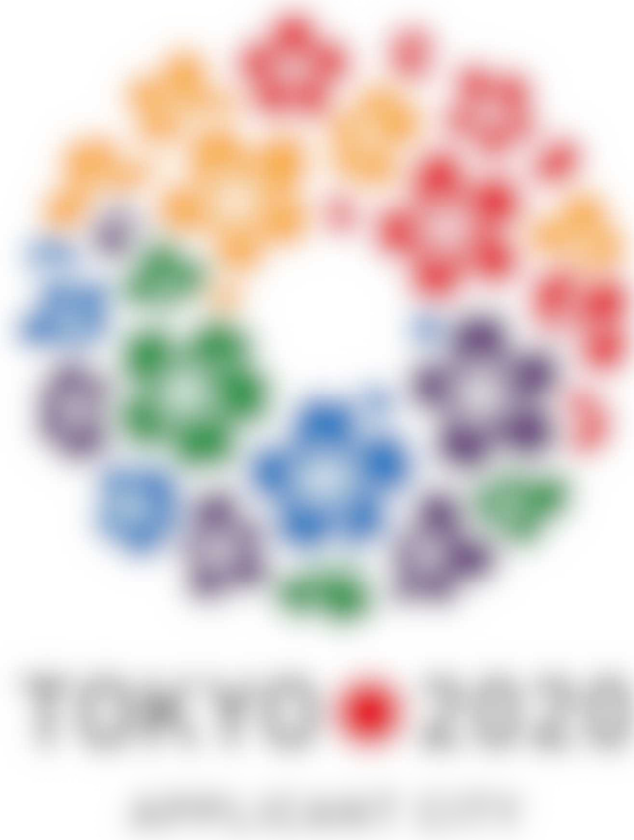


夢ビジョン2020

～徹底的に「みんなの夢」を語ろう～



2014年1月14日
文部科学省 夢ビジョン勉強会

【導入】

起点となる問題意識



【全体を統括する思想】

どのような未来社会を目指すか



【行動の指針となる標語】



【具体案】

スポーツ、文化、教育、科学技術の観点から

【導入】

起点となる問題意識

オリンピック・パラリンピック大会の成功と、それに付随する経済効果への期待にとどまらず、日本の将来に向けた変化の“**大きなうねり**”とすることが必要

- ✓ オリンピック・パラリンピックの成功は、日本として**共通のビジョン**を掲げ、**行動**することにかかっている。目標の**期限**が定められた！
- ✓ 東京のオリンピックではなく、日本、そしてアジアのオリンピックとするため、**面的、分野的、時間的広がり**を！

そのために、我々は
2020オリンピックをどう「**理解**」し、そのためにどう「**動く**」のか？

「理解」= オリンピックに対する考え方、コンセプト

「動く」= 行動指針、実施計画など

【全体を統括する思想】

オリンピックの成功は、**日本人・日本社会の転換**の上に成り立つ

- ✓ 高齢化など、長期的な大きな**課題**にしっかり向き合う
- ✓ 日本が元気になる“夢”に溢れた**未来社会の姿**(国家像)が必要
- ✓ **21世紀型のライフスタイル**を創造し、明るい未来をひらく

オリンピックの成功とは？

- ✓ 安全・確実な大会運営を実現
- ✓ 世界を魅了するダイナミックな祭典を達成
- ✓ 革新がもたらす未来への貢献に寄与

招致委員会スローガンより

【どのような未来社会を目指すか】

日本人・日本社会の転換

①“勤勉”に加え、世界に誇る志と創造力



革新的な「**価値創造社会**」を実現する！

Value Creation Society

- ✓ 革新的な新たな価値が次々と生み出され、国民が成果を実感する社会
- ✓ 生み出した価値が国民・世界に認められ、優れた人材や知識がさらに集積する良循環が形成されている社会

②革新的でありながらも伝統を重視する文化



文化力を更に強化し、世界へ発信する！

Power of Culture

- ✓ 教育、科学技術、文化、スポーツは日本ブランドたるソフトパワー(魅力、支持、信頼など無形の価値)の源泉
- ✓ 日本の伝統と強みを活かす

③成熟社会国家として世界の手本に



変化に適応する「**動的全体最適**」な仕組みを構築する！

Dynamic Total Optimization

- ✓ 高齢化社会として、競争力を落とさない“戦略的な”ゆとりづくり(生涯を通じてチャレンジできる社会など)
- ✓ 対話から生み出される価値＝創発を重視する
- ✓ ビジョンを共有し、リスクを取って挑戦

【行動の指針となる標語】

『オリンピックの感動に触れる。私が変わる。社会が変わる。』

【様々なアイデアからの抽出】

ワクワク・カッコいい

- ✓ 2020年オリンピック・パラリンピックを最も印象に残る大会に
- ✓ 誰でも・いつでも・どこでもエクササイズ
- ✓ エンターテインメントロボットによる多様なサービス
- ✓ 超臨場感で新たな観戦を実現
- ✓ 日本チーム強化策のための技術

感動

他者とのつながり・多様性

- ✓ 夢を描く力(自ら学習し、創造的に考える力)を育む
- ✓ 夢を実現する力(自立して行動する力)を鍛える
- ✓ 夢を応援する力(優しさ、思いやり、助け合う絆)
- ✓ 円滑な多文化・多言語コミュニケーション
- ✓ 年齢や障害を問わず観戦・観光を楽しめるユニバーサルデザイン

対話

快適性・利便性・効率性・安全・安心・ゆとり

- ✓ 文化を楽しめる力の育成、
- ✓ 海外での日本文化紹介イベント
- ✓ 大会期間中のプラスワンイベント
(例:おもてなし文化の紹介、「かわいい」ファッション紹介、芸術競技の復活)
- ✓ ポップカルチャー展示保存施設
- ✓ 上野の美術館・博物館の連携
- ✓ 世界で最も安全安心な日本を支える技術
- ✓ 文化や宗教、体質にも配慮した安心して楽しめる食事
- ✓ 天候・自然災害の情報提供
- ✓ 安定・スマートなエネルギー確保供給
- ✓ 日本の暑さ対策、健康維持の技術
- ✓ 快適で安全な交通移動システム

