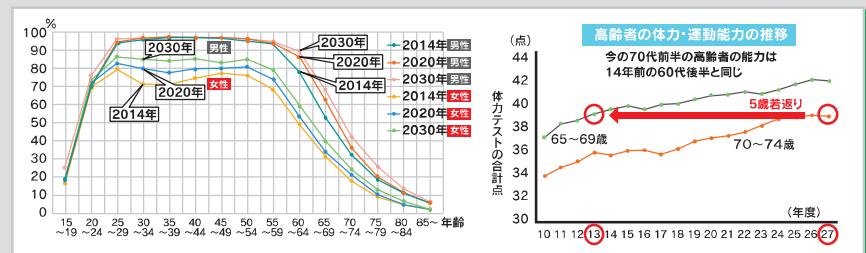


2. 「将来トレンド」を掴む STEP.1

人口動態・新たな生活スタイル

人口

- 日本は人口減少局面に。少子高齢化が進み、生産年齢人口が減少。
- 北九州市は昭和54年に、全国より約30年も早くから人口が減少。
- 平均寿命・健康寿命は延伸し、高齢者は年齢と比べ元気に。人生100年時代。
- 働く女性が増加。高齢になっても働く人も増加。



経済活動

- eコマースはさらに進展。リアル店舗では、小売が縮退しサービスへ移行。モノ・サービスが手元に届くようになり、外出機会は減少。
- 情報について、人が移動し運んでいたもの多くはオンラインで伝達・処理される。一方で機密事項の伝達や細かい擦合せ等にはリアルな場も必要。
- 土地・建物に関し、低未利用地や空き床が増加。都市の外縁部から縮小するのではなく、都市内部に空き地等が点在する「都市のスポーツ化」が進行。
- 新型コロナウイルスのように、不安定・不確実・複雑・曖昧(VUCA: ブーカ)な事象が発生し、将来が見通しにくくなる。

交通

- 人口減少や外出機会の減少等により移動総量が減少。電車・バス等の公共交通、自家用車等の交通量も減少。一方で、物流には一定のニーズ。
- 自動運転の実装を契機に、自家用車保有台数は減少へ。
- クルマは公共交通の1つのモードとして組み込まれ、サービスとしての利用が主流に。



空間デザイン

- 三密回避、ソーシャルディスタンスの確保等、屋内外を問わずゆとりの空間を志向。
- ストレスや軋轢のない環境、快適性やQOL (Quality of Life) を重視する傾向に。
- 仕事・勉強のテレワークが進むことで、時間の使い方がマイペースとなり、好きな時に好きな場所を選択するようになります。



ゼロカーボン・技術革新・DX

ゼロカーボン・災害

- 世界の潮流が、「低炭素」化から「脱炭素」化に。企業は、企業価値向上のため、SBT・RE100など、国際的な環境イニシアチブに参加。ESG投資の呼び込みを促す。
- 地球温暖化等を背景に、集中豪雨による河川氾濫や土砂災害等、激甚災害が頻発するように。

IoT(Internet of Things)・センシング

- クルマや家電など、様々なモノがインターネットに繋がる。人もウェアラブル端末等を介して繋がる。カメラ等のセンサーも含め、あらゆるデータが取得されるとともに、モノや人の間で飛び交うようになる。
- 高速通信網を介して相互に受信した膨大なデータは、AIが最適化を図り、利便性の向上や余剰のカット等スマートな都市環境の形成、需要と供給の適切なマッチング等に活用される。

高速通信(5G・6G)

- 5Gさらには6Gの普及により、通信網は、高速・大容量、低遅延で、多数同時接続が可能なものとなる。
- 完全自動運転やリモート手術等の実現に不可欠なだけでなく、VR・ARによる臨場感あふれる体験等、エンターテインメントでも新たな価値体験を提供。

デジタルツイン

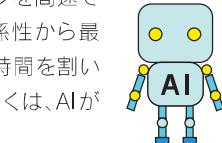
- リアル空間に存在するものをデジタル空間で再現。デジタル上でシミュレーション等を行い、リアル空間へ反映する。
- 都市全体のシミュレーションをデジタルツインで行うことも期待されている。

AR

- 人の感覚・能力を拡張する技術。
- 現実世界の映像に対し、デジタルデバイスにより、位置情報等のデータ、実際にその場にはない映像・CG等を重ねて表示。コンタクトレンズ型等のデバイスのほか、網膜投影技術等によるものもある。
- 他に、パワーアシスト、体調の感知・アラート、多言語同時翻訳等について、ウェアラブル型、体内埋込型を含め様々なデバイスが登場。

