

# 第 4 章

## 若年層が推進する地域マネジメント デザイン —若年層の革新的なアイデアが促進する地域創生—

佐 藤 千 里

### 目 次

はじめに

- 1, 地域創生・地域マネジメントを活性化させる要素
  - 1-1) 3つのDが導く感性価値の創造 - Design：デザイン, Digital：デジタル, Data：データ
  - 1-2) 社会ニーズへの共感が導く創造の質
  - 1-3) デザインを補完するデジタル領域
  
- 2, 地域創生・地域マネジメントを担う人材 —デジタル時代に生きる3世代—
  - 2-1) デジタル時代と若年層
  - 2-2) デジタル時代とシニア層・ミドル層
  - 2-3) デジタル時代と世界の動向
  - 2-4) 若年層を取り込む地域創生・地域マネジメント
  
- 3, 千葉県立木更津高等学校 久留里線夢づくりコンテストへの取り組み  
—若年層の斬新な発想や革新的なアイデアを導くデザインシンキングの役割—
  - 3-1) 千葉県立木更津高等学校
  - 3-2) FIIC を活用したデザイン・プロセス ステップ
  - 3-3) 課題発見から課題解決へのデザイン・プロセス

- 4, 学校法人 鶏鳴学園が取り組む教育を中心とした地域創生・地域マネジメント
  - 4-1) 学校法人 鶏鳴学園
  - 4-2) あすなる予備校・あすなる塾
  - 4-3) あすなる高等専修学校  
(クラーク記念国際高等学校 鳥取キャンパス)・適応指導教室すてっぷ)
  - 4-4) 青翔開智中学校高等学校
  - 4-5) 教育を中心とした好循環サイクル
  - 4-6) 鶏鳴学園が取り組む地域創生・地域マネジメント —鳥取県岩美町事例—
  - 4-7) 教育を中心とした未来思考
  
- 5, 若年層とデザインする未来 —未来思考での地域創生・地域マネジメント—
  - 5-1) 若年層が地域活性化に取り組む意義
  - 5-2) 結論：未来は若年層と共に

## はじめに

千葉商科大学 久留里線プロジェクトでは高校生や大学生のアイデアの中に興味深い提案を見ることができた。同プロジェクトは地域における自治体や企業等の主要なプレーヤーだけでなく、高大連携による若者の考え方を取り込んだ試みであり、学生（若年層）の可能性を示した素晴らしい機会となった。近年、欧米諸国に留まらず、シンガポールや香港、そして日本でも学生の斬新な提案に耳を傾けながら製品化に取り組む自治体や企業が増えている。表層的なニーズやウォンツを重視する企業目線や凝り固まった顧客目線ではなく、潜在的なニーズに注目するユーザー目線を学生（若年層）に求めている。地域創生・地域マネジメントという大号令の中で、社会人であるシニア層やミドル層は直接見えている課題を解決する“改善”作業に力を注いできた。身近な地域の中にある問題を解決する際に、現実的なアイデアを絞り出す努力のみに力を注いできた。一方、学生（若年層）は未来のために従来の思考や価値観では収まらない、新しい価値の創出や探求をおこなっている。これからの地域創生・地域マネジメントは、シニア層・ミドル層と若年層の両方の発想を取り込んだデザイン・アプローチが求められる時代となっている。

この論文では地域創生・地域マネジメントにおいて、教育が持つ可能性を例に世代間の発想の違いを乗り越える政策の実現について論じることとしたい。千葉商科大学 久留里線プロジェクトでご一緒させて頂いた千葉県立木更津高等学校での取り組みについて、生徒達に提供した課題発見・課題解決のためのデザインシンキング手法について解説する。彼らが提案した“デジタル・デトックス”という斬新なコンセプトにデザインシンキングがどのように影響を与えたのかを論ずる。一方、従来型の地域活性化策が既存の事業者を中心に考えられており、未来を思考する若者目線を取り込んでいかないと限界にぶつかるということも指摘したい。また、鳥取市で取り組まれている教育を中心とした地域創生・地域マネジメントについて、学校法人 鶏鳴学園の取り組みを紹介する。この学園が運営する「あすなる予備校・あすなる塾」「あすなる高等専修学校（クラーク記念国際高等学校 鳥取キャンパス）・適応指導教室すてっぷ」「青翔開智中学校高等学校」が、自治体や企業、学生と織りなす地域創生・地域マネジメントへの活動を通して論じていく。

## 1, 地域創生・地域マネジメントを活性化させる要素

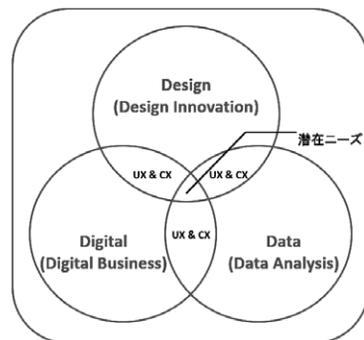
### 1-1) 3つのDが導く感性価値の創造 —Design: デザイン, Digital: デジタル, Data: データ—