成熟

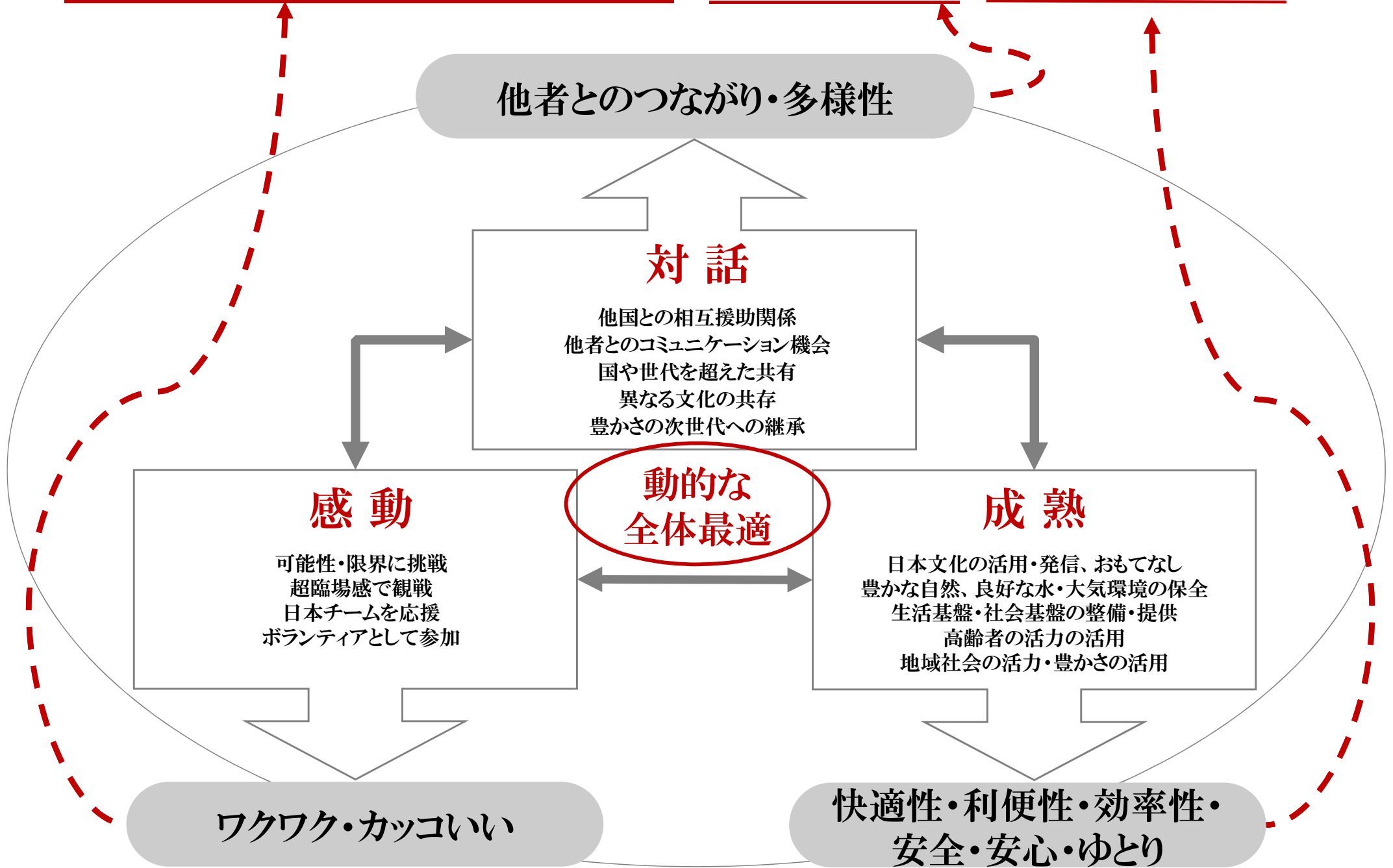
青字は、オリンピックに向けて
提案のあったアイデア

感動	対話	成熟
<ul style="list-style-type: none"> ✓ エンターテインメントロボットによる多様なサービスのための技術 ✓ 誰でも・いつでも・どこでもエクササイズ(スポーツ・パラダイス) ✓ 日本発の新たなライフスタイル、社会モデルを確立・発信 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 年齢や障害を問わず観戦・観光を楽しめるユニバーサルデザインの技術 ✓ 夢を描く力を育む ✓ 夢を実現する力を鍛える ✓ 夢を応援する力を育む 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 日本の暑さ対策・健康維持のための技術
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 安定・スマートなエネルギー確保・供給の技術
<ul style="list-style-type: none"> ✓ エンターテインメントロボットによる多様なサービスのための技術 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 円滑な多文化・多言語コミュニケーションのための技術 ✓ 夢を描く力を育む ✓ 夢を実現する力を鍛える ✓ 夢を応援する力を育む 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 文化や宗教、体質にも配慮した安心して楽しめる食事のための技術
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ 世界で最も安全・安心な日本を支える技術 ✓ 快適で安全な交通移動システムに関する技術 ✓ 天候・自然災害に関する適切な情報提供のための技術
<ul style="list-style-type: none"> ✓ オリンピック・パラリンピック東京大会を最も印象に残る大会に ✓ 超臨場感で新たな観戦を実現するための技術 ✓ 日本チームの勝利を見るための強化策のための技術 ✓ エンターテインメントロボットによる多様なサービスのための技術 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 年齢や障害を問わず観戦・観光を楽しめるユニバーサルデザインのための技術 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 文化を楽しむ力の育成 ✓ 海外での日本文化紹介イベント ✓ 期間中のプラスワン・イベント (例:おもてなし日本、Fashion Collection、芸術競技の復活、武道・古武道演武、リアル・バーチャル・オリンピック・パラリンピック) ✓ ポップカルチャー展示・保存施設 ✓ 上野・文化の回廊

