



第2回シナリオプランニング「ライフ」セッション

テーマ:「2025年の超高齢化社会における非高齢者の生き方」

2014年8月25日、第2回シナリオプランニング「ライフ」セッションを開催いたしました。第1回に引き続き、テーマは「2025年の超高齢社会における非高齢者の生き方」。第2回の今回は、10年後の社会、そこに生きる個人というよりミクロな視点から未来シナリオを描いていきました。



<プログラムの内容>

シェア・セッション

今日何を考えていくのかを参加メンバー全員で共有

Session1 「シナリオを振り返る」

- 1-1.本日のゴール・進め方
- 1-2.4つのシナリオ振り返り
- 1-3.参加メンバーからひとつ

クリエイティブ・セッション

グループワークを中心にアイデアを広げて、深める

Session2 「人物像(ペルソナ)を描く」

- 2-1.ペルソナ描写にあたって
- 2-2.チームプレスト
- 2-3.ペルソナ描写
- 2-4.全体共有

Session3 「未来の生活ストーリーを描く」

- 3-1.チームプレスト
- 3-2.ストーリー描写
- 3-3.ニーズ・課題の発見
- 3-4.全体共有





Session 1

「シナリオを振り返る」



Session 1-1 「シナリオを振り返る」本日のゴール・進め方

よりミクロな視点から未来シナリオを描いていく

約10年後の2025年、超高齢社会がくるといわれている中で、非高齢者の生き方はどうなっているのかということを含めて考えていく全3回のセッションの2回目です。前回は“マクロな未来社会の描写”と題して、事前にHRIで設定した4つのシナリオが想定される社会において、その社会が抱えている課題やニーズを探って行きました。第2回である今回は、そこからさらに踏み込んで、10年後の社会、そこに生きる個人というよりミクロな視点から人物像と生活ストーリーの描写を行っていきます。

問い 2025年の超高齢社会における非高齢者の生き方

ゴール 未来シナリオをつくる、その社会の課題・ニーズを発見する



【第1回セッション】

8/6(水)18~21時
“マクロな未来社会の描写”

【第2回セッション】

8/25(月)18~21時
“人物像、生活ストーリーの描写”