近年、産業界では製造分野からサービス分野、そしてシステム分野への移行が顕著になっており、感性価値の創造という新たな段階に経済全体が動き始めている。最近注目を浴びているデジタル分野でのAI・Roboticsにおいても、既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）に囚われない新たな発想を導き出す有効な手段としてデザインの力が注目されている。

地域創生・地域マネジメントにおいても、デジタル領域を補完した新たなユーザーとの「意味のある関わり」に注力する必要がある。ユーザー・エクスペリエンス（UX: 狭い範囲）とカスタマー・エクスペリエンス（CX: 広い範囲）に3つのD（Design Innovation: デザイン・イノベーション, Digital Business: デジタルビジネス, Data Analysis: データ分析）を活用した新たなマーケットの構築が重要な課題となり始めている。この取り組みは欧州が推進するスマートシティ構想のイタリア トリノ市<sup>1)</sup>、国家戦略としてデザイン・イノベーションに取り組むシンガポールでも注目されている。

これからの地域創生・地域マネジメントの取り組みとして、ユーザーの顧客満足に留まらない顧客関与を保つために、UX & CXの価値あるインテリジェンス（情報）をデータ蓄積しながら運用する仕組みづくりは急務となる。従来のマーケティング・リサーチ（ユーザーの表面的なニーズ）を捉えるだけでなく、観察を重視するデザインシンキングを活用することで、ユーザーの深い理解（潜在ニーズ）を得ながら、高付加価値な製品・サービス・システムを社会課題に提供する仕組みに取り組んでいくことが求められている。

図1 3つのDと潜在ニーズ



(出所) 筆者作成

1) TORINO SMART CITY 参照日時2017年8月18日

[http://www.nia.or.th/asialics2016/download/keynote\\_presentation/6\\_Marco\\_asialics\\_2016.pdf](http://www.nia.or.th/asialics2016/download/keynote_presentation/6_Marco_asialics_2016.pdf)

### 1-2) 社会ニーズへの共感が導く創造の質

斬新な地域創生・地域マネジメントであっても独りよがりではなく、社会ニーズに共感できる創造的な施策でなくてはならない。表層的なマーケティング・リサーチに取り組むだけでなく、デザインシンキングでの潜在的なニーズにまで深堀された取り組みが感性価値の創造へと繋がる。

単に自分が作りたいことや、身の回りにある事象に自分の主張を反映させたいでは“個人”の考えの範囲を出ることはできない。自分の主張が社会的な共感ニーズだと説得力を持って提唱できて初めて他者に響く動機となる。

地域創生・地域マネジメントに取り組む意義として、なぜいま取り組むのか、そして多様な価値が氾濫する中で新たな地域創生・地域マネジメントに取り組む意味はあるのかを未来思考で考える必要がある。今までは既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）から、身近にある日々の暮らしの中の問題解決への創出に取り組んできた。しかし、これからの地域創生・地域マネジメントでは今までの思考や価値観では収まらない、新しい価値の創出や探求を未来のためにおこなうことが求められている。既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）を飛び越えた、新たなデザイン・アプローチが必要とされている。

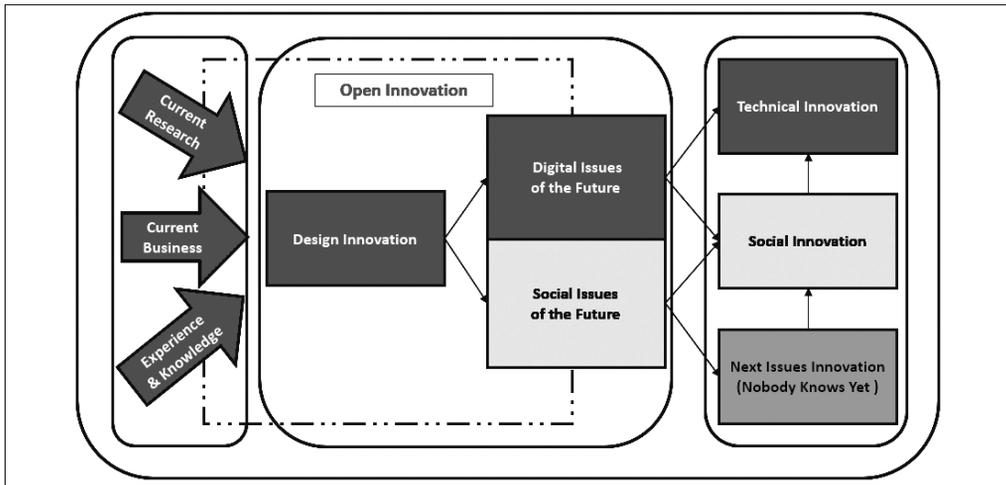
新たなデザイン・アプローチや個性溢れる創造は、アイデアや課題発見・解決への仮説なしには創出することは難しい。しかし、最良のアイデアは簡単には創出できるものではない。困難であるからこそ、デザイン・プロセスから24時間365日、いつでもどこでもアイデアを追い求める必要がある。今まで見ていなかった社会問題、暮らしの課題をどのように発見・解決するのか、その地域創生・地域マネジメントのどこに斬新さや革新さがあるのかを日々考察する必要がある。

