

Team 2

議論を深めるにあたって大切にしたい視点

未来予想の積み上げではなく、
ありたい未来をイメージし、そのために必要な要素を考えていく。

コロナ禍を経験しての議論の変化

コロナ前は、技術発展とともに生活や意識が徐々に変わっていく、という流れを前提に、比較的客観的に議論をしていたと感じる。
そこに、コロナ禍があり、まず生活や意識を変えなければならない状況となった。
その後は、「生活がこう変わっていくだろう」を誰もがもち、それに対してどうあってほしいか、を主観的に議論する方向へと変化した。

なお、このチームは、昭和のアイドルに憧れながら育った世代を中心としている。
「ありたい未来」は、育った時代や環境によっても大きく異なると考えられる。

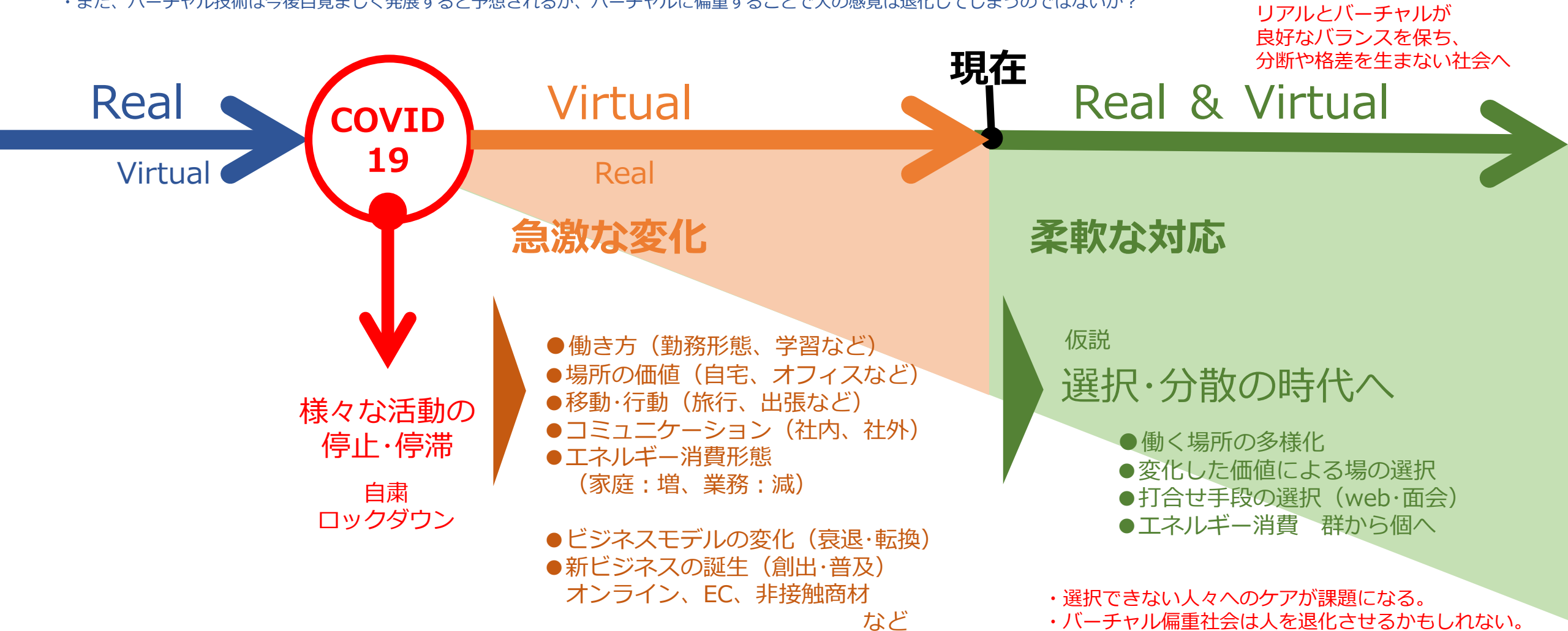
Member

赤尾 欽正
池田 晃一
池田 孝根
伊藤 悠太
遠藤 亮
河野 匡志 ※P1
木村 暁彦
小松 寛和
小原 康緒 ※P2
芝田 義治 ※座長
千野 保幸 ※P2
田代 真人
仲川 裕里 ※P3
長澤 徹
永野 敏幸 ※P5
羽田 正冲 ※P3
雛元 昌一郎
古川 幸雄
望月 信宏
諸富 太輔 ※P2
山田 光一
山本 師範 ※P4

