

創発場のネットワークによる ソーシャルイノベーションに関する考察

浅井俊子*, 皆月昭則**, 林 秀彦***

本稿では、創発場という概念を提示し、ソーシャルイノベーションを誘発する創発場のネットワーク形成について論じている。ソーシャルイノベーションのプロセスの1つとして知られているスケーリングという概念に焦点を当て、実践事例を整理し、ソーシャルイノベーションの拡散と普及に関する考察を行っている。また、イノベーションとソーシャルイノベーションの研究動向を踏まえてソーシャルイノベーションを実践する創発場とそのネットワークについて論じた。ソーシャルイノベーションの6段階のプロセスについて述べ、創発場 Impact Hub のネットワークによる実践に基づくソーシャルイノベーションについて言及している。事例に基づき、創発場のネットワークを形成する源泉を考察し、また、ソーシャルイノベーションのプロセスのモデルに関して考察を行った。

[キーワード: 創発, イノベーション, スケーリング, 知識創造]

1. はじめに

21世紀のグローバル化、情報化が急速に進む現代において、知識基盤社会を背景とする社会システムの変化に対応するためには、世界規模あるいは世界の各地域における社会的な課題に取組み、その解決に向けたイノベーションの創出が1つの方向性として必要となってきた。イノベーションの創出は時代の変化に伴って進化し、現状においては世界中のあらゆるネットワークを活用して、その拡散と普及が加速化され、新たな付加価値が創出される傾向にある。そのような社会背景を踏まえ、本稿では、創発場のネットワークによるソーシャルイノベーションに関して考察する。

社会のあらゆる課題解決の一助となるソーシャルイノベーションを誘発する創発場のネットワークについて整理し、とくにソーシャルイノベーションのプロセスの1つとして知られているスケーリングという概念に焦点を当てる。2節では、イノベーションとソーシャルイノベーションの研究動向について概説し、本稿におけるソーシャルイノベーションの1つの視点を確認する。3節では、ソーシャルイノベーションを実践する創発場について定義し、とくに国際的なネットワークについて説明する。また、本稿で対象とする創発場 Impact Hub について述べ、創発場のネットワークの取扱う範囲を明らかにする。4節では、ソーシャルイノベーションのプロセスについて言及し、6段階に区分したモデルについて述べる。5節では、創発場 Impact Hub のネットワークによるソーシャル

イノベーションの実践例について述べる。とくにスケーリング・プログラムに焦点を当て、事例を分析する。6節は、5節に述べた事例に基づき、創発場のネットワークを形成する源泉について考察する。また、ソーシャルイノベーションのプロセスを関連研究との比較から再考し、持続可能な社会の発展に視座をおいた創発場のネットワークによるソーシャルイノベーションに関して考察する。

2. ソーシャルイノベーションの動向

我が国の成長の原動力として、イノベーションの創出は重要である。そのため、産業、企業、地域、研究開発分野等のあらゆる文脈においてイノベーションは注目されており、その研究が進められている。イノベーションのモデルに関しても数多くが提案されており、分野の特性に応じて多様な取扱いがなされている。例えば、企業のイノベーションでは、製品やサービスのイノベーション、社会や市場のイノベーション、マネジメントのイノベーションという3種類の分類があり、それぞれの研究が進められている。

イノベーションと同様にソーシャルイノベーションについても、その研究内容は多様であり、野中ら[1]によると、「社会起業家(ソーシャルアントレプレナー)と呼ばれる人々の特徴や能力に焦点を当てるものや、社会起業を行う際のノウハウやテクニックを集約するもの、従来の非営利団体や社会貢献事業との比較等を行うもの等があり、詳しい研究は緒についたばかりである」と述べてい

* 同志社大学 博士課程後期

** 釧路公立大学

*** 北星学園大学 (元鳴門教育大学)

る。

本稿では、ソーシャルイノベーションに焦点をあてるが、このような背景から、イノベーションを「ある理想やビジョンに従って、世界を創り変えることであること」[2]とすることを前提にして、ソーシャルイノベーションについては、「社会のさまざまな問題や課題に対して、より善い社会の実現を目指し、人々が知識や知恵を出し合う」[1]という社会的な側面を加えた広義の概念として捉え、創発場のネットワークに着目した考察を行う。

