

Z世代の考える

2100年 フツウのまち

こんな風に人が集まれば、
まちはもっと素敵になれる会議

ビジョンレポート 2022



はじめに

「2100年フツウのまち」に込めた思い

まちの主演。それは紛れもなく人です。

現状のまちづくりを見ると国や行政など供給側の人たちが主体となっているケースが多くなっています。しかし本来、人の集まり、コミュニティの存在が本質的な住みたいまちづくりにとっては重要で、人のイキイキした思いが、まちをイキイキさせると考えています。

“井の中の蛙”という言葉があるように、ほかのまちについて知らなければ、今の生活に対して「もっとこうしたい」と思う機会は少ないかもしれません。しかし、物心ついた時からインターネットやSNSの存在がフツウであるZ世代にとっては、遠い県で撮られた面白動画を見ることも、韓国アイドルの投稿へコメントすることも、アメリカのニュースを読むことも、フツウの日常生活です。つまり、ほかの世代と比べて、「もっとこうしたい」と考えるヒントとなる、さまざまな情報を自然と吸収しているのです。

2100年の、私たちの“フツウ”の生活を、少しでも幸せなものにするために

そのような多くの視点で未来の暮らし、コミュニティ、まちについて考えることができるZ世代の皆さんの「～したい」「～を誇りたい」と湧き上がる素敵な気持ちを、未来のまちのフツウにしたいと考えています。そこで、今回の調査を通じてZ世代の皆さんから集まった素敵なアイデアをビジョンレポートとしてまとめました。現在、最前線で取組みを進めている国、行政、民間企業が今後のまちづくりの方向性を検討するにあたり、本レポートが新たな視点を得るきっかけとなりましたら幸いです。



目次

Z世代の考える「2100年フツウのまち」

Z世代の思考傾向	3
「2100年フツウのまち」4つのビジョン	4
「2100年フツウのまち」4つのビジョン解説と考察	5
ビジョン1 価値観を広げる出会いがあるのがフツウのまち	6
ビジョン2 チャレンジを生み出すのがフツウのまち	7
ビジョン3 豊かな自然からひらめきを得るのがフツウのまち	8
ビジョン4 救急医療・健康テックで、ご機嫌に生きるのがフツウのまち	9
今後のまちのあるべき姿について	
これから起こり得るライフスタイルの変化	10
ビジョン1～4に含まれなかった視点について	11
まとめ	12

Appendix:「2100年フツウのまち」調査プロセス

「2100年フツウのまち」調査プロセス全体像	13
「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細	14
1. ウェブやSNSを通じたワークショップ開催告知	
2. ワークショップ参加者絞り込み	
3. ワークショップ事前アンケート調査	
4. インпутトーク	
5. ワークショップ	15
ワークショップから見えたビジョン1の種	16
ワークショップから見えたビジョン2の種	17
ワークショップから見えたビジョン3,4の種	18
6. ケーススタディ調査	19
7. ティーポイントインタビュー 1	20
ティーパーインタビュー 2	21
ティーパーインタビュー 3	22
参加者アンケート	23
調査を振り返って	24

Z世代の考える「2100年フツウのまち」



Z世代の思考傾向

「2100年フツウのまち」調査を通じて見えてきた、Z世代の思考傾向を可視化したビジョンイメージです。日常的に多くの情報と価値観に触れ、自身の意見と違った多様性を取り込むことで、相反する物事を自在に行き来する「しなやかさ、ゆたかさ」のあるコミュニティを求める傾向が明らかになりました。



Z世代コメント 1

Z世代は、いろいろな情報を自分のなかに取り込む機会が飛躍的に増えたことで、ほかの世代よりも価値観の多様性を自然に大事にする人が多いのではないかと。また、自分もしかしだが、情報感度が高い人が多い。

Z世代コメント 2

教育は、ある一定の水準があればいい。選択肢へのアクセスがあるかどうか大事。子どもが自ら選択できるかが大事。自分の興味とつながる物事にアクセスがあるかが大事。個人的には、自然があるところがいい。

Z世代コメント 3

無作為でもいいので、定期的・非定期的に、多様性を取り入れる対話の場を設けられるといい。複数の候補者に投票できるシステムがあるといい（重い一票というよりは、ライトな一票が多いといい）。

Z世代コメント 4

いまの日本社会は同調圧力があり、自己の確立が難しいが、自分をちゃんと持つことは大事。コミュニティのなかで「自分」がなければ、コミュニティになり得ない。なぜならコミュニティは個の集まりだから。自己の確立が今後の課題。

Z世代コメント 5

今回作成したビジョンレポートが、まちづくりを計画する行政や関係者と対話するきっかけになるといいな、と思った。

「2100年フツウのまち」4つのビジョン

2021年10月30日(土)に開催した「2100年フツウのまち」ワークショップを通じて、Z世代が未来のまちでフツウであって欲しいと願うポイントは、4領域に集約されました。



Z世代の考えるフツウのまち4領域とは

1 価値観を広げる出会いがあるのがフツウのまち

ワークショップ参加者の半数以上から挙げた意見です。10~20代という自己形成過程の最中で、個が尊重されながらさまざまなコミュニティを行き来することが求められています。



2 チャレンジを生み出すのがフツウのまち

ワークショップの8チーム中2チームから発表されました。スタートアップがしやすい、全員表現者になる、応援することで人と人がつながるなどの意見が挙げられました。



3 豊かな自然からひらめきを得るのがフツウのまち

ワークショップの8チーム中1チームから発表されました。豊かな自然とテクノロジー、太陽光、風力など時間やタイミングによって使う・生み出すエネルギーが異なり、それらの違いをうまく活用する生活が理想といった意見が挙げられました。



4 救急医療・健康テックでご機嫌に生きるのがフツウのまち

ワークショップの8チーム中1チームから発表されました。超高齢社会での救急医療の重要性、救急車の到着が遅いことは、世界共通の問題であるといった意見が挙げられました。



「2100年フツウのまち」4つのビジョン解説と考察

解説 | メンタル領域と、それを支える環境領域

1 2 ビジョン1と2は、Z世代のメンタル領域を示しています

ビジョン1と2は、コミュニティの人間関係や考え方の自由度、サービスなど「ソフト環境」をビジョンにしています。今回の調査で最も大きなトピックであった領域です。

3 4 ビジョン3と4は、Z世代のメンタル領域を下支える、環境領域を示しています

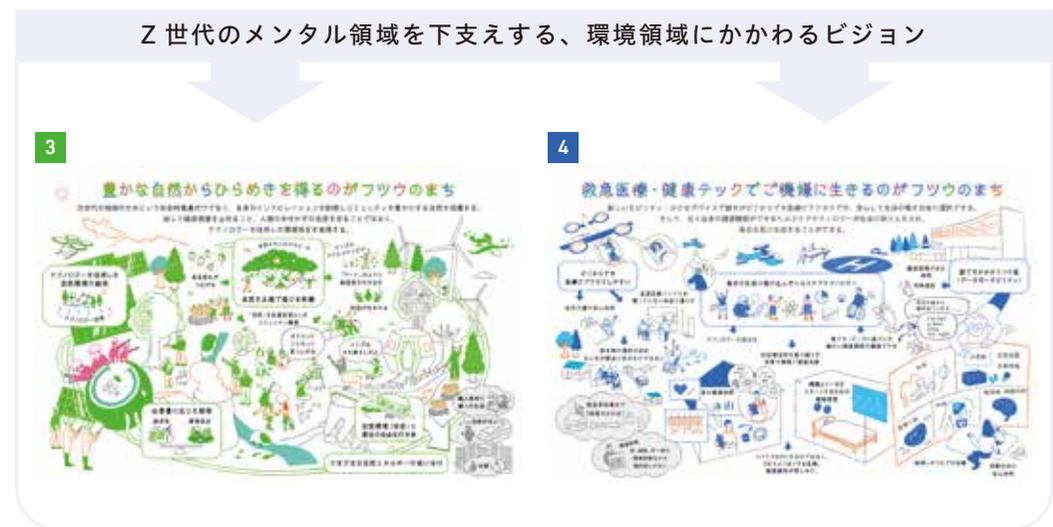
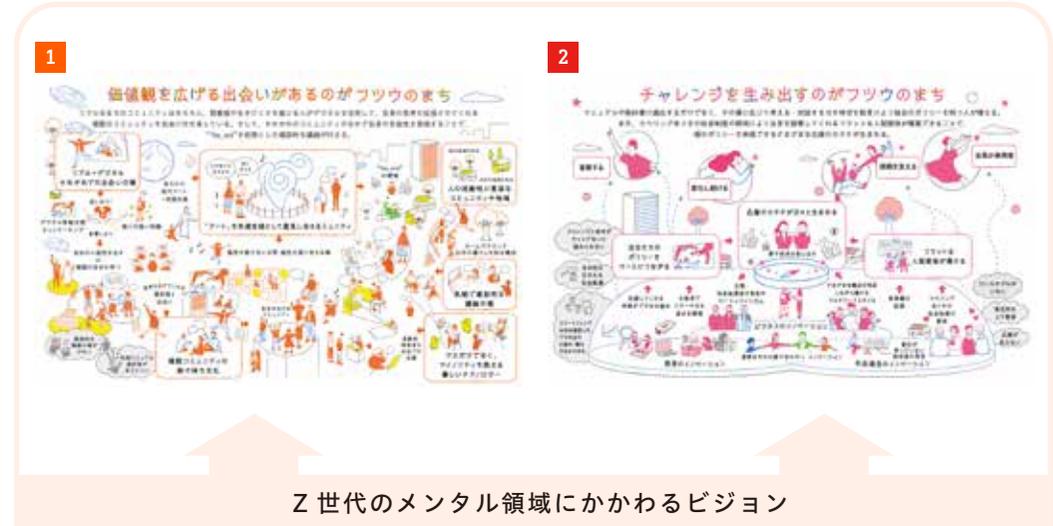
ビジョン3と4は、「ソフト環境」を保持するための、最低限必要と考えられる「ハード環境」を示しています。これら2つのビジョンは、ワークショップのなかでもグローバル視点が強いバイリンガルチームから寄せられました。