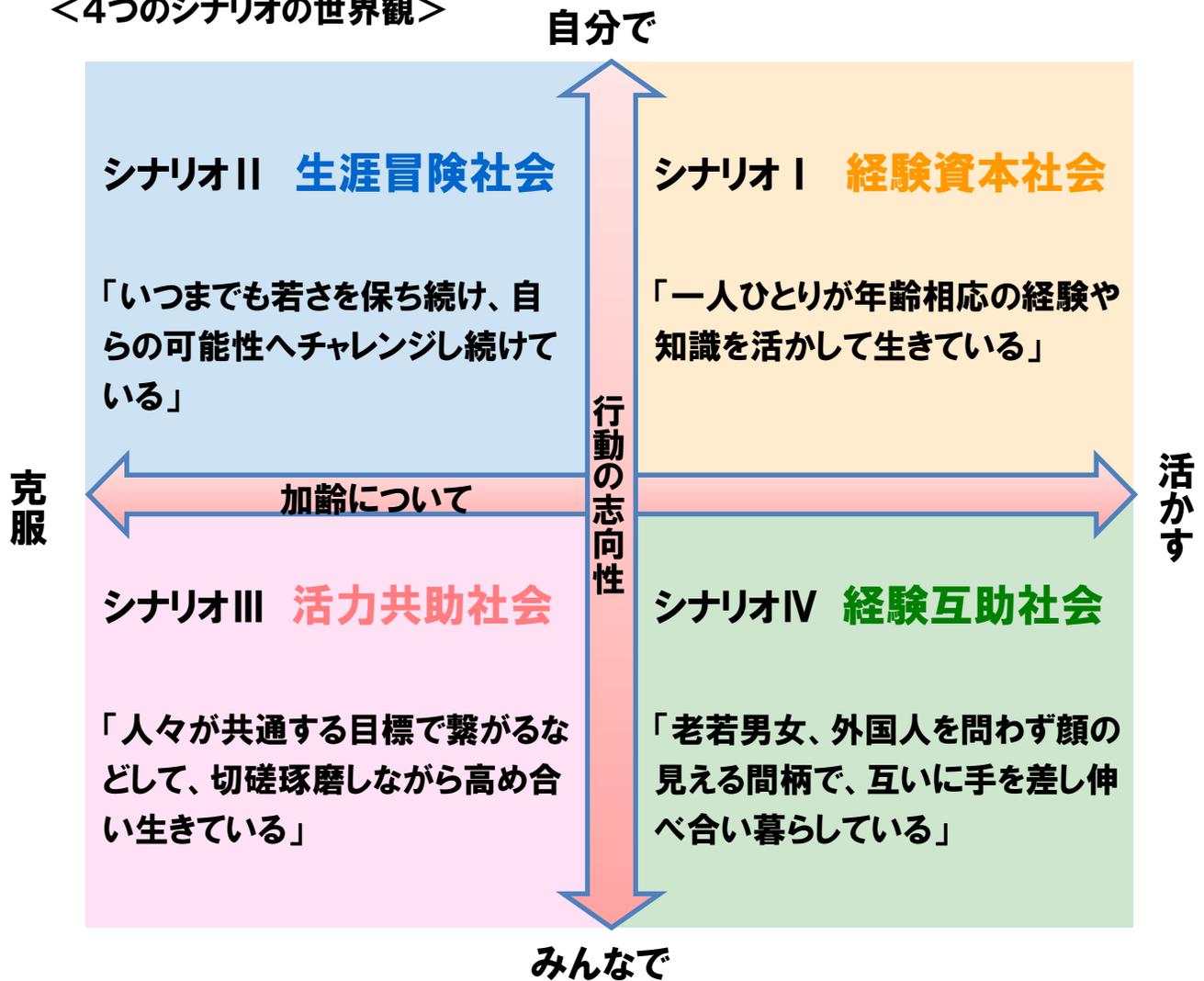
【第3回セッション】

9/9(火)18~21時
“課題・ニーズの抽出、サービスコンセプトづくり”

Session 1-2 「シナリオを振り返る」4つのシナリオ振り返り

人物像や生活ストーリーを描いていく上での共通理解を持つため、まずは前回の4つのシナリオを振り返りました。

<4つのシナリオの世界観>



シナリオ | 経験資本社会

(加齢を「活かす」×「自分で」志向)

経験が価値を生む

経験を積みれば積むほど、人の値打ちが上がる

経験が
お金に

お手本となる
人が多い

多様性が
許される

世代間で
継承

【良いところ】

- ・ 失敗しても価値として評価される
- ・ 学ぶ機会が多い
- ・ 自信を持ちやすくなる
- ・ 選択できる未来が広がる
- ・ マイペースでいられる
- ・ 時代が変わっても不変の価値がある
- ・ 1人ひとりの経験を上手く循環させている

【困ったところ】

- ・ 経験を積んできていない人はどうしたらよいか？
- ・ スペシャリストでない人はどうしたらよいか？
- ・ やりたいことがない人は不幸
- ・ 勝ち組、負け組に分かれてしまう
- ・ “ゆるく”は生きられず、がんばることが前提？
- ・ これまでの価値が変わってしまうと・・・

【新たに出現しているモノ・サービス・ひと】

- ・ ささいな特技の価値化
- ・ 顕在化していない個人の“スペシャリティ”“経験”を可視化・認定
- ・ “良い経験”を判断する仕組み
- ・ シニアの仕事マッチング
- ・ “経験・価値・特技”を測定(センシング)・評価(生まれてから死ぬまであらゆる経験(殴った経験、盗んだ経験、人を助けた経験など)が監視されている)
- ・ 経験データベース
- ・ キてる価値予報
- ・ “経験”を価値とした交換経済
- ・ 転職サイトで専業主婦経験などの内容が評価される

シナリオII 生涯冒険社会

(加齢を「克服」×「自分で」志向)

年齢のしほりから解放された身も心も若い人々が、
貪欲に、新しいことや面白いことを求め、挑戦を続ける

肉体も
感性も
若々しい

古い文化や
慣習に
とらわれない

次から次へと
新たなことに
挑む
フロンティア
スピリット

人の流動性の
高い
プロジェクト型
社会

【良いところ】

- ・ 年齢にとらわれない生き方ができる
- ・ 経験が常にリセットされ、新鮮なマインドを維持できる(フロンティア・スピリット)
- ・ 感性が若い
- ・ 古い慣習・因習にとらわれない(新しい働き方、家族・婚姻制度…)
- ・ パフォーマンスが重視される

