



japanordic
北欧研究所

WHITE PAPER

No
04



北欧のリビングラボ October 2018

Scandinavian Living Lab

はじめに

デンマークやオランダなど欧州北部では、70年代頃から、市民などの利害関係者を巻き込みつつコミュニティ全体で実施する「参加型デザイン」と呼ばれるイノベーション手法が独自に提唱されてきた。当初は、弱者である当事者（搾取されている労働者）を巻き込むためという政治的な色彩が強かった参加型デザイン手法であるが、近年それら北欧で実践されてきた社会的参加型手法は、複雑性、不確実性が高まる現代社会の社会課題の解決に有効な持続性を兼ね備えたイノベーション・アプローチであるとして国内外から注目されるようになってきている。

提唱されてきた多くの手法は、年月を経てコミュニティでの活用における最適化が図られ、知見が蓄積されてきた。数々の参加型デザインの手法の中でも、コミュニティにおけるイノベーションと持続的発展を支える枠組みとして、近年注目されているのが、「リビングラボ」である。

日本での応用可能性

現代日本社会において、世界各国で妥当性が証明されてきている各種イノベーション手法の活用が期待されている。参加型デザイン、リビングラボもそのうちの主たるものである。しかしながら、現在日本においては、各種手法の本質、詳細のプロセスなどは、実践に移せるほど理解されているとはいいがたい。たとえば、「リビングラボ」は、コミュニティを活用し、コミュニティ内の社会課題をコミュニティのメンバーを巻き込むことで主体的な解決を促し、さらにコミュニティを充足・向上させる枠組みとして注目されている。実際に日本においても対話を進める場所として構築され始めているが、その先、どのように活用するか、維持するかなどは明確に指針が示されているとはいえない。今後の「リビングラボ」促進のためには、「リビングラボ」とは何かといった本質の理解が欠かせず、その定義や役割、要素、稼働に関して、詳しく理解することが、リビングラボ実践の第一歩となる。また、このような社会的手法は、そのコミュニティの背景となる社会文化的影響を多分に受けると言われている。そこから、たとえ、なんらかの文献やケーススタディが参照になりこすれ、欧州の知見をそのまま日本で適応することは困難である。リビングラボの仕組みを日本のコミュニティに導入するためには、日本とリビングラボが推進されているエリアの両エリアの社会文化的背景を理解することが不可欠であ

り、その知見に基づき、より実践的な事例の収集、および、欧州と日本の社会文化的特徴に配慮した手法の分析、比較考察が求められる。欧州と日本の社会・文化的背景の違いに考慮しつつ、北欧におけるリビングラボ実践の適切な理解を通して、複雑な社会課題に直面する現代日本のコミュニティで、リビングラボの知見を活用することが期待される。

なお、「リビングラボ」や「参加型デザイン」は、欧州ばかりでなく北米でも盛んに利用される用語であり、アプローチであるが、その背景や実践は大きく異なる。北米は、マーケット主体、リーダーシップ・ディベートに則ったコミュニティ構築アプローチである一方で、北欧の「リビングラボ」や「参加型デザイン」は、より総体的・社会包括的な民主主義的アプローチを取り、中庸を模索するダイアログ手法を取っている。両者を比較すると、欧州、特に北欧での「リビングラボ」や「参加型デザイン」は、顧客(市民)を主体とする視点や産官学連携などからも、日本との共通性が高い要素を兼ね備えていると考えている。例えば、産官学連携は、「根回し」「三方よし」といった思想とも通じるものがある。本稿では、北欧におけるリビングラボを中心に調査し、本稿で述べられる「リビングラボ」や「参加型デザイン」は、北欧のものを中心とした概念として扱う。



CONTENTS

01

リビングラボとは

02

リビングラボ実践編

03

通常のプロジェクトとリビングラボプロジェクト

04

リビングラボ事例

01

リビングラボとは

リビングラボとは、当事者の日常的な生活環境の場でオープンイノベーションを起こす共創 (Co- Creation) の仕組みのことで、本稿では次の様に定義する。

多様な関係者が集う（参加型）場で、社会問題の解決、最先端の知見やノウハウ・技術を参加者から導入し、オープンイノベーション・ソーシャルイノベーションを通して、長期的視点で地域経済・社会の活性化を推進していくための仕組み

北欧では、一般的に参加型デザイン、共創デザイン (Co-Design) のアプローチと捉えられる傾向にある。短・長期的なサービス・施設・機器のテストベッドとして IT に関わるイノベーションを支援する組織やその施設でのアプローチとして用いられることもあれば、地域の社会課題の解決法として、地方自治体や NPO によって実施されるケースもある。