### 1-3) デザインを補完するデジタル領域

これからの地域創生・地域マネジメントにおいて、デジタル領域の活用は必須になる。デジタル領域を身近に感じながら競争優位性の中で事業展開していくことをデジタルトランスフォーメーション（デジタル変革）だとすると、地域創生・地域マネジメントではそのデジタル領域での有効なテクノロジーを使いこなす創造性が求められる。更に競争優位を維持するためには、デザインシンキングから既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）を飛び越えた新たな発想を継続的に創出する必要がある。

センサーやIoT、クラウドコンピューティングやビックデータ、エッジ（フォグ）コンピューティング<sup>2)</sup>、そして人工知能（AI: Machine Learning / Deep Learning）、ロボティ

図2 オープンイノベーション（ソーシャル・イノベーション）プラットフォーム



(出所) 筆者作成

クスを含むデジタル領域は、既存経済の在り方を変革していく。デジタル化は既存産業の普遍性を奪うものであり、今までの常識では生存できない世界となっていく。デジタル領域のテクニカル・イノベーションは日本が得意とする垂直統合や上意下達の手法を崩壊することになる。

デザインシンキングへの取り組みから、既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）を飛び越えた斬新な発想に着想し、不可欠なデジタル領域のテクニカル・イノベーションを補完しながら、オープンイノベーション（ソーシャル・イノベーション）プラットフォーム上での新たなイノベーション・マネジメント（地域創生・地域マネジメント）の運営を展開する時代となっている。

## 2、地域創生・地域マネジメントを担う人材 —デジタル時代に生きる3世代—

### 2-1) デジタル時代と若年層

未来思考での地域創生・地域マネジメントへの取り組みには3つのD（デザイン、デジタル、データ）の活用が重要となり、特に若年層が得意とするデジタル領域のテクノロジー

2) エッジ（フォグ）コンピューティングとは、生み出されたデータを全てクラウド上で蓄積・処理させるのではなく、デバイス近くに置く処理装置にその一部を担わせることで遅延を避けながらリアルタイム性を維持させる技術。

を活用した創造性やアイデアは、地域創生・地域マネジメントに革新性を与えることができる。

デジタル時代の若年層の特徴として、生まれた時からテレビやパーソナルコンピュータ（以後、PC）に囲まれて育ち、常にデジタル環境から仮想世界（ヴァーチャル）に誰かと繋がっていることを求めている。近年ではスマートフォンが手元に無いと不安を感じる若年層が急増しているが、彼らにとってコミュニケーションを円滑にできるデジタル環境こそが生活のセイフティーラインであり、感情を伝える一つの表現方法にもなっている。

若年層の企業目線に囚われない斬新な発想や革新的なアイデアは、シニア層やミドル層の既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）を飛び越える助けになる。

## 2-2) デジタル時代とシニア層・ミドル層

大学生、社会人になってから初めてPCを使い始めた世代が現在のシニア層とミドル層になる。今まで常識であった働き方が姿を消し、デジタル環境に適合しなければならない。企業は目に見えない効率性を見据えたデジタル環境にシフトしており、人との密接な関係性といったコミュニケーションでの合意形成を求めるシニア層やミドル層にとって、デジタル時代はコミュニケーション阻害を促す要因となっている。

## 2-3) デジタル時代と世界の動向

世界に目を向ければ日本以上にデジタルが必要とされている。シニア層、ミドル層、若年層という世代が明確に区分されており、デジタル環境に生まれながらに適合できる若年層を積極的に企業に取り込む動きが活発となっている。

日本でも団塊世代、ベビーブーマー世代、氷河期世代などと指摘されるように、それぞれの世代に特性を持った働き方がある。日本特有の企業文化から、3世代の働き方や価値観、考え方のギャップを認識した上での融合が求められる時代に突入している<sup>3)</sup>。

---

3) この点に関して、筆者は東京理科大学大学院総合科学技術経営研究科の修士論文において、日本のシニア層、ミドル層、若年層の特性を調査分析した。既存の垂直統合マネジメントだけでなく、フラットコミュニケーションでの若年層を中心とした取り組みは世界規模で必要な政策となっている。ICT時代の若年層の特徴を日本企業に取り込んだ人材戦略から、ジェネレーションギャップを乗り越えた日本独自の3世代を融合した施策について論文にまとめている。