【困ったところ】

- ・ 全員が若いので、世代交代が進まず、若い世代の仕事がなくなる
- ・ 寿命がさらにのびて、住む場所がなくなる
- ・ 努力する人／しない人、若さを維持するためのお金がある人／ない人の二極化が進みやすい
- ・ 若者らしい=自己中心的な発想、によって、社会的責任意識が低い人が増える(子どもを育てたくない人、仕事はせずに遊びに興じる人、チャライ中年…)
- ・ すぎるものがなく、孤独

【新たに出現しているモノ・サービス・ひと】

- ・ いつまでも若々しくいるためのアンチエイジング技術、新しいサプリや健康食
- ・ どのように若々しい人生を過ごすか、ライフデザインサービス
- ・ 時間の有効活用サービス
- ・ 新しい経験や変化を提案・後押しするようなアドバイス
- ・ 「本当の年齢」を知るためのサービス
- ・ 「老いる」こと自体に興味を持つ人が増える、「若い」が逆にカッコいい、という新たな価値観
- ・ 肉の消費量が増える

シナリオⅢ 活力共助社会

(加齢を「克服」×「みんなで」志向)

加齢克服が社会課題

コミュニケーション、学び、仕事、コミュニティのあり方など、あらゆる面で年齢不問の新たなスタイルが生まれる

健康第一
健康促進

家族・
コミュニティの
カタチが
多様化

年齢・知識・
境遇に
とられない
シームレス
な社会

自給・自足
を志向する

【良いところ】

- ・ 人々がお互いに助け合う
- ・ 差別がない(シームレスな)社会
- ・ 病気への不安が低減する
- ・ いつでも、どこでも学びの機会(学び合い)がある
- ・ ワークシェアが進む
- ・ 年齢を問わないコミュニケーション・付き合い
- ・ コミュニティ単位での健康促進

【困ったところ】

- ・ 1人の時間、自由な時間がない
- ・ 不健康な行動・暮らしが制限されて楽しめない
- ・ 経済的にはそもそも豊かではない?
- ・ 個々のスキルが深まらない
- ・ 社会的弱者はどうなるのだろうか?
- ・ フリーライダーが出現する

【新たに出現しているモノ・サービス・ひと】

- ・ 社会的に人々の健康を支えるため、今以上に健康な人への表彰制度
- ・ 不健康なことなど、悪いことを体験するサービス
- ・ 1人になる時間を持つためのサービス(お金持ち・おひとり様向けの無人島プレミアム宿泊)
- ・ 病気を体験するサービス
- ・ 共助の行いへのポイント付与のシステム
- ・ 言葉・会話を平易に翻訳する技術(若者の会話⇔お年寄りの会話を相互理解できるように)
- ・ 人見知りを低減させるカウンセリングサービス
- ・ 興味・関心によるシェアハウス(ダイエット)
- ・ 高級ヘルシージャンクフード
- ・ 健康アシストロボスーツ
- ・ ICT農業(冷蔵庫で野菜が育つ農作物生育増進装置)
- ・ コワーキング(SNSでつながる)

シナリオⅣ 経験互助社会

(加齢を「活かす」×「みんなで」志向)

お金や体力、飛びぬけた能力がなくても、
世代を問わず、みんなが居場所をもって補い合う、
「持ち寄り型コミュニティ」がたくさんある社会

絆が強く、
お金以外に
信頼できる
ものがある

「所有」よりも
「共有」に
価値を置く

地縁・血縁に
こだわらず
所属する
コミュニティを
みずから選ぶ

複数の
コミュニティを
渡り歩ける

【良いところ】

- ・ 家族以外と、家族のようにつながる
- ・ コミュニティの求心力が高い
- ・ 助け合いが活発
- ・ 弱い人に対する偏見がない→社会コストが低減
- ・ 女性が活躍する
- ・ 稼ぐためだけに働かなくてよい
- ・ 子どもたちが早くから自分の人生を考えるようになる

【困ったところ】

- ・ 関係の強いコミュニティならではの縛り
(村八分、他人との距離の難しさ、みんなであることによる疲れ)
- ・ コミュニティ内での自分の価値、存在感に悩む

【新たに出現しているモノ・サービス・ひと】

- ・ 最適なコミュニティをレコメンドするサービス
- ・ (コミュニティ内部で価値がつけられる、モノの共有や些細な支え合いを促進させるための)地域通貨システム
- ・ コミュニティカフェ
- ・ 村八分になった人の受け皿サービス
- ・ インクルーシブなコミュニティのための教育サービス
- ・ コミュニティ同士をつなげるサービス