ワークショップでコンセプトを構築

■リビングラボの利点

リビングラボを活用する利点としては、利害関係者である当事者（ユーザ）、企業（サービスや技術の提供者・開発者）、公共機関のそれぞれにとって、利益をもたらす可能性がある点が注目される。

当事者（ユーザ）

リビングラボで取り扱われる社会課題はその当事者の日常生活に大きく関わるもので、積極的に関わりたいというモチベーションが潜在的に存在する。当事者は、関わることで、

- 1) サービスや製品の開発に影響を与える
- 2) より深い知見を得る
- 3) 未来のサービス・システムに事前に慣れ親しみアンバサダ（サービスや製品の支援者）になる。

ひいては当事者自身の生活の質の向上につながる。

企業

リビングラボで取り扱われる社会課題に則したサービス・製品開発を当事者と共に進めることができる。企業は、効率的かつ効果的にエンドユーザと交流することで、ニーズにアクセスすることができ、初期段階で当事者からのフィードバックを受け製品を改良することができるため、経費削減にも繋がる。さらに、長期的な活動を視野に入れることで、企業はリビングラボを通して、企業活動と顧客の長期的な関係を構築することができる。

公共機関

リビングラボで取り扱われる社会課題は、公共機関が直接的間接的に解決しなくてはならない課題であることが多い。公共機関は関わることで、

- 1) 多くの市民に公共機関の施策の認知を高め、
- 2) 中長期的な地域計画の策定に、市民の意見を組み込むことができ、
- 3) 市民の理解を獲得することにより、直近の当事者ニーズのみに左右されない長期的な地域力の向上を図ることができる。

■なぜ今リビングラボが注目されているの？

複雑性・不確実性が高まる現代社会の社会課題には、今まで機能してきたやり方では必ずしもうまくいかないと感じている人が増えています。そこで注目されたのが、過去 40 年間北欧で実践されてきた社会的参加型手法です。社会的参加型手法は、今までの延長線上にあるイノベーションではなく、米国型デザイン思考でも実践されている「Fail Fast で進めるラディカルイノベーション」と親和性が高いと言えます。当事者を巻き込むことを第一義とするリビングラボを始めとする北欧の参加型手法は、現代社会が抱える課題解決に有効かつ、持続性を兼ね備えたイノベーション・アプローチであると考えられるようになっていきます。

02

リビングラボ実践編

リビングラボを実際に始めよう、参加しようと思った場合、直面する課題がある。
それは、どのように始め、どのように運営していくのかといったようなプロセスやノウハウに関わる課題だ。
北欧のリビングラボを参考に重要だと思われることをいくつかまとめて見た。次章のリビングラボの事例も参照しつつ、自分なりのリビングラボをデザインして欲しい。



ヘルスケア専門家を招いてのワークショップ

■ リビングラボ実践編

実施主体：当事者（市民）、企業、公共機関のいずれもありうる。ただ3者とも参加していることは、持続可能性を高めるためには不可欠だ。

目的

リビングラボの究極の目的としては「共創の (Co-Creation)」が最重要ではあるが、実証実験 (Test Bed)、状況理解 (Context Research) も要素としては共存する。

手法

リビングラボで活用される手法は、一般的なデザイン手法と変わらない。例えば、次のようなものである。

- 観察・エスノグラフィーリサーチ
- 質問紙調査
- フォーカスグループ
- デザイン・ワークショップ
- システムログや自動収集された行動データの分析

当然のことながら、リビングラボを含めた各種参加型手法は、その目的、プロセス、手法によって、成果が異なる。どのような参加の枠組みを構成することで、どのような参加者、目的、成果が期待できるか、実際にリビングラボを構築する際には、リビングラボの意識的なデザインが不可欠であり、リビングラボの専門的知見が欠かせない。

■ どうやって始めるか？

北欧のリビングラボの事例では、課題から始めることがほとんどだ。つまり課題をどうにかしたい人たちが、主体的にリビングラボを始めるケースだ。課題を抱えるコミュニティとその当事者たちが中心となる課題の解決に取り組むコミュニティ主体のケース、予算削減を目指し課題発見を関連各所とすることから始める公共機関主体のケース、特定分野の課題に取り組む企業がコミュニティや公共機関に働きかけて始めるケースなどがある。それぞれ具体事例を見て欲しい。

■ どうやって進めるか？

北欧のリビングラボの事例では、参加型デザインの典型的なプロセスに沿って進められることがほとんどだ。ワークショップ形式で課題の探索を進め、コンセプトを構築し、モックアップを作り、持続可能性を模索していく。もちろん、リビングラボ専門家/デザイン手法有識者がファシリテートしているかどうか、成果に大きく繋がっている。