大会の夢の実現が、社会的課題の解決にも直結

<p>人口減少、高齢化</p> <ul style="list-style-type: none"> 国内市場規模の縮小 労働人口の急減 医療費の増大
<p>資源エネルギー制約</p> <ul style="list-style-type: none"> 再生エネルギーのコスト高 化石燃料の枯渇 原子力の社会的不安定性 鉱物資源の枯渇、偏在 エネルギー価格の高騰
<p>グローバル化、ポータレス化</p> <ul style="list-style-type: none"> 言語の壁 頭脳循環の加速 内向き志向 新興国の台頭 IT活用の遅れ
<p>災害・環境問題対策・治安</p> <ul style="list-style-type: none"> 大規模地震、津波のリスク 気候変動 食料問題 テロの脅威
<p>オリ・パラの成功</p> <ul style="list-style-type: none"> インパクトある大会に 東京だけでなく全国を活性化 世界への情報発信

『オリンピックの感動に触れる。 私が変わる。 社会が変わる。』



【具体案】^{1/4}

スポーツの観点から

『オリンピックの感動に触れる。私が変わる。社会が変わる。』

提案①

オリンピック・パラリンピック
東京大会2020を、最も
印象に残る大会に

メダル最多獲得(ロンドンから倍増の80)

-若年層の重点育成。世界水準のトレーニング施設。
高機能の義足

Sports for Tomorrow

1市町村1国運動、オリンピック
ツーリズム

-全国の市町村が全参加国を応援。キャンプ地
全国公募。外国人観光客倍増

2020「夢大使」

-各界著名人を「夢大使」に任命、全中学校を訪問し
「オリンピックチルドレン」(中学1年。2020年に20歳)と
交流して、夢の発見・実現を支援

提案②

誰でも・いつでも・どこでも
エクササイズ
(スポーツ・パラダイス)

平均寿命100歳社会

(「オリンピックを生きがいに」「オリンピック後も
楽しもう!」を合い言葉に)
-高齢者向けバーチャルスポーツ機器開
発。砂のグラウンドを「はだし」で歩き健康
増進。スポーツジム会費への支援

どこでもスポーツ環境

-ショッピングモール、公園にスポーツ
ポットを。学校体育館等の稼働率の飛躍
的向上。スポーツ中年団。新スポーツを創造

アスリートから次のステップへ

-アスリートOBが地域・国際スポーツ界で
活躍できる力を育成。地域スポーツ人材
のマッチング機能の強化

提案③

日本発の新たなライフ
スタイル、社会モデルを
確立・発信

ライフスタイルの変革

-週休3日制導入、生活をイノベーション

全国バリアフリー化計画

-パラリンピアン視点で全国をバリアフリー化

絆を強める

-スポーツボランティアの機運・実践と組
織化・継承を推進

寄附文化を醸成

海外アスリートの知を活用した
グローバル教育

-世界でタフに活躍するアスリートが感じ
た「日本人に必要なもの」を共有

【具体案】^{2/4}

文化の観点から

『オリンピックの感動に触れる。私が変わる。社会が変わる。』

提案①

文化を楽しむ、深める

文化鑑賞プロジェクト

- 文化普及を担う人への講習会と、文化鑑賞会の開催支援などにより、「文化の楽しみ方」を伝授。

上野・文化回廊

- 上野にある博物館・美術館を世界規模の総合ミュージアムとして、つなぐ。

Japan Pop-Culture Museum

- 新しい日本文化であるポップカルチャーを集積・保存する場所の整備。

提案②

日本の文化の発信

海外での日本展 (Japan Expo)

- 2015年のミラノ国際博覧会や、各国の日本大使館・領事館で開催する文化イベントを、リオ五輪後から重点的に強化。

UNDOKAI

- スポーツ関連の日本文化の例として、“運動会”の種目を取り上げ、オリンピックのエキシビジョンとしても紹介。

おもてなし日本

- 来日外国人の日本文化(芸術文化、観光地、和食など)へのアクセスを容易とする情報提供システムの整備とおもてなしポイントの設置。

提案③

同時開催イベント

Fashion Collection

- 日本独自の「かわいい」ファッションやコスプレ関連のイベントを開催。

芸術競技の復活 (Cul-Pic開催)

- 芸術競技を復活・リニューアル

武道・古武道 演武

- 世界各国の愛好家と一緒に演武を実施。

リアル・バーチャル・オリンピック

- IT技術を駆使した、競技場外でのリアル競技・文化イベントの再現により、観客も一流アスリート・アーティストとの競演。

【具体案】^{3/4}

教育の観点から

『オリンピックの感動に触れる。私が変わる。社会が変わる。』

提案①

オリンピックを学び、
オリンピックから学ぶ

五輪憲章の精神を
学校教育に生かす

- 五輪学習教材や、教科横断的な学習指導資料の開発

OMOTENASHIができる
英語教育を小学校から

- 海外に友達を作れる英語力を小学校から

スポーツだけじゃない！
知のオリンピックを全国で

- 学びんピック、各種科学オリンピック、語学オリンピックなどを全国で

提案②

夢を描き、実現する力を
育む

自ら体験・学習し、創造的に
考える力で、夢を描く

自立して行動する力を育み、
夢を実現する

- 留学生交流の日常化
 - ・ 高校短期留学の促進
 - ・ 希望する大学生全員留学と外国人留学生の積極的受入れによる日常化
- 大学発→2020経由→未来行き
世界中の学生が学びたい大学環境
- ”夢の羅針盤”プロジェクト
- 世界に通用する職人育成
- 「できる」を感じ成長していく特別支援教育
- 花咲くなでしこパワー・プラン

提案③

夢を共有し、応援できる
社会を作る

優しさ、思いやり、助け合う
絆を育み、夢を応援

- Welcome back to JPN2020
(ホームステイの積極的受入れ)
- 全ての学校で海外姉妹校締結
- どんな境遇の子供の夢も支援とつなぐ
- 一人一ボランティア
- 大人も部活推進キャンペーン
- 東北の子供たちにもっと笑顔を
- 学びを変える教育環境(教育施設、ICT環境)

