

北欧のリビングラボ

——当事者を巻き込む、未来づくりの場とは

安岡美佳

「北欧研究所代表」
Yasuko Mika

北欧では1970年代以降、政府・企業・市民などの利害関係者を巻き込み、コミュニティの課題解決に取り組む「参加型デザイン」が実践されている。近年では参加型のオープンイノベーションのための場として「リビングラボ」が広がっており、日本でも設置する企業や自治体が増えてきている。

この新しい手法について、北欧に在住し、リビングラボの研究と実践にあたっている安岡美佳氏に解説をいただく。

1 リビングラボとは

近年、日本において「リビングラボ」が注目されている。中央省庁のレポートに紹介され、企業や自治体の取り組みも増えている。そもそもリビングラボとは何か。そして、なぜ今注目されているのだろうか。初めてこの言葉を聞く方もそれなりにいらっしやるという想定のもと、ラボが盛んな北欧に在住し、リビングラボを研究している筆者の視点で、まずリビングラボとは何かを解説し、海外および日本での事例、そしてリビングラボ実践の手引きと今後の期待される展開について記していく。

リビングラボとは、「Living（暮らし）」と

「Lab（実験室）」を組み合わせた造語で、「生活者視点に立った新しいサービスや商品を生み出す場所」、「オープンイノベーションをユーザーや市民が生活する場で行う共創活動やその活動拠点」などの意味合いで使われることが多い。現在、誰もが合意するリビングラボの定義というものは無いが、筆者は、「北欧の参加型デザイン手法の一つであり、長期的な視点に立つて実生活の環境で行う、トライアルアンドエラー（挑戦と失敗）のイノベーション手法であり場である」と説明している。高齢者対策・ヘルスケア分野・まちづくり・地域産業の育成・移民対策などあらゆる社会課題に対し、当事者がその解決に向けてのデザインに関わり、デザイナーやそのほか関連各所が一緒になって、適切な

① 実生活の場

リビングラボは、実生活の場で行われる。実生活の場とは、人々が日常生活を営む場所である自分の家や近所、職場などである。リビングラボが実生活の場を重視するのには理由がある。人は社会的コンテキスト（文脈、背景）によって捉え方や行動が変化するからだ。実際の生活の場で発生しうる計算が困難かつ複雑なインタラクション（相互作用）や変化を受け入れなが

ら、長期的な視点でサービスや技術、社会の仕組みといったモノやコトを模索し、みんなで社会を創っていく場でありアプローチが、リビングラボなのである。

② マルチ・ステークホルダー

リビングラボは、多様なステーク（利害）を持った人たちが集い、課題解決に取り組むための方法論である。社会では、産業・公共・研究者・市民（産官学民）といった人たちが集う。こうした多様な人たちの意見を調整することは面倒なことだ。しかしながら、多様性を受け入れ、ボトムアップで取り組むことは、当事者意識を醸成し「*1、*2、遠回りに見えたとしても社会を変え、未来を創るおそらくもつとも理にかなった方法なのである。社会を構成する大多数の人々のマインドセットの転換を引き起こすには、トップダウンだけでは限界があるだろう。ただ、集まる人たちは誰でも良いわけではなく多様な視点を包括する必要がある。何を、何を「当事者」は絶対欠かせない。今まで、課題に直面しているはずの当事者は、どちらかというと見過ごされる傾向にあった。高齢者向けのサービス構築に、高齢者が意見を言う機会は少なく、移民支援ツールの構築に移民が加わることは珍しい。リビングラボは、そのような社会で排除されがちな当事者に舵取りを任せ、参加する枠組みを提供する。

③ オープンイノベーション

「多様な人たちと共に創り上げる（共創）」という民主主義的な思想を支援するリビングラボは、オープンイノベーションを支える。近年の研究で、多様性はイノベーションを促進するという視点が注目されていることをご存じだろうか。現代社会において1人が一生のうちに獲得できる知識には限界があり、複雑化する技術・社会・文化・経済の課題に取り組むには、協同作業が不可欠であること「*3」、創造性やイノベーションは、分野、文化の境目で、創造的カオスがもたらされることで誕生すること「*4」などが指摘されてきた。同様の視点を、専修大学の上平崇仁教授も自著「*5」で「潮境」という言葉を使い「ものごとや領域が交わり合う場所には、異なる人々が乗り入れることでそこに価値が生まれ連鎖的な出来事が起こる」と述べている。つまり、多くの魚は潮目に集まり、多くのひらめきは分野の境目で起こるのである。分野や文化的背景の違う者たちが集い協同作業を行うことは、語彙、ものの見方、規則、手順、常識の違いなどから、意思の疎通を図るのが困難で衝突は避けられないが「*6」、困難は予想されてもイノベーションの源泉となり得る。リビングラボは、多くの多様な人たちと共有できる価値を模索しながら未来を創っていく民主的な場であり、アプローチである。リビングラボは、主体的なやってみようという想いや意志を持つている人は誰もがアイデアを試してみるこ