浅輪先生（メンター）
室町先生（メンター）

1. コロナによる急激な社会変化からの考察 ～変化から見えてきた課題～

- ・ コロナ発生により、リアル主体からバーチャル主体へと、生活が大きく変化した。今後は両者が共存し選択できる時代になっていくと考えられる。
- ・ ただし、その選択を出来ない人々も一定数出現すると予想され、そうした人々に対するケアが社会的に重要となるだろう。
- ・ また、バーチャル技術は今後目覚ましく発展すると予想されるが、バーチャルに偏重することで人の感覚は退化してしまうのではないか？



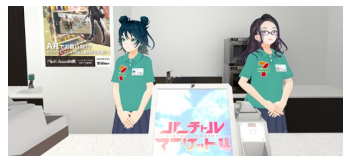
2. リアルとバーチャルの良好な関係構築 ～バーチャル偏向社会の回避～

◆リアルを補完するツールとしてバーチャルを捉える

- ・コロナ禍によるVRの急激な浸透により、その有効性とともに関界も明らかとなった。
- ・とくに現段階でのVR技術では、人間のリアルな感覚を再現するは難しく、VRに偏向しすぎた生活は人を病気にさせることすらある。
- ・今後しばらくは、バーチャルを、リアルを補完するツールとして捉えていくことが重要と考えられる。
→身体的にはハンデをもつ身障者や高齢者に対する応用等が考えられる。



VR会議



VRマーケット

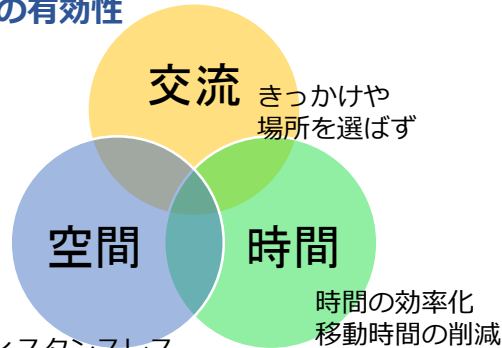


VRコミュニティ



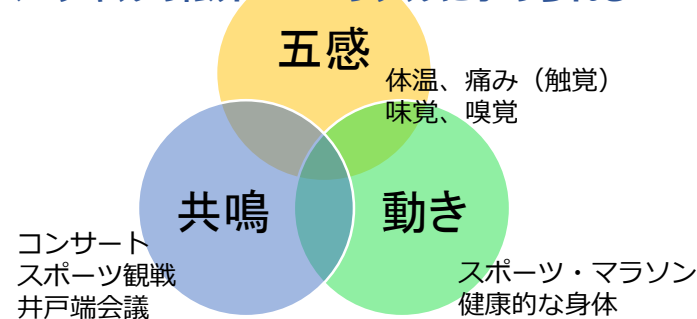
VRフェス、e-スポーツ

バーチャルの有効性



バーチャルの限界

→ リアルに求められる



■バーチャル技術のさらなる発展

- ・5Gなどの情報処理能力の進展ともあいまって、より人の感覚に近い、新しいVR技術の加速的進化が見込まれる。

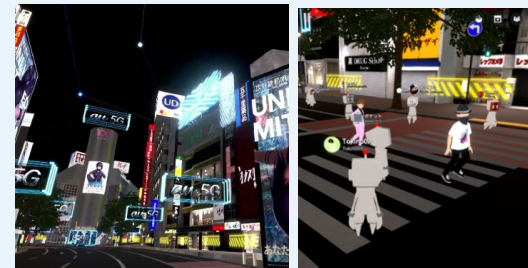


ハプティック技術
（3D触力覚技術）

■バーチャル都市

—誰もがアバターをもつ世の中

- ・よりVRが発展していくと、リアルよりバーチャルに軸足をおく人々（バーチャル依存症）が相当数出現することが予想され、そうした人々をとりこぼさない（活用できる）社会の仕組みづくりが課題となる。