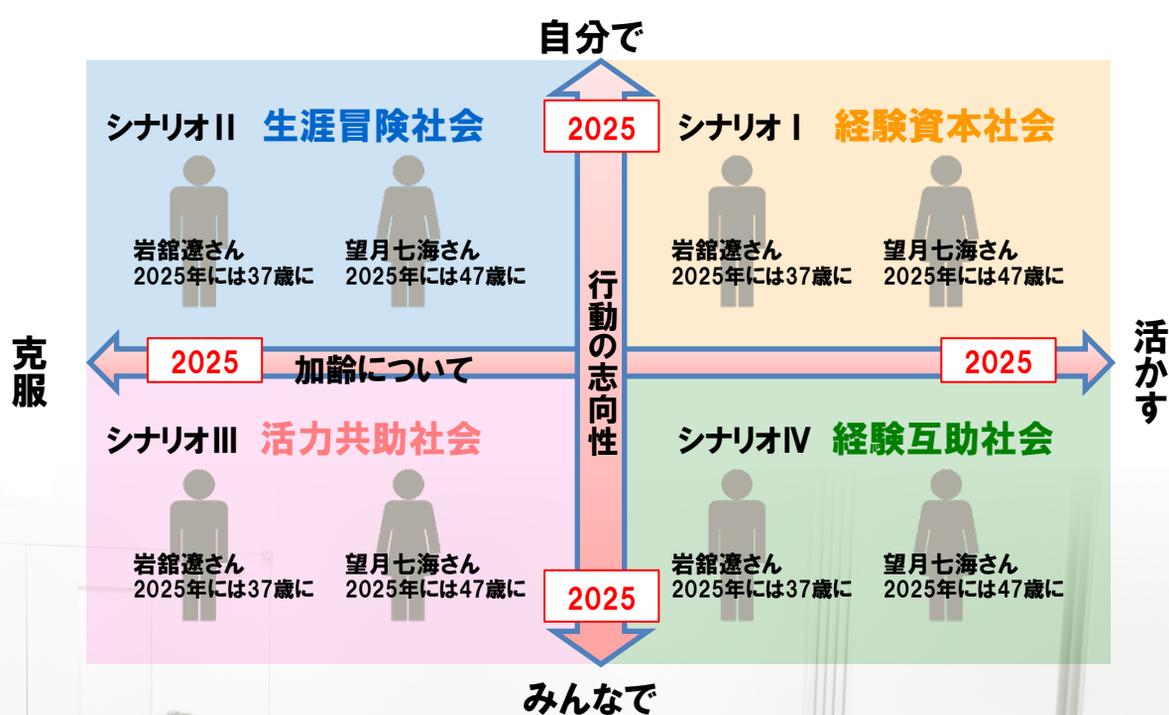


この後、参加メンバー全員の自己紹介を行いました。前回同様、オープンな議論の場とするため、ニックネームと前回の感想や本日の期待についてひとことずつ発表しました。



Session 1-3 「シナリオを振り返る」参加者からひとこと

加齢を活かしていくか、克服していくか、自分で何とかしていくのか、みんなで頑張っていくのかというところで前回はマクロな未来社会の描写を行いました。今回、それらの社会に生きる個人という視点で人物像と生活ストーリーを描いていくわけですが、人物は事前にHRIで設定しました。現在27歳の岩館遼さん、そして現在37歳の望月七海さん。この2人がそれぞれ10年後、どんなふうに住生活しているのか、彼らを取り巻く社会はどんなふうになっているのかを参加メンバーのみなさんと一緒に考えていきたいと思ひます。





Session2

「人物像(ペルソナ)を描く」



Session2-1 「人物像(ペルソナ)を描く」 ペルソナ描写にあたって

ここからはチームに分かれ、人物像をシナリオごとに描いていきます。その前に、まずは10年前の2004年を振り返ってみることで、10年後の社会、そこに生きる人物のイメージをふくらませていく上でのヒントとしました。

