

リビングラボの共創特性に関する研究

叢, 珊

<https://hdl.handle.net/2324/4784634>

出版情報 : Kyushu University, 2021, 博士 (芸術工学), 課程博士
バージョン :
権利関係 :

氏 名 : 叢 珊

論 文 名 : リビングラボの共創特性に関する研究

区 分 : 甲

論 文 内 容 の 要 旨

本研究では、日本においてリビングラボが、高齢者問題や子育て支援、地域コミュニティの形成支援などの諸問題を解決するイノベーションに活用できる概念として、今後も発展することが重要と考え、欧州でのリビングラボ研究で培われた知識や経験を体系的に整理し、リビングラボの概念と構成要素、そこで行われた研究開発活動の種類と活動を支援する場の特性、そしてリビングラボで行われたR&Dプロジェクトで用いたデザイン手法とその参加者などを、共創特性として体系化することを目的とした。

研究方法について、本研究では81編の欧州におけるリビングラボに関する研究を参考文献として、内容分析法やKJ法などを用いて、リビングラボの概念、構成要素などについて明らかにした。また、同じ調査対象文献から内容分析法とKJ法によって、リビングラボで行われている研究開発活動の種類を整理し、それを類型化すると共に、その活動を支援する場の特性について明らかにした。

次に、リビングラボのR&Dプロジェクトで用いられるデザイン手法を、内容分析法とKJ法によって研究開発活動ごとに抽出し、その結果と共創との関係を明らかにした。

また、リビングラボに関する既往研究では、グループ作業の参加者人数などに関する研究がないため、教育学分野で研究が行われている「TBL (Team-based Learning)」、「PBL (Problem-based Learning)」、「グループ活動」、「グループ学習」などのグループ作業人数に関する既往研究を研究対象として文献調査を行い、リビングラボのR&Dプロジェクトの参加者について、その人数規模、属性、ファシリテーターの役割などを導出し、その共創を促す要件について明らかにした。

調査結果から得られた「共創特性評価項目」の体系化を通じて、「リビングラボの共創特性評価スキーム (仮説)」を考案し、それをもとに既存のリビングラボを評価するための調査票を作成した。

その後、日本とフランスにおける合計7カ所の既存のリビングラボを調査対象として、文献調査とコンテキスト分析、現地調査、聞き取り調査などの方法を用いて事例検証を行い、考察によって「共創特性評価項目」の適用可能性について提示した。

研究結果として、まず、リビングラボは市民・ユーザーと専門家が協同してイノベーションを目的とした研究開発活動を行う「場」と「手法」という2つの意味を有する包括的概念であることと、リビングラボは参加者 (Actors)、デザイン手法 (Design Methods)、生活環境 (Real-life

Environments)、マネジメント組織 (Management Organization)、および設備・ツール (Infrastructure and Tools) の5つの要素で構成されているという知見を得た (第1章)。

次に、リビングラボでの研究開発活動には、課題探索活動、ソリューション活動、プロトタイプ活動、社会実装活動、および評価検証活動の5つの種類があること、そして、リビングラボの場には、オープン性、多用性、機能性、継続性、現実性の5つの特性があることがわかった。そのうち、「多用性」は調査、デザイン、実験、および実際の生活などさまざまな目的に活用できる環境 (場) という意味であり、「機能性」は設備・ツールを通じて、イノベーションや共創、研究開発活動の支援などの機能を有した環境 (場) という意味であり、「継続性」はリビングラボの拠点などが常設の環境 (場) であり、「現実性」は場そのものが生活環境とその模擬環境 (ラボ環境) であるという知見を得た (第2章)。

また、R&Dプロジェクトでのデザイン手法の数は66種類あり、その共創の度合いについて、課題探索手法は「中」、ソリューション手法は「高」、プロトタイプ手法、社会実装手法、および評価検証手法は「低」であるという知見を得た (第3章)。

それから、プロジェクトの参加者の共創を促す要件について、参加者の人数規模とファシリテーターの役割に関する調査結果から、グループ作業を円滑に進めるためには、参加者以外にファシリテーターがいたほうが良いことが分かった。一方、参加者の性別、人種、年齢、専門などの構成にダイバーシティがある方が、多様な視点、知識、アイデアが得られることが分かった。また、グループでの活動については、メンバー間で事前にプロジェクトの目標や成果、知識、情報などを共有した方が、共創を促すことができるという知見を得た (第4章)。

その後、リビングラボでは、社会課題 (研究課題) の解決のためにR&Dプロジェクトが発足されるが、その基本情報とプロジェクトに係る研究開発活動並びに、その参加者・デザイン手法・場・マネジメント組織など (共創特性の要素を含む) との関係、そしてプロジェクトから生まれる成果物などとの相互関係を考察し、その結論として「リビングラボの共創特性評価スキーム (仮説)」を考案し、それをもとに既存のリビングラボを評価するための調査票を作成した (第5章)。

最後に、日本とフランスにおける既存の7カ所のリビングラボの調査に関する事例検証を行い、リビングラボの共創特性と調査票の有効性について明らかにした (第6章、第7章)。

結論として、「リビングラボの共創特性評価スキーム (仮説)」をもとに作成した調査票を用いて、日本とフランス合計7カ所の既存のリビングラボについて事例検証を行い、その結果、リビングラボの研究開発活動、参加者、場に関する「共創特性評価項目」は適用でき、一方、デザイン手法に関する「共創特性評価項目」による調査は、文献調査だけではその結果が分からなかった。

そのため、既存のリビングラボについてはデザイン手法の側面で、その共創特性を調査・評価するために、現地でのプロジェクト関係者に対するインタビュー調査などを実施する必要があるとあり、さらにはデザイン手法に関する「共創特性評価項目」について改善する必要があることも分かった。