

先行事例にみるリビングラボの姿

長島 洋介

1 日本におけるリビングラボの先行事例

本稿が掲載されている「九州経済調査月報2024年11月」の、木村篤信「リビングラボと社会課題解決に向けた可能性」では、自分たちで社会の仕組みをつくる／暮らしの価値を実現する方法論としてのリビングラボについて、その特徴や分類を概説されています。本稿では、実際に日本で活動しているリビングラボの事例紹介を通じて、具体的なイメージを共有したいと思います。紹介する事例は、製品やサービスの「使いにくさ」という問題に生活者目線で向き合う「みんなの使いやすさラボ」、地域住民が描いた「目指したいまちの姿」からマルチステークホルダーにより共創を進める「鎌倉リビングラボ」、地域に開かれたスペースを拠点とするボトムアップ型のラボ「おやまちリビングラボ」の3つです。公開されている情報と、これまで各リビングラボへの訪問や、リビングラボ実践者への聞き取り・ワークショップ・(一社)日本リビングラボネットワーク(以下、JNoLL)における対話会を通じて聞き取ってきたことを中心にまとめています。より詳細を知りたい場合は、注釈に掲載した各取り組みのホームページや記事、報告書へのリンクを合わせてご覧いただき、参考にしてください。

2 使いやすさを考える「みんなの使いやすさラボ」

2011年から、認知科学を専門とする原田悦子氏(現筑波大学名誉教授)が中心となり、「みんなの使いやすさラボ(以下、みんなラボ)」の取り組みが行われてきています¹⁾。現在は筑波大学(茨城県つくば

市)内にあるラボを拠点に、「高齢者の力で社会全体のモノの使いやすさを高めよう!」をテーマとしたリビングラボとなります。「みんなラボ」の英語表記はCenter for Usability and Aging Research(CUAR)であり、高齢者による使いやすさ検証実践センターという表現もなされています。実際、使いやすさ検証事業はみんなラボの重要な柱の一つであり、モノやサービスの開発を目指す企業・団体との共同研究の中で、モノを利用する様子をモニタリングするユーザビリティテストや認知科学の視点から実験・調査を行い、「使いやすさ」を実現するという重要な役割を担っています。

一方で、「みんなラボ」は、研究者・地域の高齢者・企業人の三者が集うプラットフォームとして、三者を交えたコミュニティ活動に力を入れています。地域の高齢者は生活者であり、モノやサービス、設備環境などについて「使いにくさ・使えなさ」を暮らしのいろいろな場面で経験し、それを敏感に察知する感受性が高いグループであるということが出来ます。つまり、「使いやすさ」を考えるうえで重要なアクターなのです。その上で、「みんなラボ」ではモノやサービスについて、どのような「使いやすさ」を実現したいかを考え、モノ・サービスを利用する個人の特性だけに焦点を絞らず、利用されるモノ・サービスが持っている特徴・デザインや、更には生活の根っこにある文化社会的要因・価値まで射程に捉えている点が重要な特徴であるといえます²⁾。ここでは、年齢・性別・障害の有無などの違いによらず、誰にでも使いやすい設計・デザインを目指すユニバーサルデザインの原理に基づきながら、三者によるみんなの使いやすさの追求が目指されています。

「みんなラボ」で実施されているコミュニティ活動はどのようなものなのか、具体的にその事例を紹介します。

1) みんなラボHP(最終アクセス2024年9月23日):<https://tsukaiyasusa.jp/index.html>

2) 例えば、「高齢者の視点からみる『使いやすさ』:みんなラボの実践例から」(公益財団法人長寿科学振興財団「健康長寿ネット」2024年8月13日更新記事、最終アクセス2024年9月23日)<https://www.tyojyu.or.jp/net/topics/tokushu/koreishaniyasashiitekunoroji-dejitarugijutsu-kaihatsu-jisso/koreishanoshitenkaramirutsukaiyasusa.html>