考察 | なぜ、これら4つのビジョンになったのか

1 [ビジョン1] 自己形成の最中にある10～20代のZ世代思考が、ベースとなっていることの表れ
今回の調査に参加したZ世代は、高校生4名、大学生18名、社会人4名というメンバー構成でした。この年代は自己確立の途中段階のため、自身の在り方や模索のしやすさが大きなテーマでした。ワークショップではすべてのチームで、自己の確立のためにコミュニティがどうあって欲しいかが話題になりました。

2 [ビジョン2] インターネットから得られる多種多様な情報や価値観と、旧態依然と同調圧力の強い日本社会の「はざま」で、Z世代が感じていることの表れ
Z世代は、スマートフォンから世界中の情報と価値観を吸収しながら情報感度を高めつつも、同調圧力の強い日本社会で、素直な自分を表現することに制限を受けながら生活しています。このギャップから「個」を育むコミュニティ、好きな自分で居られるコミュニティ、冒険や挑戦ができるコミュニティを求める傾向が強まっていると考えられます。

3 4 [ビジョン3と4] 自然環境保全と超高齢社会の救急医療に対する一部のZ世代の考え方に、ほかのZ世代から多くの共感を得た背景から可視化されたビジョン
今回の調査の参加者である三島市で環境保護団体に参加している高校生や、屋久島で自然の循環を感じながら生活する社会人の方が、自然が与えてくれる新たな経験やインパクトの強さを語ってくれました。また、医学大学院生からは超高齢社会における救急医療の重要性が話題に挙がり、どちらもチームを超えて多くの共感を集めました。さらに後日の追加調査では、自然環境と救急医療にテクノロジーを歓迎する傾向も確認されています。最初の発端は少数だったものの、Z世代が考える未来イメージが反映されていたと捉え、ビジョンとして可視化しています。



ビジョン1

価値観を広げる出会いがあるのがフツウのまち

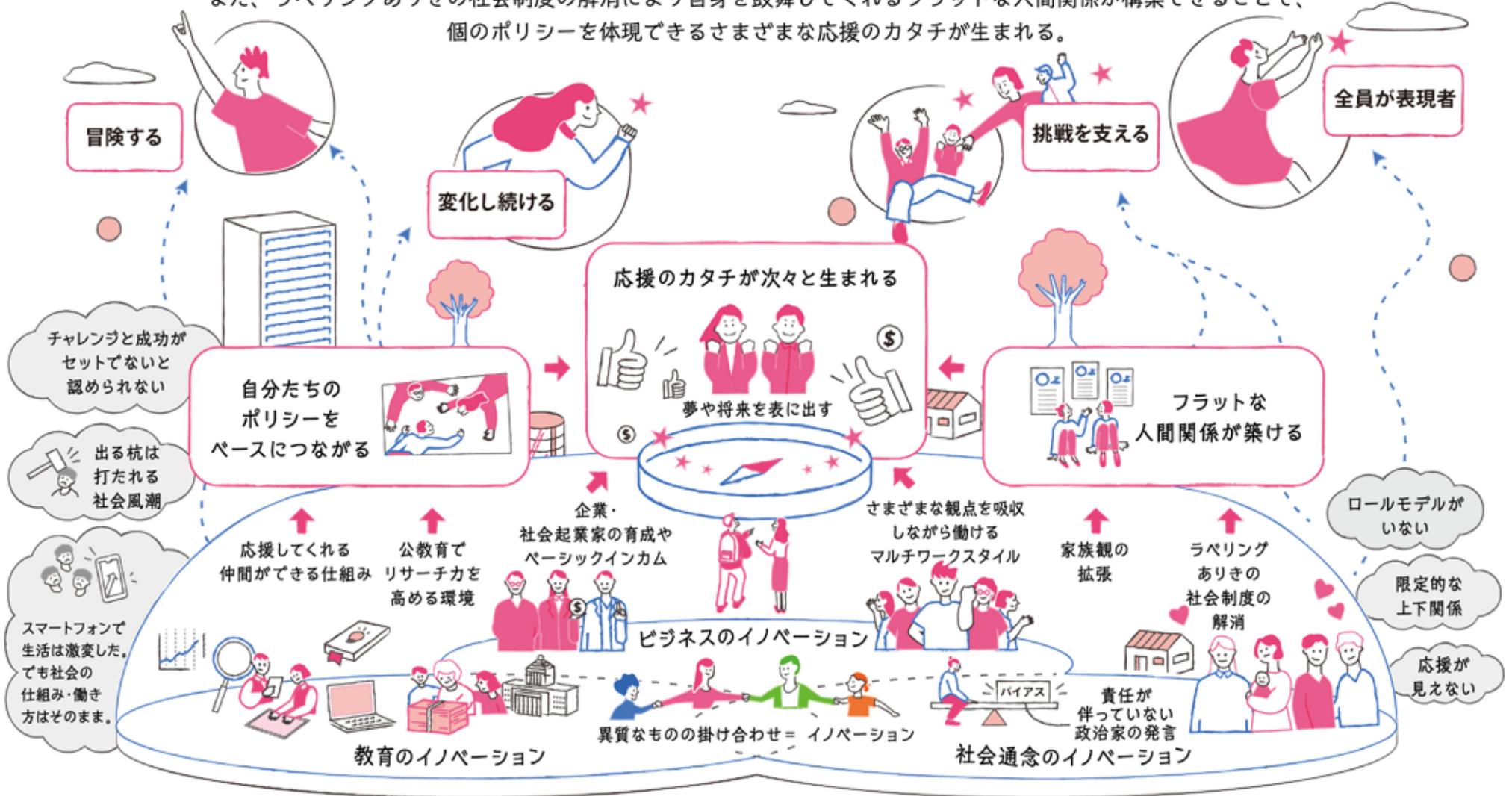
リアルなまちのコミュニティはもちろん、閉塞感や生きにくさを感じる人がデジタルを活用して、自身の思考を拡張させてくれる複数のコミュニティを自由に行き来している。そして、それぞれのコミュニティのなかで自身の多面性を表現することで、“Yes, and”を前提とした建設的な議論が行える。



ビジョン2

チャレンジを生み出すのがフツウのまち

マニュアルや教科書に適應するだけでなく、その場に応じて考える・対話する力を伸ばす教育により独自のポリシーを持つ人が増える。
また、ラベリングありきの社会制度の解消により自身を鼓舞してくれるフラットな人間関係が構築できることで、
個のポリシーを体现できるさまざまな応援のカタチが生まれる。



ビジョン 3



豊かな自然からひらめきを得るのがフツウのまち

次世代の地球のためという社会的意義だけでなく、自身のインスピレーションを創発しコミュニティを豊かにする自然を保護する。
決して経済発展を止めること、人間の手付かずの自然を守るのではなく、
テクノロジーも活用した環境保全を実現する。



ビジョン 4

救急医療・健康テックでご機嫌に生きるのがフツウのまち

新しいモビリティ・小さなデバイスで誰もがどこからでも医療にアクセスでき、安心して生活の場を自由に選択できる。

そして、日々自身の健康観察ができるヘルスケアテクノロジーが生活に取り入れられ、
毎日元気に生活することができる。



今後のまちのあるべき姿について

これから起こり得るライフスタイルの変化

これまで整理したビジョン1~4は実際のまちとどのように融合できるのでしょうか。2100年のフツウのまちでは、おそらくテクノロジーの進化により、大幅に時間や場所の概念が変わっていることが想像されます。

デジタルテクノロジーが発展することで、“タイムラグなく”、“瞬時に”、そして“どこにいても”同じモノが手に入り、同じコトができるようになりました。今後もデジタル化が加速していくなかで、現実世界でしかできなかったことが、人間の従来の感覚を通して違和感のない形で、遠隔や異なる空間で実現できるようになるでしょう。

