

未来デザイン会議（丹波地域）概要

委託先：一般社団法人BEET

- ・BEETは、教育と地域社会との橋渡しをするため立ち上げ、キャリア教育を行っている。
- ・元は地域ビジョン委員会から始まった。
- ・高校生が大人と喋っておらず、社会に出たときに思ったのと違うということがある。
- ・大人を教育現場に入れるということをしている。プログラミング、地域探究の授業もやっている。高校生に、中学生に対するプレゼンをさせるなどのこともしている。

開催日程

第1回	9/13(日)13:00～17:00	四季の森生涯学習センター
第2回	10/4(日)13:00～15:00	丹南商工会館
第3回	11/1(日)13:00～15:00	丹南商工会館
第4回	11/29(日)10:00～12:00、13:00～15:00	丹波の森公苑
第5回	12/13(日)15:00～17:00	丹波の森公苑

I 概要

- ・第1回～第3回は、2050年の未来の姿のアイデア1,000個に向けてアイデアのヒントを作成。→第4回開催時にもアイデアが500個強しかなっておらず、第4回もアイデアだしを実施。カテゴリ分けはビートで実施することとなった。
- ・今後、〇〇×〇〇のヒントをもとに各自アイデアをGoogleスプレッドシートで作成。
- ・最終回ではカテゴリ分けされたものの中から重要だと思われるアイデアに重み付けをしていく。
- ・最終的にアイデアを冊子にして、共有。

II 内容

<2050年の未来を考える>

- ・1990年どうしていたか。その時代からみて、30年後どうなるかイメージは難しい。
- ・例えば、バックトゥーザフューチャーでは携帯はなかった。

<アイデア出し>

- ・そこで起こりうる可能性と課題をかけあわせて未来を考えてみる。
- ・アイデアをもとに、こんなまちになったらいいなという方向性をつくる。
- ・限られた資源、とりあいになる。独自性はあるか。誰も考えてないアイデアを出す。
- ・技術革新は加速度的に進んでいく。
- ・Google Tensor Flowは、無料で使えるAIの画像処理を個人が活用できる。例えば、クリーニングを自動で振り分け決済までできるシステムを個人が開発した。
- ・やってほしいことを入力すると勝手にやってくれるシステムも既にできている。
例えば、女性向けのお洒落なサイトを作ってほしいと入力すると自動でしてくれる。
- ・自動運転も、ボルボは2022年にレベル4（緊急時以外は人の運転が不要）まで到達するとしている。

- ・現在の技術と妄想により、未来に起こりそうなことを予測する。

2 ワークショップ

(1) 魅力と課題

- ・4、5人グループで付箋と模造紙を使ってアイデア出し。終了後全体共有。
- ・最初から円滑に意見交換が行われていた。
- ・関学の学生は国際的にディスカッションを行うようなサークルのメンバーアイセック。

<出た項目>

魅力	課題
自然、飯がうまい、特産物が多い、都会から近い、星が綺麗、スローライフ、ユネスコ、日本遺産、恐竜化石、土地が多い、自然が豊か、水が綺麗、空気がうまい、食の魅力、農業が盛ん、地元の結びつきが強い、若者同士のつながり、活性力がある、都市部へのアクセス、観光地がある、学校での連携、起業支援がある、いつでも頼れる人がいる、非日常感、自然、田んぼ、アウトドア、星空、農業体験、野菜、静か、お酒、治安もいい、物価が安い、自然が豊か、星が綺麗、空気が綺麗、穏やか、人が少ない、深い交流、お節介、AIにはできない、助け合いの精神が強い、子育てがしやすい、お金がかからない、自給自足ができる、食べ物が美味しい、イベントが多い、受け身でいいから考えられる機会、伝統工芸、外国人が関わりやすい、土地を広く使うことができる、高速道路がある	高齢化、人口減少、交通の便が悪い、虫が多い、大学がない、若者が入ってこない、観光のPR力弱い、災害、食がない、教育の場がない、情報が不足している、若い人がいない、高齢化、人口減少、移住者へのハードルが高い、水道が高い、価値観が古い 空き家、土砂崩れ、水害、キャリアを見ることがない、都市部から近くも遠くもない、集客要素が薄い、空き家問題、どこにいたかがバレる、竹が多い、服が選べない、出会いがなかなか少ない、猿など野生動物が多い、公共交通が端までいっていない、若者店のお店が少ない、流行を意識していない、資金がない、エリート組が集まりにくい、閉鎖的、交流が深すぎる、よそ者が入りにくい

