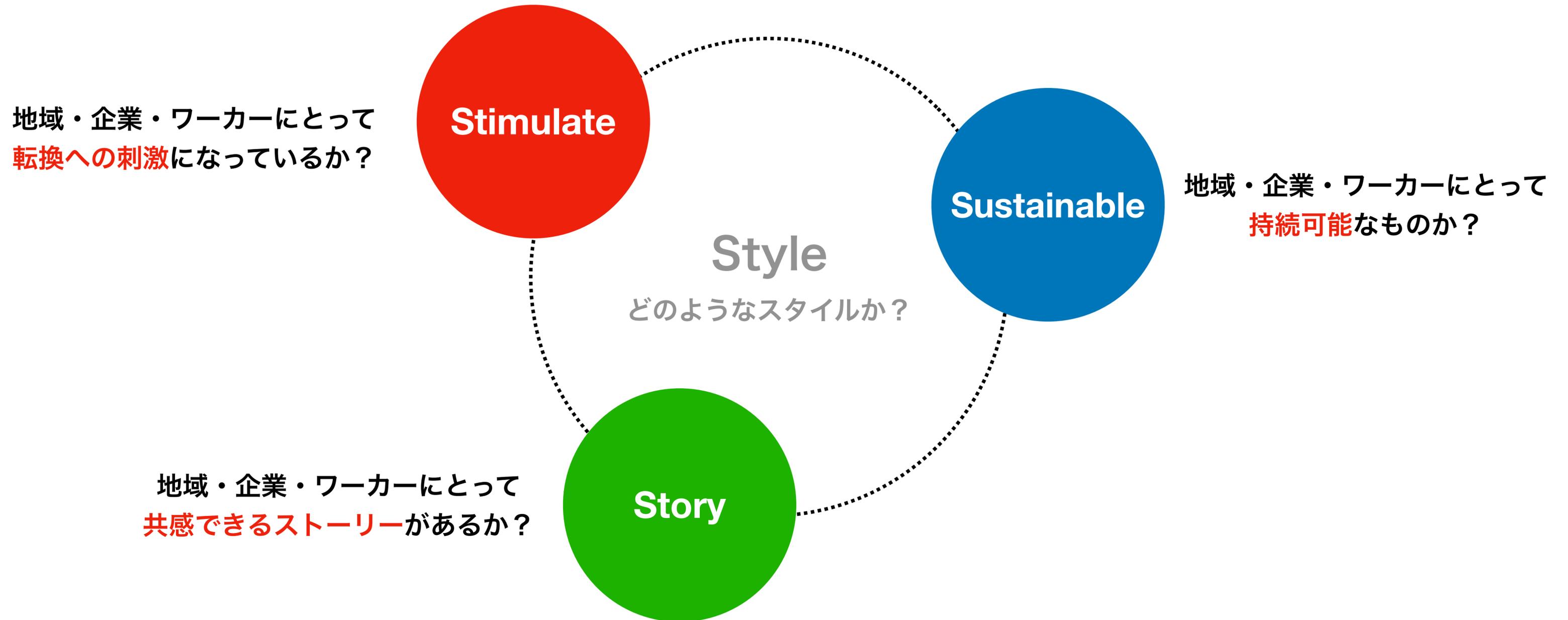
Social Innovation

“the practice of using **creativity** to develop **solutions** which improve the **well being** of people and society”