自動運転・無人タクシー/空飛ぶクルマ・ドローン

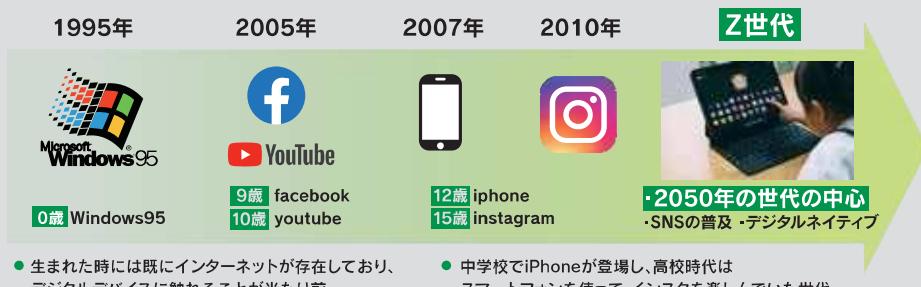
- AIで制御される自動運転の電車・バス・車・パーソナルモビリティ等は、都市空間の陸上・上空のそれぞれの領域で、人やモノの輸送に貢献する。
- 人を輸送する都市交通と、モノを輸送する物流の境は、徐々になくなっていく。



次世代を担う若者の意識・常識

価値観

- 2050年に世代の中心を担うのは、1995-2010年生まれの「Z世代」で、生まれた時からデジタルに慣れ親しむ「デジタルネイティブ」世代。
- SNSやデジタルデバイスの普及で、世界中の人々と繋がり、多様なコミュニティを形成。
- デジタルで情報を常に発信・受信し、デジタルでは得られない、リアルな感動体験に価値を見出す。



働き方

- 働き方の価値観が多様化。時間や場所、組織に捉われない柔軟な、自分らしい、マイペースな働き方を志向。
- 転職はポジティブに捉えており、ネガティブなイメージはない。
- 働く場所、住む場所を選ぶ際には、環境の良さ、快適さを重視。



消費・サービス

- モノは「所有」するだけでなく、多数で「シェア」する。
- 日用品等はeコマース等を活用し、手間やコストをかけずに入手。
- 欲しいモノについてはリアル店舗に出掛けることも。
- フリーマーケット等で中古品、サブスクリプション等でサービスを購入することが多い。



人との繋がり

- 自分らしさを大切にする一方で、SNS等のオンラインを通じて、多様な人と広く繋がり、また、既存のコミュニティ・繋がりを維持する。
- リアル空間では、偶発的な新しい出会いを獲得し、また、既存の繋がりを深化させる。
- 特定の集団だけに属するのではなく、複数の多様なコミュニティに所属し使い分ける。グループのボーダーやバリアについての意識は低い。



2. 「将来トレンド」を掴む STEP.1

これからの中社会で「当たり前」になっていく価値観とは？

「快適さ・便利さ」と「リアルな感動・価値体験」

DX等による都市の最適化により、複雑・混雑・摩擦・軋轢は緩和・解消される。「快適さ・便利さ」が向上したスマートな都市環境は、日常の当たり前となる。また、地球環境への負荷が抑えられ、都市全体がクリーンになる。その上で、人の欲求は、リアルな「感動・価値体験」へと向かう。面白い人・モノが集まるところに、また別の面白い人・モノが集う。都市の魅力は向上し、投資も集約されていく。

「集団」から「個」

DXの進展により、あらゆるモノ・コトが、「集団」から「個」へと移行していく。(例:ビジネス、マーケティング、オフィス、購買、サービス、映像、旅行、交通、教育、対人関係など)自分らしさも含め、それぞれの個性を尊重するようになり、価値観や考え方は、単一・固定といったものから、多様・柔軟なものへと向いていく。

シェア・ボーダーレス

インターネットの普及から始まる「シェア・ボーダーレス」化は、あらゆる分野で加速する。(例:車、家、土地、設備、仕事、労働力、オフィス、衣服、知識・技術、データ、資金、輸送網、サプライチェーン等)あらゆる固有のモノがシェアされ、ボーダーがなくなり、余剰のカットが進む。都市空間では、空き地等の余剰が、人にとってゆとりの空間に生まれ変わる。