(2) 未来に起こること

- ・地域は無視。地域限定でなくていい。
- ・上記と同様に、グループワークで項目出し。終了後全体共有

<出た項目>

明るい未来	暗い未来
移動手段、車が空飛ぶ、どこでもドア、ドローンで安全、国境がなくなる、印鑑がなくなる、匂いが出るテレビ、アニメのキャラがまちを歩いている、ゲームの中に入れる、管理・事務作業の自動化、死後の世界、オンラインへ、どこでもドア、試着できる、田舎	なんでもできてしまう、人間が感情を失ってしまう、個人情報が出てしまう、彼女彼女がロボット、巨大地震、荒れ放題の土地が増加、宇宙戦争、ロボットに人間が負けてしまう、田舎がAI時代についていけなくなってしまう、移民国家になる、アイデ

<p>概念なくなる、家事が自動化、テレビの味見、食べても害がない、虫の心配ない、宇宙旅行、ベーシックインカム、人種という概念がなくなる、永遠に生きる、クローン、外国人がいっぱい住んでいる、人口が増えて地球が支えられなくなる、電腦世界の発達、仮想空間で旅行、念じたら買い物ができる、買ったものが家の床から出てくる、アンドロイド、ロボットと一緒に暮らす、自動運転、車という手段がなくなっている？、宇宙旅行、美味しい食べ物ができている、言語の壁がなくなる、キャッシュレスが当たり前、趣味の幅が広がりすべて趣味に行く、ベーシックインカムが安定的に、デジタル市役所、オンラインの庁舎、ビットコインが主流、現金がない、娯楽で生き残っていく、新エネルギーの開発、原子力がなくなる、思った言葉を届けられる、教育が入らなくなる、リカレント教育の普及、コンパクトシティ、平均寿命が上がる、高度医療が発達</p>	<p>ンティティがなくなる、地球以外に住む、文化変わる、虫を食べる、所得格差、地球温暖化、資源競争、Googleで問題、ネットの発達で高度の犯罪、仕事が減る、目が悪くなる、仕事の概念がなくなる、手作業がなくなる、社会的格差が生まれる、貧困問題が発生する、人口減少につながる、寒冷期がくる、食糧不足、核戦争、大規模災害、預金封鎖、増税、年齢差別、分断の深刻化、地球を捨てる、大気汚染の深刻化、人口の高齢化、格差社会が深刻化、世界大戦、ウイルスが猛威、生活習慣病、アフリカの台頭、国境という概念がなくなる、移民が増加しやすい、増税して社会保険料を引き下げる、年金制度の破綻、良いことは妄想だが、悪いことはリアル</p>
---	---

(3) アイデア出し

- ・上記で出た、魅力・課題と未来で起こることを掛け合わせてアイデアをつくる。
- ・全体で1,000個のアイデアを目指し、ひとり50個目標。
- ・会議は5回行う予定。遠方の人、時間的に参加が厳しい人はオンライン参加も可能。ただし、5回目は対面で集まる必要がある。2～4回目の会議は個人でのアイデア出し作業がメインとなる。Googleのスプレッドシートはいつでもアクセスできるので、都合が合わない人は自宅等で作業する形でもよい。
- ・Googleのスプレッドシートを共有して、どんどんアイデアを入力してもらう。
- ・最終的には冊子にして、共有する。