■パラリアル世界の出現も？

スティーブン・スピルバーグ
「レディー・プレイヤー1」
バーチャルが現実になる世界が描かれているが。。



“リアルへの導入”としてのバーチャル利用例

- ・バーチャル利用は、人と人のつながりにおいて、時間、空間的な間口を広げ、多様な選択肢を可能とする。

【導入】WEB講演会、セミナー、授業

- ・日本中・世界中から、物理的な距離などの制約なしに参加可能。ひろく「入口」をつくれる。
- ・参加者への負担が少なく、心理的ハードルを低くする。
- ・費用としてのハードルも低い（会場費など）

「つながりたい」と思った人との個別の交流が始まる

- ・興味のある授業、業種、人との交流を望むようになる
- ・ここまでは、リアル、バーチャルが混在する

出会った人と実際に事業をする 出会った教授の元で研究を行う

- ・本格的な深い交流ではリアルであることは必須
- ・導入での間口が広く選択肢が多様なため、より良好なマッチングを期待できる。

3.リアルな場への望み ～未来の「アゴラ」に期待したいもの～

◆「選択・分散」時代にあって人々をリアルに結びつける場 —「アゴラ」

- ・よりプライベート化し人々が分散する方向に進んできている現代社会において、リアルな場は、人をS受け入れ、人々を結びつける要の場となる。
- ・そうした機能が求められるリアルな場を「アゴラ」と呼ぶこととした。
- ・「アゴラ」には、「個」としての自由な活動が進む時代において、人々が出会い双方向のコミュニケーションを形成したり、一体となり熱狂体験したりすることへの、欲びや価値を、私たちに与え、気づかせる場であってほしいと考える。

多様性 ※を受け入れる社会のプラットフォーム

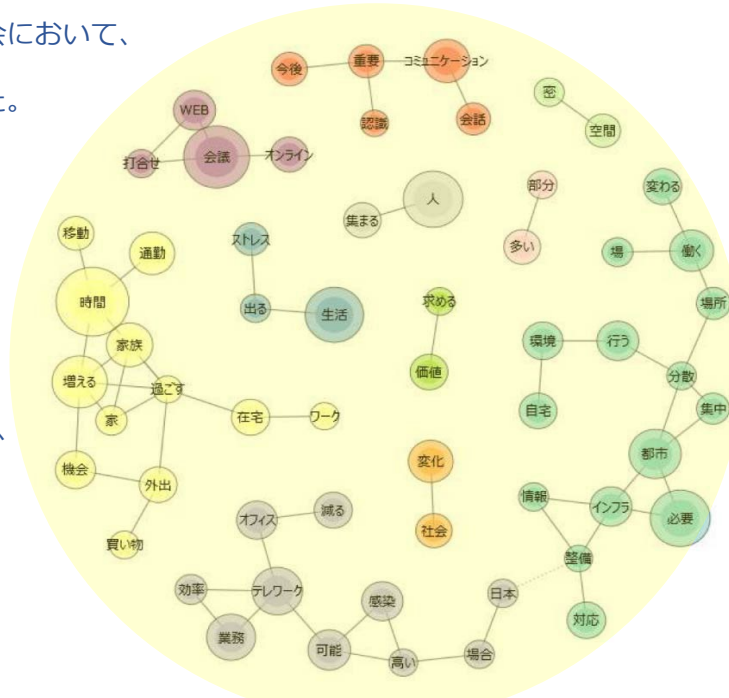
- ・誰一人取り残さない世界のためのリアルな場＜アゴラ＞は、あらゆる人々を、社会につなぎとめる場所となる。



※ライフステージ、家族構成、国籍、言語、ジェンダー、収入・資産、健康状態、情報格差等

心理的な安心感とともに、ワクワクを感じられる場

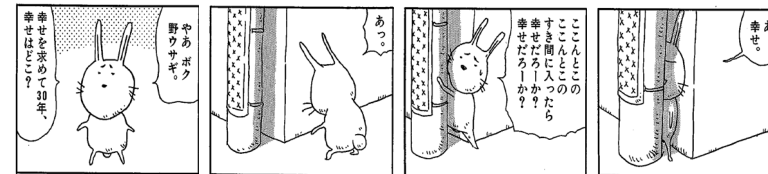
- ・『ここに来れば何かに出会える・守られる』という、心理的な満足感や安心感を感じられる。
(ex. 災害・猛暑・極寒からの解放、不安を感じない夜道…)
- ・生きがいを得られ、自己実現を図れる。
- ・人や場所との予期せぬ出会いを楽しめる。