みんなラボカフェ

おおよそ月に1回程度のタイミングで行われるミニワークショップで、2012年4月から2024年9月現在までに、96回が開催されています。企業や大学研究室など「作る側」が持ち込むモノ・サービスの紹介や説明を起点に、企業人とユーザーの垣根を越えて、生活者の視点から対話を行う場になっています。筆者が参加した回（2015年第31回）では、将来を見通して医療・ケアの選択・意思を明示するためのツールである「心積りノート」が題材として取り上げられ、誰もが当事者としての立場から意見交換がなされました³⁾。この回では、たまたま参加していた他企業から関心が寄せられ、実際のコラボレーションにつながっていくということもありました。

このように、企業・大学等のモノを作る側と市民というモノを使う側がコミュニケーションを図る場となっており、そこで形成された信頼や関係性は、実際の使いやすさ実証の場に入っていく上でも重要な要素となっているようです⁴⁾。

みんなラボ総会などのフィードバックの場の設定

年に1度、みんなラボ総会が開催されています。この総会では、研究成果発表会も合わせて行われており、「みんなラボ」としての活動を振り返りながら、「みんなラボ」が関わった研究・調査の成果を共有し、さらには「その次の活動を共に考える」機会になっています。また、研究・調査の成果として「使いやすさ」を実現するのは、モノ・サービスを開発・製造している民間企業です。企業がラボでの「使いやすさ」の検証を通じてモノ・サービスを改善した結果を参加している高齢者にフィードバックする機会として、上記のみんなラボカフェも活用されており、こうしたフィードバックは高齢者と企業いづれにとっても「みんなラボ」活動に参加するモチベーションを高める工夫となっています。

このように、使いやすい「モノのデザイン」の追求を軸に、「使いやすさ・使いにくさ」の感受性が高い

グループとしての高齢者が伝える・教える、市民（高齢者）・大学・企業がともに「使いやすさ」を考える、モノ・サービスとして企業などが形にするという循環がデザインされているといえます。こうしたみんなラボの活動は対外的にも評価を受けており、令和5年度科学技術分野の文部科学大臣表彰を受賞しています。「科学技術賞 理解増進部門」としての受賞であり、「コミュニティ活動を介した科学技術と人工物利用の理解増進」という大学・市民・企業によるコミュニティ活動の重要性が認識された結果といえます。

これらの「みんなラボ」活動は、本誌掲載（P.5）の木村篤信「リビングラボと社会課題解決に向けた可能性」で取り上げられているリビングラボの特徴のうち、「特徴2：生活者とのパートナーシップ」「特徴3：関係者による相互学習」にあたり、リビングラボとして基盤形成として重要な役割を担っているものと言えます。これらの基盤をもとに検証事業が展開されることで、使いにくさの解消という問題に対して「解決策を生み出すリビングラボ」が核になっているものと捉えられます。それらの積み重ねが、「使いやすさ」についての新しい見方をもたらすことにつながっています。

3 マルチステークホルダーによる新しい共創の形を目指す「鎌倉リビングラボ」

神奈川県鎌倉市では2017年から、マルチステークホルダーによる推進体制（東京大学高齢社会総合研究機構（東京都文京区）・（一社）未来社会共創センター（東京都文京区）（現在）、鎌倉市役所、今泉町内会・NPO法人タウンサポート鎌倉今泉台（神奈川県鎌倉市）、未来社会共創センター会員企業）のもと、鎌倉リビングラボの活動が開始しています⁵⁾。

この鎌倉リビングラボでは、共創活動を「住民課題発」「自治体課題発」「企業課題発」の3つのタイプに分けて展開されています。自治体課題発の活動では

3) 当日の様子はこちらから（最終アクセス 2024年9月23日） <https://www.jst.go.jp/ristex/korei/04from/management/20150626.html>

4) 例えば、原田・中島・木見田(2018)「インタビュー記事：高齢者・大学・企業の協働によるつくば型リビングラボの試み—みんなラボの挑戦—」、サービソロジー 5巻3号

