

鎌倉リビングラボ ～長寿時代の新たな生き方と社会のあり方～

東京大学高齢社会総合研究機構

秋山 弘子

人生 100 年時代をどう捉えるか

今、私たちは「人生 100 年時代」の新しい生き方と社会のあり方を模索する大きな転換期にいる。日本では、織田信長の生きた戦国時代から第二次世界大戦が終わる頃まで、数百年にわたって人生は 50 年だと考えられてきた。ところが 20 世紀後半から寿命は延び続け、今や人生 100 年と言われる時代に入った。ともすると年金や認知症といった高齢化に伴う新たな問題に関心が集まりがちだが、人生の時間が「倍」になるのであるから、これを一つのパラダイムシフトと捉え、これまでになかった多くの「新しい可能性」にこそ目を向け、追求していくべきではないだろうか。

人生 100 年の長寿社会への移行には、「個人」、「社会」、「産業」という三つの課題がある。

第一の「個人」の課題とは、人生 100 年をどのように生きるかという生き方をめぐる問いだ。人生が 50 年だった時代には、男性は学校を出たら就職をして定年まで働き、女性は 25 歳までに結婚をして子どもを産み育てるといった画一的な人生コースがあり、この道から外れるのは容易なことではなかった。しかし、そのような社会的圧力も弱まり、自分の人生を自ら設計して舵取りしながら生きる時代になってきた。人生が 100 年もあれば、生涯に複数のキャリアを持つ二毛作・三毛作の人生も可能であろう。そうした生き方はまだモデルが確立されておらず、不安や戸惑いも生じやすいが、私たちの祖父母の世代には想像もつかなかった自由を授かった。健康を維持しながら、個々人の能力を最大限に生かし、自分らしい人生を形づくっていけることは、現代の私たちに与えられた大きなチャンスであり、チャレンジである。

第二の「社会」の課題とは、以上のような新しい生き方に調和する社会のあり方をいかに築いていくかである。例えば、100 年の人生を自ら設計して舵取りながら生きていくためには、生涯学び続けることも必要となるが、若者に照準を合わせた現行の教育制度では社会人が大学などで学び直すことは、他の先進国と比べてまだハードルが高い。また終身雇用や年功序列といった現行の雇用制度も、定年まで勤め上げて退職金を得ることで若年期の働きが報われる仕組みであり、途中で新しいキャリアに挑戦する際のブレーキにもなりかねない。

このようなズレが生じているのは、現在の社会基盤の大半が、若者が多く高齢者が社会全体の 5% ほどしかないピラミッド型人口だった時代に築かれたものだからだ。これは教育や雇用、医療といった制度面に限らず、交通システムや住まいといったインフラ面でも同様である。こうした不具合を一つひとつ見直し、長寿社会対応の社会基盤に移し替えていくことが急務となっている。

そして第三の「産業」の課題とは、上述した「個人」と「社会」の課題を巧みに解決するモノ・サービス・システムをいかに生み出していかだ。高齢化はグローバルな共通現象であり、最近ではアフリカでも始まったと言われる通り、多少のタイムラグはあるものの必ずどの国も直面する課題である。特にアジアの高齢

者は世界の約6割を占めるが、中国や東南アジアでは高度経済成長期と高齢化が同時に押し寄せているため、高齢化対策にはなかなか手が回っていない。首尾よく成功例を取り入れようと、先行する日本や韓国、シンガポールなどの動向を注視している。日本が長寿社会のフロントランナーとして世界に先駆けてこの課題の解決法を提案できれば、その先に待ち受けるグローバル市場は非常に大きい。

新しい社会のあり方を創るリビングラボ

これまで見てきたように、長寿社会の課題は明確で世界共通である。そのような中で求められているのは解決策とアクションだ。

私が所属する東京大学高齢社会総合研究機構は、「課題の解決」を目的に設置された研究機関である。研究室の中だけで研究するのではなく、現場に赴き、地域の課題を住民や自治体、企業などのステークホルダーと共に解決する社会実験、アクションリサーチ（実践と研究）を行ってきた。具体的には千葉県柏市と福井県、高齢化が進む首都圏と地方、二つのまちで長寿社会のまちづくりプロジェクトを進めてきており、柏市では生涯現役をめざした「セカンドライフの就労プロジェクト」やその成果に基づく国へ政策提言なども行った。

このような中で強く実感したのは、「市民の力」の大きさだ。生活者は明確に課題を認識しており、暮らしの夢も持っている。どのようにそれらの課題を解決し、暮らしの夢を叶えるのか、アイデアを出せる人も数多くいる。対して大学や企業の研究者・開発者の中には、先端技術をさらに先鋭化することが目的で、それを使う生活者やその暮らしには興味を持っていないように見える人も少なくない。そのような研究のあり方に疑問を感じ、もっと生活者の力を生かせないものかと考えていた頃、欧州で出会ったのが「リビングラボ」である。

リビングラボの基本型

～住民（生活者・当事者）と「共創」するイノベーションの場



リビングラボとは、1980年代後半に米国マサチューセッツ工科大学で開発され、欧州で発達した生活者起点のオープンイノベーション手法である。住民やユーザーを主体に、産官学に民を加えた四つのマルチステークホルダーの協働によって、ビジョンの設定から、課題の特定、ソリューションのためのアイデア創出、プロトタイプ作成やPoC（Proof of Concept：概念実証）、事業化まで一貫して行うもので、住民は「ユーザー視点からの開発者」と「テストベッド」の二つの役割を担う。