#### 2-4) 若年層を取り込む地域創生・地域マネジメント

若年層は彼ら特有のソーシャル・ネットワークを活用し、24時間365日、誰とでも繋がっているフラットな世界で活動する。そして数年後には現実世界（フィジカル）と仮想世界（ヴァーチャル）にまたがって仕事をする事となる。ノマド<sup>4)</sup>的な働き方は自由を促進し、現実世界（フィジカル）と仮想世界（ヴァーチャル）による経験価値の繋がりを構築しながら、2人もしくは3人でのインフォーマルな交流を促進し、多くの閃きや創造を生み出すことが可能となる。

このような若年層の Integrated Life Style (24時間365日、相互に繋がれた生活スタイル) というデジタル時代の特徴的な環境と、シニア層・ミドル層の従来の Work & Life Balance (仕事と生活のバランス) での普遍的な環境では基本的な日常の価値観が異なる。

地域創生・地域マネジメントから生み出す施策とは、デジタル時代の若年層を考慮したものでなくてはならない。既存の地域創生・地域マネジメントにおいて、シニア層やミドル層が取り組む普遍的な創造性やアイデアでは、10年後、20年後の未来に生活する若年層を満足させることはできない。また、3つのD (デザイン, デジタル, データ) を活用するにもシニア層・ミドル層が若年層の閃きや発想に追いつけず、提供されたデザインからの斬新な発想や革新的なアイデア、幾何級数的に進歩するデジタル領域のテクノロジー、そしてログ (記録) から追跡したデータ解析の説明を理解・吸収できないということがあってはならない。

デジタル領域を活用するこれからの地域創生・地域マネジメントにおいて、若年層を積極的に取り込んだ欧州のスマートシティ構想<sup>5)</sup>やシンガポールのデザイン・イノベーション構想は、日本が今後に取り組んでいく地域創生・地域マネジメントへの大きな模範となる。オープンイノベーション環境やスタートアップ・エコシステム<sup>6)</sup>の構築は、日本特有なインバウンド型のクローズドイノベーション環境を打開し、アウトバウンド型での広い協創が可能となる。地方創生・地域マネジメントにおいて、海外から新しい手法や方法論を持ち込む環境構築は十分に地域創生・地域マネジメントに有効となる。

---

4) ノマドとは、IT技術の進歩からオフィスに限らず多様な場所や環境で働くことを可能とした新たなワークスタイル。

5) European Commission / The European Capital Award - iCapital 参照日時2017年8月18日 [http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index\\_en.cfm?section=icapital](http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index_en.cfm?section=icapital)

6) スタートアップ・エコシステムとは、スタートアップと呼ばれるベンチャー企業を多くの団体や組織で支援する環境。団体には大学、投資団体、法律事務所や会計事務所、大手企業などがある。

### 3、千葉県立木更津高等学校 久留里線夢づくりコンテストへの取り組み —若年層の斬新な発想や革新的なアイデアを導くデザインシンキングの役割—

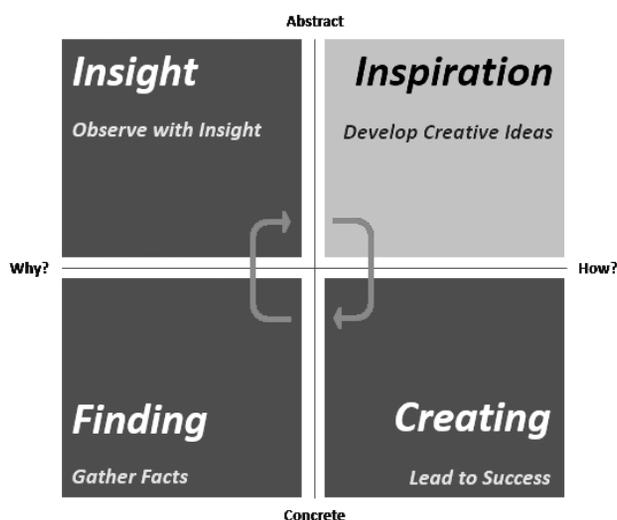
#### 3-1) 千葉県立木更津高等学校

千葉県立木更津高等学校は木更津市に所在する公立の高等学校である。生涯にわたり自分を高め続け、社会に貢献できる人材の育成を学校教育目標とし、将来の科学技術を担うエキスパートの育成や未来を創造するグローバルリーダーの育成に取り組んでいる。特色ある学習環境を学生に提供し、校訓にもある「質実剛健」、「自主自律」した人材づくりを目指している<sup>7)</sup>。