Problem Solution
問題解決

Sense Making
意味の生成

3つのSからワーケーションを企画・実践する



ワーケーション資源

人びとがワーケーションを行うきっかけ、あるいは可能にするために活用されるモノ、コト、ヒト。

ワーケーションの第一歩として「馴染み」を持つ・持ってもらおう



↑
ワーケーションの第一歩・最小単位？

地域でワーケーション資源を発掘・デザインする

一次的な観光資源
1-2日で経験できる
従来のベタな名物や名所



二次的な観光資源
3-4日あるなら経験したい
もの（活動も含む）



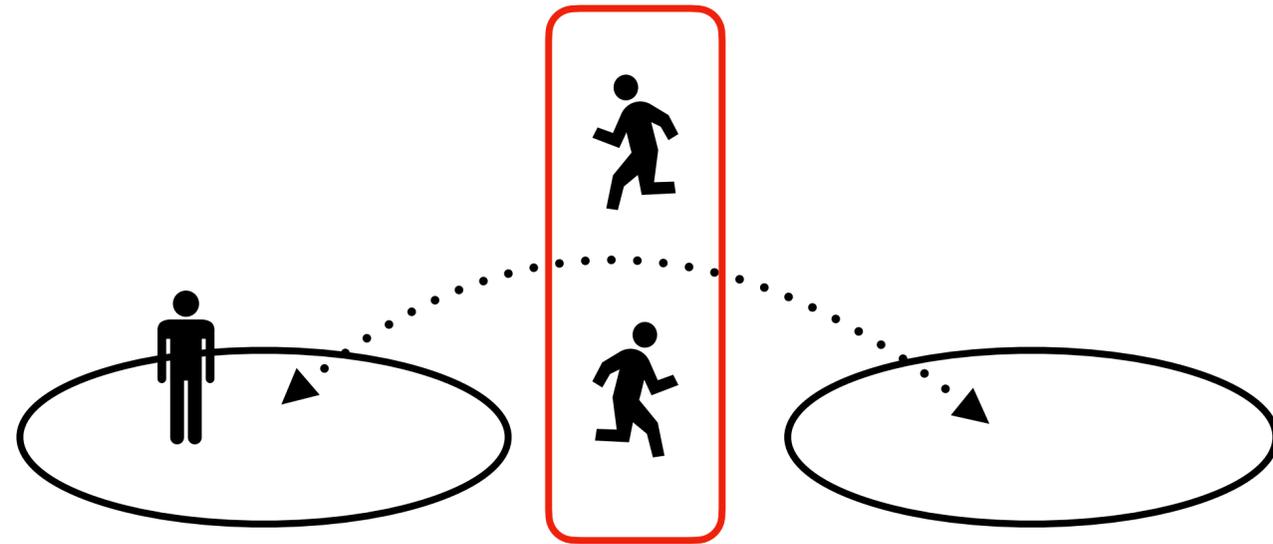
n次の観光資源
長期間・複数回あれば
経験したいもの

「ワーケーション資源」

※見る・食べるだけではなく
教育や趣味、自然、活動など
になりうる

移動に関する価値

Hopping Value



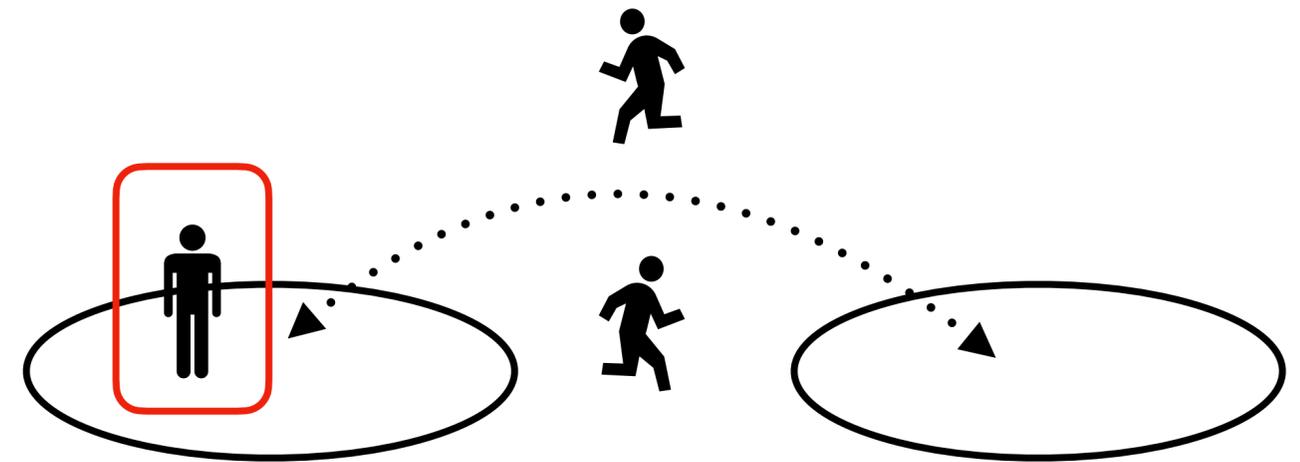
地域・企業・組織・部署など…

場所をHopping（越境・移動）することで高まる

モードの切替、刺激、関係性など移動することで拡張・獲得する
(関係人口、2拠点、副業・複業、二枚目の名刺など)

移動することによるwell-being
(リフレッシュ、花粉や猛暑などを避けて快適な環境に)

Staying Value



地域・企業・組織・部署など…

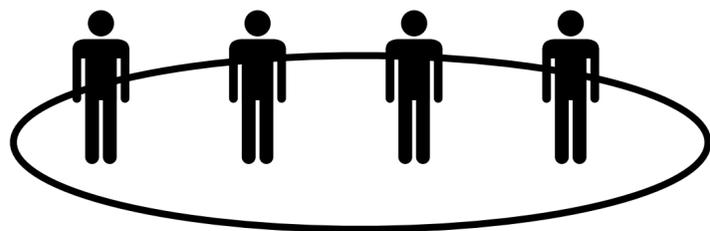
場所をStay（移らずに済む）ことで高まる

時間・場所の融通など移動しないことで拡張・獲得する
(育児・介護など在宅・時短など)

移動しないことによるwell-being
(体調管理、家族との時間の確保、災害時の出社を避ける)

人の布置による価値

Gathering Value

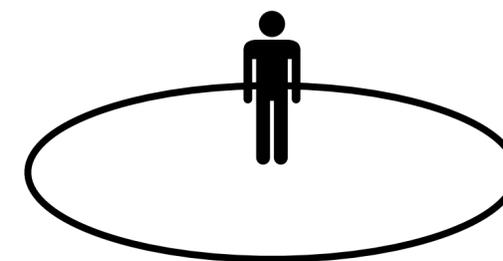


集まることで高まる

コラボレーションや偶発性、組織文化形成など集まることで拡張・獲得する
(コワーキングスペース、共創空間、オープンイノベーションなど)