3. 創発場のネットワーク

3.1 創発場について

多分野の知恵の交流を促進させることによって創発場の活発なネットワークが形成され、ソーシャルイノベーションを起こす事例が注目されている。例えば、本稿で述べる創発場 Impact Hub の活動は、創造性を軸にした新たな価値の創出が世界規模で広がっていることを示唆している。ここで、創発[3]とは、多くの要因や多様な主体が絡まり合いながら相互に影響しあうことによって、当初は予見したり説明したりすることのできない新しい事態を発生させたり、進化させたりする現象を指し、創発場とは、そのような現象を誘発するための「場」であるとする。知識創造理論[2]における「場」の概念では、空間そのものが場であるというのではなく、物理的にも、仮想的にも、そして心理的空間や事象の関係性においても形成される1つの概念である。このように創発場は一見して視覚化(可視化)することが容易ではない概念の1つであるが、ソーシャルイノベーションの拡散と普及を図るには、その可視化が有用な手段になり得る。従って、本稿では創発場を可視化する試みの1つとして、創発場 Impact Hub のネットワークを事例として取り扱う。

3.2 創発場 Impact Hub のネットワーク

2005年にロンドンにおいてコ・ワーキング(co-working)を行うスペースとして Impact Hub London が開設された。その後、Impact Hub Global Community として、世界規模のネットワークが形成されている。この HUB(拠点)を通じて「誰もが社会を変えるための主役になれる」ことを掲げて活動されており、そのような社会をより良く発展させようとする志が集まる創発場が形成されている。2016年には世界の70都市以上で Impact Hub が開設されており、会員1万人以上の規模に成長している。日本においては、東京と京都で Impact Hub は開設されており、京都では、2013年度より、第一著者の浅井が発起人となって社団法人 Impact Hub Kyoto を創設している。

創発場 Impact Hub は、それぞれの HUB が都市や地域に根づいた1つのローカルネットワークとしての創発場であると同時に、HUB のグローバルネットワークとして、

国際的に複数の世界規模の HUB に接続しているところに特徴がある。このような HUB のコネクション機能を有する創発場では、常に動的な活動が展開されており、全体を総合的に分析するのは容易ではない。そのため、本稿では創発場のグローバルネットワークの活動範囲を総合的な機能を損なわない区域に限定した。そのネットワークの区域は、欧州を中心に活動が展開されている都市とした。また、ソーシャルイノベーションのプロセスについても一部を取り出して限定的に考察する。

4. ソーシャルイノベーションのプロセス

創発場 Impact Hub に着目し、欧州を中心とする国際的なネットワークに焦点を当て、さらにスケーリングと呼ばれるソーシャルイノベーションのプロセスの1つについて述べる。ここでは、スケーリングを中心にソーシャルイノベーションのプロセスについて述べる。

ソーシャルイノベーションは、2節に述べたとおり、あらゆる文脈において多様であるため、その開始から影響が生じるまでのプロセスについては、多数のフレームワークが論じられている[1, 4, 5, 6, 7]。ここでは、その代表的な1つとして、英国国立科学・技術・芸術基金(NESTA: National Endowment for Science, Technology and the Arts)によって、ソーシャルイノベーションに関して報告されている6段階に区分したソーシャルイノベーションのプロセス[5]を概観する。以下に、各段階の特徴を示す。

第1段階(Prompts, inspirations and diagnoses)は、課題の設定、気づきの段階であり、このプロセスではイノベーションの源泉に関する全てが内包されている。いわば、知識創造論における暗黙知から問題の根源を問い、それらを表出させて課題設定を行う段階である。そのため、社会をより善くする正しい問いを立て、事実を確認し、それらの再認識から導かれる課題について熟議を重ねる段階である。第2段階(Proposals and ideas)は、企画とアイデア創出に該当する。デザイン思考、創造的思考等あらゆる技法が使われ、アイデアを創出し、その解決策を構想する段階である。第3段階(Prototyping and pilots)は、プロトタイピングと試作によって、あらゆる試行ができる段階である。課題の解決につながる専門家を集めることも可能な段階である。第4段階(Sustaining)は継続性に関する段階であり、アイデアが洗練されることで事業継続の仕組みと予算についての検討ができる段階である。第5段階(Scaling and diffusion)は、スケーリングであり、イノベーションの成功か失敗かに大きく関連する拡散と普及の段階である。第6段階(Systemic change)は、今後の活動に向けたシステム化の段階であり、あらゆる指標の生成とその活用の検討も可能である。この6つのプロセスは、第1段階から第6段階まで必ずしも順序通りに進行するプロセスではなく、またスパイラ