#### 3-2) FIIC を活用したデザイン・プロセス ステップ

千葉商科大学久留里線夢づくりコンテストから、千葉県立木更津高等学校にてデザインシンキングを紹介する機会を頂いた。下記では学生に提供したデザインシンキング手法を解説していく。

図3 FIIC を活用したデザイン・プロセス ステップ



(出所) 筆者作成

7) 『千葉県立木更津高等学校ホームページ』より一部抜粋 参照日時2017年 8月18日  
[http://saas01.netcommons.net/kisarazuhs/htdocs/?page\\_id=21](http://saas01.netcommons.net/kisarazuhs/htdocs/?page_id=21)

千葉県立木更津高等学校（以後、木更津高校）では、生徒が持ち合わせている既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）に着目し、そのフレームワークを飛び越えた新たな斬新なアイデアや閃きを得てもらう作業から取り組んで頂いた。

FIIC（図3参照）という手法から、Finding（発見：事実を集める）⇒ Insight（洞察：気づきを観察する）⇒ Inspiration（閃き：創造性豊かなアイデアを開発する）⇒ Creating（創造：成功に導く）という4つのデザイン・プロセスを紹介させて頂いた。

FIICでは、Finding⇒Insightのサイクルで“モノ”を定義し、Inspiration⇒Creatingのサイクルでは“アイデア”を考えながら取り組むことになる。学生はこの思考方法を活用しながら、発想や閃きから生まれ出されるアイデアを早い段階で開花させる取り組みを実施した。

### 3-3) 課題発見から課題解決へのデザイン・プロセス

木更津高校での取り組みとして、久留里線を取り巻く現状課題の発見、望まれる環境創造、実現する解決を見据えた5段階のデザイン・プロセス ステップの展開・浸透を目指した。

#### 共感

FIICのFinding（発見：事実を集める）フェーズでは、既に学生が実施していた久留里線や駅での行動観察調査・分析結果から、新たな視点の考察方法として「虫の目」「鳥の目」「時間の目」という考え方を紹介させて頂いた。

##### ・「虫の目」

現場で自身が視て感じたままを主観的に捉えることであり、学生の感性が重要となる。

##### ・「鳥の目」

主観的な感情を抑えながら客観的に俯瞰して捉えることであり、学生という経験のフレームワークを越えた、一人の利用者とした感性が重要となる。

##### ・「時間の目」

いまのTPO（時間、場所、機会）に対する推移観察だけでなく、これからの10年後、20年後を考慮した未来思考での取り組みを図ることが重要となる。

上記の説明から久留里線や駅への関心領域を見直し、あえて遠い未来を思考することで視えてくる発見や課題について久留里線や駅が抱える課題に共感する取り組みをさせて頂いた。

### 理解

FIIC の Insight（洞察：気付きを観察する）フェーズでは、簡単なデザインシンキングに取り組んでもらい、目先に見える課題改善ではない未来の課題発見・解決に取り組んでもらった。“どうして朝は学生が多く、その後は老人が多くなるのか？”“老若男女が利用しやすくするためには？”“これからの駅と町の関係性は？”など、質問形式から提示された課題に取り組み、社会ニーズや仲間の声に共感する取り組みから、楽しみながらデザインシンキングにふれて頂いた。学生が観察してきた久留里線や駅を利用する“人”が、空間や時間、環境をなぜ利用しているのかを理解する取り組みから、ユーザーが今現在久留里線を活用している動機（社会ニーズへの共感）を理解する上で重要な気付きを得てくれた。

### 適用

FIIC の Inspiration（閃き：創造性豊かなアイデアを開発する）フェーズでは、共感・理解から導き出された閃きがアイデアとなる過程の解説をさせて頂いた。ユーザーが久留里線や駅を利用する思いに共感・理解できたら、ユーザーを中心としたアプローチを心掛ける必要がある。それは“ユーザーのために”だけでなく“ユーザーを考慮する”ことであり、表面的に見えているニーズやウォンツが全てではなく、潜在的に隠れている願望を叶える重要性を体感頂いた。

### 創造

FIIC の Creating（創造：成功に導く）フェーズでは、学生がチームで共感・理解・適用というデザイン・プロセス ステップを実直に展開して頂き、未来思考を取り込んだ“デジタル”に着目した「久留里の自然でデジタル・デトックス」というデジタルとアナログを融合したコンセプト・デザインに辿り着いた。また、若者のスマートフォン依存に着目し、アナログ世界を久留里に見立てた“若者の電子機器依存×久留里の町の活性化”の2軸から、久留里の魅力を伝える手段として久留里でのデジタル・デトックスを企画された。