10年経てば社会環境もそこに生きる個人の価値観や考え方も大きく変わる。

10年後の2025年は・・・？

10年前、2004年

現在、2014年

未来、2025年

日本初SNS「mixi」スタート

Facebook、LINEのSNS活用

新潟県中越・スマトラ沖地震

災害・非常時のボランティア浸透

イラク日本人ボランティア
人質事件

個人の安全・自己責任意識向上

高齢者を対象とした詐欺が多発
“振り込め詐欺”と命名

高齢者の見守り・介護問題

厚労省による男女雇用機会均等
政策の実現に向けた見直し

女性の社会進出加速

運転中の携帯電話使用
の厳罰化

携帯デバイスの音声認識・小型化
機能向上

岩館遼さん
27歳

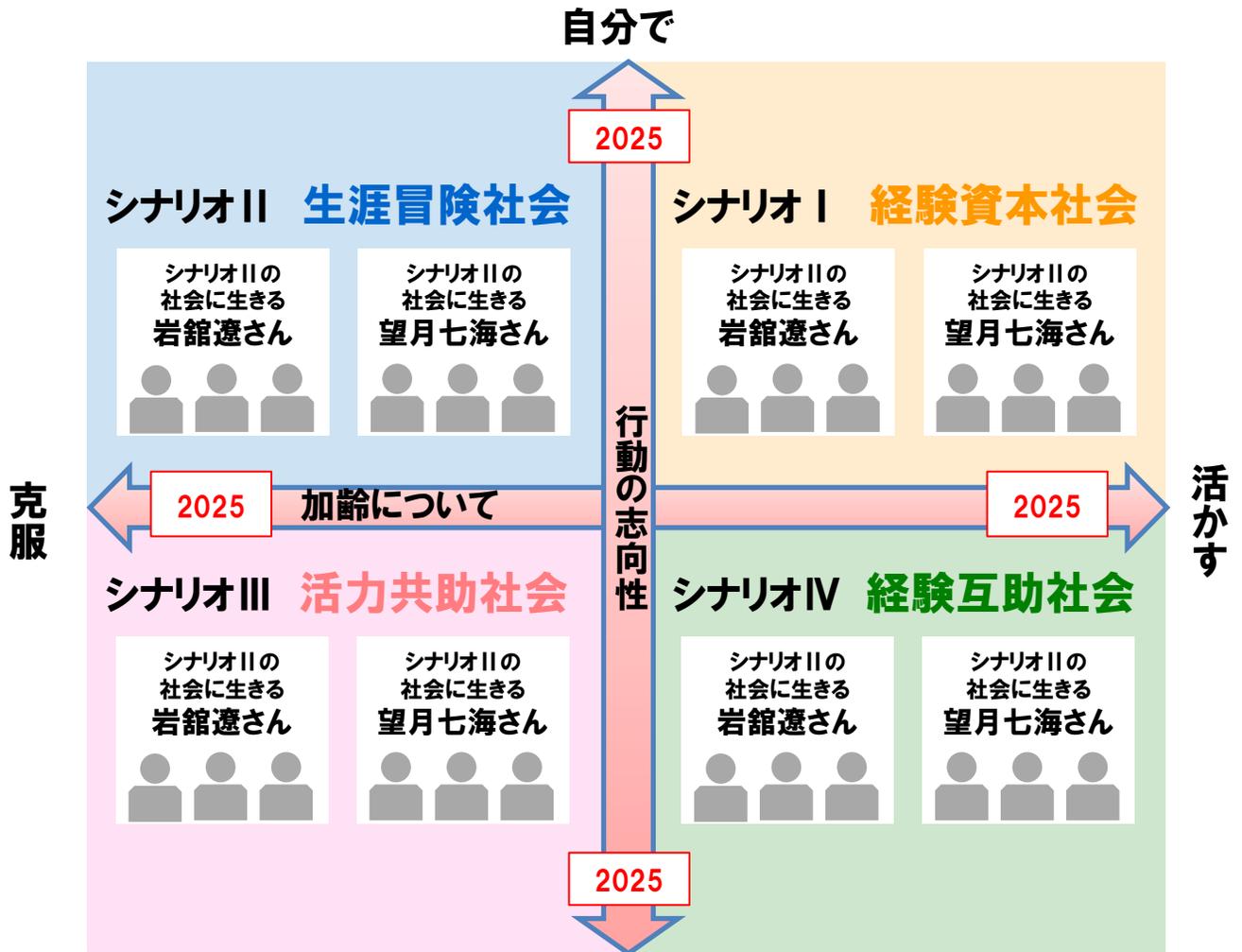
望月七海さん
37歳

岩館遼さん
37歳

望月七海さん
47歳

Session2-2 「人物像(ペルソナ)を描く」 チームプレスト

シナリオⅠ～Ⅳから1つを選び、シナリオごとに2つのチームをつくりました。各テーブルに置かれた人物のプロフィールから、その人物の“10年後について”チームでプレストし、付箋に書き出していきました。さらに別のシナリオを選んで、前のチームの付箋も確認しながら、付箋を付け足していきました。