5) 鎌倉リビングラボHP（最終アクセス 2024年9月23日）: <https://www.kamakurall.cc-aa.or.jp/>

「デジタルデバインド」、企業課題発では「新たな長寿社会向け商品サービス開発」について取り組んでいます。今回は住民課題発の共創活動を紹介します。

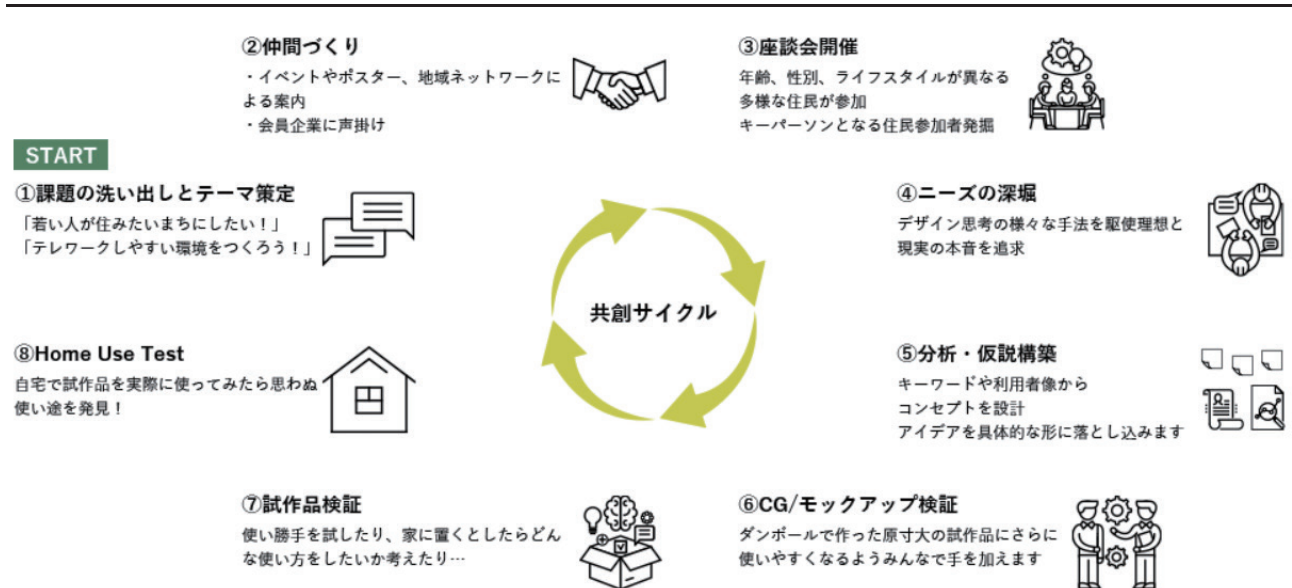
発足当初から、今泉台地区を主な活動フィールド（テストコミュニティ）と位置付け、町内会や地域にあるNPO法人タウンサポート鎌倉今泉台との連携のもと、「人生100年時代のまち、若い人たちが暮らしたいと思うまち」を目指した共創活動が展開されています。その背景には、リビングラボとしての活動開始以前に行われた「今泉台の明日を考えるプロジェクト（略称：アスプロ）」や「みんなでまちづくり懇談会」等、地域住民による話し合いがあります。この今泉台地区は昭和40年代に開発された丘陵地の戸建ニュータウンであり、令和6年6月末実現在の人口は4,771人ほど、高齢化率は43.9%と人口減少と高齢化が進んでいます（鎌倉市役所HP 地域別・町丁字別年齢別人口より算出）。また、坂に囲まれ、最寄りのJR横須賀線 北鎌倉駅までバスで20分はかかり、アクセスが良いとは言えません。人口減少が進むこの地域を最後まで暮らし続けられるまちにするために、住民同士で課題を出し合う中で、「都心まで通勤しなくても働けるシステムをまちにつくり、若い人たちが入ってくることでまちを存続させ