集まることによるwell-being
(対面コミュニケーションによるチームや組織の関係性を構築する)

Leaving Value



1人になることで高まる

作業効率や深い思想・思索など集まらないことで拡張・獲得する
(集中空間など)

集まらないことによるwell-being
(ハラスメント、人間関係、対面コミュニケーションを避ける)

Value Storyをつくり・育て・送り出す

- Value Story
 - 「現在」のためにはエビデンス、「未来」のためはストーリー
 - ワークーション資源とビジネス価値（事業、健康、学習など）とを組み合わせることでどのような価値が得られるのか？生じるのか？の説明
 - 従来の観光で提供する価値をワークーションの文脈で捉え直す
- Value StoryにもとづいたKPIを設定する
 - 企業が何をKPIにすべきなのか地域が提案することが必要

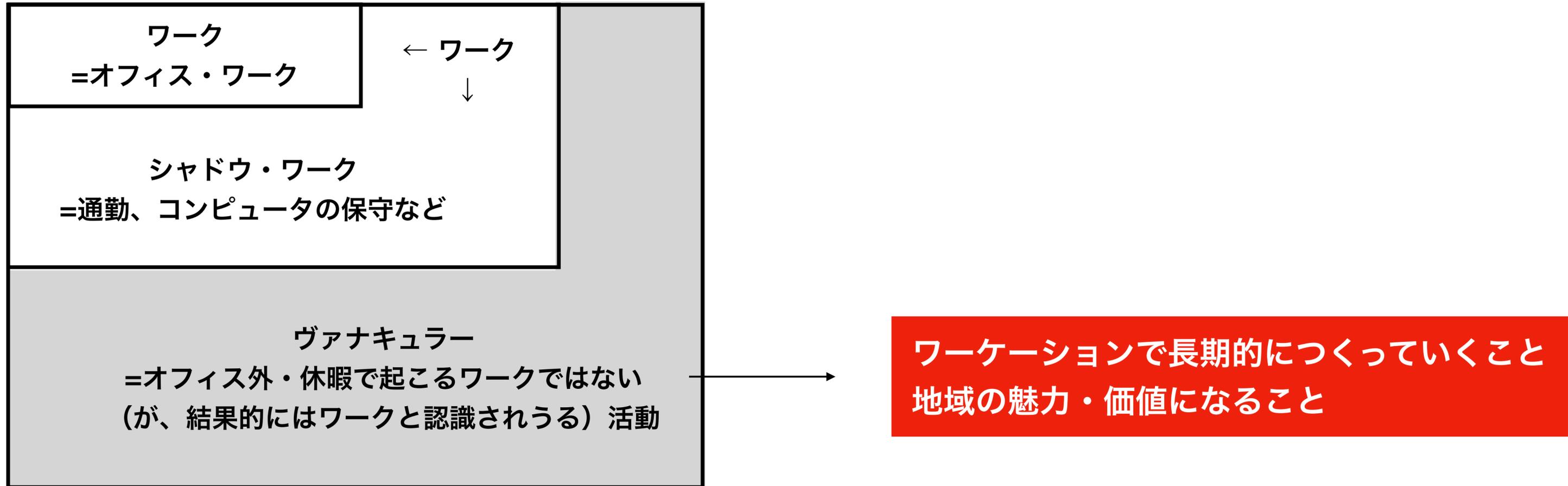
Not Perfect is better than Perfect !

- 「最高のワーケーション」を提供しようと考えたと持続性がない。
- 参加者・実践者を「消費者」でもなく「手伝い」「ボランティア」でもない位置づけを考えることが重要になる。
- 「関わりしろ」はNot Perfectから生まれる。=発見、関与のよろこび
 - ▶ 育成アプローチ：その地域で仕事を行うストーリーをつくる→「面白い人」は必ず「関わりしろ」を見つける・つくる。
 - ▶ 誘引アプローチ：魅力のある「関わりしろ」をつくる→「面白い関わりしろ」は「面白い人」を引きつける。

「贈与」による信頼構築

贈与（社会的な交換）		交換（経済的な交換）
社会的関係の構築	目的	対価の獲得、利潤の最大化
対等ではない	前提とする立場	対等
継続的	両者の関係	一時的
必ずしも互酬的ではない	交換されるモノ	互酬的
拒みにくい、拒まない	相手からの行動	拒みやすい、拒むことが可能

ヴァナキュラーな活動としてのワーケーション



地域の調査・提案・プロジェクト

- ・ Value Story設定
- ・ ワーケーション資源の発掘
- ・ ワーケーションに関わるメディア制作

ワークショップのデザイン・実践

- ・ 地域・企業とのValue Story設定
- ・ 地域・企業とのワーケーション資源の発掘
- ・ SDL (Social Design Leadership) の開発



奄美大島でのワーケーション調査

働きたいように、働く。

資料・スライドなど必要であれば以下から連絡いただければ、共有いたします。

e-mail : keita-m@kansai-u.ac.jp