Session2-3 「人物像(ペルソナ)を描く」 ペルソナ描写

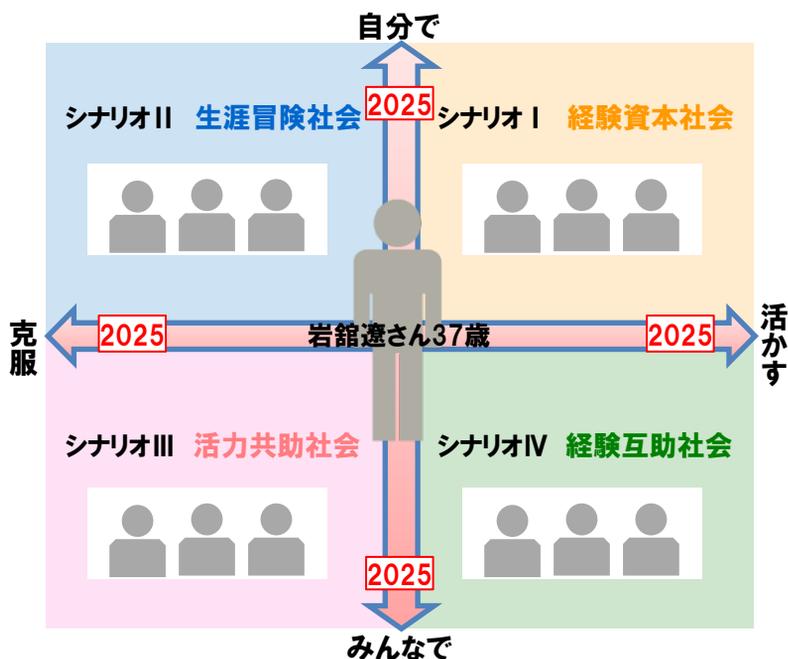
ラウンド1のチームに戻って付箋をもとに、ペルソナシートを作成していきました。



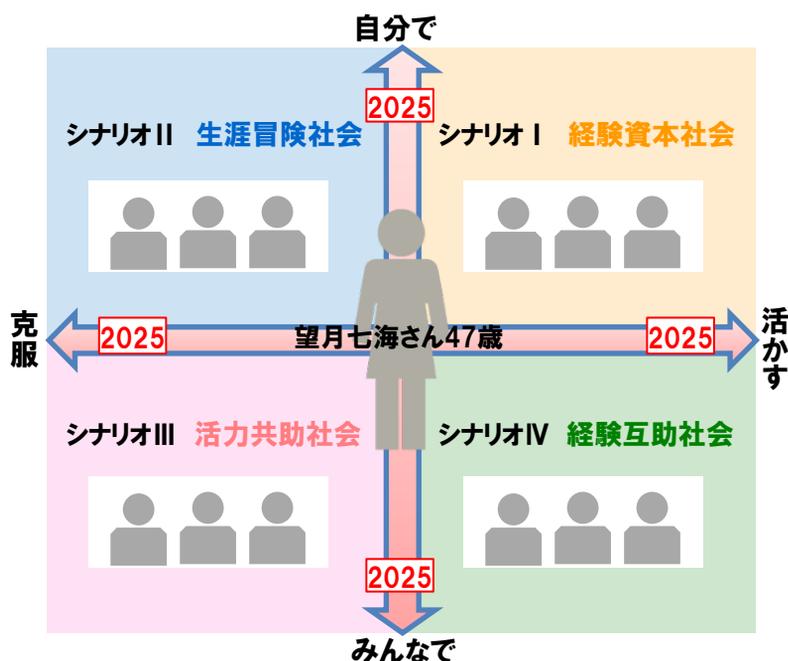
Session2-4 「人物像(ペルソナ)を描く」 全体共有

担当したペルソナごとに2つのチームに分かれて、4つのシナリオにおける10年後のペルソナの変化を共有しました。

岩館遼さん(37歳)チーム



望月七海さん(47歳)チーム





Session 3

「未来の生活ストーリーを描く」



Session3-1 「未来の生活ストーリーを描く」チームプレスト

描いた人物が10年後の各シナリオで“遭遇しそうなピンチ”をチームでプレストしました。
ペルソナで描いた、“心配ごと”、“困りごと”に注目しながら、
それらが現実化したら・・・を中心に