【具体案】_{4/4}

科学技術の観点から

『オリンピックの感動に触れる。私が変わる。社会が変わる。』

提案①
オリンピックでみんなの“夢”
を実現・共感

社会を変革する“夢”のある
研究開発促進

- 義肢・アシスト技術や環境技術、超臨場感コミュニケーション技術など社会課題にも対応した研究を加速

2020年をターゲットに
「最もイノベーションに適した国」へ

- 若手・外国人・女性研究者が“研究したい国”の実現

提案②
日本の**先端科学技術**や
イノベーターを**世界に発信**

“Research in Japan”
キャンペーン

- 先端科学技術を日本の魅力として発信

世界の子供・市民に好奇心、
興奮そして夢を

- 科学館からも夢を
- 科学オリンピック同時日本開催

提案③
夢ビジョン実現のための
省内改革

長期的な視野で政策議論
する体制

- 未来について、じっくり議論できる常設組織の設置

現状分析とエビデンスに
基づく政策立案

- 政策立案に対する意識改革と行動

『オリンピックの感動に触れる。私が変わる。社会が変わる。』

2020年に実現したい夢・
シェアしたい価値観

革新的な価値

直面する社会的課題

例えば (NISTEP技術予測調査結果から抽出)

ワクワク

超臨場感で新たな観戦を実現するための技術

日本チームの勝利を見るための強化策の
ための技術

エンターテインメントロボットによる多様な
サービスのための技術

他者とのつながり・多様性

円滑な多文化・多言語コミュニケーションの
ための技術

年齢や障害を問わず観戦・観光を楽しめるユ
ニバーサルデザインのための技術

快適性・利便性・効率性・安全・安心

快適で安全な交通移動システムに
関する技術

安定・スマートなエネルギー確保・供給
のための技術

世界で最も安全・安心な日本を支える技術

文化や宗教、体質にも配慮した安心して楽
しめる食事のための技術

天候・自然災害に関する適切な情報提供
のための技術

日本の暑さ対策、健康維持のための技術

先端技術による伝統工芸技術の保存技術

● **高臨場感**で別空間を体験(レイヴ・ジ・スタンス) <2019年に技術的实现>
⇒ 2020年には、ウェアラブル端末等でいつでも・どこでも・誰でも
超臨場感で観戦

● **感覚機能を備えた義手・義足技術**
● **脳科学によるコミュニケーション支援技術**
● **介護・リハビリのための運動能力アシスト技術** <2020年技術的实现>
⇒ 2020年にはパラリンピックの記録がオリンピックの記録を超える?

● **ウェアラブル端末や体内埋込型マイクロチップを活用した
遠隔モニタリング・医療技術** <2021年に技術的实现>
⇒ 2020年には、ドーピング検査や観戦客健康管理で活躍

● **気象現象や自然災害のリアルタイム予測・観測、発信技術**
<2019年に技術的实现>
⇒ 2020年には来日外国人も自国のモバイル端末等で
地震速報や熱中症警戒情報をリアルタイムで確認

● **水素エネルギー**-社会を目指した、**太陽光水素生産技術**や
革新的水素貯蔵材料技術 <2020年、2026年に技術的实现>
⇒ 2020年には競技会場や選手村等は省エネ・快適冷温