ル構造としてモデル化されている。なお、それぞれのプロセスからイノベーションを成功に導くには、あらゆるノウハウがあり、そのための200以上の技法が提示されている。例えば第1段階において問題を再認識するには、エスノグラフィー、アクションリサーチ等の質的な技法も提示されている。

このように、ソーシャルイノベーションのプロセスを6つの段階に区分した。スケーリングは、第5段階のプロセスとして位置づけられており、ソーシャルイノベーションにおいては、拡散と普及の役割を担うため、イノベーションが成功するための鍵となる重要なプロセスである。次節では、ソーシャルイノベーションの実践として創発場 Impact Hub の事例に基づいて、スケーリングのプロセスについて述べる。

5. ソーシャルイノベーションの実践

5.1 スケーリング・プログラムによる事例

創発場のグローバルネットワークのなかで、とくに欧州を中心にソーシャルイノベーションが促進されている事例について述べる。創発場 Impact Hub には、スケーリング(Scaling)、フェロシップ(Fellowship)等のプログラムが設計され、それらのプログラムを活用したソーシャルイノベーションが実現されている。ここでは、スケーリング・プログラムについて述べる。

スケーリングは、地域及び国際的に社会起業家の活動や影響力の拡大を図ることが可能なプログラムである。このプログラムでは、社会起業家、明確なビジョンを持った人々等に対して、欧州にある8都市(アムステルダム、アテネ、ブカレスト、キングスクロス(ロンドン)、マドリッド、ミラノ、ストックホルム、ウィーン)のHubに構えるメンター達(スケーリング・マネージャー等)からアドバイスを受けることができる。メンター達は、地域にも国際的にも展開が可能なあらゆる観点からアドバイスが可能であり、メンター達の保有するネットワークによる専門家の協力も得られることから最良の解決策の実現が期待できる。このプログラムでは、最大100人が参加する社会起業家達がImpact Hubのネットワークを存分に活用して、知識、スキルを磨くことによって、創発場のネットワークが形成されている。このネットワークの活用によってスケールアップを図り、ソーシャルイノベーションの実現が促進される。

スケーリング・プログラムは、2015年から開始されている。表1は本プログラムを開始した都市名、Hubの創設年、本プログラムの開始年月、各都市においてメンター達がサポートしている団体の数を示している。

表1 スケーリング・プログラムを開始した8都市

都市名	創設年	プログラム開始年月	団体数
アムステルダム	2008	2015年5月	11
アテネ	2013	2015年(月不明)	7
ブカレスト	2012	2015年10月	1
キングスクロス(ロンドン)	2007	2015年5月	17
マドリッド	2008	2015年10月	5
ミラノ	2009	2015年8月	5
ストックホルム	2005	2015年9月	8
ウィーン	2010	2015年8月	8

このプログラムに参加している団体を以下にリストとして示す。各都市のサポートする団体とその団体の取組むカテゴリを括弧書きで示す。

アムステルダムにおいては、以下の11団体が参加している。この都市は2008年にHubが創設されており、またプログラム開始は2015年5月であり、比較的早く開始されている。

- Accessible Travel Netherlands (Disability)
- GreenFox (Disability)
- Mashup Academy (Education)
- Starters4Communities (Education)
- Moyee Coffee (Equal Rights)
- The Sustainable Apparel Coalition (SAC) (Fashion)
- Yeller (Environmental)
- Oneplanetcrowd (Financial)
- Dinst (Health)
- Björn agency (Sustainability)
- Barqo (Technology)

アテネにおいては、以下の7団体が参加している。アテネは2013年に創設されており、8つの都市のなかで、最も新しいHubであるといえる。

- Nannuka (Children)
- Authenticitys (Community)
- Pheemade (Design & Innovation)
- Margarita Vocational Training Center (Education)
- Welcome (Employment)
- KoiSPE "Athena-Elpis" (Employment)
- Wise Greece (Health)

ブカレストにおいては、2012年にHubが創設されており、以下の1団体が環境のカテゴリで参加している。

- MATERIA (Environmental)