■ リビングラボの歴史

リビングラボのコンセプトが最初に提案されたのは91年の米国であり、実生活空間でユーザとの間でCo-creation(共創)により行う実験と定義された。その後、北欧で98年を契機にリビングラボという言葉の利用が拡大していくが、当初は、ICTソリューションのテストベッドとしての視点が重視されており、社会的な視点は、より隅に置かれていた。その後、2011年頃から社会やコミュニティにおける役割、共創の視点が頻出するようになる。現在北欧で推進されているリビングラボは、当事者コミュニティが大きな役割を担っている。

■ マインドセット

リビングラボを活用しようと考えている人たちに重要なリビングラボ実施の際ののマインドセットがある。それはリビングラボを共創の場と捉えることが第一義であるが、不可欠ではあるが認識されにくい観点も多々ある。

当事者参加

そのサービスや製品を活用する人が主体的に関わる。高齢者 (65+) 向けの ICT システム を作るのに、対象となる高齢者の生活環境や ICT 利用実態を知らずに開発はできない。実際に高齢者の生活実態にどのような ICT が不可欠なのか、まずは当事者を巻き込むことが必要だ。その際にシステム開発者は、実験室実験では現在の複雑に絡み合う状況を理解するのは困難であること、また当事者にとってもわからないことも多く認知されてないことも多いため、インタビューや質問紙調査のみでは本質の理解はできないことを認識する必要がある。ほぼ完成したシステムを提供し使ってもらい、評価改良するだけの当事者参加では、現在の複雑な課題は解決できないし、参加の意味がない。

変化

リビングラボは持続可能性を志向する。時間の経過とともに、リビングラボの課題や目的、ひいては参加者の理解も変化するのは当然のことである。場の理解によってシステムやサービス提供側には新しい知見が増え、新たなシステムやサービスの導入によって状況や当事者の認識も変化するからである。

未来創り

コミュニティでの議論と産官民のインタラクションを通して、未来を創ることにつながる。当事者は、自分たちの生活と関係の深い課題に対して、解決策を模索することで、自分たちの未来を創る。企業は、自分たちの技術やサービスを用いて、利用者の未来を作ることにつながる。公共機関は、地域の長期的な未来像を構築することにつながる。

■ フューチャーセンターとの違い

フューチャーセンターは、「既存の枠を超えて協働する場」「企業、政府、自治体などの組織が中長期的な課題の解決、オープンイノベーションによる創造を目指し、様々な関係者を幅広く集め、対話を通じて新たなアイデアや問題の解決手段を見つけ出し、相互協力の下で実践するために設けられる施設と定義される」。ヴィジョンを基盤として活動するなど、未来志向が中心で、多くの活動がトップダウン組織立って行われるところに特徴がある。また物理的な「場」を志向していることなどが特徴として挙げられる。

2 者の主な違いとしては、演繹的な方策で進められることが多いフューチャーセンターに比べ、リビングラボは、演繹的・帰納法の方策がともに行われるが、どちらかという帰納法的な積み上げが重視される傾向にあるといえよう。一般的に、帰納的、演繹的、仮説検証法 (アブダクション) のトライアングルで考えると、役割の違いが明確になるだろう。



週に 2 回実施されているバランスワーク

03

通常プロジェクトとリビングラボプロジェクトの違い

通常プロジェクトとリビングラボプロジェクトの違いは、目的やプロジェクトマネージャの役割、マイルストーン、ユーザとユーザコミュニティの役割、資源と特性、ツールにみられる。その詳細を下記表に示す。