人口減少、高齢化

国内市場規模の縮小
労働人口の急減
医療費の増大

資源エネルギーの制約

再生エネルギーのコスト高
化石燃料の枯渇
原子力の社会的不安定性
鉱物資源の枯渇、偏在
エネルギー価格の高騰

グローバル化、ボーダレス化

言語の壁
頭脳循環の加速
内向き志向
新興国の台頭
IT活用の遅れ

自然災害、環境問題、治安維持

大規模地震、津波のリスク
気候変動
食料問題
テロの脅威

若手・外国人・女性研究者がチャレンジできる基盤

効率的・効果的な研究費

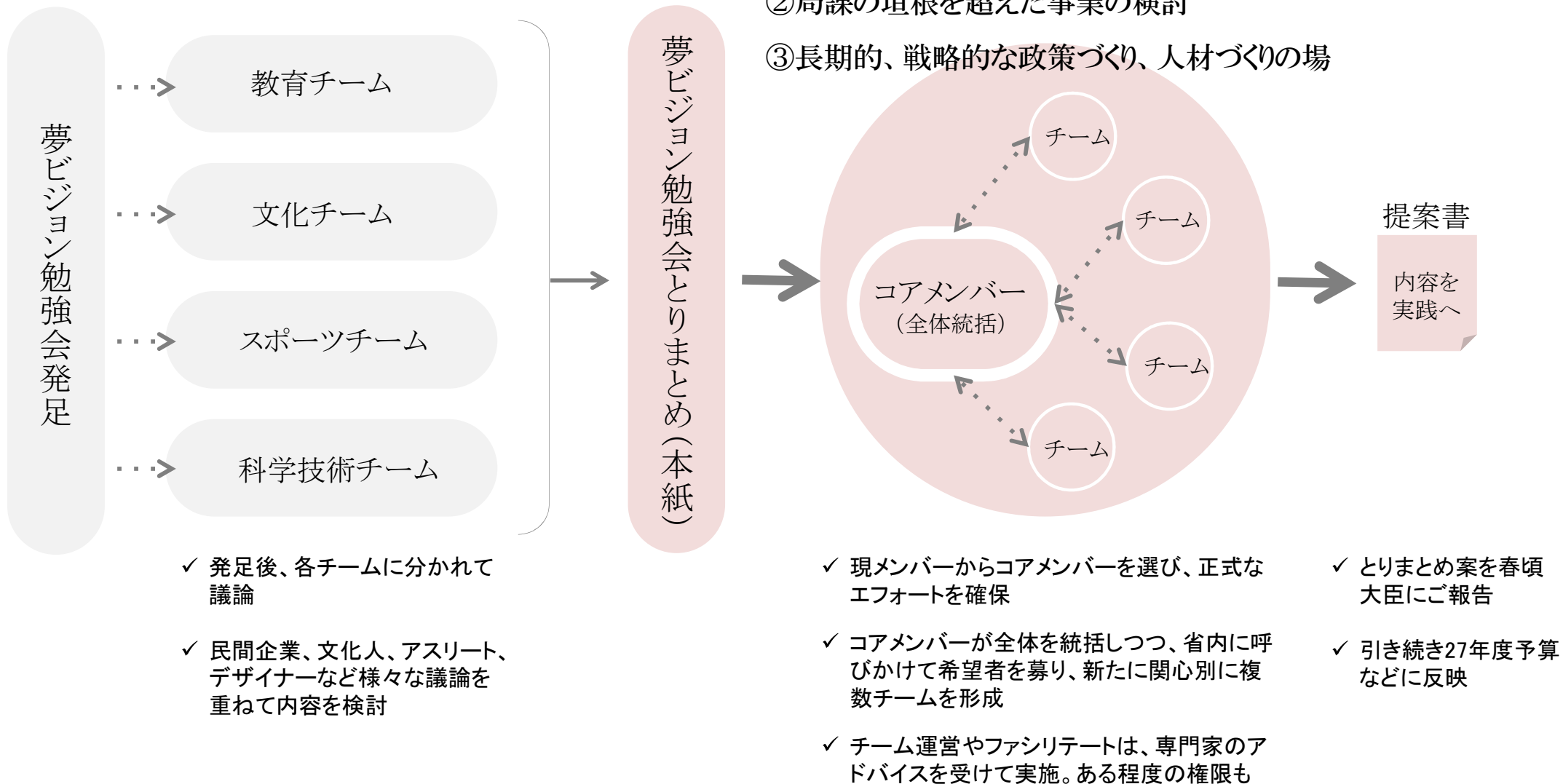
健全かつ活力を生み出す評価

データ基盤整備

国際化の推進

成果が新産業や雇用に結びつくシステム

【今後の提案】



【参考】

【夢ビジョン勉強会メンバー】

<スポーツ>

森友浩史 スポーツ・青少年局
スポーツ政策企画室長
桐生 崇 初等中等教育局 財務課長補佐
相原康人 初等中等教育局 幼児教育課専門官

<文化>

松坂浩史 大臣官房 総務課 法令審議室長
山田素子 国立教育政策研究所 総括研究官
草野純一 文化庁 文化財部 記念物課 専門官

<教育>

吉田光成 高等教育局
国立大学法人支援課 企画官
大杉住子 高等教育局 高等教育企画課 課長補佐
篠田智志 内閣官房 教育再生実行会議 担当室
河村裕美 初等中等教育局 国際教育課 課長補佐
寺島史朗 私学部 私学行政課 補佐

<科学技術>

斉藤卓也 大臣官房 政策課 評価室 室長
古田裕志 研究振興局 ライフサイエンス課
ゲノム研究 企画調整官
岩渕秀樹 研究振興局 基礎研究推進室 室長
倉田佳奈江 大臣官房 政策課 評価室 室長補佐

クロストークの結果概要

【元陸上選手・為末大氏】

- 「健康のため」というよりも、スポーツは娯楽として楽しいものという文化を醸成することが大切。
- 50年後の日本は、人口の半分近くが高齢者となっている時代。パラリンピック開催を契機に、一挙にバリアフリー化。
- 2020を契機に、例えば、科学技術とスポーツを融合させた高性能の義足の開発、E-sportsなど新しいスポーツの創造、高齢者を巻き込んだ地域の運動会の開催など、色々考えられる。

【元バレーボール選手・朝日健太郎氏】

- スポーツへの関心の度合いに応じた取組が大切。興味がない人には、まずは応援してもらったり、興味を持ってもらうことが第一歩になる。
- 裸足で活動するのは脳への刺激にもなるという研究もあり、学校のグラウンドや地域の公園などにも、活動・運動が出来るビーチ(広い砂場)があるとよい。
- アスリートやOBは、もっと学校などの支援を行いたいと思っている。一方、学校側・先生側としてもニーズはあるはず。マッチングする仕組みがあれば、もっと学校への支援は進むと思う。

【元プロアイスホッケー選手・坂田淳二氏】

- 目標を立て、自分の置かれた状況を踏まえながら目標の実現に必要なことを考え実践していく、コミュニケーション能力などスポーツで学んだことは、一般的な社会人としても役立つ。
- 価値観の違いなど異文化を受け止め、理解し、問題を解決する力、柔軟性、単に英語ができるということではないコミュニケーション力、粘り強さなどを海外で活躍するアスリートは身に付けており、グローバル人材の育成のため、これらを身に付けるまでの経験知を共有できるといい。
- アスリートは、選手の時から次のステップを考えることが大切。

クロストークの結果概要(文化チーム)

～日本文化・生体験～ 【歌舞伎役者・中村壺太郎氏】

- 2020までの7年間、周年行事や劇場こけら落としなどチャンスをつえ、日本文化の魅力を世界に発信。
- メディアの力は絶大だが、舞台は生の演技が命。お客さんの反応によって変化するエンターテインメントを楽しんで！
- 2020記念公演として、例えば、自然公園公演、美術館公演、マンガ題材公演など、色々考えられるだろう。



～世界一尊敬される国・ニッポン！～

【書家・紫舟氏】

- 日本に注目を集めることが、何より重要。
- オリパラ開会式などで、これまで見たことのない“海や雪への3Dマッピング”(文化+テクノロジーの融合)で、自然との共生を表現！
- 文化の力こそ、世界一尊敬されるニッポンになれる源

～舞台・映画型から「参加・体感型」オリパラへ！～
【メディアアーティスト・猪子寿之氏】

- これまでにはない、ソーシャルメディア時代にふさわしい「参加・体感型オリパラ」で、世界中の人々の記憶に残るオリパラに！（日本の文化は参加型多し）
- 聖火リレーにも、スマホで参加し、自分が灯した聖火の輪が世界に広がる。
- ホログラムなど空間メディア活用により、オリパラ会場以外の街中で、自分も一流アスリートと競争ができる！



～Discover JAPAN 人とつながる文化プロジェクト～
【アーティスト/NPO BEPPU PROJECT代表理事・山出淳也氏】

- 「2011.3.11からの日本は、何をしてきたか」という観点から、全国的な共通ビジョンを世界に示すことが重要。
- 外国人に対して、東京をプラットフォームとして最大限活用し、全国各地での地域性や、地域の思いを発見(discover)してもらうことで、日本を印象づけられる。
- プロのパフォーマーが演じるだけの文化イベントではなく、未来を担う子供が対象となるプロジェクトや、多くの人がつながる、顔が見える形のプロジェクトがよい。