「何かが悪くなる」

「攻撃をうける」

「平穏な日々が壊される」

といったプレッシャーとなるシーンをあげていきました。

PERSONA SHEET in 2025

該当するシナリオに○をつけます
シナリオ 1・2・3・4

姓名の姓・モットー・ロケ地

岩館 遠 (37歳、男性)

属性: 独身、専業主婦

平日的過ごし方 (食・暮ら) | 休日の過ごし方

加味: 料理、資格
・結婚はしておらず独身 00(している)
(付き合いは継続して交際14年目)
・健康面では、食生活(食べすぎ)など、大きな乱れはなく暮らしている

・ロボット関連事業で起業している
(その事業を通じて、いつの間にか社会課題を解決している)

好きな本・映画・スポーツ	・ストレスの減少	宝くじが当たったときの使い道は?	
尊敬している人、憧れの人		気配は誰?	
ICTスキル		暮らしの中の楽しみ	・機械のレコメンドから外れた刺激を求めている(不味い食べ物、新しいモノ等)
からおうの十八番	・シェア式のロボットハウスに居住 その中で、人との交流も実現	心配ごと 困りごと	・人と交わることによって生まれる偶然性を求めている(血縁関係者とのつながり等)

暮らしの中の楽しみ	・機械のレコメンドから外れた刺激を求めている(不味い食べ物、新しいモノ等)
心配ごと 困りごと	・人と交わることによって生まれる偶然性を求めている(血縁関係者とのつながり等)



Session3-2 「未来の生活ストーリーを描く」 ストーリー描写

ペルソナが遭遇するピンチを1つ選び出し、それを中心としたストーリーを描きました。さらに、シナリオごとに、2つのグループでストーリーをシェア。シナリオの世界観とストーリーを照らし合わせました。

<ストーリー(前段)を描く>

①平穏な日常:

②ピンチの気配:

- ・キャラクターが「ピンチ」に向けて動き始めるポイント
- ・ここで最初の葛藤を導入する
- ・キャラクターの世界が変わり始める
(ex. 新しい人に会う、新しい秘密を発見する)

③遭遇するピンチ:

- ・プレッシャーをかけるポイント
(プレストのアイデアから一つ選択)
- ・キャラクターが行動を起こさねばならなくなる
(敵役などを登場させたりする)

④ピンチへのリアクション:



Session3-3 「未来の生活ストーリーを描く」 ニーズ・課題の発見

描いた人物、その周囲を巻き込む10年後の各シナリオで、“社会を揺るがすピンチ”についてプレスト。ペルソナで描いた、“心配ごと”、“困りごと”だけでなく、社会のマクロイメージの“困ったところ”の双方に注目して、それらが現実化したら・・・を中心に

「計画が失敗する」
「敵が勝利する」

といった更なるプレッシャーとなるシーンをあげていきました。その後、ペルソナ個人にとどまらない、社会を揺るがすピンチを1つ選び、後段のストーリーを描いていきました。

<ストーリー(後段)を描く>

⑤ **社会を揺るがすピンチ:** ・状況が絶望的になるような、さらなるプレッシャーをかけるポイント (プレストのアイデアから一つ選択)
・キャラクターだけでなく、周囲も含めて行動を起こさねばならなくなる

⑥ **転換ポイント:** ・キャラクターがエンディングに向けて動きはじめるポイント
・必要な物事を手にいえるポイント

⑦ エンディング

PERSONA SHEET in 2025

該当するシナリオは○をのりま
シナリオ 1・2・3・4

姓名の姓・モットー・ログセ

岩館 遠 (37歳、男性)

趣味・特技・資格
・結婚はしておらず独身 00(している)
(付き合いは継続して実際14年目)
・健康面では、食生活(食べすぎ)など、ロボット関連事業で起業している
(その事業を通じて、いつの間にか社会課題を解決している)

平日の職ご方(勤・基・機) 休日の職ご方

好きな本・映画・スポーツ	・ストレスの減少	食のこだわり たとの扱い 運ば?	暮らしの中の 楽しみ
尊敬している人、憧れの人		飲みはけ?	・機械のレコメンドから外れた刺激を求めている(不味い食べ物、新しいモノ等)
IoTスキル			心配ごと 困りごと
カラオケのレベル	・シェア式のロボットハウスに居住 その中で、人との交流も実現		・人と交わることによって生まれる偶然性を求めている(血縁関係者とのつながり等)