とができる場所として開かれている。

2 北欧のリビングラボの事例

それでは、実際に筆者が関わっているデンマークのリビングラボ「デモクラシー・ガレージ（Demokrati Garage）」の事例を紹介しよう。デモクラシー・ガレージは、コペンハーゲン市の自動車修理工場エリアの再開発に伴い、設立されたリビングラボだ。「社会に役立つ場をつくらう」と呼びかけたデモクラシーのアドボカシー「*7」NDO「We Do Democracy」が中心となり、市民を集めて6回のワークショップを実施して議論を重ね、コペンハーゲン市への提案書を提出。民主主義を地域や住民に広め、企業のマインドセットや企業を軸とする経済活動に民主主義の考えを埋め込むことを目的とするリビングラボとして2020年に設置された。修理工場のガレージを活用してつくられたデモクラシー・ガレージの普段の活動は、主にイノベーションセンターとしてスタートアップの支援を行うことだ。デモクラシーを推進するコーポラティブ・オーガニゼーション（Cooperative Organization）を基盤とするスタートアップのオフィスが入り、起業家を支援する弁護士・会計士などが出入りする。だが、ここはそうした人たちが使う場所ではない。市民や政治家やアクティビストや親や子ども、移民やマイノリティなどが集い、みんなで一緒

■図1：デモクラシー・ガレージの入り口の様子



新興住宅群の一角の、古い工場跡を活用した「デモクラシー・ガレージ」。

に民主主義に関わる活動や勉強会、討論会、イベントに頻繁に参加する。デモクラシー・ガレージは、誰もが訪問できるオープンな公共スペースであり、そのメッセージを的確に伝えることで、活発なリビングラボ空間を作り出している。スタートアップが集うオフィススペース、外部組織や地域住民とのワークショップが実施できる広めのミーティングルーム以外にも、コペンハーゲンでもっとも美味しいと評価されるピザを出すカフェが併設されており、特に民主主義に特別のこだわりや興味があっても多くの人を訪れる。民主主義に興味を持っていても、知り合いがいらないなどで二の足を踏むことは多いだろうが、入り口は広く開放的で

ミューズメントパークのゲートイメージさせ、入り口付近の掲示板にはイベント情報が共有され、立て看板には、全ての人を歓迎する旨のメッセージが描かれており、少し覗いてみようか、と思わせる仕掛けで溢れている(図1)。デモクラシー・ガレージは、「民主主義」という形ににくいコンセプトを、コミュニティ、ひいては社会にいか根付かせるかという課題に対し、現代社会に即した民主主義の形を模索するコトづくりのリビングラボである。NPOのボトムアップから発生しているが、地域の自治体や産業、スタートアップ起業家たち、地域住民との共創によって場が運営されている。市民の対話や議論を通じてアイデアが生まれ、そのアイデアをスタートアップ企業や自治体、NPOらが実践してみることで、デモクラシーの実践を進めていくことができる場所、コモンズである。だが、単なる「場所」ではなく、場が生み出す魂が宿る場所、アイデアがスパークする場、そして、「民主主義の実践」という大きな力に惹かれて老若男女が集まるコミュニティであるともいえる。

3 日本のリビングラボの事例

近年、日本にも興味深いリビングラボがたくさん生まれてきている。その中でも、筆者が注目しているリビングラボの一つ、石川県小松市の「未来型図書館リビングラボ」[*8]を紹介

小松市でうまく進められている要因もあると考える。そのポイントを3点挙げたい。

① 自律した市民

元々、住民が地域活動に活発なエリアなのだろうか、歴史的に社会の自治の仕組みが整えられているのかもしれない。「なぜか」は、明確に掘り下げられたわけではないが、リビングラボで重視される当事者意識を持った市民が多い。市民が緩やかなコミュニティをつくり、多くの活動が自治体と密に連携し実施されている。そしてその活動は、公民館や祭りや学区や図書館