クロストークの結果概要(教育チーム)

①ビジネス関係者との意見交換

11月20日(水)、Institution for a Global Society(IGS)代表取締役の福原正大氏及び株式会社ビズリーチ代表取締役の南壮一郎氏と、必要な能力の育成等について意見交換を実施した。

福原氏からは「3つの力」の具体化に関する考察が示されるとともに、自国文化の理解の必要性や、ディスカッションを通じたクリティカルシンキングの育成などについて提案がなされた。

南氏からは、自身の経験を通じた多様な国際経験の価値についての話とともに、社会人が学生数名を担当してキャリア教育を行うなど企業が学生を育てるための具体的な提案等がなされた。



②筑波大学教員・学生との意見交換



嘉納治五郎像

11月19日(火)、大学及び附属学校で組織的なオリンピック教育に取り組んでいる筑波大学において、都のオリンピック教育にも携わっている体育専門学群長・真田久教授及び関係教員との意見交換を実施すると共に、真田教授の授業において学生と意見交換を行った。

教員からは、オリンピック教育の実践の状況と、筑波のみならず全国展開することの意義について提案があった。学生からも、復興支援としてのスポーツや、国民へのスポーツ機会の拡大等について具体的な提案が示された。

③東京都教育委員・乙武洋匡氏との意見交換

11月21日(木)、東京都教育委員である乙武洋匡氏を招き、多様性を認める教育とオリンピックの可能性について意見交換を実施した。

乙武氏からは、オリンピックを契機として、多様性を受け入れる社会作りをしていくことの重要性が示され、貧困層やマイリティの子供たちがチャレンジできるよう、スポーツを含めた多様な機会を提供できるようにしていくこと等が提案された。

また、子供の自己肯定感の向上等といった課題についても、アンケート調査等を通じて具体的な目標を示して取り組むことが必要といった意見が出された。



クロストークの結果概要(科学技術チーム)

「政策のための科学」プロジェクトチーム(京大「PESTL」)

- オリンピック・パラリンピック開催を通過点とした「2030年に目指すべき姿」
 - ・東京も地方もそれぞれの魅力を引き出す社会インフラ創出
 - ・参加者の成功体験持続
 - ・高齢者の活力活用によるカッコイイと思える日本社会の実現
 - ・日本の良さが十分に海外にアピールされている社会の実現
- 2030年に目指すべき姿に向けた夢・価値観
 - ・他者とのつながり・多様性
 - ・安全・安心
 - ・日本の誇り
 - ・日本社会の快適性・利便性・効率性

産業界(NEC、日立)

- 1964年オリンピックはハードの開発という単一目標に向かえばよかったが、これからは個々の技術をいかにつなぎ、継続的なビジネスを創出するかが課題。
- 東京オリンピックを、単なる特需と捉えるのではなく、アフターオリンピックに社会がどう変わるのかが重要。
- 今後ITに何が出来るか、何を求めることができるか、モノやサービスではなく、何か“いいね”といってもらえる新しいものを考えていかなければいけない。
- 顔認証技術の実利用にあたっては、個人情報に係る法規制などの社会的制約もクリアしていくことが必要。
- ビッグデータの活用にあたっては、プライバシー保護について、制度がないことが逆に課題となっている。

40歳以下デザイナー有志とのクロストーク

- 民(たみ)によるオリンピック
行政がやるべきことは、個人による自主的な取組をしやすくする環境の醸成(例:場の提供、オリンピックに関する各種規制の対応、ムーブメント)
- 人生を変えるデザイン⇒社会、世界を変える
- Human Innovation
- 2030年、日本は何で戦うのか。それを決めてプレゼンする場がオリンピック。
- 「ものづくり」から「ものがたり」へ
 - ・オリンピックでつくられた価値がシェアされ、新しい社会が創出。共感をどれだけ生み出せるか。
 - ・「未来を共有して欲しい」というメッセージが伝わるとよい

現役大学院生 (STeLA、静岡大学)

- リニアなどの大掛かりな最新科学でもてなすのではなく、様々な分野の最新技術をたくさん盛り込んでアピールすると良いと思う。
- 東京オリンピックの機会を利用して他国の研究者と交流をすることで、より日本の研究を発展させていくべき。
- 2020年に向けて日本の良さを海外に知ってもらう為には、海外への情報発信を多くするのが一番良い。
- オリンピック開催までには日本の活性化も必要であるが、まずは原発の「安全」を確保することが重要。
- アカデミックにとじない研究者キャリアパスが必要。

具体的な提案① オリンピック・パラリンピック東京大会2020を最も印象に残る大会に

- **メダル最多獲得(ロンドンから倍増の80)**
 - ー若年層を**ターゲット世代**として2020に向けて重点育成・強化。
 - ー**世界水準のトレーニング施設**を抜本的に拡充・整備(オリンピック・パラリンピアン向け)。
 - ー高機能の**義足**の開発など、我が国科学技術力をアピール。
- **Sports for Tomorrow**
 - ー開発途上国の体育カリキュラムの策定支援、我が国指導者の派遣など、スポーツ分野における我が国の**国際貢献**を強化。
- **1市町村1国運動、オリンピックツーリズム**
 - ー**全ての参加国・競技**を日本全国の市町村で応援。
 - ー内外アスリートの**キャンプ地**を全国公募し、町おこし。
 - ー大会期間前後1年間、**外国人観光客**の宿泊費を半額に。
- **2020「夢大使」**
 - ー各界著名人200名を2020「夢大使」に任命、2015年までに**全中学校**を訪問して「**オリンピックチルドレン**」(中学1年。2020年に20歳)と交流し、彼らの**夢探しとその実現を支援**(2020年に、その「夢」を彼らの育った地域の文化や魅力とともに国内外に発信)。