＜多様性を受け入れる「アゴラ」のイメージ＞

個性ある「アゴラ」がつながり地域をつくる

- ・「アグラ」は土地の性質や歴史に応じて、それぞれが個性をもつ。個性を持った「アグラ」がつながり、連携して地域をつくる。
- ・「人に出会うこと」「アグラを味わうこと」を目的に、人々が集まり、「アグラ」間の移動が行われる。
- ・バーチャルの中に形成される場合も、1つの「アグラ」として認知されるようになるかもしれない。



「アゴラ」は多様な可能性の余地がある場であってほしい。

■ アゴラ

「人が集まる場所」を意味し、古代ギリシャでは市場や集会所などがある公共広場を指す。



■未来の「アゴラ」が内包する要素



■人々の健全な心身を保つ「アゴラ」

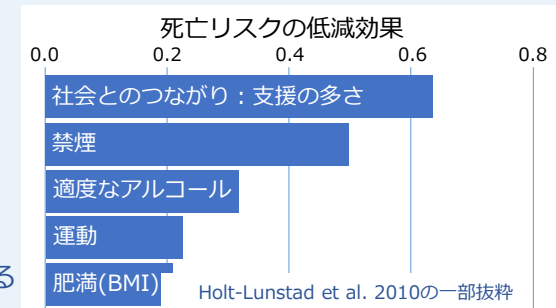
- ・健康づくりのポイント
「社会とのつながり」は死亡リスクの低減する

- ・ **歩きやすさと健康**
「歩道」は認知症や膝痛のリスク低減する

例 : Japan Gerontological Evaluation Study

- ・緑・自然と健康
「緑・自然」の多い場所はうつ病のリスク低減する

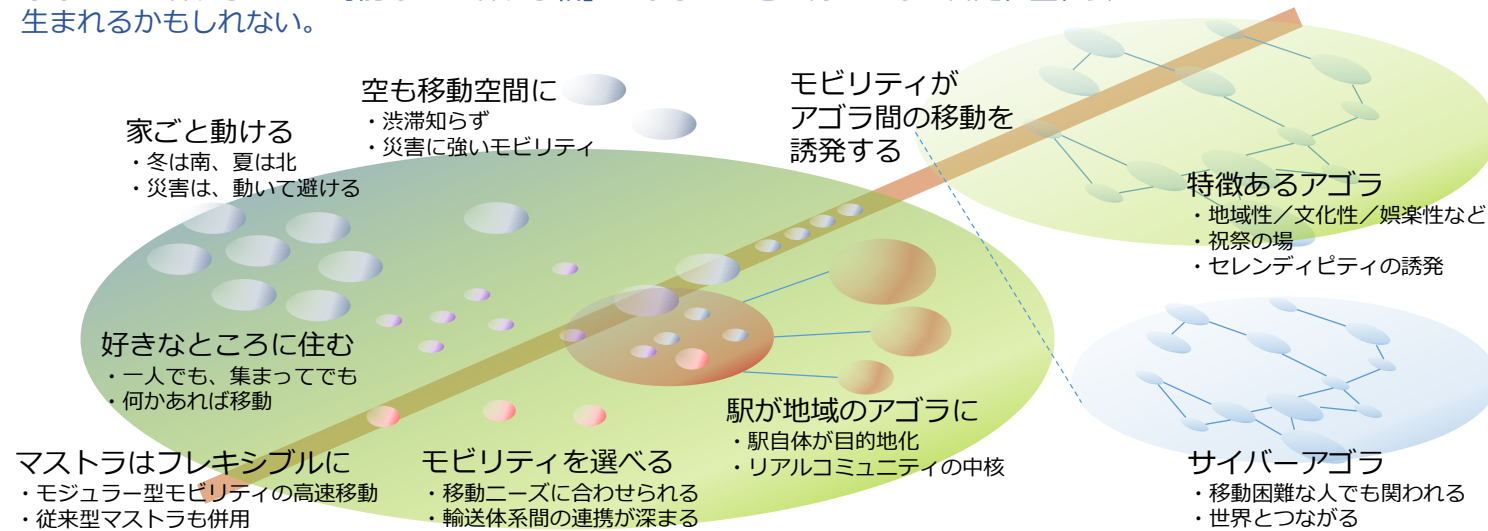
例：Mitchell and Popham. 2008



4.新しいメインインフラとしてのモビリティー ～個を社会と結びつける装置～

◆モビリティが、生活のメインインフラになる世界