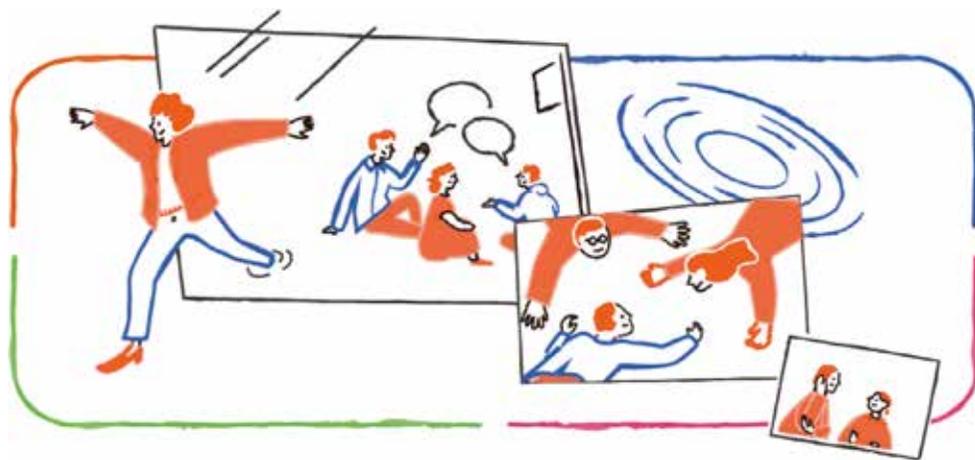
ライフスタイルの変化を、「①仮想空間上でさまざまな活動ができるようになる」「②物理空間上で素早く移動できる、離れた場所で活動できるようになる」という大きく2つに分けて、それぞれの変化のなかで、現実世界における人間の生活はどのようになるのか、そしてまちがどうあるべきなのか、について整理していきます。

1 仮想空間上でさまざまな活動ができるようになる

スティーヴン・スピルバーグ監督が、映画「レディ・プレイヤー1」で描いた世界のように、現実世界が荒廃してしまった場合には、人々は仮想空間の世界で生活するようになるのでしょうか。

1つの仮説ですが、従来から人間が持っている五感(六感)で同時に物事を捉えることが重要な仕事・体験は、現実の世界で活動する方が効率が良いと考えます。上記を踏まえると、将来的に物理空間上での体験は、

特化したものだけが残っているのではないのでしょうか。たとえば、自然のなかで川の流れる音を聞きながら、土が湿っていることを足の裏で感じ、鳥が飛んでいることを目で見て“くつろぐ”体験に価値を感じる人は、デジタルで手軽に疑似体験するのではなく、現実世界で体験できる場所までお金をかけてでも足を運ぶでしょう。つまり、現実世界での体験価値の方が仮想空間上での体験価値よりも、金銭的な価値が高くなる可能性も考えられます。



2 物理空間上で素早く移動できる、離れた場所で活動できるようになる

これまでは、「親の世話をするために地元から出られない」「移動コストがかかるので、仕事場から遠いところには住めない」といった、ライフスタイルの大半の時間を占める状況によって、生活する場所を選んできたと思われま。しかし、移動時間が短縮されたこと、離れた場所でも現地にいる人と同じように活動できる

ようになったことで、人々が住む場所を選ぶ価値観は「地元がよい」や「仕事場に近い」という理由だけでなく多様化していくでしょう。また、一生涯同じ地域で生活する人もいれば、ライフステージごとに住む場所を変更する人も現れると考えられます。

今後のまちのあるべき姿について

ビジョン1～4に含まれなかった視点について

今回整理したビジョン1～4を検討する際に含まれなかった要素として、仕事、子育て、介護などが挙げられます。これはZ世代の多くが未体験のテーマであることが理由として考えられます。Z世代にとって、これらのライフステージの変化が未来のまちビジョンに新たにどのような要素を追加することになるのかを推察してみました。



従来の生活では、ライフステージにおいて仕事、子育て、介護が生活の大半を占めるタイミングで、移動コストと労力を考え、それぞれの場所の近くに住むことが求められてきたことから、当事者たちにとっては負担の大きいものとなっていました。

今後のまちのあるべき姿について、たとえば「子育て」をテーマにすると、子どもの「身体的な成長」「精神的な成長」を育むための環境、そして子どもを育てる親をサポートする環境が必要になってくると考えます。

まず子どもの身体的な成長に目を向けると、前述した、現実世界で五感(六感)を活用しながら活動することで体が発達していくケースが多いと考えられます。よって、それらを実現するための物理的に安全な場所が必要となってくでしょう。これにはビジョン3・4で挙げたのびのびと走り回れる自然環境や、体調が変化の際に相談できる医療体制の充実、そして、センサーやカメラなどを活用した異常事態の察知による見守りサービスなどが有用です。

また、精神的な成長といった視点で検討すると、ビジョン1・2で挙げられたような多様性に触れられる、そして、チャレンジが当たり前の教育現場が必要不可欠となってくでしょう。そのためにも、受動的な教育の場から、自身で能動的に動き、互いに教え・教えられながら考え抜く力を身に付けることが可能な

場の整備が必要になると考えられます。「学校」自体も、時間・場所の概念が広がり、校区に紐づく子どもの集いから、何か目的を持って互いに教えあう現実・仮想空間に集う場となるかもしれません。

そして、子どもを育てる親をサポートする環境という視点では、核家族化していくなかでも、適度な距離感で親子2,3世帯が、そして時には家族の外の人たちも含めまち全体で子どもを見守る、という取り組みが必要になるでしょう。これは従来の「むら」での共助という概念に近いのかもしれません。将来は、「子どもの親」であっても、親としての役割だけでなく多様な面を持ち合わせて社会のなかで生活しやすいように、人的リソースを共有し、柔軟に役割を変更しながらサポートしていけると良いのかもしれません。

介護についても、「子育てをする親をサポートする環境」で示したことが当たり前のこととして広がると、介護者と要介護者の双方がゆとりを持って1人の人間として活躍できるようになるでしょう。

また、仕事については、ビジョン2で示したように、チャレンジすることが当たり前の世の中になれば、生涯を通じてチャレンジし続けるためには人は学び続け、そして学んだ結果、自信をつけさらにチャレンジするという循環が生まれるのではないのでしょうか。また、上手く自身のスキルを表現することで、どこかの「会社」「団体」に属しつつも、そこにすがりつくのではなく、皆が個人事業主のような形で上手く「会社」「団体」の顔を使い分けて働く世界が待っているかもしれません。

Appendix:「2100年フツウのまち」調査プロセス





1. ウェブやSNSを通じたワークショップ開催告知

今回のワークショップ開催の経緯を丁寧に伝える告知サイトを作成し、運営メンバーが各自のルートで拡散した。また、参加者用に事前インプット動画を作成し、告知サイトで伝え切れないメッセージや事例紹介を組み込んだ。



2. ワorkshop参加者絞り込み

年齢・職業・地域の属性バランスを見て参加申込み者29名のなかから、高校生・大学生・社会人の26名に絞った。またオンライン開催の利点を活かし、東京、静岡、兵庫、秋田、新潟、石川、屋久島など地域性が多様な参加者を選定した。



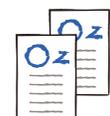
5. ワorkshop

当日は、事前調査の傾向から参加者を8チームに分けワークショップを行った。各チームにはKPMGのメンバーが1名ずつファシリテーターとして参加し、事前調査の内容を元に、現状のコミュニティの課題や、実現したい未来のコミュニティの姿を話し合った。



6. ケーススタディ調査

ワークショップで得られた情報が抽象的な内容だったため、ビジョンをさらに具体化するための追加調査を行った。参加者が考えた未来のイメージに近いと思われる既存のデザイン(サービス・制度・プロダクト)事例を集め、共感度合いについてアンケートを実施した。



3. ワorkshop事前アンケート調査

ワークショップ申込み時の事前アンケート調査では、コミュニティの質を判断するときに重要視する点や、参加者がすでに属しているコミュニティ、憧れるコミュニティ、未来のまちづくりはどのようになって欲しいかを質問した。



7. ディープインタビュー

ワークショップ参加者のうち3名にディープインタビューを行った。メンバーは環境問題に関心のある高校生、多拠点生活をする社会人、秋田の美術大学生で、ワークショップで出たアイデアへの意見、ケーススタディ調査のなかで気になった事例、20年後の自身の生活イメージについて深掘りした。



4. インプットトーク

ワークショップ開始前に、開催事務局側の意図と想いを伝えるために、2種類の動画を作成した。1本目では、この調査の必要性を伝え、2本目では、世界中から集めた事例をいくつか紹介しながら、思考フォーカスをどこに当てるべきかを伝えた。