・木更津高校が考案したデザイン・プロセス ステップ

- 1, デジタル機器の回収
- 2, 久留里でのフィールドワーク
- 3, 久留里の眺めを見ながらのランチ (お弁当)
- 4, 夢マップづくり

・デジタル機器にふれない環境を維持するために参加者には最低限の情報だけを提供

- 1, 久留里の白地図
- 2, フィールドワークでのルート指令書
- 3, ペン

参加者は決められたルートに沿いながら久留里の名所を周るが、白地図には名所は書かれていない。参加者は地元の人に声を掛けたり、参加者仲間と情報を共有したりしながら久留里駅から久留里城を目指し進んでいく。

この体験は学生が思案したユーザー目線でのコトづくりであり、感性価値 (経験価値) をつくり出しながら学生が予想もしなかったような多様な喜びを参加者に提供できる。

また、各ポイントでは白地図に名所にまつわるロゴの入ったスタンプを押す。それだけでなく、歩いていて気付いた久留里の魅力や印象に残ったものを細かく書き込む仕組みから、オリジナルの紹介マップを作成してもらう。参加者のそれぞれの夢、将来の目標を考え、またそれを叶えるためにはどんなことを実践していけば良いかを調べて具体的にまとめる。

そして自分の写真を中心に目標 (夢) までの道のりを細かくポスター形式でまとめていくという内容が木更津高校「久留里の自然でデジタル・デトックス」学生チームの企画となる。

この企画で得た参加者の感性価値 (経験価値) は地域への貴重な財産となる。未来を見据えたこの取り組みでは、参加者から得たログ (記録) を自治体に提供する事により、ビッグデータ解析、更には AI を活用した機会学習に留まらない深層学習での取り組みへと展開できる。

学生時代に体感した未来思考の経験は、遠くない未来に AI を使いこなす手段として不可欠なスキルとなる。学生時代に繰り返しパターンラーニング (アナログ的経験) ができてこそ、AI から提供される世界感を使いこなす自律した人材となれる。

## **伝達**

今回の久留里線夢づくりコンテストでは、木更津高校の「久留里の自然でデジタル・デ

トックス」は2位の評価となった。今回の木更津高校との取り組みでは簡単なデザインシンキングの要素だけを説明させて頂いた。講演（90分）と数回のメールでのやり取りであったが、“デジタル・デトックス”というコンセプト創造や“ペルソナ”（誰をターゲットとするのか）、行動観察（対象者の課題）も上手に構築されていた。写真を使ってその時々の行動・思考・体験を成果としてまとめ上げ、ポスターにするアイデアは“デザインシンキング”を体現していた。

成果発表では、Why（なぜ？：動機）⇒What（どのように？：アイデア）⇒What（なに？：モノ）を順序立て説明する訓練が必要となるが、木更津高校では思考の発散・収束の繰り返しの中で発散に力を入れて楽しみながら取り組んでくれた。既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）を飛び越えることが若年層には大切であり、一度の提案が全てではなく、このサイクルを改めて早く繰り返し作業することを続けていくことが重要となる。欧米で取り組まれている Agile & Lean Start Up：アジャイル&リーン・スタートアップ（迅速に繰り返す作業）に慣れることで、学びながら思考を増幅されるデザイン・プロセスを身に着けることができる。

この度の久留里線 夢づくりコンテストに提案した木更津高校のアイデアを企業目線でも創造できるだろうか。事業者目線では既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）が邪魔してしまい、木更津高校のような斬新なアイデアは創造できなかったと考察する。

いま見えている課題や見せられているモノへの改善ではなく、まだ見えていない課題を発見しながら、その課題をコトとして参加者（地域創生・地域マネジメントでは市民）に経験してもらうことが求められている。若年層が取り組む地域創生・地域マネジメントとは未来思考での創造がベースとなる。実現可能性からスタートするシニア層・ミドル層の従来の発想とは異なる斬新な若年層の発想は、まだ誰も気づいていない若年層だから気づける斬新で革新的な新たな地域創生・地域マネジメントへと繋がっている。

#### 4、学校法人 鶏鳴学園が取り組む教育を中心とした地域創生・地域マネジメント

##### 4-1) 学校法人 鶏鳴学園<sup>8)</sup>

学校法人 鶏鳴学園（以後、鶏鳴学園）は、昭和26年に鳥取市東町に「鶏鳴塾」として

---

8) 『学校法人 鶏鳴学園ホームページ』より一部抜粋 参照日時2017年8月18日  
<http://keimei-gakuen.jp/message>

始まった学校法人「鶏鳴塾予備校」と、昭和57年に鳥取市南吉方に私塾「あすなる教室」として始まった個人立各種学校「あすなる予備校」が、平成7年に合併し、新しく「学校法人 鶏鳴学園・専修学校あすなる予備校」として発足した学校法人が現在の母体となっている。