キングスクロス(ロンドン)においては、以下の17団体が参加している。創設年は2007年であり、プログラムの開始は2015年5月であった。他の都市と比較して古くからHubが創設されており、また、プログラム開始が早く、スケーリングの参加団体数が最も多い都市である。

- LifePsychol(Children)
- 2JEvents(Community)
- Unlimited Meanwhile Ltd. (Community)
- Patient Opinion(Community)
- Father Nature(Community)
- Open Cinema(Community)
- Handiscover.com(Disability)
- Karisma Kidz(Education)
- Proversity(Education)
- Code Club World(Education)
- Equal Education(Education)
- Crowdskills(Employment)
- Digital Mums(Employment)
- We Walk the Line(Employment)
- AltGen(Employment)
- eSolidar (Environmental)
- Numbers for Good(Financial)

マドリードにおいては、2008年にHubが創設されており、以下の5団体が参加している。

- Fundación Sanders(Children)
- Aprendices Visuales(Children)
- Kuorum.org(Community)
- Handiway(Disability)
- The Green Delivery Service KOIKI(Environmental)

ミラノにおいては、2009年にHubが創設されており、以下の5団体が参加している。

- Guide Me Right(Community)
- Kooness(Community)
- LastMinuteSottoCasa(Environmental)
- Agronauti Cosmetics(Environmental)
- XMETRICS(Fitness)

ストックホルムにおいては、以下の8団体が参加している。Hubの創設は2005年であり、8都市のなかで最も古く、また教育のカテゴリが半数を占めている。

- Idrott utan Granser (IUG) (Children)
- Time Village(Community)
- IT-GUIDE(Community)
- The Good Tribe(Education)
- Friendly & Co(Education)
- Mattecentrum(Education)

- Feely(Health)
- Stiftelsen Choice (The Choice foundation) (Education)

ウィーンにおいては、以下の8団体が参加している。2010年にHubを創設している。カテゴリは、雇用が2件、環境が3件であった。

- iss mich!(Disability)
- Ruffboards(Employment)
- Whatchado(Employment)
- bgood(Environmental)
- FragNebenan(Environmental)
- aWATTar(Environmental)
- Erdbeerwoche(Health)
- Compuritas(Technology)

また、カテゴリ別のプログラム参加団体の集計は以下の通りに分類できる。カテゴリ名と括弧書きが団体数である。

- Children(5)
- Community(11)
- Design & Innovation(1)
- Disability(5)
- Education(11)
- Employment(8)
- Equal Rights(1)
- Fashion(1)
- Environmental(9)
- Financial(2)
- Fitness(1)
- Health(4)
- Sustainability(1)
- Technology(2)

このように14カテゴリに分類され、コミュニティ、教育がそれぞれ11カテゴリと比較的に多く、次に、環境が9カテゴリ、雇用が8カテゴリであった。ここでは、個々の団体が実施している内容についてはふれないが、それぞれの団体は社会的問題に関わるトピックに取り組んでいることがわかる。

なお、このスケーリング・プログラムは複数の支援を受けており、J. P. Morgan, Fondazione Cariplo, Stavros Niarchos Foundation, Fondazione CRTが出資している。また、欧州における社会問題・環境問題等に取り組む革新的起業家精神に溢れた解決策の適用を促進することに貢献しており、欧州連合(EU)が資金提供しているFP7 Project(第7次研究開発枠組計画FP7: Seventh Framework Program)の1つであるBENISI(Building a

European Network of Incubators for Social Innovation) プロジェクトによる支援を一部受けている。

この BENISI プロジェクトの目的は、国際的もしくはその地域内でいまだ拡大されていない最も前途有望で、影響力が強く、雇用を創出する 300 の地域社会革新を特定し強調することであり、目標として、(1) 社会革新家のイノベーション能力の向上、(2) 小規模ないし地域の成功を収めた社会革新を欧州全域に認知させる支援、(3) 社会革新の促進と拡大においてインキュベーターネットワークの役割に関する新事実を提供する、(4) 社会インキュベーションの過程を検査・分析し、どのように欧州地域で取組かを論証する、といった 4 つが設定されている。さらに、このプロジェクトの 4 つの軸として、(a) 知識共有のための新しい社会基盤の開発、(b) あらゆるタイプの社会変革に視野を置く、(c) あらゆるタイプのスケーリングに応じた自由自在な枠組み、(d) 多様化した利害関係者の参画を可能にするオープンネットワーク構造という 4 軸がある。また、5 つのワークパッケージを保持しており、それぞれ、計画管理と組織管理、コミュニケーションと普及、相互ネットワーク調整とネットワーク学習、クラスター調整、スケーリング経路支援があり、Impact Hub は、とくにクラスター調整を行っている。これは、複数あるネットワークの活性化に焦点を当て、とくに、社会革新の拡大化の支援および必要とされる専門的サービスの提供する資金がある利害関係者を引き寄せるために必要な活動と管理の遂行が任されている。