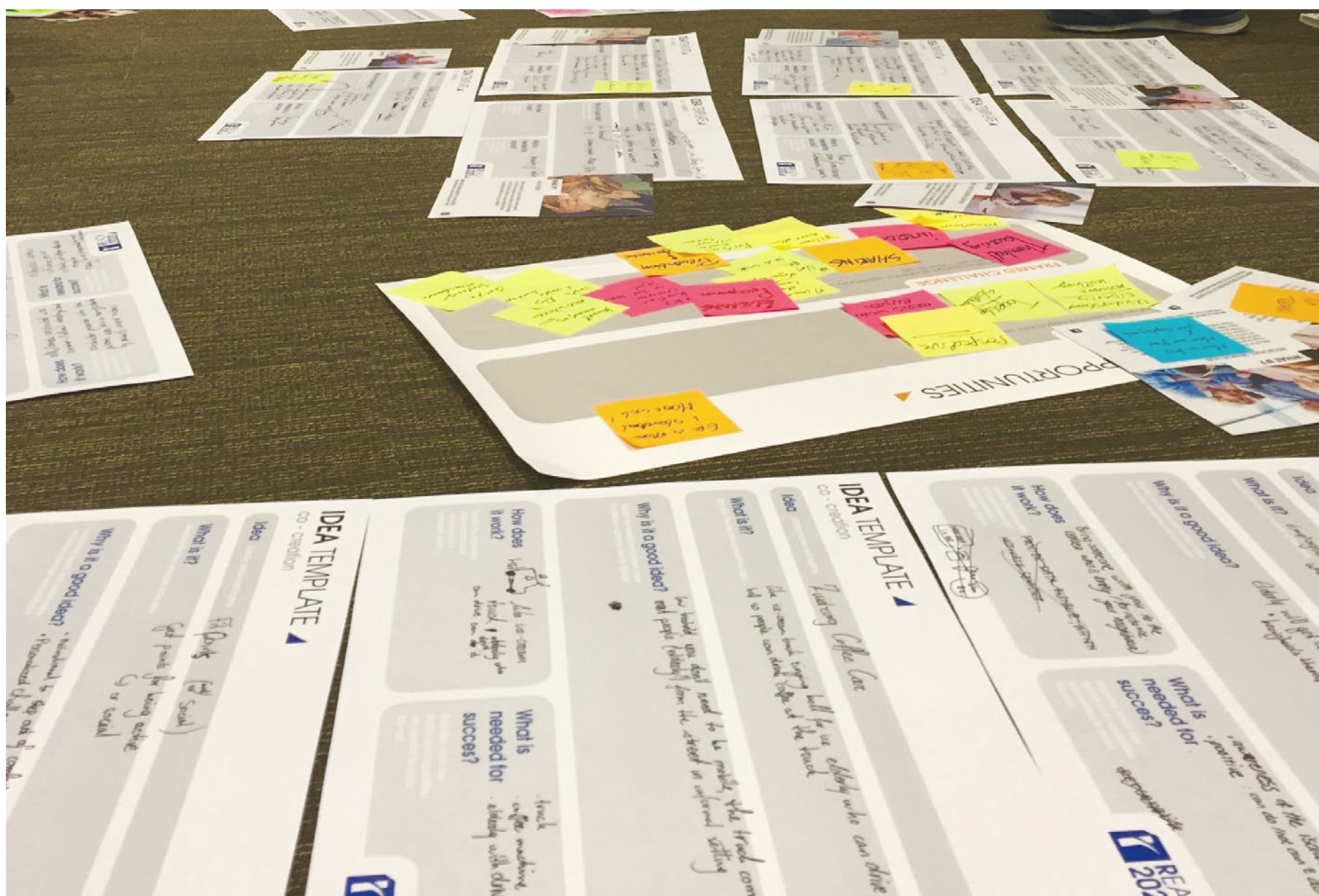
	通常プロジェクト	リビングラボプロジェクト
目的	事前に定義されたプロジェクトゴールを目指す	より有機的な目標を目指す： 最終目的はユーザーニーズに基づき変化する
プロジェクトマネージャの役割	資源の管理とコントロール	資源の管理とコントロール、ファシリテーション、ユーザのモチベーション支援
管理の鍵（マイルストーン）	プロジェクト調整は事前に定義されたプロジェクトプランに基づく	フレキシブルに変化する。 極端なケースとしては毎日調整がされる。
ユーザとユーザのコミュニティの役割	調査の対象。ユーザは、製品やサービスを試し、妥当性を判断する	プロジェクトにおける同等でアクティブな参加者。 製品やサービスのコクリエータである。
資源と特性	プロジェクト資源は、ネットワークの資源を含め、効果的に活用される	再調整と再定義が重要になる。リビングラボやコミュニティにおける異なる知識群をフレキシブルに統合する。エンドユーザやユーザコミュニティの調整を行う。
ツール	プロジェクトマネジメントツールや手法が活用される	ファシリテーション手法やグループワークツールが活用される

表：通常プロジェクトとリビングラボモデルの違い

04

リビングラボ事例

本章では、注目する「リビングラボ」を中心に事例として紹介する。事例に扱われているものの中にはリビングラボという名称がつけられているものばかりではないが、リビングラボの特徴をよく表していると思うものを紹介している。



1. Egmont Højskole

2. Public Intelligence

3. Innovationhuset

Egmont Højskolen

<https://www.egmont-hs.dk/>

キーワード

当事者主体で進めるリビングラボ

■ 特徴

Egmont Højskolen(エグモントホイスコーレ)は、障害者にも優しい生活環境、学習環境を模索するリビングラボ。デンマークの福祉思想を体現する障害者と健常者が共に学びあう世界でも類を見ない教育環境を提供している。学校・施設・研究所・リゾートなど多層的な機能を持つことで関わる人々がお互いに得ることがある互酬的なコミュニティが実現されている。