ること」という住民が目指したいまちの姿、地域で取り組みたい課題が形成されてきました。

この住民発の課題に向き合ったものが、「長寿社会にふさわしいワークスタイルと住宅・地域環境の開発」プロジェクトです。大学による研究交流会などを通じて、住民発の課題が提示される中でいくつかの企業が関心を示し、最初に具体的な取り組みへと至ったのが、オフィス家具メーカーの（株）イトーキ（東京都中央区）が手を挙げ参加したプロジェクトでした。課題の洗い出しとテーマ策定として、住民課題の解像度を高めるところから着手したこの活動では、住民との対話の中で企業側が最初にもっていた仮説が覆されるところからはじまりました。企業の持つ強みと掛け合わせて、通勤しなくても自宅で快適に仕事ができる環境づくりを取り上げることとなり、「テレワークしやすい家具づくり」に焦点が当てられました。

そこで、ゼロから実際の商品が生まれるまでの先行事例の創出を目指し、小規模でも共創サイクルを回すことを強く意識しながら、共創活動に取り組みました。最初に年齢・性別・ライフスタイルが異なる多様な住民との継続的なワークショップに取り組み、0からのコンセプト設計から新しい仮説づくり、モックアップ検証、

図表1 「長寿社会にふさわしいワークスタイルと住宅・地域環境の開発」から見る共創プロセス



出所) 鎌倉リビングラボHP

自宅での試作品検証まで、一連の取り組みを参加住民とともに重ね、「オンとオフの切り替え」と「どこでもワークスペース」をそれぞれコンセプトに据えた2つの在宅ワーク家具の開発・販売にまで至っています。住民も開発プロセスに関わることで、その家具にどのような特徴があるのか、どんな工夫をしてきたのか、その人自身の言葉で説明できるところまで、関係性を深めることができた取り組みです。

このプロジェクトはここで終わりとはならず、「自宅で働く」から地域で楽しく仕事をするというコンセプトへとつながっていきます。それが「ワクワクWORKプロジェクト」⁶⁾です。仕事だけではなく暮らし全体を包摂する「Work・Life・Learn」の融合に向けたライフデザインの追求へとコンセプトが広がり、より多様な住民・企業の参画によるチャレンジが試みられています。

このように、長寿を実現した日本社会において新たに直面している地域課題に対して、市民・大学・行政・企業で共創する取り組みを推進している共創のプラットフォームが鎌倉リビングラボです。鎌倉リビングラボでの活動は、前述の「リビングラボの特徴」でみると、住民発の地域ビジョンに寄り添う形で、仮説探索から実証まで「特徴4：実生活環境での活動」が進められており、運営を含めて「特徴5：コミュニティとの共創」を体現しているものと言えます。そうした地域課題と向き合い、「解決策を生み出すリビングラボ」として展開するとともに、目指すまちのビジョンやライフスタイルのあり方を発展させる形で、「新しい意味を生み出すリビングラボ」としての展開も見出すことができます。

4 暮らしの中にあるラボ 「おやまちリビングラボ」

東京都世田谷区、尾山台地区にある「タタタハウス」という拠点をベースに活動する暮らしの中のラボが「おやまちリビングラボ」です⁷⁾。このタタタハウスは、商店街一角にある木造建て店舗をリノベーションして作

られたもので、1階がコミュニティスペース、2階がおやまちリビングラボになっています。おやまちリビングラボの発起人の一人である坂倉杏介氏（東京都市大学都市生活学部教授）を中心に運営されていますが、リノベーションの過程もタタタハウスの利用も、大学関係者に閉じられることはなく、オープンな形で推進されています。2階でゼミをしている中でも、小学生が自由に顔を出すこともあるそうです。

おやまちリビングラボは、2017年頃、東京都世田谷区尾山台にゆかりのある商店街・小学校の先生・「おやまの会」のメンバー・大学の教授という分野が異なる4人が集い、発足した「おやまちプロジェクト」が出発点になっています。このプロジェクトは、地域の問題を解決することよりも、「まちの誰かの『やりたい』」を一緒に叶える『プラットフォーム』（ホームページより引用）を目指しています⁸⁾。暮らしの保健室、コミュニティカフェ、カレー食堂など、様々な「誰かの『やりたい』」ことが叶えられると同時に、暮らしに根差した探求が引き出されています。そのような取り組みを続ける中で、外部からも「やりたい」ことが持ち込まれるようになり、暮らしの中のラボ、リビングラボとしての展開可能性へと行き着きました。

