



Tokyo Tech

東京工業大学 産学協働プログラム
「人生100年時代の都市・インフラ学」

人生100年時代の豊かな ライフシーン Vol.4

チーム①：出会いとコミュニケーション

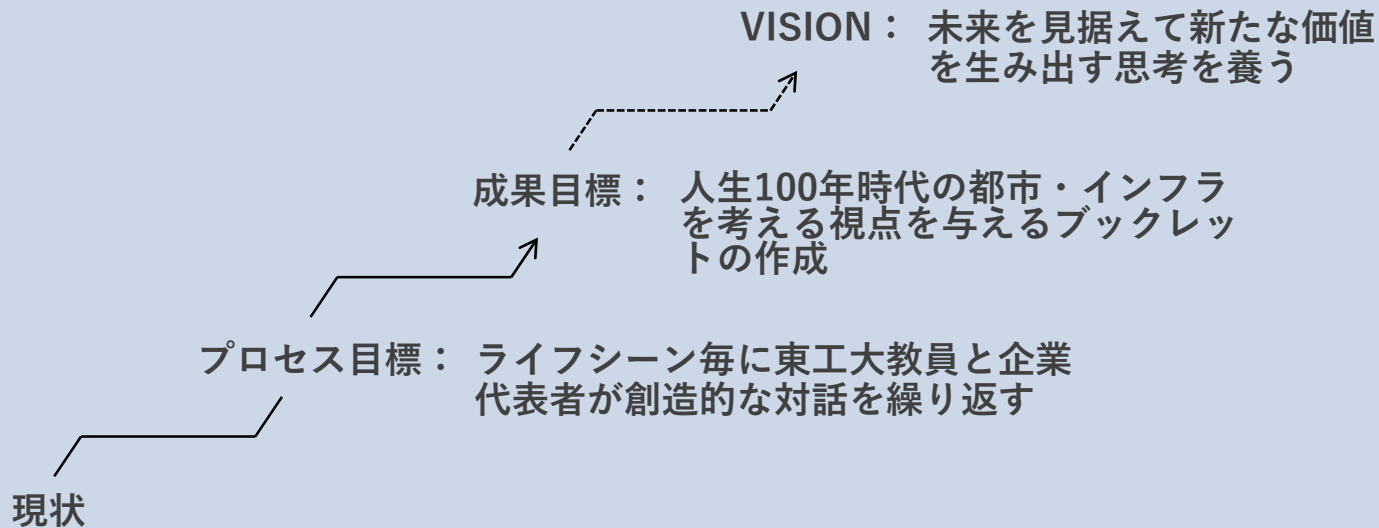
座長：芝田義治（株式会社久米設計）

担当教員：野原佳代子

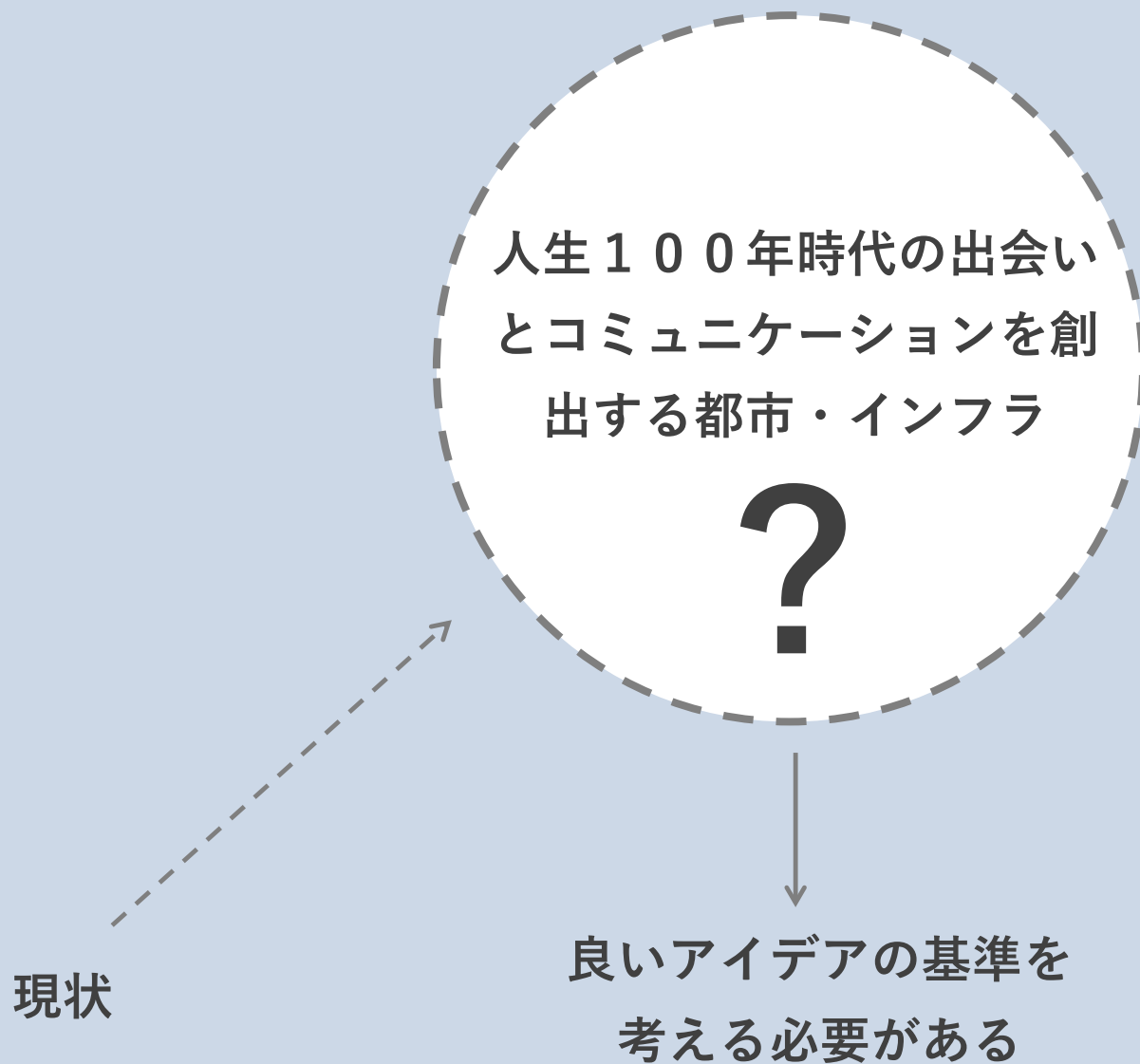
2021年7月9日
資料作成：坂村圭

ワークショップの問い

人生100年時代の出会いとコミュニケーションを創出する 都市・インフラとは？



ワークショップの問い



人生100年時代とは？（言葉の定義の探索）



人生100年時代の出会いとコミュニケーションとは？（過去の実験+価値観の探索）



人生100年時代の出会いとコミュニケーションを創出する都市・インフラとは？

人生100年時代とは

＝長寿化が起因した個人・社会の行動、感性、価値観の変化が生じる時代

- 1) 1人の人が複数の人生を並列的に歩むライフスタイルに「変化」することが当たり前になる
- 2) 人生の「変化」「選択」のための資本（経済・社会・知識）の蓄積の重要性が増加する
- 3) 人生設計の指標として「豊かさ」（個人・社会・環境）を希求する人が増加する

中間発表のふり返し

02 豊かな時間の深掘り1：日常/非日常・(人との)交流/非交流

- すべてリアルな経験。
- 直接的な人との交流を挙げた人が半数。それ以外が半数
- 日常的な生活のなかに見出してる人が多い

—非日常—



—人との交流—

—人と非交流—

—日常—

中間発表のふり返し

02 豊かな時間の深掘り3 ※阻害するもの — みな日々の生活に何等かの窮屈さを感じているように思われる。

「豊か」／ 1.満ち足りていて不足がない。物事が十分であること。
2.ふっくらしている。ゆったりしている。
→突然になにかが起る、というのではなく。徐々に起る、という様なことが「豊か」では。