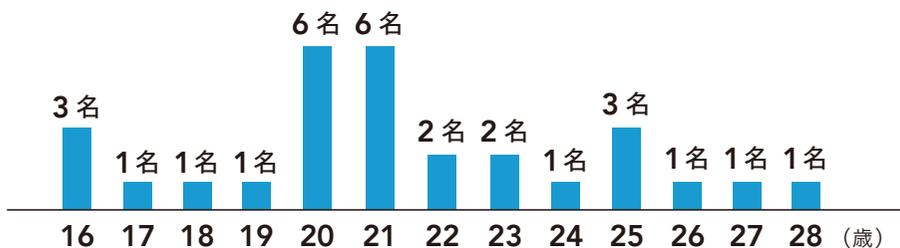
「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

1. 参加申込みウェブサイト



2. ワークショップ参加申込み者の属性

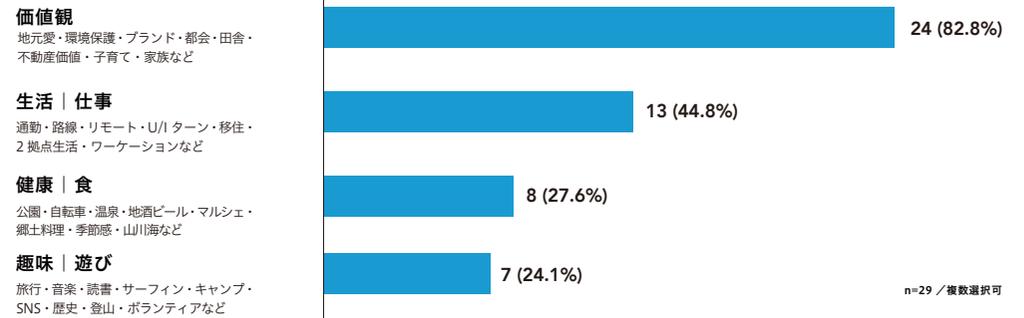
16歳から28歳までの29名の参加申込み者のなかから、年齢・職業・地域の属性のバランスを見て26名に絞った。参加申込み者の属性の内訳は、学生 24名 (82.8%)、会社員 2名 (6.9%)、フリーランス 2名 (6.9%)、その他 1名 (3.4%) だった。



3. ワークショップ事前アンケート調査結果

事前アンケート調査で「価値観」への重要度が明らかになった。ハード面の充実度やまちが持つコンテンツ以上に、そのコミュニティを支える人々がどのような考え方で生活しているのか、どのような関係性を構築しているのか、という点がZ世代に重要視されていた。

Z世代のコミュニティ判断基準



すでに好んで参加しているコミュニティ

- 多世代料理教室コミュニティ
- 南房総エコビレッジ・Greenz
- 教育系プロジェクト企画運営団体
- 無理をしないLT (Lightning Talk) 会
- 軽井沢 U-30
- わけしゅう秋田会議 (学生団体)

未来に欲しいコミュニティ

- 選択肢が多いことに気づくことができる地域
- 自由で他者に気遣いができる人々が集まるまち
- まち全体で環境への配慮をする社会

4. インプットトーク



1本目の動画では、この調査の必要性となぜZ世代の協力が必要かを伝えました。

2本目の動画では、「2100年フツウのまち」とは、こんなまちづくりかもしれない、という国内外の事例を紹介し、ワークショップのインスピレーションのきっかけとなりました。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

5. ワークショップ

詳細情報

日時 2021年10月30日(土曜日) 参加無料
14:00 ~ 17:30 (13:30 Zoom 開場)
場所 Zoom 開催 / オンラインホワイトボード Miro
参加条件 16歳~28歳
職業(学生・社会人・主婦など)・性別・国籍は
問いません
日本語または英語での対話が可能の方

タイムスケジュール



13:30 - 14:00
Zoom 開場・フリートークタイム



14:00 - 14:45
開始のご挨拶・インプットトーク・進行説明



14:45 - 16:30
チームに分かれてディスカッション開始



16:30 - 17:10
参加者全員によるアイデア投票



17:30
全員で記念撮影・ワークショップ終了

ディスカッションのプロセス

タイムスケジュールに沿って付箋を使ってアイデアを出し、最後に画面を共有しながら各チームで考えたコミュニティを発表する

自己紹介タイム(10分)

自己紹介をする。コミュニティへの希望や想いを語る。

アイデアタイム(30分)

各自「未来に欲しいコミュニティ」を1つ付箋に記入する。チームで話し合いながらそれぞれのアイデアの背景や、そのコミュニティがあることで喜ぶ人を深掘りする。

観察タイム(15分)

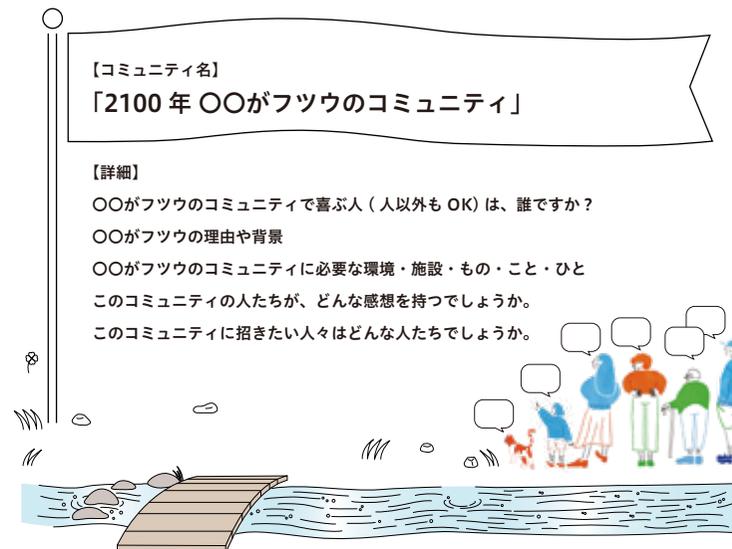
隣のチームの「未来に欲しいコミュニティ」アイデアを見に行く。
共感する付箋に赤いシールを貼る。

集約タイム(15分)

自分のチームに戻り、「未来に欲しいコミュニティ」のアイデアを整理し、チームとしての意見をまとめる。

発表準備タイム(30分)

発表ボードに、コミュニティ名や詳細情報を記入する。



チームメンバー

チーム A

ファシリテーター | 河江 美里
Z世代 | かなこ (16歳)
Z世代 | まるこ (16歳)
Z世代 | Rさん (16歳)

チーム B

ファシリテーター | 魚崎 誠
Z世代 | さや (21歳)
Z世代 | あきら (21歳)
Z世代 | きっしー (23歳)

チーム C

ファシリテーター | 大沼 建斗
Z世代 | スーモ (21歳)
Z世代 | むい (20歳)
Z世代 | のあ (20歳)
Z世代 | あかほしちゃん (22歳)

チーム D

ファシリテーター | 石井 啓太
Z世代 | たかはし (21歳)
Z世代 | いたば (20歳)
Z世代 | はせ (18歳)
Z世代 | ひな (21歳)

チーム E

ファシリテーター | 小宮山 泰朗
Z世代 | まゆこ (19歳)
Z世代 | さめちゃん (20歳)
Z世代 | しんべい (20歳)

チーム F

ファシリテーター | 田中 藍
Z世代 | だい (25歳)
Z世代 | みさき (25歳)
Z世代 | タッペイ (25歳)

チーム G

ファシリテーター | 渡部 友香菜
Z世代 | Willy (27歳)
Z世代 | Sarami (17歳)
Z世代 | Rinto (20歳)

チーム H

ファシリテーター | 山村 修史
Z世代 | てじ (23歳)
Z世代 | じん (22歳)
Z世代 | ぐっち (24歳)

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

5. ワークショップから見たビジョン1の種

チーム C,D,H

C ファシリテーター ぬま / 大学生 スーモ / 大学生 むい / 大学生 のあ / 大学生 あかほしちゃん

D ファシリテーター けいた / 大学生 たかはし / 大学生 いたば / 大学生 はせ / 大学生 ひな

H ファシリテーター しゅうじ / 大学生 てじ / 大学生 じん / 大学生 ぐっち

カラフルがフツウ、個がフツウ、 「わがまま」がフツウのコミュニティ

■このコミュニティで喜ぶ人

- ・外れ値にいる人：新しいことを受け入れる土壌ができる、チャレンジできる、批判されない
- ・同じ視点でしかものを見られない人：いろいろな幸せの形を知ることができる、心の豊かさ、幸せの複雑さが増す
- ・社会に適應できない子ども：憩いの場になり得る
- ・今の周りの環境に馴染めない人
- ・意見を主張したい人
- ・周囲を気にせず発言したい人
- ・選択基準や好みに対するこだわりが強い人

■このアイデアに至った背景

- ・安心できる場が担保されていることで意見を言える
- ・価値観が違っても適切な距離感を持てれば良い関係が築ける
- ・「変わっている」や「変」と言われない世の中になってほしい