を軸に、リビングラボ的な学びと実験と実践を展開している。たとえば、市に寄贈された書籍コレクションを元に記念図書館が設置され、その寄贈本に喜んだ市民たちが保存会をつくった。そして、公共図書館の司書と市民の集まりである保存会が協力し、イベントや外部講師を招聘した勉強会を実施している。

② 明確なビジョン

2021年に宮橋市長が公約として「未来型図書館」というビジョンを掲げた。そのビジョンに基づいた3ヶ年施策がつけられ、調査、分析、実施が堅実に実施され、3年間で確実に実績を積み上げてきた。調査や研究(拡散思考、ブレスト)という当たり前のことを堅実に実施し、その結果を報告書にまとめる、調査して良いと思った試みを、次々に展開するなど次の実践に繋げている。市民にわかりやすく可視化して報告し、関心を持った市民が活動に参加するという好循環も見られる。

③ 想いと参加

想いを持った人が動き、具現化できる環境が整備されている。まず、市長が、前述のような確固としたビジョンを持っていることで、プロジェクトが機動力を持って前進している。ちなみに、市長が関心を持ってリードしているというダイアログは、リビングラボ(参加型デザイン)を実施する際の基盤である。また、多くの

しよう。

2021年に当選した宮橋勝栄市長が公約として掲げた次世代のまちづくりの核となる新しい図書館建設。トップダウン式ではなく、市民と共に考え、あらゆる世代の声を取り上げながら共創する図書館をつくり上げるものとして、今もプロジェクトが進められている。

リビングラボの手法が取り入れられたのは、2023年。官民連携手法の調査・検討をした結果、青山学院大学で図書館情報学を研究する野末俊比古教授をコーディネーターとして迎え、「未来型図書館を共に創る!こまつリビングラボ」が始動した。同年度には、多様な市民が参加したワークショップを5回開催。図書館の担うべき役割について追求したり、図書館のゾーニングを検討したり、図書館と周辺施設の連携を考えたりと、グループでの対話を通じて自由にアイデアを出し、その実現に向けて何を行うべきかを検討した。ちなみに、筆者もこちらのリビングラボに途中から関わることになり、小松リビングラボをより深く知るようになった(図2)。

2024年、未来型図書館の実現に向けて、新たなプロジェクトが進められている。旧来のトップダウンではなく、市民との共創によって進められるこのプロジェクトは、市長と行政、市民が一体となって進められる新しい公共の形になりうるものである。こうした進め方にリビングラボの手法は適していると言えるが、特に、

行政職員が自律的に考えをまとめ、物おじせず実施する力があり、年次などで制約されないフラットに意見が言える環境がある。なによりも、多くの活動が市民主導で始められており、ワークショップなどでも、忌憚ない意見が次々に飛び交うなど、参加者が、場に心理的安全性を感じコミットしている。

4 リビングラボの実践

筆者は、過去15年ほどのリビングラボの研究を通して、日本でも北欧でも、リビングラボを実践する際の障壁やつまづきっかけは、それほど変わらないと考えている。「市民にどう参加してもらおうのか」「どのようにリビングラボを継続させるのか」「活動資金をどうするのか」。悩みの大半は、全世界共通である。そのため、少し早くリビングラボに取り組み模索し知見を蓄積してきた北欧から私たちが学べることは多々ある。