- 手助けをしてくれる人がいて、その結果新しい感覚が生まれた
- 型はあるにせよ。正しさの縛りがない

※計測できる事柄だけを取り出してエラーを減らそうとするような枠組み

※限定的な行為を促すようなメッセージを知覚してしまう時

- 非日常の中で、第三者との間に共通点を見つけて、交流が始まったとき。

※日常で他者を感じることは、緊張感や不快感を伴う印象がある

- 良い意味で常識と違うことが起きた時。

※日本人は自分より劣ってる人を笑いつづけることで豊でいられる。というメンタルがあるのでは。

- 他者の存在を初めて感じた時。

※慣れとか当たり前

- 自分の経験、知識、体験に新しいものを加えた時。
- さらにそれを人に伝え、そのレスで想定しない知識を得られた時。

※増やした知識などを活用する場面がない時

- いつもと違う場で客観的に自分を振り返る時間

- 雑多な物事から解放されたあとの時間

※非日常が日常になってしまうこと

- 言葉は発していないが、身体と達人との対話がある。

- 言葉は発していないが、身体と達人との対話がある。
そういったものは許されたい。

- 「タメの時間」があり、ごちゃごちゃしてる時期があり、
そして自分アリの解釈・気づきがある。

※息苦しいコミュニケーション。一瞬たりとも気が抜けない感じ

- 試行錯誤して美味しいジャムが出来た

●モノ的には豊になり、一周まわって見直している感がある ●切り捨てることで、ゆたかな余白がうまれる可能性もある。（不自由の豊かさ）

中間発表のふり返し

03 人生100年時代のライフシーンの変化

- 60歳の時に30歳の人に教えてもらおう。みたいなことが当たり前におきる。
- 子育てのあとに第二の人生。というのがくずれる。
→ 第二の人生が平行して進んでいく
- 毎日介護の話ばかり考えなくてはいけなくなる。
- 生きる時間が長くなれば出会いも増える。ある程度取捨選択が必要となる。
- 国籍を超えた養子縁組の増加。
→ 限りなく雑駁で、なんとか通じる言語がのこる。ビジュアル等がそれを補う。
- ローンが終わったら、お金を少しずつ使いながら、好きなことをやって生活。
- 平均的に長寿化することと、自分が長寿化するかどうかは別。でもまあ、のんびりと。
- 会社が、成長や発展の方針をつづけるとすると、年をとると身体感覚が合わなくなる。
- いつまでも辞め時が分からなくなることが危惧される。
- 少しずれたくらいの変化がいい（ハーフシフト）
- 会社や業界が、マルチステージのきっかけとなる場を？
→ コミュニティービジネスのニーズが出てくる
→ クラブ化？そしてその先に階級社会が？

→ どのような出会い・場を？

- 群れの子育て。祖父母世代が孫、ひ孫の育児教育が出来る環境
- 人生の早い時期に社会との距離感を感じられる環境
- 個々人の隙間時間に手軽にできる「個〇〇」というシーン、サービス
- リアルな複数の仲間グループに属する（複数というのが重要）
 - 好きな場所で好きな趣味をもった人が集まる街
 - メインほど頑張らなくて良いリラックスできる場
- 違う自分を演じられる舞台
→ 演じることで他者を想像し分断を食い止める
- ストレスが残らない出会いやコミュニケーション
→ 人以外とのコミュニケーションも重要