リビングラボの実践と、生活者との共創価値

2017年、日本型のリビングラボを実践しようと立ち上げたのが、鎌倉リビングラボである。ここでは「住民課題」、「行政課題」、「企業課題」という三つのテーマで活動している。中でもイノベーションにおける住民の価値を改めて実感したのは「住民課題」をテーマにした活動だった。

鎌倉市は、柏市や日本の多くの地域と同様、高度経済成長期に開発された住宅地において住民の高齢化が進んでいる。特に鎌倉リビングラボが拠点を構える今泉台地区は高齢化率が50%に近く、まちの持続性をはじめ高齢社会の課題が凝縮した地域である。その中でも住民が感じる一番の課題は何か。住民を主体に議論を重ねていくと、「若い人が暮らしたいと思うまちにしたい」という切実な思いが一致した。その解決法の一つとして「テレワークの理想的なまちを作ろう」という案が浮上り、「使っていない応接間をホームオフィスにしよう」、「空き店舗を設備が充実したサテライトオフィスにしよう」といった具体的なアイデアも出てきた。コロナ襲来の数年前のことである。これを実現する参画者を企業に募ると、オフィスの設計を手掛ける大手企業、住宅企業とIT企業3社から手が挙がり、実際にホームオフィス用家具の試作などが住民と協働で進められた。

住民にとって、このように企業が自分たちの課題に関心を持ってくれることは新鮮な驚きで、実際にアイデアが形となっていくことや、地域の課題解決に向けて歩みを進めている実感は、大きな自信となりエンパワメントにつながった。とりわけ興味深かったのは、ソリューションを創出する中で住民たちから「ニーズの連鎖」が起こったことだ。「平日に父親が家にいるなら、こんなものもまちに欲しい」、「だったら、こんなことも実現できるのではないか」——。誰もが感じていながら声にしなかったニーズが顕在化されることで、地域の暮らしを豊かにするための具体的なイメージとアイデアが次々と住民たちの中から姿を現したのだ。このようなニーズの連鎖はイノベーションの宝庫である。企業や大学の連携だけでは生まれにくい、住民と共創する利点の一つだ。地域それぞれの生活実感から生まれるニーズを充足させることは、人間一人ひとりのハピネスやウェルビーイングの実現をめざすSDGsの観点からも理想的な姿と言えないだろうか。企業はもっとイノベーションにおける生活者のポテンシャルを正しく認識する必要があるだろう。企業や行政の中には、自らも生活者であるにも関わらず、生活者との協働はリスクが高く、面倒で非効率なものと避けようとする人たちもいるが、当事者を入れずに行うイノベーションには限界がある。社会課題は複雑で、どんなに小さな課題でも実際に解決しようとするれば一つの学問分野、あるいは一

つの企業のみだけでは解決できないものが多い。オープンイノベーションが浸透して久しいが、従来のように企業と企業、産学の連携に留まらず、産官学民、多様なステークホルダーが目的を軸にエコシステム（生態系）を形成し、それぞれに異なる強みを生かしながら課題に挑んでいくことが今後一層重要となるだろう。欧州ではこのような協働形態を「オープンイノベーション 2.0」と呼んでいる。

最終的にモノやサービス、システムを生み、社会に実装するうえで重要な役割を担うのは企業である。これからは生活者や行政を巻き込み、すべての共創プロセスに関与していくことが求められるだろう。

鎌倉リビングラボが第2ステージへ

2017年の鎌倉リビングラボ設立から5年経過した時点で、①産官学民の共創体制の構築と②課題の洗い出しと設定から始まり、解決策の模索と仮説設定、プロトタイプを試作と生活の場におけるテスト、評価と改善という一連のリビングラボの共創プロセスを日本の社会制度や企業文化の中で試行するという第一ステージの目的は概ね達成した。その頃、共創する企業のトップから、個社でできることは限られている、社会課題を解決するには異なる強みをもった企業が同じ目標を目指して協働する必要があるという声が聞かれるようになった。そこで、第2ステージの目標を複数社が参加する産官学民で少し大きな社会課題の解決に挑戦することに設定し、キックオフとして昨年（2022年）の秋2日間、由比が浜海浜公園で体験型の「鎌倉リビングラボ DAY2022～モバイルライフ～」を開催した。まさに人生100年を生きる幼児からシニア住民、企業、自治体から約15,000人の来場者があり、様々な意見やアイデアが集まった。出展プロジェクトの中でとりわけ来場者の間で関心と要望が強かった「モバイルパーク」を第2ステージの最初のプロジェクトとして取り組みを始めたところである。誰もが歩いて行ける距離にある街区公園（以前は児童公園とよばれた）が鎌倉市には約300ある。その多くで老朽化した遊具が撤去され、何も無い誰もいない公園になっている。もったいないパブリックスペースであり、全国自治体に共通する問題でもある。固定設備は最低限にして、地域住民の多様なニーズや生活環境の変化に対応して自由に機能やレイアウトを変えることができるモバイルで多機能、子どもだけでなく、すべての住民が公平に利用できる地域拠点としての新たな都市公園の企画案をご紹介します。皆さまのご協力をお願いしたい。