<アイデアの構成>

タイトル	概要	背景	効果
------	----	----	----

<BEET PLANTのルール (アイデアだしのルール) >

- ・質より量
- ・否定・批判禁止
- ・自由奔放
- ・便乗OK

<アイデア例（細見氏、本多氏の即興）>

ヒント：自然豊か×キャッシュレス

タイトル：空気がお金に

概要：空気のきれいさで価値が変わる

背景：環境問題があるので空気汚染にフォーカス

効果：田舎がより価値が高くなる、環境汚染に対して配慮

ヒント：環境問題×情報漏えい

タイトル：情報漏えいしないオフライン都市

概要：特区を設けてオフラインの情報をまとめる地区をつくる

背景：都市部災害、国際問題情勢が目まぐるしく変わる中、情報漏えいを止められなくなっている

効果：情報の価値を認める企業の誘致、その労働人口の増加

ヒント：高齢化×念力

タイトル：事前危機察知システム

概要：体調が悪くなることを事前に予測して救急隊を手配するシステム

背景：過疎化の中、一人で暮らすお年寄りが増えているが、いざ体調が悪くなった際に、連絡が遅くなり亡くなってしまう場合がある。

効果：お年寄りが死の瞬間まで安心して生きることができる地域になる。

<参加者アイデア>

ヒント：観光資源×趣味で生きている

タイトル：人が観光資源化する

概要：社会変動があったことで、いろんな生き方

背景：イノベーターが生まれている。物珍しい。

効果：クリエイティブな未来。まちが活性化

ヒント：農業×ベーシックインカム

タイトル：農業での課題は生活不安。

概要：ベーシックインカムにより、稼業としてではなく、各自つくりたいものをつくる。

背景：個人の豊かさの追求。環境よりの農法。

効果：自分のしたいことで実現することができる。

いきいきとした人が集まる。無理しないことで持続可能性。次世代が選ぶ。

ヒント：農業×田舎の概念が変わる

タイトル：農業に特化した人材派遣会社を設立

概要：多角的な収益を狙う。都市部に派遣。その人が普及員になる。

背景：都市部近郊で空き地が増えている。その空き地を利用して農業をする人が増えるのではないか。

効果：農業の多角的な収益化。

ヒント：自然が豊か×高度な配達

タイトル：都市じゃないところに自分の畑を持つ。

概要：豊かな自然を生かして作った野菜を、新鮮なまま都会に持ち帰る。最近の若い女性は美意識が高く、新鮮野菜にも目を向けているので、カフェなどでも販売する。

効果：個人の収入が入る。地域の特産物をアピールするきっかけにもなり、田舎のコミュニティに人が来るようになる。

ヒント：スローライフ×生活の変化

タイトル：時間の流れの操作

概要：物理学の研究が進み、時間の進みを操作できるようになる。

背景：忙しい現代社会の限られた時間の中で田舎のような暮らしを体験したい人も多い。

効果：都会にいながらも田舎暮らしのようなスローライフが送れるようになり、実際に田舎に移住を希望する人が増える。

ヒント：観光資源×寿命が無限

タイトル：人間国宝が永遠に存在

概要：素晴らしい技術を持った職人などが、いつまでも地域の観光の目玉として人を呼び寄せる。

背景：どんなに素晴らしい職人でもいつかは亡くなり、その人が持っている技術は100%継承されることはなく、その技術の価値は逡減してしまう。

効果：地域に細々と伝わる伝統的な技能でも継承者問題を考える必要がなくなり、その文化が永遠に残ることで地域の魅力は残り続け人を呼び寄せる。

ヒント：支援×高度な配送・転送

タイトル：地下配送シェルター

概要：地域にいくつもポイントを作っておき、そこに地下から高速エレベーターのようなもので配送・転送ができるようにする。指紋認証等でその配送物・転送物（人間も可能）を取ることができる。

背景：田舎はどんどん若者が減って行って平均年齢が上がっているのに、買い物をいかになくても簡単に配達してくれるものが必要と思った。例えば孫とかに会いたいけど遠方の場合、年を重ねるたびに会いづらくなっていくのかなど。

効果：移動時間短縮

<第1回の会場の様子>