具体的な提案③ 日本発の新たなライフスタイル、社会モデルを確立・発信

- **ライフスタイルの変革**
 - ー世界に先駆けて**週休3日制**を導入し、生活をイノベーション。
- **全国バリアフリー化計画**
 - ー**パラリンピアン**、**高齢者**の視点で全国のインフラをバリアフリー化。
- **海外アスリートの知を活用したグローバル教育**
 - ー世界でタフに活躍するアスリートが感じた「日本人に必要なもの」を共有(異文化・価値の理解、問題解決力など)。

具体的な提案② 誰でも・いつでも・どこでもエクササイズ(スポーツ・パラダイス・ニッポン)

- **平均寿命100歳社会(合言葉は「オリンピックを生きがいに」「オリンピック後も楽しもう!」)**
 - ー高齢者向け**バーチャルスポーツ**機器を開発(現地体感、交流)。
 - ー公園・学校に砂のグラウンドを整備、「**はだし文化**」で健康増進。
 - ースポーツ会費の**医療費控除**や会費補助などの**負担軽減**。
 - ー公設民営を活用したスポーツ施設の充実。
- **どこでもスポーツ環境**
 - ーショッピングモールに**スポーツスポット**(フットサル、バスケット施設)、公園・学校に**健康器具**(ストレッチ、腹筋ベンチ)を身近に設置。
 - ー眠れる「**学校**」(体育館・運動場)の**稼働率**を飛躍的に向上。
 - ー部活動を超える**異年齢スポーツ**、働く世代・子育て世代の「**スポーツ中年団**」、**高齢者**向け**イベント**など、地域スポーツの魅力を上向。
 - ー**新スポーツ**を創造、競技化(ダンスゲームなど)。
- **アスリートから次のステップへ**
 - ーアスリートOBが**地域**や**国際スポーツ界**で長く活躍する力を育成(経営力、交渉力、語学力など)、スポーツ団体や関連産業を活性化。
 - ー地域スポーツ人材の**マッチング機能**を強化(幼稚園～中学校など)。

- **絆を強める**
 - ー2020東京大会ボランティアに過去の**国体**などの**ボランティア経験者**を優先採用、機運・実践と組織化・継承をダブルトラックで推進。
- **寄附文化の醸成**
 - ースポーツ団体自ら資金獲得に努力、国民一人一人がアスリート・チームを支援できる環境づくりを推進。

具体的な提案① オリンピックでみんなの“夢”を実現・共感

社会を変革する“夢”のある研究開発



2020年をターゲットに、若手・外国人・女性研究者が“研究したい国”を実現

- **オリンピック**を実現・共感できる“**夢**”があり、**社会的課題**(高齢化, エネルギー制約, グローバル化, 自然災害・環境問題等)にも対応した研究開発課題を選定。他府省庁や産業界とも連携しながら一気に加速。
- オリンピック・パラリンピックでは、**最先端**を**体感・感動**
- 研究開発テーマの選定・実施に当たっては、**出口**を見据えながら**ユーザー**の視点や**社会実装**における課題(リスク、個人情報保護法等法規制、マーケティング等)なども含めて議論・デザインできるプラットフォームを創出

● **クリエイティブ**で**スマート**な研究システムの実現

- ー トップジャーナル偏重の閉鎖的な環境にイノベーションを!
(具体的検討例)
 - ・失敗・ネガティブデータも含む**データ**や**成果の公開・シェア**
 - ・社会の注目度や影響度を加味した**新しい評価指標**の活用
 - ・大学図書館等による、よりスマートなデータ管理基盤の整備
 - ・社会・政策ニーズにタイムリーに対応可能な知のネットワーク構築
 - ・適切な資金管理ができてい大学等には“アメ”を
(国庫への返還を経ずに繰り越すことを可能にする等)

● “**そこで研究したい国**”の実現

- ー 外国人研究者・家族の来日などに際し、**隘路**となっている規制を、まず国家戦略特区など**規制改革**の中で**見直し**
(具体的な規制改革要望例)
 - ・短期(3か月以内)滞在時にも在留カードを発行
 - ・同伴させたいパートナーや両親等にも在留資格を発行

● **成果**が**新産業・雇用**に**結びつく**システム

- ー 出口を見据えた新たな仕かけを検討
(具体的検討事項例)
 - ・より**イノベティブ**な**公共調達**のあり方
 - ・産業界との連携取組も重視されるような**評価**の仕組み
 - ・オープンイノベーション加速のため、**多様なコミュニティ**が参画する**プラットフォーム**を構築

具体的な提案② 日本の先端科学技術やイノベーターを世界に発信

“Research in Japan” キャンペーン

+ 世界の子供・市民に好奇心、興奮そして夢を

● 先端科学技術を日本の魅力として発信

- 安倍総理の成長戦略の鍵は「チャレンジ」「オープン」「イノベーション」。
- 2020年に向け、世界の優れた研究者とともに、科学技術を牽引する開かれた国を目指す姿勢を国内外にアピール。
【対外国メディア、対外国人投資家】
- “そこで研究したい国”としての日本の魅力を発信、優れた頭脳を我が国に引き込む。【対外国人研究者】

● キャンペーン第一弾（直ちに実施）

- 直ちに使える発信ツールを用いて2014年初頭より開始。
 - ① 文部科学省ウェブサイト(英語版)に“Research in Japan”ページを開設。我が国で活躍する外国人研究者の成功例などを発信。
 - ② 国際的な科学イベント(2014年2月AAAS会合@シカゴ)にJAPANブースを出展、情報発信(ワークショップの開催、リーフレット配布)
 - ③ 海外メディア(在京外国人特派員協会など)に対しキャンペーンの開始を周知。海外でも関心が高いプレス発表を海外メディア向けにも発信。

● キャンペーン第二弾（省内アイデア募集結果を基に検討）

- 世界に発信すべきコンテンツの発掘、更に効果的な発信のための方策などを直ちに検討開始。
例：国際的な「人材ハブ」になりうる若手スター科学者の早期発掘
国際的な科学ジャーナル読者に対して直接情報発信する仕組み
科学技術専門インターネットチャネル