■ 概要

デンマークの公立国民学校(フォルケホイスコーレ)の一つ。全寮制で全員が同じ場所に数ヶ月間(半年~1年)滞在して生活する。在校生は200人強で、近年増加傾向にある。基本的にデンマーク人が中心だが、日本人も常時複数人在籍し、アフリカからの視覚障害者が集団で入学しているなどの国際性も併せ持つ。

■ 経緯

1956年にデンマークの全国障害者協会によって身体障害者だけの学校として設立された。現校長のオーレ・ルース氏(Ole Lauth)が着任した1970年から障害者と健常者を分けない統合教育を開始する。数々の努力によって、学校は障害者も健常者も平常に暮らせるよう設備もケアも整備され、障害者が問題なく学ぶことができる環境を備えるようになった。

■ 現状

現校長ルース夫妻の思想によって、それまで隔離されてきた障害者向けの教育施設をオープンにし、共に学び合う学習環境が作られている。多様な科目を学ぶことができるほか、スポーツやレクレーションを支える環境として長年障害者たちと共に得てきた経験値が惜しみなく投入され、斬新な提案が実現されている。例えば行動が制限されることの多い障害者たちの願望を実現する形で、車椅子ごと入れる温水プール、クライミングウォール、スロープ、ブランコ、などの設備が活躍している。障害者の方々はこういった設備の利用を通して、自分の思い込みを外し、自分の可能性を試することができる。また完成した設備は地域の人々にも還元される。

近年、職員たちの発想と努力によって、障害を持つ当事者自身が自分の介助者を自分で雇用する制度、「パーソナルアシスタント制度」が始められた。これによって障害を持ち介護が必要な生徒には、健常者の生徒がヘルパーとしてつくことになり、ボランティアでなく、障害者が自分の介護に適った学生を雇うという雇用形態を産み出した。障害者が助けられるだけでなく、健常者の学生は健常者の学生は身近でケアの直接経験を得られることに加えて、寮の余暇の中でお金を稼ぐことができる。これは「学校」と「施設」を一体化したからこそ出来ていることである。それだけでなく、エグモントは学校生活を営む上で障害者が対面するであろう場のリアリティがあることで、企業の開発部隊や研究者を多数引きつけている。

敷地内にはコテージが10棟ほどありレンタルが可能だ。自然も素晴らしく、砂浜も近い。海辺近くにはサウナもあり、人々が出会う環境が整備されている。例えばエグモントに通っている障害者の家族が滞在して一緒に過ごしたり、バカンスを楽しむことができる。このような「多層化」が特徴的である。

■ コラボレーション形態

上述した障害者学生と健常者の「パーソナルアシスタント制度」のように、互酬的な関係があちこちに取りられている。また企業との提携の仕組みも活発である。例えば、高齢者や障害者向けの住宅メーカーとの提携を取り付け、最新の住宅のモデルルームを設置する。それに学生は安価に入居できると同時に、メーカー側は製品のユーザビリティや満足度などについての実証実験を行うことができる場となっている。また障害者学生たちの利用しているIT機器は、多くの知見が投入されている。毎週曜日を決めて、個別にどう最適化するかを学内にいる専門スタッフが調整している。また新規の機器の試験的利用も盛んだ。

■ なぜリビングラボと考えるか？

数年前、新プール建設を進めるにあたり、自発的な学生グループがプロジェクト推進部隊として組織された。作成された模型は、集会所に展示され、多くの意見が寄せられ、改良が加えられていった。リビングラボとは呼ばれないものの、参加型で実証実験的なプロセスが当事者の主体性から自然と行われた場である。数年前までは、実際にリビングラボという名で行われた活動もあったようだ。さらに、現在見られるインクルーシブデザインやユニバーサルデザインの実験環境として、次のような理想的な条件を備えているといえる。

- 1) 障害者のIT機器の利用や施設の実証実験の場
- 2) 障害者の介助者の関係性の観察の場
- 3) 介助者をサポートするツールの実験の場
- 4) 障害者をエクストリームユーザとして捉え、利用者と人工物が長期的に接する生活のコンテキストの中で、新しい発想を得られる場