中間発表のふり返し

04 今後の展開、テーマ

●メインとサブの両輪で豊かになる人生を想定

→途中から第2の人生（仕事等）が始まる。というのではなく、人生の中で並列して進んでいくイメージ。

→サブの場はメインほど頑張らなくても良いリラックス出来る場（諦めのコミュニケーションで良い）。かつ、メインに良い影響を及ぼし、社会的にも有益に。

●魅力的な場としつづけること

→行きたくなるモチベーションをおこさせるしかけ（場をつくるだけ、言葉も交わされているだけでは、豊かになれない）。きっかけ（触媒）となるもの。

→モチベーション維持は、やり方によっては、クラブ化（階級化）を促進させてしまう可能性もある。

→人以外とのコミュニケーション（人は積極的にコミュニケーションしない）も許容

●コミュニケーションにおけるリアルとバーチャルの整理 （コロナ禍のコミュニケーションの傾向もふまえて）

→テレワークによるコミュニケーション傾向（相互監視状態／身体的な感覚への紐づけなし／本来は多層であるはずの相関性の欠如）の是正

→SNSが生む断絶や社会不安に対する解決の糸口をつくれるか。忘れてよいことは抹消できるように。

●人々の承認欲求の活用

→承認などから感じる豊かさもある。または、承認がなくても発信するだけで満足。というのもありえる（伝えたい。残したい。は、人間の本能の一つ？）

●弊害となる「日本人らしさ」の扱い方

→年齢や世代を気にする傾向がある。個人の豊かさと社会の豊かさの折り合いの付け方が特異（公共の概念が希薄）。

※個々人の豊かさの視点とあわせて、100年生きる人間が、どうやって人間社会や地球環境を豊かに出来るか、という視点も大切にしたい。

中間発表のふり返し（担当教員からのフィードバック）

野原先生：

メイン／サブ、主担当／副担当、人／その他とのふれあいのバランスをととのえるインフラが要るなど、あらためて思いました。

真野先生：

- ・100年時代のライフシーンの変化に関して、「少しずれたぐらいの変化」「ハーフシフト」など、魅力的なキーワードが出ており、「出会いとコミュニケーション」に関係づけて詳細な検討をしていただければと思います。
- ・今後の展開に関して、「魅力的な場」とはどんなイメージで、その多様性は誰がつくり出すのか？都市・インフラレベルにどう絡めて行けるのかを興味深く見ております。
- ・最後の「100年生きる人間が、どうやって人間社会や地球環境を豊かに出来るか」という視点が良いと思います。100年生きる人の都市・地域の記憶や経験をどうアーカイブ化したり、シェアできるものにするのかなど、アプローチが色々ありそうだと思います。

浅輪先生：

ご発表をいただきありがとうございました。当日も発言をさせていただきましたが、コミュニケーションや出会いの場は、会社起点、地域起点、趣味起点、SNS起点など、どのようなものを想定されていますでしょうか？それらに応じて、必要な場やインフラのイメージが議論出ると良いかと思いました。コミュニケーションは、他のテーマにも共通するキーワード（横串？）だと、あらためて感じました。

室町先生：

日本人の特性が阻害要因となる場合があるという議論に興味をひかれました。海外では日本人は公共の場における行動の統制がとれているというコメントが多いように思われますが、そうでない場面も少なくないということでしょうか。行動の統制そのものがコミュニケーションの進展の阻害要因になるということでしょうか。いろいろと興味深いところです。

十代田先生：

- ・野原先生の影響か、言葉選びが巧みでよい。
- ・出会いとコミュニケーションの関係が今ひとつわからない。
- ・人との交流が必ずしも人生に必要とされるわけではないという考え方はユニーク。
- ・メインとサブの場という考え方は大変良いと思う。

鼎先生：

大変興味深いご発表ありがとうございました。
少子化、あるいは少子化に歯止めをかけることなどを、今後の議論の一部に含んでいただくのもよいのではないかと思います（今後の他の班の発表中に出てきてしまうかもしれませんが）。