● 科学館からも夢を

- 特に、競技会場近隣に位置する国立科学博物館(上野)、科学技術館(北の丸)、日本科学未来館(台場)は、国内外から集まる観戦者に日本の魅力を伝え、“夢”をお土産に持ち帰ってもらうことのできる大切な拠点。
- 2020年に向け、上記3館間をはじめ、国内外の科学館等とも連携しながら、戦略的発信について引き続き検討。

例：海外科学館における「日本展」の巡回実施
最先端ICTの活用による全国科学館連携企画展の実施

● 知のオリンピック同時開催

- スポーツだけでなく、科学好きの子供たちも切磋琢磨し、評価される場を！
- 2020年前後に7科目(数学、化学、生物学、物理、情報、地学、地理)のオリンピックを、東京を含め国内数か所で開催する方向で引き続き調整。
- また開催都市では、開催年だけでなく、開催前・以降も継続的に関連行事に取り組み、「知」のイメージをレガシーとして確立。

具体的な提案③ 夢ビジョン実現のための省内改革

長期的な視野で政策議論する体制

- ✓ 2020年及びその先の未来について、じっくり議論できる常設組織の設置
- ✓ 若手職員が政策議論を出来る環境の整備（政策提言制度）
- ✓ 職員の社会経済政策リテラシーの向上（人材育成・実用化・新事業創出・規制改革・政策金融などイノベーション政策の中で議論）
- ✓ 人事サイクルの長期化（3年在籍するポスト）
- ✓ 大学改革と科学技術イノベーション改革の一体化



現状分析とエビデンスに基づく政策立案

- ✓ 客観的なエビデンスに基づく政策立案に向けての意識改革
- ✓ 現在発生している問題、ボトルネックを幅広く集めて整理し、解決（現場主義）
- ✓ 外に出かけ、関係者とコミュニケーションを図るための業務方法の改善
- ✓ 乱立する類似事業の整理、合理化
- ✓ 強みを持つ研究施設を核とした拠点化や共同利用などの政策
- ✓ 企業のニーズと大学・独法研究機関のシーズをマッチングさせる方策

2020年頃の未来予測

人口問題、高齢化

- 世界の人口は、史上最速のペースで増加
(2012年71億人→2020年77億人→2030年84億人→2050年96億人)
うち65歳超の割合は2010年8%弱→2050年16%
- 世界の都市人口率も急速に拡大
(現在:約50%→2030年約60%→2050年約70%)
- 日本では2020年には全都道府県で人口が減少し始め、また60歳以上が人口の4割以上に。

資源エネルギーの制約

- 世界の食料需要は2030年までに35%拡大。
世界の半数が水不足の懸念のある地域に居住
- 世界のエネルギー需要は2030年に約1.3倍(2010年比)に増加。新興国とのエネルギー獲得競争はさらに激化。
- シェールガスが大量に発見された米国は、2020年までには天然ガス純輸出国となる見通し。
- 世界のエネルギー全体に占める再生可能エネルギーの割合は、今後数年内に天然ガスを抜き、2035年には30%超に。この拡大分の約半分は出力が不安定な風力と太陽光。

グローバル化、ボーダレス化

- 世界に占めるアジア経済のシェアが急拡大
- しかし日本の世界のGDPに占める割合は低下
(2010年5.8%→2030年3.4%→2050年1.9%)
- 20億人超の途上国の人々がモバイル端末からインターネットにつながりWebサービスにアクセス。
- 訪日外国人は2012年837万人→2030年3000万人
(目標)

自然災害、環境問題

- 2030年に向けて、異常気象は増加の見通し。
- エネルギー起源CO2排出量は2035年までに20%増加

テクノロジー、産業、サービス

- モバイル対応の「モノのインターネット」化
- メーカームーブメント、3Dプリンターの普及により、モノづくりが“個人化”。
- ビッグデータから収集される個人の行動や健康等に関する情報を活用した新たなサービスが増加。
- 脳科学や人工知能(AI)技術の進展

検討に当たりご意見を伺った方々

職員からのアイデア

- 省内意見募集(約350件)
- 熟議の開催(2回)
ファシリテーター:塩瀬隆之元京大准教授

市民からのアイデア

- 「政策のための科学」プロジェクトチーム(京都大学「PESTI」)
 - ・市民ワークショップにおける議論
 - ・サイエンスアゴラ(11月9日・10日開催)におけるアンケート実施

研究者や研究機関へのアンケート調査

- 研究開発を進める上で隘路となっている事例及び改革方向性について
(御意見を伺った研究者・機関)
 - ・東京大学生産研究所教授
 - ・慶應義塾大学医学部教授
 - ・名古屋大学大学院理学研究科教授
 - ・(独)産業技術総合研究所名誉リサーチャー
 - ・東北大学
 - ・筑波大学
 - ・東京大学
 - ・京都大学
 - ・(独)宇宙航空研究開発機構
 - ・(独)海洋研究開発機構
 - ・(独)物質・材料研究機構
 - ・(独)科学技術振興機構

若手アスリート

- 元陸上選手
為末大氏
- 元バレーボール選手
朝日健太郎氏
- 元プロアイスホッケー選手
坂田淳二氏

若手アーティスト

- 書家・紫舟氏
- 歌舞伎役者・中村壺太郎氏
- メディアアーティスト・猪子寿之氏
- アーティスト 山出淳也氏
- 40歳以下デザイナー有志

多彩なコミュニティ

- 東京都教育委員・乙武洋匡氏
- 科学技術・学術政策研究所(NISTEP)
(デルファイ分析を用いた将来技術予測に基づく意見交換)
- JST研究開発戦略センター(CRDS)
- 産業界(日本電気・日立製作所)
- RU11(研究担当理事・副学長)
- 在京3科学館*

国内外科学館連携による戦略的情報発信について議論(3回)

(※国立科学博物館、日本科学未来館、科学技術館)

夢ビジョン
勉強会

現役学生、若手研究者

- 現役大学生・大学院生
(筑波大学、静岡大学、STeLA)
- 筑波大体育専門学群長
真田久教授及び関係教員
- 東工大地球生命研究所(WPI)
廣瀬敬所長
- 日本学術会議若手アカデミー