今後の取り組み：エグモントホイスコーレは、年々志望する学生が増えており経営も安定しているとのことである。



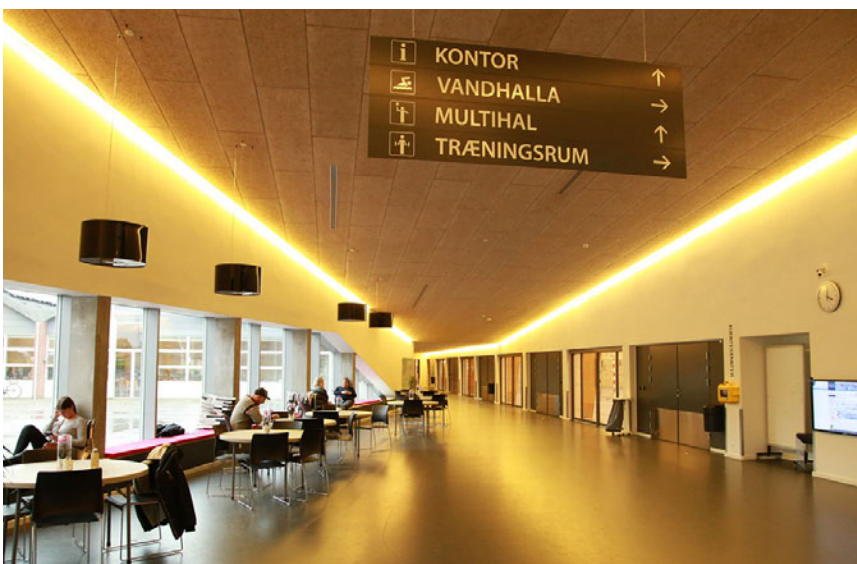
メインエントランス



実験ハウス。4棟が一つの家として構成



一人で移動する学生



エグモントの玄関口



体育館



学生が食堂でゲームやお茶を楽しんでいる



アイトラッキングで PC を操作する学生



生徒がデザインしたプール。
一般の住民も利用可能。

Public Intelligence

キーワード
企業主体で進めるリビングラボ

■ 特徴

Public Intelligence (パブリックインテリジェンス) は、ヘルスケア分野で、公共機関と企業、当事者を結び、戦略的にコンセプトから導入までを支援するサービスデザインコンサルティング会社。独自のリビングラボ手法を開発し、コンサルタントとして、多くの地方自治体のヘルスケア改革に取り組む。近年は、スウェーデン市をリビングラボとして eHealth の構築に取り組むなど、高齢者ケアやまちづくりにも携わる。

■ 概要

パブリックインテリジェンスは、独自のリビングラボ手法を開発、プロセスを大きく 3 段階に分ける (右図参照)。コアラボ (Core Lab)、信頼のおけるメンバーで実施するユーザラボ (Trusted User Lab)、スケールラボ (Scale Lab) と段階を経て、コンセプトからシステムやサービスの導入まで取り組む。

■ 手法 : ヘルスイノベーションメソッド

コアラボでは、通常、ヘルスケアセクタの上層部、裁量権を持つマネージャレベルのメンバーが集められ、1-6 ヶ月間、何をするかを定義するためのリビングラボが実施される。マクロの課題に集中しアイデアを具現化するため、大まかなお金の流れのコンセンサス、課題の共通認識、KPI を作っておくための期間である。

ユーザラボでは、限られた信頼のおける担当者レベルのテストユーザや患者グループが集められ、2 ヶ月から 2 年ほど実施される。実験室ではないものの、コントロールされた安全な環境で実施され、アイデアを具体化していく。リビングラボは通常変化し、病院などから個人宅に移行するなどものケースもある。本プロセスでは、欠点探しなどの批判ではなく、価値があるかどうかのポジティブ評価を行う。