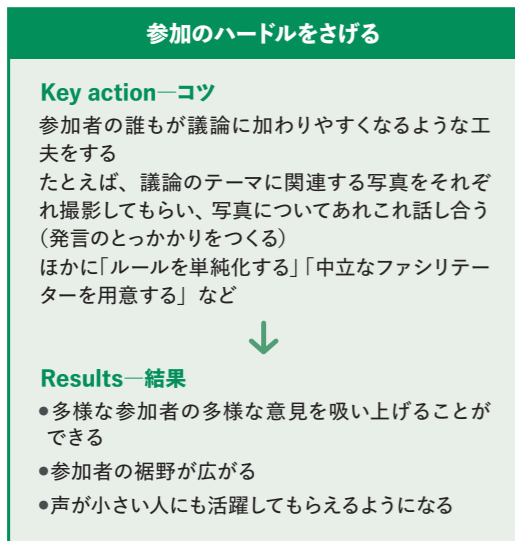
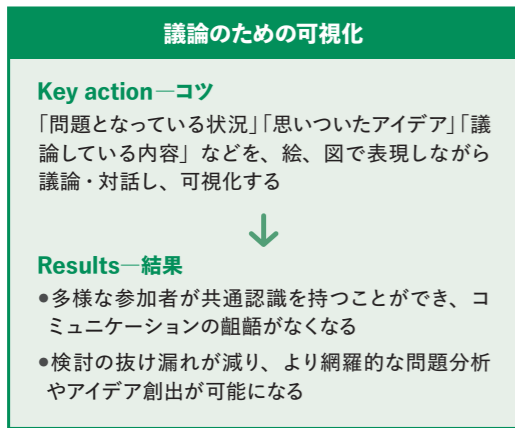
その知見を日本にも届けようと、筆者らは、今まで幾つかの試みをしてきた。その一つが、2017年に行った、リビングラボのマニフェストの作成である。一見とらえどころのないように見えるリビングラボの理解を助けるため、必要な心構えをリストアップしたものだ。リビングラボのマニフェストは、北欧および日本のリビングラボの研究者50名にインタビュー調査を行い抽出した8つの「リビングラボ実施の

■図2：こまつリビングラボのワークショップ



幅広い年代の人々が参加し、未来型図書館の新たな機能やサービスについてアイデアを出し合う。写真提供/小松市

■ 図5: リビングラボを成功に導くコツ



課題の探索やアイデアの検討のために、ユーザー(市民)を含む多様な参加者が対話・議論をするときのコツの例。
参考:「リビングラボの手引き」より要約

この活動を通し、日本国内の様々なリビングラボ実践者の活動を下支えするための「インフラ」を構築することをめざしている。

5 リビングラボの今後の展望

リビングラボは、生活の場でのオープンイノベーションの実践とその場として多くの潜在的な可能性を持つ、今までにない素晴らしい手法・仕組みである。イノベーションを生み出し、社会を変化させる力を秘めている。だからこそリビングラボは、複雑かつ不確実性が高まる現代社会において注目されているのだらうし、個人的にも、今の社会において、リビングラボは注目に値すると思えている。

しかしながら、それは、そもそもリビングラ

ボが万能だからというわけではなく、イノベーションに不可欠な仕組みが内包されているからである。逆に言えば、たとえ「暮らしのなかで実験」したとしても、ただ実験するだけでは、リビングラボの効力を発揮することはできないだろう。一足飛びに、社会課題の解決策や収益をもたらす製品やサービスが生み出される万能の打ち出の小槌のように捉えることは、誤りである。

リビングラボの実践は、とてもシンプルであり、実際、コツを知っている人にとってはそれほど難しくはない。日本には、リビングラボという名前を掲げていなくてもリビングラボ的なものを実践している場はたくさんあり、リビングラボ的な試みをしている方々も増えている。今後、LLLといった場を活用し、リビング

■ 図3: リビングラボのマニフェスト

- 日常生活の一部である**
毎日の生活や社会システムに組み込まれている。そこでは当事者が自分ごととして関わっている。
- 参加者が集まる必然性**
ニーズがあるから集まる。無理やり連れてくるのではない。
- 対話の場**
多様な意見を出し合い、合意点を見つけていく民主的な場。
- トライアルアンドエラー**
ラボなので発想と創造が日常である。ラボとしてうまくいくことがあれば失敗することもあるが、実験場(ラボ)なので、失敗も新しい試みも許容される。
- エビデンススペース**
ラボなのでデータを重視する。データをベースにした分析と改良のサイクルと科学的分析・評価が反復的に繰り返される。
- 長期視点**
単発のワークショップで終わらない。プロジェクト資金が切れても終わらない。仕組みを作り上げ、経済的・組織的に自立する。
- 新陳代謝が見られる**
アンテナ高い系や熱血系リーダーだけではなく、リードする人を支えたり、ちょっと関心があるだけの辺境人が無理なく遠慮なくいられる空間。
- マインドセットの変容**
新しいデータや発見があり、今までの自分の常識が揺らぎ、覆され、日々成長する場である。