シナリオ | 経歴資本社会
(加齢を「活かす」×「自分で」志向)

経歴が価値を生む
経歴を積み重ねるほど、人の値打ちが上がる

経歴がお金に	お手本となる人が多く	多様性が許される	世代間で継承
--------	------------	----------	--------

【良いところ】

- 失敗しても価値として評価される
- 学ぶ機会が多い
- 自信を持ちやすくなる
- 選択できる未来が広がる
- マインドでいられる
- 時代が変わっても不安の価値がある
- 1人1人の価値を上手く評価できる

【新たに出現しているモノ・サービス・リト】

- さまざまな特長の価値化
- 顕在化していない個人の「スペシャリティ」「経歴」を可能な限り
- “良い経歴”を特長とする仕組み
- シニアの仕事をマッチング
- “経歴-価値-価格”を測定(オンライン)評価(生まれてから死ぬまであらゆる経歴/育った経歴、誰かを経験、人を助けた経験などが記録されている)
- 経歴プラットフォーム
- 経歴を蓄積して価値を生み出す仕組み
- 経歴を蓄積して価値を生み出す仕組み

【困ったところ】

- 経歴を積んでいない人はどうしたらよいか?
- スペシャリストでない人はどうしたらよいか?
- やりたくないことがない人は不幸
- “ゆるく”は生きられず、がんばることが前提?
- これまでの価値が変わってしまうと...

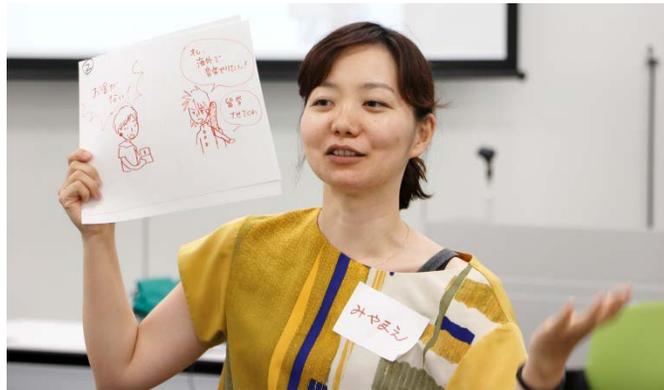
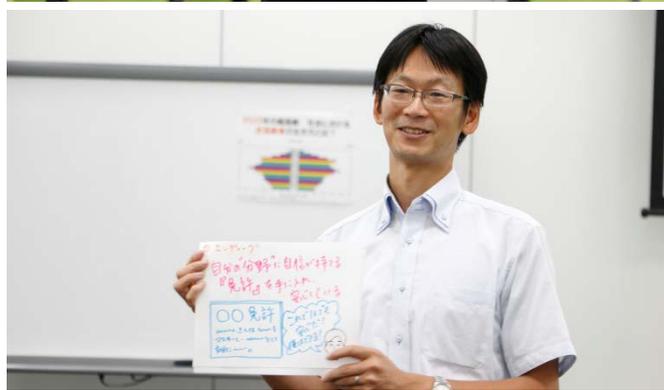
暮らしの中の楽しみ	・機械のレコメンドから外れた刺激を求めている(不味い食べ物、新しいモノ等)
心配ごと 困りごと	・人と交わることによって生まれる偶然性を求めている(血縁関係者とのつながり等)

【困ったところ】

- 経歴を積んでいない人はどうしたらよいか?
- スペシャリストでない人はどうしたらよいか?
- やりたくないことがない人は不幸
- 勝ち組、負け組に分かれてしまう
- “ゆるく”は生きられず、がんばることが前提?
- これまでの価値が変わってしまうと...

Session3-4 「未来の生活ストーリーを描く」全体共有

最後に各チームが発表を行い参加メンバー全員で人物像と生活ストーリーを共有しました。



最後に(次回予告)

個人の生活ストーリーを考えることで、2025年、本当にその社会がきたときに考えないといけないような、まだ出現していない課題・ニーズが少しでも発見できたと思います。

次回は9月9日に開催予定です。

第3回はその社会で本当に考えないといけない課題を、参加メンバーのみなさんで選び、それに対して、こういったソリューションがあるのではないかというところを考えていきたいと思います。