コロナ禍が起き、全世界的に“つながること”“対面でも活動すること”を自粛せざるを得ない状況に置かれた2020年ごろには、多様な人へのインタビューが実施され、リビングラボとしてのビジョンづくりが行われています。また、翌年にはタタタハウスのリノベーションが行われています。この時期に、おやまちリビングラボが本格的に稼働するための基盤づくりがじっくりとなされているようにも見て取れます。

また、おやまちリビングラボの運営は、東京都市大学総合研究所（東京都世田谷区）「ウェルビーイング・リビングラボ研究ユニット」のプロジェクトがその一翼を担っています。ここでは、地域社会の中でのウェルビーイングのあり方を探求し、街で暮らしている実感がウェルビーイングにつながるような活動の創出を目指しています。そうした活動の結果として、「暮らしの中にある

6) 鎌倉リビングラボ「ワクワクWORKプロジェクト」(youtube「鎌倉市公式チャンネル」より、最終アクセスは2024年9月23日) https://www.youtube.com/watch?v=cagta5N_gMk

7) おやまちリビングラボのHP (最終アクセスは2024年9月23日) <https://livinglab.oyamachi.org/#project>

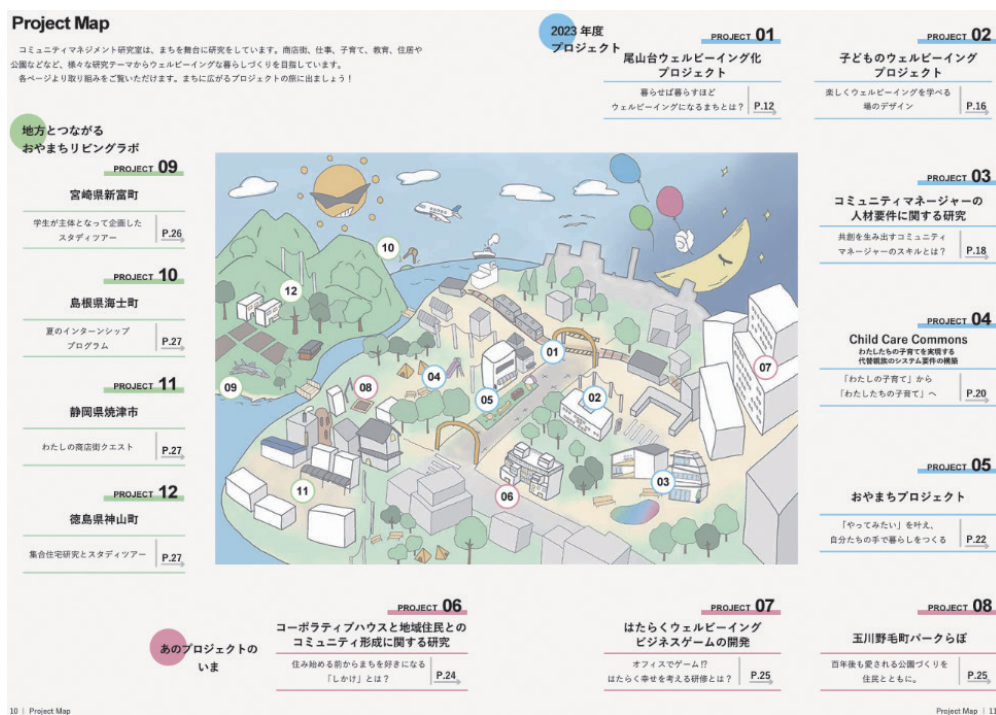
8) おやまちプロジェクトのHP (最終アクセスは2024年9月23日) <https://oyamachi.org/>

ラボ」に多様な人が集うことで、様々な問題（問い）が持ち込まれやすくなると言います。日本リビングラボネットワークでは発足前から、リビングラボ実践者による対話会を定期的に開催しています。その中で坂倉氏から「地域課題の解決という問題が地域の中にあるように思えるが、実際は、教育・医療・企業活動など、各専門システムの空間の中だけでは解決できなくなった問題が増えていて、その対処に地域の力が期待されているという構造になりつつある。そうした様々な社会問題を解決するための場として、ごちゃ混ぜな集合体である地域を捉え直す新しいまちづくりの視座のもと、多様な問いを持ち込みやすい仕組みとして、リビングラボという方法が有効なのではないか（筆者要約）」というコメントがありました。