人生100年時代とは？（言葉の定義の探索）



人生100年時代の出会いとコミュニケーションとは？（過去の実験+価値観の探索）



人生100年時代の出会いとコミュニケーションを創出する都市・インフラとは？



（問いの分割）

(1) 少しずれたくらいのメインとサブの人生の出会いとコミュニケーションを支える都市・インフラとは？

(2) 群れの子育て・介護を行うための出会いとコミュニケーションを支える都市・インフラとは？

人生100年時代とは？（言葉の定義の探索）



人生100年時代の出会いとコミュニケーションとは？（過去の経験＋価値観の探索）



人生100年時代の出会いとコミュニケーションを創出する都市・インフラとは？



（目標の制約の設定）
広場、カフェ、SNS、
20代にとっての住居など

本日の中心的な議題（仮）

少しずれたくらいのメインとサブの人生の出会いとコミュニケーション
を支える都市・インフラとは？

- － メインとサブの両輪の人生にシフトするための出会いとコミュニケーションとは
- － どのように新たな出会いとコミュニケーションを人生に取り入れたいか
- － 上記の出会い・コミュニケーションを支える空間仕様・ルール・デザインとは

【Work 1】

全体フリーディスカッション

まずは中間発表を振りかえり、本日以降の議論をどのように進めていくかを話し合ってください。次回以降は、本日の議論を延長していただいても、人生100年時代の出会い・コミュニケーションの新たな側面に着目した議論としていただいても構いません。

* 座長、担当教員からのワークを行っていただいても構いません。

人生100年時代の出会いとコミュニケーションを創出する都市・インフラとは？



(問いの分割)

(1) 少しずれたくらいのメインとサブの人生の出会いとコミュニケーションを支える都市・インフラとは？

(2) 群れの子育て・介護を行うための出会いとコミュニケーションを支える都市・インフラとは？

(3)

(4)

(5)

(その他の目標の制約の設定)

- ・都市・インフラを設定する（広場、カフェ、SNSなど）
- ・特定の年齢層、特定の社会課題を設定する（20代にとっての住居など）

【Work 2】

テーマ別ディスカッション

人生100年時代の出会い・コミュニケーションの一つの側面に着目して都市・インフラのアイデアを話し合います。

* 座長、担当教員からのワークを行っていただいても構いません。

少しずれたくらいのメインとサブの人生の出会いとコミュニケーションを支える都市・インフラとは？

人生が100年続くということを考えて、メインとしている仕事や活動だけでなく、自己実現や新たな活動へのシフトを見越したサブ的な活動を並行的に行う人が増加していくだろう。しかし一方で、少なくない人がこのようなライフシフトに躊躇するかもしれない。そもそも、変化は不安定で負担を強いるものである。ライフシフトの選択には、第二の人生を豊かにしたいという想いだけではなく、知識・スキル・人脈、金銭などが求められる可能性が高い。とりわけ、新たな活動をゼロからはじめることには体力的・精神的に様々なハードルがあることが予想される。

このような理由から、メインの活動から「少しずれたくらい」のサブ的な活動（ハーフシフト）への注目が高まるのではないかと考えた。現在の興味関心、仕事、コミュニティの延長にある、少しずれたくらいの変化であれば、身体的、精神的な負担も軽減されるし、既に活用できる様々な資本が蓄積できている。

では、ハーフシフトを創出、サポートしていくためにはどのような都市・インフラが求められるだろうか。本チームのテーマである「出会いとコミュニケーション」は、ライフシフトの選択の準備やきっかけを与えるものの一つである。ハーフシフトを行うための「出会いやコミュニケーション」の場を、都市の中にどのように整備することができるか、その空間像、社会的な仕組み、サービスの在り方、さらにはクラブ化への懸念、民主的な公正さの確保などの課題を含めて考えてほしい。

人生100年時代の都市・インフラをイメージする（グループワーク 50分）

1) 並行的にメインの仕事とそこから少しずれたサブの活動を行うとしたら、どのようなサブの活動を行いたいのか。そのために、どのような出会い・コミュニケーションの経験を得ることを期待するか。

人生のどのタイミングでそのような経験を求めるか。

2) サブの人生を生み出す・充実させる出会いやコミュニケーションをどのように行いたいのか。 出会いやコミュニケーションの相手は誰や何であるか。どのような頻度でその場所に行きたいか。積極的な出会い・コミュニケーションなのか、偶然に起こる出会いやコミュニケーションなのか。