■このコミュニティに必要な、環境・施設・もの・こと・ひと

- ・いろいろな意見を汲み取ってくれる人・リーダー的存在
- ・誰もが意見を発信・受信できる場
- ・柔軟性のある考え方ができる教育システム
- ・排他的ではない、オープンな場
- ・相手の言動を否定せず受け入れる姿勢

■このコミュニティへの感想

- ・2100年の若者「これが当たり前」
- ・2100年の老人「こういう世の中になってよかった」



コメントピックアップ

SNSのように気軽に参加できるリアルな居場所が欲しい	SNSでは攻撃的な内容に意識が向かいやすく、誹謗中傷をよく目にする	安心できる場所を求める傾向がある	「多様性」という言葉がなくても尊重しあえるコミュニティ
世の中が複雑化・多様化しているから、価値観ごとのコミュニティでそれぞれ集まることができる	価値観が似ている幅広い世代の人とつながり交流する	価値観が似ている人たちと気軽に安心して集まることができる場所	価値観が合わない人とは適切な距離を保つことで良い関係を構築できる
「わからないこと」「知らないこと」を共有できるコミュニティがあると、不安が解消され、生活が明るくなる	立場に関係なく、双方向に学びあえるコミュニティ	自分がまだ見つけることができている発見があるコミュニティ	偶発的に始まる関係性があってもいいのではないかな
地域やコミュニティによっては、外部に助けを求めるといふ発想がない	すでに属しているコミュニティの外に出て交流したり、助けあう柔軟さが必要	仲間意識や責任感から、行動が制約され、コミュニティの外へ出にくい	外部からきた人の責任を負わない気軽なアイデアも大切
新たなアクションや失敗に対して寛容なコミュニティ	小さなコミュニティがたくさんできることで、行動のきっかけもたくさんできる	自然体でいられるゆるさのあるコミュニティが欲しい	
ソロ活を楽しみ合うコミュニティが欲しい	1人であることが好きでも、人が嫌いなわけではない	都合の良い時にだけ集まるわがままなコミュニティ	人と一緒にいることだけが幸福ではない、友人が多ければいいというわけではない、親しい人が少しだけいればいい

トークピックアップ

- 自分からやってみることが当たり前になっていく。SNS上だけでなく直接できるようになる。
- 学校教育で、柔軟性のある考え方が練習できる場がほしい。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

5. ワークショップから見たビジョン2の種

チーム E

ファシリテーター やす／大学生 まゆこ／大学生 さめちゃん／大学生 しんぺい

応援がフツウのコミュニティ

■このコミュニティで喜ぶ人

- ・問題意識のある若者

■このアイデアに至った背景

- ・現代は若者が新しいことを始めにくい
- ・日本は夢への後押しが少ないように見える
- ・人と人がつながるきっかけになる

■このコミュニティに必要な、環境・施設・もの・こと・ひと

- ・自分の目標を応援してくれる支援者とのつながり
- ・支援者の声
- ・時間
- ・お金
- ・子どもの教育

■このコミュニティへの感想

- ・2100年の若者「やる気が出る！もっとやりたいことが見つけられそう！」



コメントピックアップ

子どもの頃に「政策」について考える機会は少ないのではないか

SNSが普及し誰でも情報発信が可能になったが、内容に責任が伴わない発信には問題がある

地域の人との「ただすれ違って終わり」の関係はもったいないため、新しい人とのつながりを作りたい

属性を超えて意見を共有できるプラットフォームが少ない気がする

身分・立場に関係なく意見や議論、交流ができる社会

世代を超えて、国の政策についての議論ができる社会

思っていることを気軽に相談できるコミュニティ

チャレンジにはつながりが必要

スポーツを通じた地方創生コミュニティが欲しい
ただし、暑苦しくなく参加しやすいものが良い

みんなの記憶を共有できる空間を駅周辺につくる

一人ひとりがポリシーを持っている社会であって欲しい

トークピックアップ

 仲良くなるという訳ではなく、思っていることを言い合える関係が良い。

 自分の成長がしやすいようになって欲しい。

 変化がフツウのコミュニティ→挑戦→挑戦を支えるコミュニティ→応援がフツウのコミュニティ

 応援で人と人がつながる。応援することで夢の実現までの時間短縮ができるかもしれない。時間はお金で買えない。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

5. ワークショップから見たビジョン3,4の種

チーム G

ファシリテーター Yukana / Willy / 高校生 Sarami / 大学生 Rinto

サステナビリティとインクルージョンが フツウのコミュニティ

■このコミュニティで喜ぶ人

- ・すべての人

■このアイデアに至った背景

- ・未来のために必要
- ・生き続けるために必要
- ・移動を簡単にするため

■このコミュニティに必要な、環境・施設・もの・こと・ひと

- ・教育
- ・お金
- ・規則
- ・交流のためのイベントやコミュニティなど相互作用の機会
- ・自然とのつながり
- ・技術の公開。技術を誰もが使えるようにする
- ・インターネットや SNS でのつながり

■このコミュニティへの感想

- ・2100年の若者と老人「希望を感じる。次の世代にサステナブルでインクルーシブなライフスタイルを受け継ぎたい」
- ・2100年の夫婦「子どもや次世代への希望を感じる」
- ・2100年の猫「自分たちの住む場所を確保でき、自由に生活し、野生でも十分な食料を確保できる」
- ・2100年の子ども「未来に希望があり、限界を感じない多様な選択肢があり、さまざまな背景や考えを持つ人々に開かれている」
- ・2100年の虫「私たちは生きている。花粉が飛んでいる」



コメントピックアップ

nature has a good impact on our mental health and inner selves	a lot of green integrated with IoT (technology)	sustainable city (cities and houses that use diverse energy, individuals having access to energy)	Food forest 「食べられる森」	
concerned about the future generation	learning about SDGs and joining related events	belong to a community to preserve nature		
diverse community	no comments on diversity as much in other teams	Learning a language also helps you understand a culture.	Make the community friendly to minorities and those who prefer to be alone.	Accept and respect different languages and values
Common sense in Japan is a little different from others (Little interaction with foreigners)	Hospitals and medical centers need to adapt to diversity. >Difficulty in proper communication >Each country has its own treatment.	Not just to stay alive, but to live a better life.		
Ambulances cannot pass through the road. (especially in Japan)	Elderly population is increasing. >people need immediate and continuous treatment	A city where people can easily access hospitals and receive immediate treatment		

トークピックアップ

- SDGsなども学んでいることがきっかけで、このワークショップやその他のイベントなどに参加し、気候危機に関心をもつようになった。
- インクルージョンがあると、移動しやすくなる。海外への移住、外国人の受け入れが簡単になる。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

6. ケーススタディ調査 (回収率 69.2%)

ワークショップから浮かび上がったZ世代が重視する4領域 (1.多様性 2.チャレンジ 3.環境保全 4.健康・福祉・救急医療) から、実存するデザイン・ケーススタディ 23 事例をピックアップし、ワークショップ参加者 26 名中 18 名からアンケート回答を得た。23 のケーススタディに対するZ世代の共感度合を円グラフで示している。

■ 素晴らしい。未来につなげたい。
■ 経験済み。実際に共感した。
■ 希望に近い。経験したい。
■ 共感するが、自分向けではない。
■ 共感度はあまり高くない。
■ その他

1. 価値観に多様性を生み出す事例

事例 1. ミネルバ大学

出身地による不平等の解消を実現する事例として、オンライン学習 + 世界を旅しながら異なる生き方 (多様な価値観) を学ぶ。

事例 2. とびらプロジェクト

アートを介して誰もがフラットに参加できる対話の場をデザインし、多様な人々を結びつけるコミュニティ。

事例 3. ADDRESS

仕事・趣味のために日本中 (都会・地方) を転々としながら生活することができる多拠点シェアリングサービス。

事例 4. コミュニティマネージャー

多様な人々の交流を促進し、コミュニティの形成・管理をおこなう新たな職種。個々の関心・興味エリアでのつながりを実現する。

事例 5. ili (イリー)

話した言葉を一瞬で音声翻訳する、旅行に特化した音声翻訳デバイス。ボタンを押して話すだけで多言語コミュニケーションを可能にする。

1. 価値観に多様性を生み出す事例

事例 6. ボーダレスハウス

毎日の暮らしのなかで多様な価値観や異国の文化に触れることができる国際交流シェアハウスを提供する。

事例 7. 分身ロボットカフェ DAWN ver β

重度障がいなどで外出が困難な方が、ロボットを操作してカフェの接客を行う社会参加促進企画。

事例 8. トビタテ! 留学 JAPAN

勉強だけでなく芸術や仕事のための留学も応援する文部科学省の留学促進キャンペーン。異文化 (世代、国籍、他言語) に対する敬意を育むプログラム。

2. チャレンジを生み出す事例

事例 1. FabCafe Hida (ファブカフェ飛騨)

3Dプリンターやレーザーカッターなど普段使えない工具を自由に使い、本格的なもののづくりチャレンジできる機会と場を提供している。

事例 2. Google for Startups Campus

起業や新事業創出において、経験と出資の双方を伴走支援することでスタートアップの成長を推進する。

事例 3. たまプラー座まちなかパフォーマンスプロジェクト

見慣れたまちなかを舞台上、歌・ダンス・楽器演奏パフォーマンスで全員が表現者になれる市民劇団。

3. 環境保全を促すための事例

事例 4. NPO 法人 ETIC.