- モビリティとは本来、個人の移動欲求を実現するためのツールであり、これからのモビリティは、限りなくパーソナルなものにシフトしていく。
- マストラは、パーソナルモビリティの集合体となり、これまでのマストラ用インフラもパーソナルモビリティのためのインフラに替わっていく。
- 自動運転化とともに、モビリティーには人間の生活に必要な様々な機能が搭載され、移動しながら生活することが可能な「生活する箱」となる。土地に縛られない日定住型社会が生まれるかもしれない。



コロナ渦を経て変容するモビリティのイメージ

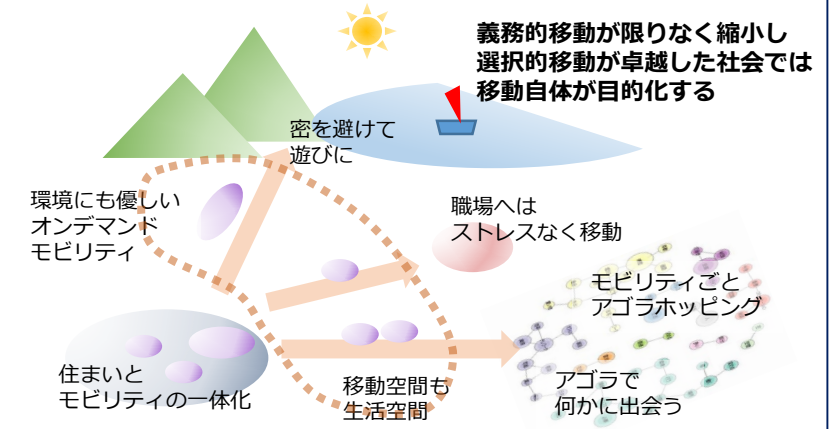
大量・高速輸送（鉄道等）
パーソナルモビリティ（車等）
義務的移動（通勤等）＋選択的移動（旅行等）

テレワークの普及
「移動」意識の変化
密を避ける

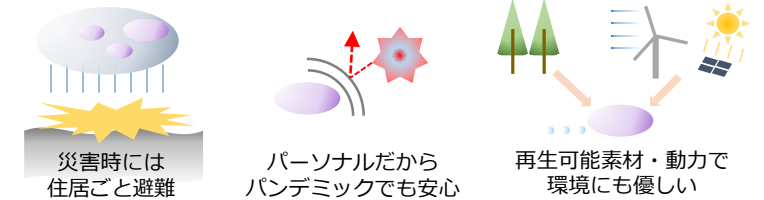
モビリティのパーソナル化・自動化
従来型モビリティの最適化（デマンド輸送等）
モビリティ間の連携の進化（MaaS）
移動自体の目的化・選択的移動の卓越化
モビリティツールの多機能化
「歩く」価値の再発見

物流の最適化

移動すること自体が目的化する



生活と地球を守るウェアラブル・モビリティ



■「移動できること」が生み出す豊かな未来

リアル・バーチャルを問わず、誰もが自由に移動できる社会。
移動が手段ではなく、それ自体が生活の中で目的化した社会。
移動することで新たな価値に出会い、リスクをも避けられる社会。
モビリティを通じて考える「人生100年時代」とは、そういう時代なのかもしれない。