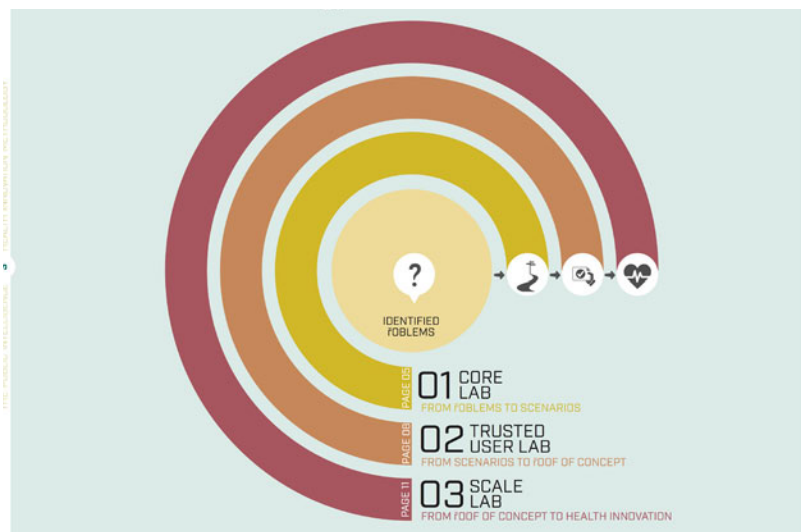
スケールラボでは、実際の現場にサービスやソリューションを持ち込み、3-18 ヶ月の間リビングラボを実施する。特に、いかに利用者にモチベーションを持たせるか、理解させるかといった専門的なノウハウが重要になる段階である。実際の現場に持っていくことで、新しい課題が見つかることは多々あり、ユーザラボでの結果と実際の社会では反応が異なるのは不思議ではない。さらにこの段階では、現場で持続的に実施が可能か、経済性が担保できるか、予算に見合うか、など現実性を評価し、プロジェクトを打ち切る場合も多々ある。この時期が長くかかるのは、チェンジマネジメントが必要になるからであり、いきなりアウトプットを出すのではなく、ともにカルチャーを変えていくという姿勢が重要である。

■ コラボレーション形態

パブリックインテリジェンスの強みは、ヘルスケア分野に深く精通し、意志決定者との関係を軽んじず、同時に、患者グループ、介護士などを巻き込み現場重視を曲げない点である。CEO の Peter Julius は「CEO が方向性を決め、現場が実行部隊となる」と述べている。

■ リビングラボ成功の鍵

失敗は必ず起こる。だからこそ、失敗が受け入れられるカルチャーをリビングラボで設定する。失敗がきちんと報告され、同じ失敗が起らない仕組みをプロセスに埋め込む。



ワークショップに利用される家のリビングルームを模したスペース



独自のメソッドを提唱



実験エリアで利用される機器

Innovationhuset

キーワード
公共機関主体で進めるリビングラボ

■ 特徴

コペンハーゲン市のイノベーションユニットとして始まった組織で、プロジェクトやワークショップなど典型的なデザイン手法を活用し、市の職員を動かし、市民を巻き込み、地域の課題解決に関わるプロジェクトを促進する。市役所とは物理的に離れたソーシャルイノベーション系の試みが多く試されているエリアにオフィスを構え、共創やワークショップを開催するために活用しやすい広いスペースをふんだんに取り、大型プリンターやモックアップツールが備えられている。トークセッションや定期的な同窓会（プロジェクトに関わった職員が参加）も実施され、イノベーションの手法の多くの職員への教育と受講した職員のスキルのブラッシュアップが戦略的に進められる。

■ 背景

Innovationhuset（イノベーションハウス）は、デンマークの首都コペンハーゲン市が2015年に設立した市のイノベーションセンター。コペンハーゲン市は、非常に大きく、7地域からなりそれぞれの地域に責任者がいる。雇用者は全部で45,000名おり、横のつながりや融通性が低い組織構造が問題になっている。

自治体でもイノベーションが重要になっている現在、当事者を巻き込み、経済性を確保し、技術の進展に役立てるというコンセプトが政治家の承認を得て、ユニットの設立が決められた。同時期に、ビジネスモデルキャンバス（BMC）などの用語が、ビジネス界で広く活用されるようになり、政治家も関心を持つようになっていた。また、BMCを使うことができる環境、教育や経験も蓄積されてきた。

■ 現在

設立当初からのコンセプトとして、コペンハーゲン市の職員にデザインイノベーションを教育し、プロセスをサポートするユニットとして活動する。教育機関として全100ほどのコースを提供し、情報の可視化、ドキュメント化によりイノベーションの方法を周知・教育する役割を果たす。ドキュメントの形は様々であるが、対象者によって変える必要があり、ビジネスの妥当性を見るためには、公共機関のプロジェクトではあるが、ビジネスモデルキャンバス（BMC）を使うことが多い。

■ エコシステム

政治の上層部の承認を得て、構築されたイノベーションハウスは、毎年各7部門から一人「大使」をイノベーションハウスに送る取り決めになっており、各大使はイノベーションハウスのサポートを得ながら、各部門が抱える課題を選び、その課題の解決に取り組む。つまり、プロジェクトを主導するのは各部門からの出向者である「大使」であり、イノベーションハウスではない。イノベーションハウスは、結果を提供するのではなく、イノベーションのための考え方を提供することで、価値を生み出し、イノベーションハウスの周囲にイノベーションのエコシステムを構築している組織と言える。職員は、1年に多くの場合週に1-2日イノベーションハウスで過ごし、プロジェクトやコースを通してイノベーションの法則を学ぶ。1年がすぎた大使たちは、所属部門に戻るが、卒業生ネットワークに組み込まれ、定期的な会合を通じて新しい知識を仕入れ、ネットワークを充実させ、より多くのイノベーションプロジェクトを実務に応用させていく。知の構築と循環、指数関数的に理解者を増加させる方策である。