実践型インターンシッププログラムの企画運営により、社会課題を解決するためにチャレンジしたい人の伴走支援を行う。

事例 5. NPO 法人かぎかつこ PROJECT

異なる学校の学生同士が協働し、地域を盛り上げるために新たな取組みを行う、高校生が主役の地域コミュニティ。

事例 1. タンマサート大学 屋上棚田

タイの大学校舎の屋根の傾斜を活用した、巨大な屋上緑化の棚田。授業で稲作や稲刈り、生態系を学びながら、地域交流を推進する。

事例 2. Incredible Edible Todmorden

町中至るところに、地域の人が自由に育て、収穫して食べられるミニファームや庭を作り続ける、英国内の地域の取組み。

事例 3. サクワシカカンパニー

農作物への被害をもたらすとして捕獲・駆除される鹿の肉の有効利用と食提案を行うことで、人・鹿・自然の共生を目指している。

事例 4. バイオジェット燃料

バイオマス原料を元に製造された航空燃料。近年では、ミドリムシから生まれたバイオジェット燃料も存在する。

3. 環境保全を促すための事例

事例 5. 日本野鳥の会

精神やクリエイティビティにインパクトを与える自然があるのがフツウのコミュニティ実現事例。日本各地の自然保護問題に取り組んでいる。

事例 6. OLIO

余った食べ物を分け合える無料のフードシェアアプリ。排水量の削減にも貢献している。

4. 健康・福祉・救急医療を高度化するための事例

事例 1. 遠隔医療

移動しなくても医療行為が受けられる診療方法。高齢者や、救急病院がない地域に住む人など、必要な人に医療を提供する仕組み。

事例 2. 次世代空モビリティ

緊急医療が必要な人に提供されるのがフツウのコミュニティ実現事例。都市や中山間地域でも飛んでいける。

事例 3. デジタルメディスン

極小センサーを組み込んだ製剤でスマートフォンなどのデバイスを通じ、服薬状況を記録できる医療技術。

事例 4. Cure App

薬ではなくアプリで治療するデジタル療法。現在は、禁煙治療・高血圧治療などに活用されている。自分自身で健康を維持するための活動をアプリがサポートする。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

7. ディープインタビュー 1



静岡県内在住 高校3年生

さらさん (17歳)

幼少期から家族とのキャンプを通じて自然にふれあう機会が多く、現在も里山環境維持のボランティアに積極的に参加している。2~4歳にアメリカ在住、高校時代にはトビタテ！留学 JAPAN でマダガスカルへ短期留学を経験し、英語が堪能。進学予定の東京の大学では、アフリカ・国際関係を学ぶ予定。

インタビュー内容

Topic 1 地元である三島市への愛と「やまグリ」活動について

小学校 1年生からずっと静岡県三島市で暮らしてきたのですが、2年ほど前に地域の環境保護活動をしている「山田川グリーンツーリズム研究会（通称：やまグリ）」に参加しました。その経験により改めて三島市に対する愛が深まり、三島市に住む人たちが自然と交流できる環境が魅力的な町だと再発見しました。

「やまグリ」の活動を通して地域のさまざまな年代の人たちとつながることができました。彼らと触れ合うなかで、このコミュニティに属しているような明るく和やかな人が三島市には多いから、居心地のいい町となっているのだと思いました。

また、三島市にはどの世代でも自然を楽しむことができる場所が多くあります。自然が多い一方で田舎すぎず、また、都会すぎないところも好きです。渋谷などと比較すると落ち着いていますが、活気もしっかりある地域です。そのような三島市の魅力を守りながら、より多くの人に三島市の良さを伝えていきたいです。

将来はさまざまな場所でいろいろなことを学び、経験した後にもまた三島市に戻り、この地域に貢献や還元ができるような活動をしたいと考えています。

Topic 2 体験へのアクセスと、中学校・高校で育まれた利他の精神

何事も体験することが大事だと思います。体験によって新しい考え方や価値観が育てられ、選択肢も広がります。体験へのアクセスがあることで、私自身の考え方も影響を受けていることを実感しています。

利他の精神も中学校と高校の6年間で育まれました。奉仕活動やチャリティーセールなどに参加する機会が多くあり、最初は学校からの勧めで参加していましたが、そのなかで、自分の行動によって人が喜ぶ姿などを見て、人のために何かをする喜びや誰かの役に立てる自分の存在意義などを体感できました。この経験を通して、自分のためではなく誰かのために行動することに興味を持つようになりました。

たとえば、自然に触れる機会が少なかった人は自然の良さを知る機会がありません。自然と実際に交流しながら生活することによって、はじめて自然の良さに気付けることもあります。このようにさまざまなことを経験することで自分の視野も選択肢も広がります。体験へのアクセスがあることは大事だと思います。



終始英語で対話を進めたチームG。効果的な多種エネルギーの使い分け、救急医療の重視、多文化共生がトピックとなった。

考察

新たな体験・経験へのアクセシビリティ

三島市での環境保護活動や、自身の考え方・価値観を作り上げた中学校・高校での奉仕活動といった経験から、**選択肢の幅や体験のしやすさを自身のコミュニティや、将来のコミュニティに求めていると理解しました。**

三島市での環境保護活動を通して人や自然といった三島市の「良さ」に気づいたことが、それを守り発信したい、自身の学びや経験を還元したいといった三島愛を醸成し、中学校・高校での奉仕活動を通して誰かのために何かをする喜びを知り、利他の精神を育むなど、豊かな体験がさらさんの考え方や価値観を形作っています。

自身の考え方や価値観を広げ、磨きあげるような豊富な体験の選択肢が身近にあり、アクセスできることが重要だと考えます。**アクセスする／しないは本人次第であり、それも含めて主体的に選択し、自身に合うものを見つけられる、それが“フツウ”であるコミュニティが理想**というさらさんの考えには、実体験に基づく説得力がありました。

Topic 3 20年後に住みたいと思うまちと実現に向けて立ちをはかかる障壁

アクセスできる範囲に選択肢がたくさんあり、個人の志向性に応じてさまざまなことにチャレンジできる社会であって欲しいと思います。教育のみでなく自然や異文化などいろいろなものに触れることができ、その経験をもとに自由に選択し行動することで、自身に合うものを見つけられるような社会が理想です。

そのような社会を実現するための1つのステップとして、チャレンジに対するハードルを下げる必要があると考えます。**日本は、他者との調和や一致を重んじるという国民性から、チャレンジすることが難しいと感じています。**

私も幼少期は人に合わせることで多くありましたが、中学校・高校での国際交流や留学を通じてチャレンジすることが当たり前なコミュニティを知り、意識が変わりました。日本ではコミュニティのなかで、1人だけが行動すると白い目で見られたり、時には後ろ指をさされたりすることもあります。みんながチャレンジする環境であれば、むしろ背中を押してもらえます。

新たなことに挑むうえで、周りの人の影響は非常に大きいため、チャレンジを推奨する、多様性を重視するといった風潮が強まればよいと思っています。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

7. ディープインタビュー 2



移住生活実践中の新規事業開発プロダクトマネージャー

だいさん (25歳)

高校時代は千葉県銚子市で生活し、両親が水産業・仲卸事業を営んでいるため、地方創生に興味がある。大学時代から生活拠点を転々と移すようになった。現在は屋久島に拠点を置き、仕事で福岡に出張するというライフスタイル。コミュニティや個人は変化に柔軟であることが重要と考えている。



チームFは、未来に欲しいコミュニティとして「チャレンジと失敗がフツウのコミュニティ」を挙げた。だいさんは、地球や命あるものを身近に感じる大切さを重要視した。

インタビュー内容

Topic 1 多様性とZ世代の情報感度の高さについて

ワークショップのテーマである「2100年フツウのまち」に対し、異なる価値観や考えを認め、互いに教えあう多様性を求める意見が各チームに共通して多く出ました。これは、現代においてさまざまな情報を自分のなかに取り込む機会が増えたことで、自然と多様性を大事にするようになったからではないか、と考えています。自身も含めて、欲しい情報や社会の変化について関心を持ち、情報をたくさん持っている人が多いと感じます。