長い歴史の中で、鶏鳴学園が大切にしている二つの柱がある。一つは「生徒一人一人を大切に」することであり、鳥取市に住まう大切な生徒に寄り添うことを大切にしている。二つには「公共性・独自性・永続性」を経営の柱として、鳥取市での公共性ある教育事業に独自性を持って企画運営し、その収益で永続性への取り組みを図っている。現在も鶏鳴学園の独自性を最大限の特徴とした公益性のある教育事業を展開しながら、永続性を追求した取り組みをおこなっている。

理事長である横井司朗氏は長年に渡り鳥取市に住まう学生に十分な教育とグローバル視点での思考を提供することに注力されている。教育を中心とした地域活性への準備として、若年層教育の充実や学生を支える地域創生・地域マネジメントのあり方を考え続けている。

鶏鳴学園は「あすなる予備校・あすなる塾」「あすなる高等専修学校（クラーク記念国際高等学校 鳥取キャンパス）・適応指導教室すてっぷ」「青翔開智中学校高等学校」となる3つの学校・事業を運営し、自治体や企業、学生との地域創生・地域マネジメントへの活動に取り組んでいる。

#### 4-2) あすなる予備校・あすなる塾<sup>9)</sup>

高卒浪人生を対象とした一般課程大学受験科を設置。「生徒にとって“もうひとつの母校”でありたい」と言う思いを掲げ、生徒の貴重な“今”と可能性を秘めた“未来”を応援している。付帯事業として高校現役コースや代ゼミサテライン予備校、COCO塾ジュニアを運営。また、小学生・中学生を対象とした「あすなる塾」の運営もおこなっている。鳥取市に住まう生徒の事情に寄り添う学校として、幼稚園児から大学受験生まで公教育を補完する教育機関を目指し、これからの地域マネジメントを担う若年層へのサポートに取り組んでいる。

---

9) 『学校法人 鶏鳴学園ホームページ』より一部抜粋 参照日時2017年8月18日  
<http://keimei-gakuen.jp/message>

#### 4-3) あすなる高等専修学校

(クラーク記念国際高等学校 鳥取キャンパス)・適応指導教室すてっぷ<sup>10)</sup>

平成7年に開設した「あすなる予備校一般課程総合学科」を前身とし、平成25年に独立校化。鳥取で初めて小中不登校経験者の高校進学のを開くために設置した。鳥取県教育委員会から技能教育施設として指定を受け、「学校法人創志学園」と連携し、通信制高校、クラーク記念国際高等学校鳥取キャンパスの運営をおこなっている。また、平成27年に開設した適応指導教室「すてっぷ」は、鳥取県、鳥取市より不登校児童生徒を指導する民間施設として認定されている。不登校支援という「学校」及び「教室」そのものが地域創生の一旦を担い、生徒個々が必要としている「学び」を提供し、社会や地域とのかかわりの中で、豊かな個性や創造性を育むことができるシステムを構築している。更に教職員と学生・保護者が共に協創する教育をおこなっており、地域清掃や鳥取砂丘の砂丘清掃等に積極的に取り組んでいる。鳥取県教育委員会、鳥取市教育委員会、倉吉市教育委員会、公益財団法人こども教育支援財団から後援の夏期フリースクールは、10年以上継続して行い、地域に貢献をしている。

#### 4-4) 青翔開智中学校高等学校<sup>11)</sup>

平成26年に鳥取県東部地区初となる併設型中高一貫校を鳥取市国府町に開校。この青翔開智中学校高等学校は探究学習を学びの中心に据え、デジタル教育やクリティカルシンキング、デザインシンキングといった学習を取り入れている。ICT教育・図書教育・アクティブラーニングを支える空間プランニングを柱とした私学版フューチャーセンター<sup>12)</sup>となっている。

#### 4-5) 教育を中心とした好循環サイクル

鶏鳴学園では子供を抱える家族の暮らしをサポートし、安心して子供を預けられる環境を目指している。3校ある環境から学校だけでなく町が子供を育てることを軸とし、子供を預ける親が安心できる優良な環境や先端教育を鳥取でも無理なく享受できる必然を提供

---

10) 『学校法人 鶏鳴学園ホームページ』より一部抜粋 参照日時2017年 8月18日  
<http://keimei-gakuen.jp/message>

11) 『学校法人 鶏鳴学園ホームページ』より一部抜粋 参照日時2017年 8月18日  
<http://keimei-gakuen.jp/message>

12) フューチャーセンターとは、自治体、企業、教育機関、個人が集まり、新たな価値を共創する場となる施設環境。

している。

鳥取発プログラム教育として青翔開智中学校高等学校が提唱する教育システムは、東京や大阪・京都には無い、高度な付加価値を提供することに成功している。鳥取発の最先端教育が学生への斬新な価値観を提供し、親世代も安心して子供を育てられる環境を準備する。子供が鳥取市に増える事により、町が活性化しながら家庭を増やしていく。地場産業、そして鳥取市へ誘致された企業が更なる企業を誘致して付帯産業を増やすことで、教育を中心とした好循環サイクルの存在が更なる安心を波及させる効果が期待できる。鶏鳴学園ではトライアングルな環境を足場としながら、学生や親世代に可視化された多様な“安心”を享受できるメカニズムの構築を目指している。