■ リビングラボの進め方

イノベーションハウスで雇用されている人には、建築家、哲学者、エンジニア、プロダクトデザイン、心理学者、サービスデザイナー、デザイナー があり、それぞれがリビングラボを実施するのに、役割を果たしている。

母体がコペンハーゲン市ということもあり、市民を巻き込むことは困難であっても不可能ではないし、企業も喜んで参加する。多くの場合、市民はネットワークを使って巻き込み、スタートアップの企業に呼びかけて、技術的な支援を得て行く。市民は、自分の生活環境の改善を見ることができし、企業もビジネスチャンスと捉える傾向にある。

■ リビングラボ事例

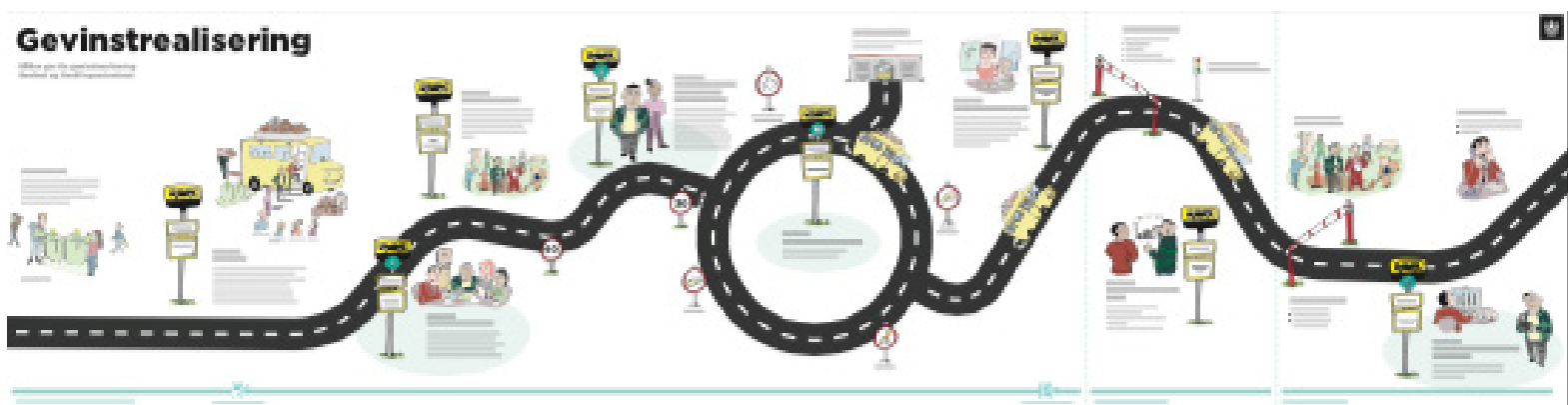
外国人居住者プロジェクトや、小学校のキッチン改良プロジェクト、街洪水などの水問題プロジェクトなど多種多様なプロジェクトを実施。例えば、水問題プロジェクトでは、近年の豪雨の影響で、街に洪水が起きていることを課題として考えているが、あふれる水を問題としてとらえるのではなく利用素材として考えてみた。また、知的障害者を対象としたデジタル通貨プロジェクトでは、関連各所と協力し利害関係者を特定しプロジェクトで提案される技術支援などには、スタートアップ企業など、熱意やスキルをもった企業群などが招かれた。このようなイノベーションプロジェクトで特徴的なのは、企業を初期の初期段階から誘い、実際に課題設定が正しいかどうかのアドバイスをも得ることである。誰も回答を知らないことについて解決策を模索しなければならない状況が現在は普通に起きているからだ。ビジネスピッチが始まる前に、巻き込むことが重要である。



コペンハーゲン市のイノベーションハウスに設置されている



プロジェクトはモノやレポートに可視化される



おわりに

北欧研究所では、リビングラボ調査、リビングラボ委託プロジェクト、
リビングラボ共創プロジェクトをサポートいたします。



japanordic
北欧研究所

Livinglab of the Scandinavia

Published 25th September 2018

Author Mika Yasuoka

Design Eri Yamazaki

北欧研究所

Toftholm Alle 7, 2900 Hellerup Denmark

<http://www.japanordic.com/>



@japanordic



Japanordic



japanordic_official



info@japanordic.com