確かに現代はスマートフォン1つで、新聞のニュースから一般人のSNSまで、無限の情報を得ることができます。デジタルネイティブであるZ世代は、現在「大人」である世代に比べ、さまざまな価値観に触れる機会が格段に多く、そのため多様性を重んじる志向が世代内で共有されているのかもしれませんが、さらに、コミュニティや個人は変化に柔軟であるべきだと思う、とも考えています。

水のように変化に柔軟であることが、多様性の尊重につながると考えています。情報感度の高さが、Z世代に幅広い価値観の存在を知らしめた結果、「価値観の柔軟性を持ち合わせた・多様性を認めるコミュニティ」が、Z世代に共通する志向として根付いているのではないかと思います。

Topic 2 移動しながら生活・仕事をするライフスタイルについて～屋久島生活～

現在、屋久島に暮らしつつ、福岡や東京でも仕事をしています。新規事業開発のプロダクトマネージャーを務めていますが、以前はEdtech(エドテック)関連の仕事をしたり、農林水産省のビジネスコンテストに参加したり、暮らし方・働き方を限定せず、自身が面白そうだと思うことには何でも取り組んでいます。

高校生までは千葉県の銚子市で過ごし、大学生になってから各地を転々と移動するようになりました。いろいろな地域を訪れる理由は、実家が水産業を営んでいた影響で、地域に密着して活気づけることがしたいと思うようになったからです。現在暮らしている屋久島はとても美しい場所で、自給自足をしているコミュニティ(エコビレッジ)があり、自然のフィードバックサイクルを五感で感じることができます。雨が降り、山や森を歩いて川となり、海に流れ、そしてまた雨が降る。このような循環が感じられる点に惹かれています。屋久島が使用エネルギーの大半を自然エネルギーで賄っているように、エネルギーも含めて循環する世界が理想だと考えています。

Topic 3 20年後に住みたいと思うまちと実現に向けて立ちちはかかる障壁

現在すでに生活拠点を移しながら暮らしているとおり、将来住む場所自体は「しなやかさ」「食」「持続可能な状態」の3つがあれば日本でも海外でもどこでも良いと考えています。水のように変化に柔軟であり、住む人が自給自足できる、持続可能な循環型のまちが理想の住みたいまちの姿です。

この理想のまちのなかで、自身は今と変わらず「半農半X」を続けていきたいと考えています。自給自足のために農業を営みながら、興味がある分野の仕事に携わりたいです。このような複数の仕事を掛け持ちするという考え方は、現在の社会においてはまだなじみのない働き方かもしれません。

考察

多様性を取り入れる外部者を含めた対話の場の重要性

印象的だったのは、だいさん自身が非常に変化に柔軟で、前例の有無に囚われず自由に生きていることでした。多拠点生活をしていることや、「半農半X」のように複数の仕事を掛け持ちしていることから、新しい土地・人に臆することなく、自身の思いをもとに自由に動き、新たな出会いを探し出せる豊かさを感じました。

また、そのような生き方をするなかで、自身が理想とする社会の在り方(だいさんの場合は自給自足のような循環型の社会)を見つけ、当たり前のように挑戦していることが印象的でした。インタビューのなかで情報感度の話がありましたが、実に膨大な量の情報を日々得ている生活で、Z世代の若者はさまざまな価値観に触れ、受け入れ、自身の価値観を常に更新している、そのような様子を垣間見ることができました。

まちづくりにかかわる人に伝えたいメッセージを尋ねると、「多様性を取り入れる対話の場を設けて欲しい」と返ってきたとおり、各々が情報に触れるのみならず、異なる世代間でフラクに対話できるようになることで、よりさまざまな価値観が共存し、新しく自由な社会、現在の若者世代が求める社会に近づくのではないかと感じました。

「2100年フツウのまち」調査プロセス詳細

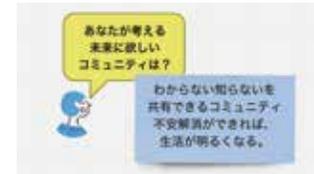
7. ディープインタビュー 3



秋田県内在住 大学3年生

たかはし さん (21歳)

秋田県の公立大学で環境デザインを学んでいる。美術大学進学は両親から反対されたが、国公立であること・実家から通えることを条件に入学した。大学でも地域密着型の授業や町についてのワークショップがある。コミュニティは個の集まりでもあるため、自己の確立が今後の課題と考えている。



チームDは、たかはしさんを含め全員秋田県の大学生だった。たかはしさんは、自分自身の存在を許される状況、違いを認め合うコミュニティを希望している。

インタビュー内容

Topic 1 「わがまがフツウのコミュニティ」について

ワークショップのなかで、チームHの「わがまがフツウのコミュニティ」というアイデアの言葉の使い方にとっても共感します。わがまとは、本来は個人の強い要望のことです。わがまな言動をすると、周囲の人に自己中心的な人と認識され反感を買うことがあります。一方で、それが周囲の人に受け入れられた場合は単に個人の要望が叶った例として認識されます。だからこそ、周囲の反感を買ってしまうわがまも楽しんで受け入れられるコミュニティになると良いと考えています。

同調を求める雰囲気があるなかで、自己がなくなると、人と比較したり人の真似をするなど、評価基準が他人頼みになってしまい、結果として苦勞を抱えることが多くあります。また、自己を確立していない個々が集まって、もそれは良質なコミュニティにはなりにくい。これらのことから、個を確立することが大切だと考えています。

Topic 2 挑戦と失敗に寛容ではないと感じている現実について～美術大学受験のエピソード～

個の確立が重要だと考えるようになったのは、美術大学受験に挑戦する際に周囲から反対・否定された経験に起因しています。このことから、日本社会は挑戦や失敗に対して不寛容で窮屈だと感じるようになりました。そのような状況でも、周囲の反対に折れず自分が信じた進路へ進んだ背景には、美術大学進学が人生を左右する分岐点になる、という信念があったからです。

「普通」と異なる選択が拒絶されやすい要因の1つとして、日本社会に存在する強い同調圧力が挙げられます。他者に合わせることを求められる社会のなかで、ありのままの自分を出しにくいとの思いは多くの若者が感じていることです。「普通」と「異質」の線引きが偏見によって行われているケースもあります。

自身が通う美術大学には実社会に関係するデザインを学ぶコースもあるのですが、当時進学に反対していた周囲の人は、「美術とは社会から外れた学問、実用性がない」といった偏見を持っていたのかもしれない。

Topic 3 20年後に住みたいと思うまちと実現に向けて立ち足はかかる障壁

自身の理想より、否が応でも多くの人とかかわらなければならない状況下で、将来は、数を絞ったコミュニティ内で程よく人とつながれる場所に住みたいと考えています。過密にコミュニケーションを取ってなくても、自分が入りやすい時に自由に参加できるコミュニティがある「柔らかな」社会があると、生きやすい世の中になるとは考えています。

上記を実現するためには、昨今の、会社に所属したり、ご近所付き合い・友達付き合いを頑張らないと個のアイデンティティが保てない(〇〇に属している××さんと言われる)環境ではなく、個の存在を自身で確立できる、そのまま表現できる環境づくりが重要となってきます。地方では、コミュニティの密着性が重苦しく感じることもある一方で、東京などの都会に出ると地域内でのつながりは乏しく、個が孤立・独立した状況にあると感じます。これらを行き来できる、もしくは程よくブレンドされた場所があると良いのかもしれませんが。

少し極端かもしれませんが、あえて物理的に都会から距離を取った場所で日々生活しつつも、必要なタイミングでふらっと都会に行っても偏見なく受け入れてもらえる、そのような社会が理想です。

考察

コミュニティに属する安心感と同調圧力のなかでの葛藤

たかはしさんとの会話を通して、コミュニティに属する安心感と同調圧力の間で疲れ、葛藤する現代の若者の姿が浮かび上がってきました。自身の居場所としてのコミュニティは若者に限らず多くの人にとって重要です。他方、コミュニティに所属するメンバーに対しては、メンバー間の同質化が求められる場面が少なくありません。

たかはしさん自身が、これまでの人生においてコミュニティの持つ正負両面を強く感じてきたように思います。同調圧力への反発の1つの形として、昨今「多様性」の重要性が叫ばれており、コミュニティに疲弊した若者が掲げる錦の御旗でもあります。

しかし、行き過ぎた多様性は他者への無関心・不干涉へとつながり、コミュニティは瓦解してしまうと考えます。同調圧力と多様性の間、換言すると過干渉と不干涉、関心と無関心の間で現代の若者は消耗しているように思えるのです。

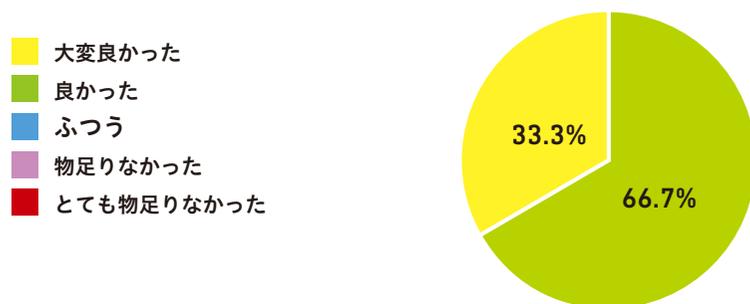
バランスを取るの難しい状況においても各自の意思でコミュニティを選択できること。それこそが今後のコミュニティ設計におけるヒントになると、たかはしさんとの対話を通して痛感しました。