鍵」(図3)である。北欧で機能しているリビングラボを観察・分析してみると、その8つの特徴が自然と育まれる仕組みが埋め込まれていることがわかる。

2018年には、NTT研究所の研究員(当時)との共同研究で「リビングラボの手引き」を作成した。リビングラボの手引きは、日本と北欧のリビングラボの研究者・実践者から集めたノウハウを30個のコツにまとめ、パターンランゲージとして図解したものである(図4)。それぞれのコツは、キーワードやイラスト、エピソードなどで構成されている。たとえば、図5の「議論のための可視化」は、誰もが同じイメージを描けるように、単なる言葉だけの議論に終始しないように、絵や図の形式で表現するというコツである。また、「参加のハードルをさげる」として、対話に不慣れた参加者が議論に入りやすいようなルールを設置するなどのコツもある。そのほかにも、今までの知見を研究者・実践仲間と一緒に書籍にまとめたり、ツールを提案する試みも進行中である。

これら、過去数年の研究で筆者らが模索してきたのは、日本でリビングラボを実施する際の始め方や実施のプロセス、そして成功のポイントであり、それなりの成果をあげることができている。

また、2023年から、産業技術総合研究所の赤坂文弥氏を筆頭に、秋山弘子氏(東京大学)、中谷桃子氏(東京工業大学)、南部隆一氏

■ 図4: リビングラボの手引き



(Adant, Inc.)と私で、プラットフォーム「リビングラボ・ラボラトリー(Living Lab Laboratory Japan,LLI)」[*9]を開始した。LLLでは、既存のリビングラボの理論や考え方、および、これまでの日本での経験や実践を整理・再解釈し、日本の社会文化的な文脈に合わせたリビングラボのあり方を明らかにすることを目的としている。日本でリビングラボを実践している、もしくは、これから実践するだろう方々が広く参照・活用できるような、リビングラボの理論や手法、ツール、ガイドライン等の構築を進め、創出した成果物(手法やツール、ガイドラインなど)を、誰でもアクセス・利用可能な「 commons」[10]として、公開・発信していく予定だ。

ラボに関心のある研究者・実践者との相互学習の機会等をもっと増やしていきたいと考えている。

注

*1 Mika Yasuka. 2015. Collaboration Across Professional Boundaries - The Emergence of Interpretation Drift and the Collective Creation of Project Jargon. Computer Support Cooperative Work 24, 4 (2015), 253-276. <https://doi.org/10.1007/s10606-015-9292-2>.

*2 『共創デザインを支援する仕組み』リビングラボ「デザイン学 研究特集号」26-2, No.100, 26-33. (安岡美佳, 2019年)。

*3 G. Fischer. 2000. Symmetry of Ignorance, social creativity, and meta-design. Knowledge Based Systems (2000). [https://doi.org/10.1016/S0950-7051\(00\)00065-4](https://doi.org/10.1016/S0950-7051(00)00065-4).

*4 Charles Percy Snow. 1993. The Two Cultures. Cambridge University Press.

*5 『コ・デザイン—「デザインする」をみんなの手に』(上平 崇) 2020年、NTT出版。

*6 Richard Nisbett. 2004. The Geography of Thought: How Asians and Westerners Think Differently...and Why. Free Press.

*7 アドボカシーとは、社会的な課題の解決をめざし、政府や社会に主体的に働きかけることを目的とした活動を意味する。政策提言のほか、意識啓蒙、世論喚起などを行う。

*8 小松市。「未来型図書館を共に創る—「リビングラボ」 shimintotoni/fivinglab/16884.html. <https://www.city.komatsu.lg.jp/soshiki/1009/shimintotoni/fivinglab/16884.html>.

*9 Fumiyu Akasaka, Mika Yasuka, Hiroko Akiyama, Momoko Nakatani, and Ryuichi Nambu. 2023. Living Lab Laboratory Japan. <https://livinglablaboratory.com>.

安岡美佳(やすおか・みか)
北欧研究所代表。東京都出身。専門は、社会で使われるICTとそのデザイン。近年は電子政府、フィンテック、イノベーションのためのICT手法(リビングラボ)に注力する。京都大学大学院情報学研究所修士、東京大学工学系先端学際工学専攻を経て、2009年にコペンハーゲンIT大学博士取得。コペンハーゲンIT大学システムアントプロフェッサー、デンマーク工科大学リサーチアシソシエーツを経て2020年ロスキレ大学准教授。デンマークと日本の2拠点で、研究活動を行う。国際大学GLOCOMおよび橋大学客員研究員JETROハンサルタン。