実際に、おやまちリビングラボが取り組んだプロジェクトマップを見てみると、商店街、仕事、子育て、教育、住居等、様々な分野の問いが持ち込まれ、その問いに向き合うプロジェクトに取り組まれている（きた）様子を感じとることができます。

このように、誰かの『やりたい』を起点に活動が広がっていったものが、おやまちリビングラボであり、ポトムアップ型の共創の極みとも言えます。コミュニティマネジメント研究室2023年度活動報告書の中では「“世界一雑多な(?)”リビングラボ」とも自称されていますが、誰かの『やりたい』は多様です。そのやりたいことを実現できるよう、暮らしの中に持ち込んだタタタハウスは多様な人の多様な思いが集う場になっていると言えます。前述の「リビングラボの特徴」でみると、「特徴4：実生活環境での活動」を軸に、「特徴5：コミュニティとの共創」が創発され、「特徴3：関係者による相互学習」から更なる次の活動を生む好循環が生み出されています。そうした活動体としての動きが、外部を引き付ける誘因になっているのではないのでしょうか。このように「新しい意味を生み出すリビングラボ」としての展開が、新たな関係性や新たな解決策を生み出すうねりへとつながっているものと捉えられます。

図表2 おやまちリビングラボが取り組んだプロジェクトマップ



出所) コミュニティマネジメント研究室2023年度活動報告書

5 リビングラボの多様性と、共創プロセスの重要性

最後に、リビングラボの多様性、並びに共創するプロセスの重要性に触れたいと思います。

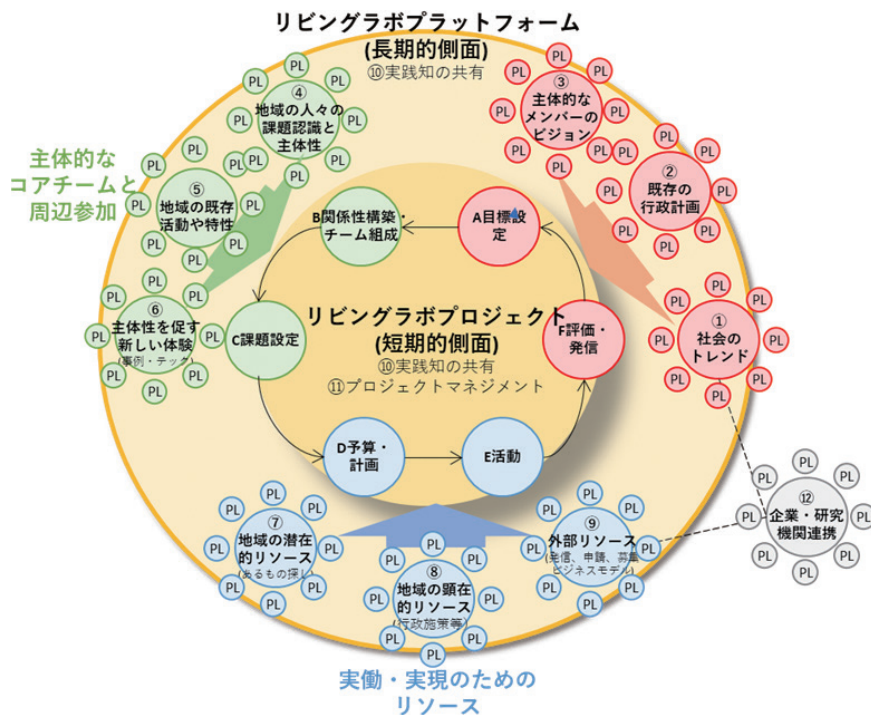
九州地域で調べてみても、リビングラボと銘打った活動を複数見つけることができます。例えば、大牟田リビングラボは、パーソンセンタード・ケアという地域が培ってきたコンセプトを拡張する形で、大牟田という地域に根差しながら、生活者の暮らしを生活者とともにアップデートしていくリビングラボになっています⁹⁾。また、薩摩川内市をフィールドに、循環経済社会をテーマにしたリビングラボが展開されている様子が見て取れます。その他にも、お土産商品開発（第1期）やサイクルツーリズム（第2期）を地域住民・地域企業と取り組んだ小城リビングラボ（小城市）や、厚生労働省が展開する「介護現場の生産性向上に向けた介護ロボット等の開発・実証・普及広報のプラットフォーム事業」の拠点のひとつとして「スマートライフケア共創工