3) 上記の出会い・コミュニケーションを生み出す都市・インフラとしてどのようなものが考えられるか。 それはどんな場所で、どんなデザインで何が配置されているか。誰が場を整備して、どんなルール（参加資格、料金設定）があるのか。どのような場であれば私たちは参加したいと思うのか。

What どんな出会いとコミュニケーションを求めるか

回答欄：

How どのように出会い・コミュニケーションをしたいか

回答欄：

Design そのためにどのような都市・インフラが必要か

回答欄：

【付録】

未来のコミュニケーションのアイデア

人生100年時代のアイデアのイメージとしてご参考にしてください。

参考：SPECULATIONS 人間中心主義のデザインをこえて(2019), ビー・エヌ・エヌ新社



1

デザイナーの視点を取り入れ、県庁内の部局境界を乗り越える

2015年に佐賀県庁内に設置された、政策立案にデザインの視点を取り入れるために、あらゆる部局の案件にデザイナー等と共に関わる組織。行政組織の「縦割り」、(本来は組織の健全性のための)担当者の数年ごとの異動、そしてピラミッド的な意思決定のあり方では、プロモーションやコミュニケーションを伴う事業や施策について統一性や一貫性の担保は難しく、また画一的なものになりがち。当初担当者から独創的で先鋭的だったアイデアが生まれたとしても、ピラミッドの意思決定者のフィルターを通していくうちに面白みのないもの、あり

きたりなものになってしまうことが多いというイメージは、官民間問わずよく目にするものだろう。県庁内の部局を越えた「さがデザイン」の仕組みは、事業構想の段階からデザイナー等の視点を加えることにより独創性のある事業や施策を創出していくためのプラットフォームであり、それをパブリックなエージェントである県庁が運営している点が特徴と言える。クリエイターが佐賀県政に対し提案する場、具体的には年1回のイベント「勝手にプレゼンFES」では、実際に予算が組まれ実施に向けて動き出した事業もある。(神原)

Question#1

一般的な行政の仕組みのなかでは、事業や施策はまず内部で職員が立案し、必要に応じ利害関係者へのヒアリングを行い作り上げていきます。そのプロセスでは、「そもそも」を問ひかける視点やクリエイティブで磨き上げる視点での考慮はあまりなされません。地方創生にふさわしい施策を実現するためには、立案過程や事業の実施段階にデザイナー等の視点を効果的に取り入れる仕組みづくりが必要です。

Question#2

「さがデザイン」チームがあらゆる部局の案件にデザイナー等と共に関わり、情報のインプット・アウトプットを繰り返してきたことで、さまざまなプロジェクトや部署が横断的に繋がりはじめています。また、デザイナー等が行政の政策立案の初動から実行までの全体に一貫して関わり続けることで、さまざまなプロジェクトの統一性や一貫性、独創性が生まれ始めています。そして、こうした県庁の気運により、クリエイターが佐賀県政に対し提案する場も生まれました。年1回のイベント「勝手にプレゼンFES」では、佐賀ゆかりのクリエイター達が県庁に対しクリエイティブに富んだ政策提言を行い、なかには、実際に予算が組まれ実施に向けて動き出した事業もあります。

Question#3

行政とデザイナー等が協働するための「さがデザイン」の仕組みを通して、あらゆる施策をデザイン視点で磨き上げることで、佐賀県政の施策が心地良いものとなり、住民の福祉が向上することを目指しています。

(回答: 宮原耕史(佐賀県政策部さがデザイン総務監))



2



3



さがデザイン

さがをみがく しゅみ 4

- 1-2. 「勝手にプレゼンFES」の様子
3. 「勝手にプレゼンFES」がきっかけとなり開催された、県立図書館の広場「こころざしのもり」
4. さがデザインのロゴマーク