この事例のように、創発場 Impact Hub のスケーリング・プログラムは、ソーシャルイノベーションを実現するための社会基盤整備の一環にも貢献しており、創発場のネットワーク基盤を構築するプロジェクトが欧州のネットワークにおいて着実に進められている状況にあることが理解できる。

6. 考察

6.1 創発場のネットワーク形成の源泉について

5 節で述べたように創発場 Impact Hub はロンドンから開設されたこともあり、最も多くの団体がプログラムに参加しているキングスクロスには活発な活動が継続的に実施されていることがわかる。キングスクロスは Hub の創設年が 2007 年であり、またプログラムの開始月が 5 月であることから、時間軸において他の Hub との比較を行う際の 1 つの基準として分析が可能であることが示唆される。また、キングスクロスの Hub は、高速国際列車ユーロスターが発着するキングスクロス駅の近隣であることから、空間的にも HUB(拠点)としての配置にあることが示唆される。実際、この地域は再開発地域であり、音楽ホールの併設、BBC の現代音楽の番組収録、現代画廊

の併設等、人々の往来のある動的な創発場の 1 つであり、創発場の形成に適した環境にあることが考察できる。

社会開発においては従来の管理・運営の方式から、自発的で、自らの統制の及ばないところへのネットワークを繋げて活性化させ、互いの連携を自らの意志で連携させる結集の力が重要であり、その行動理論に必要なのは、地球規模の自発的な行動を巻き起こすだけのビジョンである。ここで、創発場のネットワークの形成について考察するため、コーエンによる NGO の世代論における第 4 世代の民衆の運動に着目する。

コーエンは「NGO とボランティアの 21 世紀」において、真の開発とは住民の開発活動に、政府や NGO が参加するものであると述べている。社会開発プロジェクトは、1980 年代の経済成長優先の開発が必ずしも貧困削減に結びつかなかったことの反省を受け、90 年代に入ると、開発の社会的側面が重視されるようになった。コーエンによれば、NGO は、戦略的方向性の特徴から 3 つの段階に分けることができ、段階を経ることに、社会問題の対処療法から根治(根本的な原因の攻略)へと向かっていき、この 3 つの段階、救援、地域共同体の開発、持続可能なシステムの開発の段階を、ボランティア組織の「世代」として区別している。コーエンの第 4 世代の「民衆の運動」という段階においてはその時代において、よりよい世界を希求するビジョンが予算・組織といった経験の分析から帰納的に行えるものを超え、社会運動を牽引していき、主体的で自発的な行動を触発し、協働と主体的関わりが重要であると述べている。また、地球規模の活動が行われるようになるためには、多くの普及啓発活動が必要となってくる。そのために「アースデー」等が先駆的なのは、募金等を多く求めることが目的ではなく個人の意識を変革し、市民としての行動を促すことを目標にしていることである。従って、市民の活動に対して、地球規模の社会学習プロセスの推進に寄与できる重要な役割をもつ。参加者の自発的なコミットメントを生命の源とする民衆の運動こそ発展であり、人類の未来へ向けた市民の力となる。すなわち、一人一人が地球規模の意識改革や地球的叡智の創造に貢献できるかどうか重要である。このような開発の未来を担う市民は、大変重要であるが、多層的な側面をもっており、その総体は複雑である。この複雑系とも見られる 1 つに創発場があり、ネットワークを形成する源泉がそこにあることが考察される。

6.2 ソーシャルイノベーションのプロセスについて

本稿では、ソーシャルイノベーションのプロセスを 6 段階のモデルとし、スケーリングをその 5 段階目に位置づけた。これまでプロセスの区分は、2 段階、4 段階、5 段階、7 段階のように分野の特性あるいは多様なステークホルダーに応じて複数のモデルが提案されている。し