房（九州工業大学）」があります。

このように、現在進行形のプラットフォームとしての活動から、共創型プロジェクトとして展開されたものまで、リビングラボはさまざまな様相を呈しています。こうしたリビングラボの多様性は、九州に限らず、全国的にも国際的にも同様の傾向が見られます。これは、各リビングラボが目指すビジョン・パーパスや地域の特性、地域資源の状況、チーム組成の状況などによって、様々な様相を呈するためであると考えられます。

ここまでいくつかの事例を提示してきましたが、モデル事業全般に言えることとして、活動フィールドの範囲が大きくなり、巻き込むステークホルダーの幅が広がるほど、たとえ客観的に成功事例に見えても、他地域へと波及・社会実装させることが難しくなります。リビングラボも同様で、ただひとつの事例の表層をなぞるだけではその本質を再現することはできません。また、リビングラボの個々の実践は暗黙知化し、共有可能な形で蓄積されているとは言い難い状況にあります。あるリビングラボ運営者からは「目の前の取り組みに必死で、ま

図表3 リビングラボ曼荼羅（共創プラットフォームとしてのアセスメントツール）



出所) 木村篤信、新井田統、長島洋介、白井光祐、赤嶺侑里香 (2023). リビングラボプラットフォームの実践知共有フレームワーク:リビングラボ曼荼羅、Designシンポジウム講演論文集、333-340.

9) 大牟田リビングラボについては、本誌P.20原口悠「大牟田リビングラボ」の5年間をふりかえる」を参照

とめたり、他から学んだりするゆとりがない」という声も聞かれました。一方で、いずれのリビングラボも、体現の仕方や重きの置き方は異なれども、生活者やユーザーの視点をこれまで以上に取り入れ、新しい解決策や価値の実現を目指すという活動プロセスの軸は共通しており、何からの共通言語を持ちうると考えられます。

多様なリビングラボの実践・活動プロセスから共有できる知を導き出し、他者とノウハウを共有し共創活動を広めることができないか。更にはそこからリビングラボの実践者が学び合えるようにするために、リビングラボに関する共通フレームを創出できないか。こうした課題意識のもと、複数のリビングラボ実践経験のある実践者・研究者が集まり、プラットフォームに関する実践知を共有するワークを通じて得られた236件の実践知から、リビングラボの共創プラットフォームとしての側面をアセスメントするためのツールの開発（リビングラボ曼荼羅）に取り組んでいます¹⁰⁾。現時点では、10個の主要なラベルにより、プラットフォームのステイタスを評価し、必要なアクション（目標設定／関係性構築・チーム組成／課題設定／予算・計画の策定／活動／評価・発信など）を可視化することができるようにしています。

本章では、3つのリビングラボについて、コンセプトや活動の特徴を紹介してきました。ただし、これらはあくまで表層的な部分であり、多様な様相を呈するリビングラボの結果だけを取り入れても、実際の共創活動を異なる地域・状況の中で再現することは困難です。リビングラボ曼荼羅等のツールを活用しながら、自らの活動などのビジョン・現状をアセスメントしたり、参考にしたいリビングラボのプロセスを解読したりすることで、より適切な“あなた”のリビングラボ・共創活動の実現につながるものと考えています。

長島 洋介

(一般社団法人日本リビングラボネットワーク 理事/
ラボラトリオ株式会社 マネージャー)

10) リビングラボ曼荼羅 <https://jnoll.org/tools/mandala/>