参加者アンケート

ワークショップ直後の参加者アンケート抜粋 (回収率 80%)

Q1

2100年フツウのまちワークショップ全体に対する、あなたの評価をお選びください。



n=21 / 複数選択可

2100年の「2」と「1」をポーズにして、記念撮影



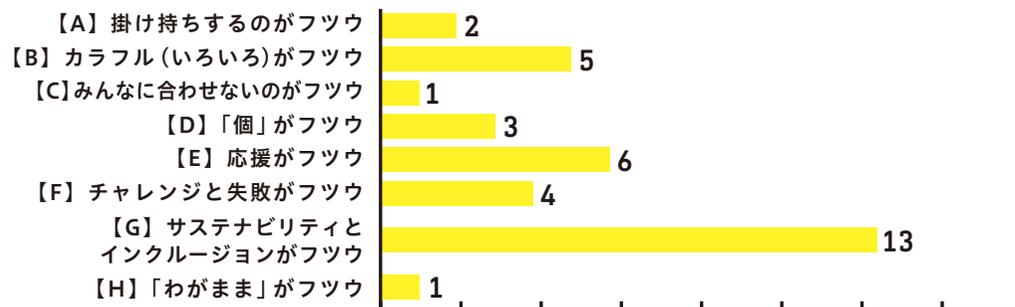
いろいろな視点からのコミュニティの捉え方、形成の仕方を聞くことができてとても面白かったです！



miroである程度型を定めていてくれたので、レベル感の違うメンバーが集まっても包括的にざっくりばらんに話せつつも、アウトプットがいい感じになった気がする。

Q2

各チームの発表で、気になったアイデアを下からお選びください (複数選択可)



n=21 / 複数選択可



私と立場がまったく違う方々で、視点が新鮮だった。アイデアに驚きましたし、今回知ることができて良かったです。



チームGの考え方は、社会を見ているとすごく感じました。

調査を振り返って

2100年フツウのまち事務局メンバーから一言



調査監修
田中 美帆 cocoroé

Z世代の皆さんに、未来のコミュニティをテーマに話していただいたことを通して、個の価値観を重視しながら、他者の異なる考え方も認め合うコミュニティの実現には、世代や組織の壁を超えた対話や共創の機会が、いま以上に必要なのだと実感しました。



まちづくりコンサルタント
河江 美里 KPMG

まちづくり分野では、住民のWell-being向上に資するか、という点が昨今強調されています。今回の取組みを通して、上記を推進する1つ目のステップとして、住民が、まちが変わった結果自分がどう変わるかと、自分事に置き換えて想像できることが重要と感じました。



ファシリテーター
田中 藍 KPMG

国や行政とZ世代をつなごうとするこの取組み自体が、新しいまちづくりの第一歩だと感じました。「国」と「わたしたち」がもっと近く、もっと気軽にコミュニケーションできるようになるといいなと思います。届きますように！



ワークショップ設計
伊藤 美紀 cocoroé

参加者の声をビジョン化していくなかで、彼らの具体的な悩みや想いが見えにくくなっていないか確認する作業を重ねました。このプロセスを通して、まちなかのカジュアルな議論の場、立場を超えて互いの声を確認し合う機会の重要性を感じました。



ファシリテーター
石井 啓太 KPMG

本イベントを終え、Z世代の感じる喜びそして痛みを私はシャープに感じます。「ほかの人にはきっと自分には想像の及ばない環境があり、感受性が育っていると思う」、そういった謙虚さの在り方について本イベントを通して気が付くことができました。



ファシリテーター
大沼 建斗 KPMG

なかなかイメージしづらい未来の話であるにもかかわらず、たくさん意見が出たことが印象的でした。ワークショップ参加者の暮らしのなかでの思いや考えが刺激となり、自分自身も将来どのようなコミュニティがあって欲しいかを考える良いきっかけとなりました。



ビジュアライズ
渡辺 祐亮 cocoroé

1年後、10年後、100年後のフツウに向けて、最先端を取り入れながら、社会の一員、地球の一員としているんなことにチャレンジしていきたいと思いました。4つのビジョンがイメージだけで終わらないように、できることをコツコツやっていきたいと思っています。



ファシリテーター
渡部 友香菜 KPMG

異なった地域で育ち、異なった経験を経ているのにもかかわらず、さまざまな情報や人と触れることによってZ世代の関心が外向きになっています。地域の課題を解決しながら成長するまちを今後作ることが重要だと感じました。



ファシリテーター
山村 修史 KPMG

全体として「多様性」が重視されていました。ただし、その実現には応援してくれる存在や、オープンな場所が必要であると示されていました。すなわち周囲の積極的な関与が必要であり、全員が当事者意識を持って取り組まなければ実現できないと感じました。



コピーライティング
中島 佳人 cocoroé

1年先の自分のビジョンさえまならないのに、約80年先のまちのあり方に想いを巡らせる。とても挑戦的な企画であったと思います。いつの日かZ世代の皆さんが直面するかもしれないまちづくりに、この経験を活かしていただければと思います。



ファシリテーター
魚崎 誠 KPMG

日常的に多くの情報と価値観に触れることで、多様性を当たり前と捉え、社会課題に高い関心を示すというZ世代の特徴を肌で感じ、刺激を受けました。年齢や立場を超えてフラットに意見を言い合える場をもっと増やしていきたいと強く思いました。



ファシリテーター
小宮山 泰朗 KPMG

“フツウ”という言葉とは裏腹に、Z世代の抱える多様な価値観・問題意識が集まり、皆さんの意見を積み重ねたビジョンを打ち出すことができました。これからも参加者の皆さんには、ワークショップで発信した率直な想いを大事にいただければと思います。

Z世代の考える

2100年 フツウのまち

ビジョンレポート 2022

クリエイティブ・リソース一覧

2100年フツウのまち調査プロジェクトのクリエイティブリソースは下記のとおりです。



ビジョンレポート (本資料) | 調査レポート

調査から得られたZ世代のコメントや思考傾向、Z世代が考えた2100年フツウのまちの特徴を4つのビジョンに表しています。

home.kpmg/jp/smartcity-z



ワークショップ告知サイト | WEB

Z世代が参加したワークショップ開催の告知サイトです。ワークショップの目的やファシリテーターの紹介、企画への想いを伝えています。

https://2100-normal-life.studio.site/?fbclid=IwAR30Bi2vUyFHogYUKomdywQykt6t6XPZupZRKqu48UXqspHc_fqNCTCVU-dE



ビジョンアニメーション | YouTube 動画

Z世代が考えた2100年フツウのまちを、4つのビジョンをベースにしながら、オリジナルソングとアニメーションで表現しています。

<https://www.youtube.com/watch?v=KewdqU4v8YQ>



2100年フツウのまち ビジョンレポート 2022

発行日 | 2022年6月

著者 | KPMG コンサルティング株式会社・株式会社 cocoroé

発行者 | 河江 美里 (KPMG コンサルティング株式会社)

編集 | 河江 美里 (KPMG コンサルティング株式会社)

監修 | 田中 美帆 (株式会社 cocoroé)

企画・レポートデザイン | 伊藤 美紀 (株式会社 cocoroé)

ビジョンデザイン | 渡辺 祐亮 (株式会社 cocoroé)

ワークショップ設計 | 伊藤 美紀 (株式会社 cocoroé)

ワークショップ・ファシリテーター | 河江 美里、田中 藍、石井 啓太、大沼 建斗、渡部 友香菜、山村 修史、魚崎 誠、小宮山 泰朗 (KPMG コンサルティング株式会社)

ここに記載されている情報はあくまで一般的なものであり、特定の個人や組織が置かれている状況に対応するものではありません。私たちは、的確な情報をタイムリーに提供するよう努めておりますが、情報を受け取られた時点およびそれ以降においての正確さは保証の限りではありません。何らかの行動を取られる場合は、ここにある情報のみを根拠とせず、プロフェッショナルが特定の状況を綿密に調査した上で提案する適切なアドバイスをもとにご判断ください。

文中の社名、商品名等は各社の商標または登録商標である場合があります。本文中では、Copyright、TM、Rマーク等は省略しています。

© 2022 KPMG Consulting Co., Ltd., a company established under the Japan Companies Act and a member firm of the KPMG global organization of independent member firms affiliated with KPMG International Limited, a private English company limited by guarantee. All rights reserved.

The KPMG name and logo are trademarks used under license by the independent member firms of the KPMG global organization.

© 2022 cocoroé, inc. All rights reserved.