かし、どのモデルにおいても、スケーリングに該当するソーシャルイノベーションの拡散と普及は提示されており、重要な概念であることがわかる。スケーリングでは、ソーシャルイノベーションを成功に導くために様々なノウハウが活用される。その技法の多くは、ものづくりのイノベーションで培われた技法である。そのため、創発場 Impact Hub の事例のように、イノベーションの拡散と普及に関するノウハウを数多く有するメンター達からアドバイスを受ける方法は効果的であることが期待できる。従って、ソーシャルイノベーションの事例として、スケーリングは創発場のネットワークを効果的に活用する技法の1つとして適した概念であり、そのプログラムを運用することでイノベーションを実現する重要な役割を担っているといえよう。

また、ソーシャルイノベーションの拡散と普及のプロセスは動的であり、統一的な効果を得る実践的な方法があるかどうかは明らかにされておらず、これはイノベーションの本質は「生き方」の追求であるとする野中ら[1]の論考に通じるものがある。野中ら[1]によると、「社会貢献活動をはじめとする社会の仕組みを変えて新たな価値を創る動きを『ソーシャルイノベーション』と位置付け、社会的起業やその活動を行う人々(社会起業家、ソーシャルアントレプレナー)を対象とする研究が、2000年前後から社会学や経営学の分野で展開されてきている。」と述べており、今後は複数の観点から有用な知見を導出することも期待される。

さらに、関連する概念として、ソーシャルイノベーションを生み出していく地域での集団をソーシャルイノベーション・クラスター(Social innovation cluster)[6]と呼ぶ概念との比較が可能である。谷本ら[7]によると、この概念的なフレームワークの特徴は、「領域を越えた関係性、オープンアクセス(クラスター内外の主体との相互関係性)、コミュニティにおける制度や規範の変化、動的な変化にある」という。従って、このフレームワークを用いることによって、ソーシャルイノベーションの創出や普及のプロセスの一端を可視化することができる。しかし、この概念は、谷本ら[7]も述べているように、従来のクラスター論やネットワーク論ではカバーされないものであり、一般的なクラスターの概念としては曖昧であることは否めない。そのため、本稿では、クラスターの概念を包括し得る「場」の概念を適用している。すなわち、「場」の概念は、3節に述べた知識創造理論における

概念の1つであり、創発場はクラスターの形成を支える風土や土壌のようなものと見なすことができる。ただし、ソーシャルイノベーションが誘発される創発場には、時間軸としての歴史性、空間軸としての地域性、そしてステークホルダーとの関係性という多面的な属性があり、それらの詳細の分析は今後の課題として残されている。

7. まとめ

本稿では、創発場のネットワークについて事例を交えて概説し、ソーシャルイノベーションのプロセスの1つであるスケーリングに焦点を当て考察を行った。これにより、ソーシャルイノベーションの実現を促進する重要なプロセスの1つであるスケーリングについて、実践事例を用いて可視化を図ることができた。また、創発場 Impact Hub の各都市における創設年とプログラム開始月を用いた時間軸の観点を中心にして、ソーシャルイノベーションの源泉やプロセスの一部を考察することができた。今後は、さらにデータを整理し、ソーシャルイノベーションを促進するプログラムの詳細部分の分析を加え、より実証的にまとめる予定である。

参考文献

- [1] 野中郁次郎, 廣瀬文乃, 平田透(2014) 実践ソーシャルイノベーション, 千代書房.
- [2] 野中郁次郎, 竹内弘高(1996) 知識創造企業, 東洋経済新報社.
- [3] 國領二郎(編)(2006) 創発する社会, 日経BPコンサルティング, p.1.
- [4] G. Mulgan, N. Wilkie, S. Tucker, R. Ali, F. Davis, and T. Liptrot(2006) Social Silicon Valleys: a manifesto for social innovation what it is, why it matters, how it can be accelerated, The Young Foundation, pp.20-26.
- [5] R. Murray, J. C-Grice, G. Mulgan(2010) The Open Book of Social Innovation, The Young Foundation and NESTA.
- [6] 谷本寛治(編)(2006) ソーシャル・エンタープライズ: 社会的企業の台頭, 中央経済社.
- [7] 谷本寛治, 大室悦賀, 大平修司, 土肥将教, 古村公久(2013) ソーシャル・イノベーションの創出と普及, NTT出版.