1

異業種クリエイターが協働するためのコラボレーションの場をつくる

2003年にはじまる、インディペンデントに活動するデザイナーや建築家、アーティストなど異業種のクリエイターのためのシェアード・コラボレーション・スタジオ。いわゆる「シェアオフィス」や「コワーキングスペース」とは異なり、各地にあるco-labに集ったクリエイターがプロジェクト単位でコレクティブに働くことを提唱している点の特徴としてある。現在では、広義でのクリエイティブな事業を行う企業や団体も対象に含め、クリエイティブな思考をしやすい環境を提供

し、イノベーションを生み出しやすい状況をつくり出すことが目指されている。例えばとあるエリアにあるco-labでは、印刷会社がデザイナーと組むことによりディレクションと印刷とセットで仕事を得、受注単価が倍増するケースが生まれているそうだ。地元自治体や地域企業と連携し、ものづくり拠点のネットワークを構築して、新しい地域産業圏を生み出そうとしている動きも起きており、パブリックなプラットフォームとしての価値を得ている。(増原)

クライアント: 株式会社、コソコ、東京電機大学

Question#1

自身がアーティスト活動を重点的に行っていた時期に、日本の文化芸術政策の支援の弱さを感じ、クリエイター(デザイナーやアーティスト、建築家等)の集積をつくることで、社会的な地位や発言力の向上を計れるのではないかとシェアオフィス(=コワーキング)という形態をとリスタートしました。また、過去にゼネコンの設計部にいた経験(1995年頃)から、クリエイターの声を反映したボトムアップ型の都市再生を行うことも長期的な目標でした。

Question#2

2010年頃から世界的なコワーキングスペースの潮流が始まり、オフィススペースの考え方に大きな変革が起きたため、2003年に始動した「co-lab」は、その先駆的な存在としてよく参照されています。ただこの潮流は、不動産ビジネス視点が高く、コミュニティから生み出される集合知としてのアウトプットの質を問うものは少なく、その将来的な展望の先例として影響を与えているようです。また大規模な再開発事業のディレクションにコワーキングスペース(co-lab)として参画することが増え、新たな個のクリエイターの集積が都市再生に参画しやすくてきたのではないかと感じています。

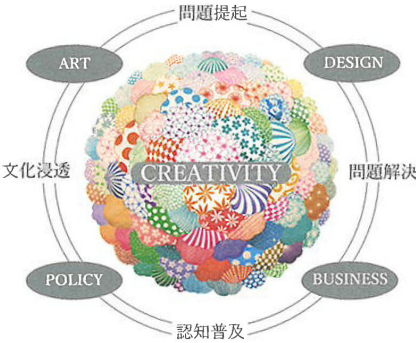
Question#3

再開発後の運営を見据えたコンテンツ重視の開発を構想し、運営やエリマネに関わることで、ボトムアップ型の都市再生ができるのではないかと感じています。「co-lab」設立当初から「アートで問題提起し、デザインで解決し、ビジネスで普及」を目標にしましたが、その先にポリシー(政策)で浸透させ、アートに帰結するという円環の図式を成立させるべく、しかるべき立地に某ディベロッパーと開発を行っており、この円環の成立が幸福度の高い成熟社会をつくりだすものと信じています。

(回答: 田中陽明(春蔭プロジェクト株式会社 代表取締役))



2



3

- 1. co-lab渋谷キャスト
- 2. 渋谷キャスト開発時におけるデザインディレクション、竣工後におけるco-labの運営、エリアマネジメントを担当
- 3. アートに帰結する文化芸術の円環

本日のタイムスケジュールと進行について

○タイムスケジュールと進行

ワークショップの全体時間は3時間(15:00-18:00)です。進行や時間配分はグループ座長に一任させていただきます（必要であれば分割ルームを設定いたします）。

事務局からはチーム内で行っていただきたい議題（ワーク）を数点提示させていただきます。この議題を中心に自由に議論を行ってください。

○本日議論していただきたいこと

（work1）これからのワークショップの目標の設定

（work2）各テーマに関する議論

○本日の記録とその共有について

議論いただいた内容はビデオ記録を残すだけでなく、書き起こしを事務局で行います。これらの結果は人生100年のホームページでアーカイブさせていただきます。