「宇宙家族ジェットソン」

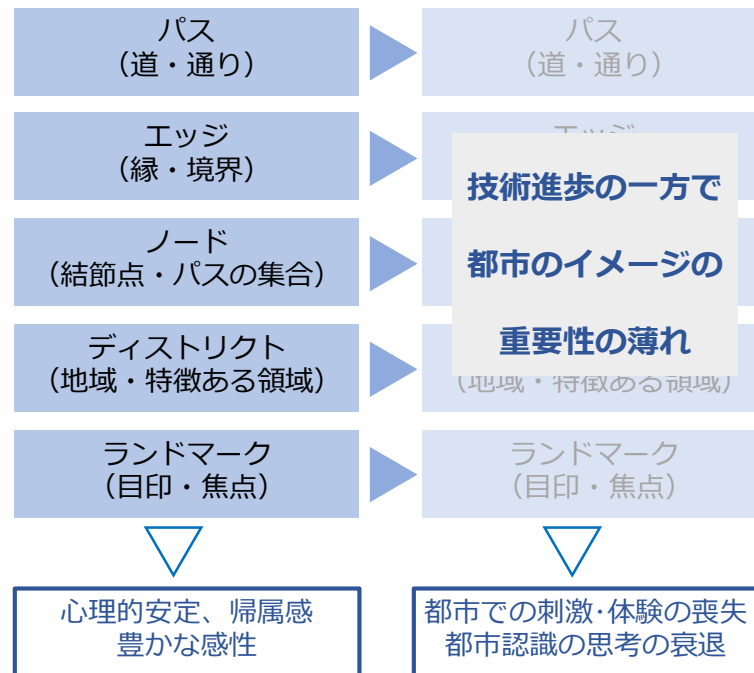
5.人生100年時代のまちづくり ～「五感にふれる」健康都市～

◆人生100年時代の「五感にふれる」都市の構成要素

- ケビンリンチは、都市デザインにおける「イメージアビリティ（都市の分かりやすさ）」という概念の重要性と、それが都市で生活する上で、心理的な安定、帰属感、豊かな感性に繋がることを示唆し、都市をイメージする際の5つの構成要素を抽出した。
- 今後、AI、バーチャル、5Gといった技術の進歩は、生活の利便性を飛躍的に向上させ、都市の分かりやすさの重要性も薄れていくと考えられる。このことは、都市で得られる五感の刺激や体験の喪失、都市認識の思考の衰退につながるかもしれない。
- 技術の進歩で寿命は延びる一方、体力面・精神面の「健康」は努力しなければ得られなくなるかもしれない。人々が人生100年時代をよりよく生きるには、「五感にふれる」まちづくりが重要であり、ケビンリンチの示した5要素は依然有効であると考えられる。



「都市のイメージ」の都市の構成要素（1960）

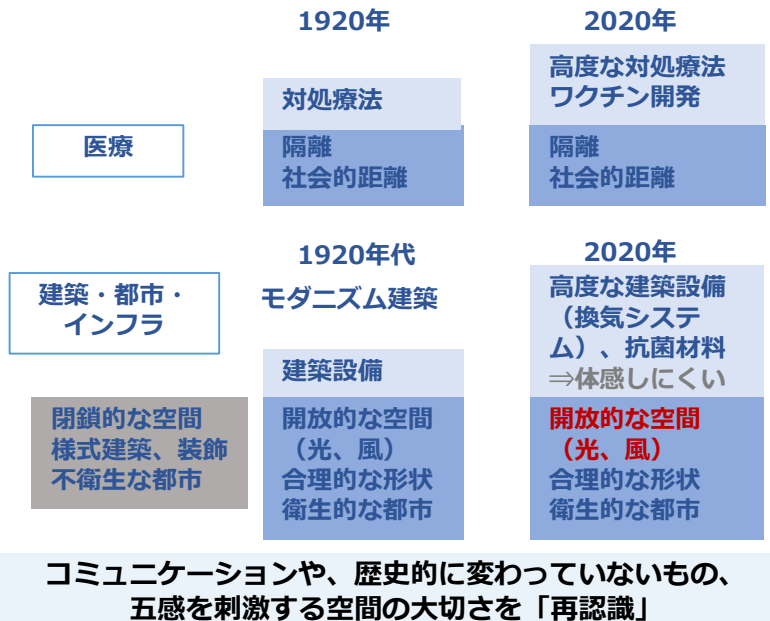


「五感にふれる」都市の構成要素（2100）



コロナを「きっかけ」に得た「気づき」

- 対面でのコミュニケーションの価値
- 現代の都市の密度の異常さ
- 100年前と現代の感染症対策の「根本」の不変性
- 光・風が体感できる空間の精神的・身体的快適さ



◆都市・インフラは人々の「健康」の基盤であり続ける

根本的な部分は変わらず、科学技術の進歩を取り入れながらも、都市づくりに携わるものとして、都市のイメージの重要性を「再認識」し、五感を刺激する都市づくりが、人生100年時代の実現に重要なのではないかな。