#### 4-6) 鶏鳴学園が取り組む地域創生・地域マネジメント —鳥取県岩美町事例—<sup>13)</sup>

青翔開智中学校高等学校では、2016年8月8日から8月10日の3日間の工程から、課題解決型のサマーキャンプ（IDEA Camp in Summer）を鳥取県岩美町で開催した。この取り組みの目的として、都会と鳥取の若年層が力を合わせて岩美町の課題にチャレンジすることにある。「田舎暮らしの本」（2016年2月号、宝島社）で発行されている住みたい田舎ランキング1位に輝いた鳥取県岩美町を舞台としている。山陰海岸ジオパークエリアに位置する岩美町は自然に恵まれ、特に海岸エリアの水質は国内屈指のレベルを持っている。また、人気アニメの舞台ともなっており、日本だけでなく世界からもファンが集まる町となっている。一方、課題として岩美町の人口減少が挙げられ、現状で推移していくと岩美町の人口が60%近くまで減少することが見込まれている。岩美町の抱える課題を全国から集まる若年層の力を集結して解決するという取り組みとなる。

青翔開智中学校高等学校が主催し、後援に岩美町、鳥取県立図書館、鳥取海洋ヨットクラブが携わり、学生（若年層）を見守る体制が構築されている。学生へのサポートの役割は下記となる。

##### ・青翔開智中学校高等学校の役割

デジタル先進校であることから学生にノートパソコンを貸し出し、デジタルを駆使した情報収集、課題発見・課題解決をサポート。

---

13) 『青翔開智中学校・高等学校 facebook』より一部抜粋 参照日時2017年8月18日  
<https://www.facebook.com/seishokaichi/>

・岩美町役場の役割

フィールドワーク環境の提供。課題の提供。講評。

・鳥取県立図書館の役割

ビジネス支援で全国的に有名な鳥取県立図書館であることから、岩美町に関する資料や知識関連図書の貸し出しから学生をサポート。

・鳥取海洋ヨットクラブの役割

ヨットでのアクティビティを通して、環境アクティビティの体感をサポート。

上記体制から学生は図書とインターネットの両ツールを駆使した情報収集ができ、現地のフィールドワークから環境アクティビティを体感しながら岩美町の現状に共感・理解する取り組みができる。今まで見えていなかった課題を発見してもらい、若年層ならではの既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）に囚われない斬新な発想や革新的なアイデアを期待できる。

岩美町から発表されたテーマは「全国の小・中学生が岩美町に来たくなる新しい観光戦略を立案せよ」であり、学生は海のアクティビティや岩美町役場での体感に取り組む。青翔開智中学校高等学校の教員と生徒（岩美町出身者）をアドバイザーに迎え、チームごとに観光戦略を構築し、商品開発のミニワークショップ、チームでのブレインストーミング



写真1 ワークショップ



写真2 ブレインストーミング



写真3 プロトタイプ作成



写真4 ゴールデンサークル



写真5 プレゼンテーション



写真6 表彰式

から新観光戦略を立案していく。観光のテーマづくりやその深堀をしていき、観光戦略を5W2H(Why, What, Who, When, Where, How, How Much)をもとに企画を練り上げ、ゴールデンサークルの手順(Why: 動機⇒How: アイデア⇒What: モノコト)でプレゼンテーションの流れをつくりあげる。一人一台のChromeBookを使い、グーグルスライドで共有をかけながらスライド制作を進める。

各チームのプレゼンテーションでは、講評頂いた岩美町長、岩美町教育長、商工観光課長からも高い評価を頂き、シニア層やミドル層では考えも及ばない若年層ならではの斬新な発想や革新的なアイデアの重要性を体感頂くこととなった。

#### 4-7) 教育を中心とした未来思考

鶏鳴学園は鳥取に住まう若年層に大きな期待を寄せている。教育を中心とした地域創生・地域マネジメントに取り組む動機として、鳥取発の魅力的な人材を世界に排出したい考えを持っている。国内に留まらず国外にも魅力的な人材を輩出することで、デザインやテクノロジー、イノベーションを自由に扱える学生を世の中に送り出せると考えている。また、産業界に活用してもらえる実用性のあるアイデアも世の中に送り出せる。

鶏鳴学園が地域創生・地域マネジメントに取り組むことで、学生は今までに感じたことがない感覚を体感することになる。学生は既存の思考や教育といったフレームワークを脱却し、今までの人生で体感したことの無い感覚を経験する。論理と直観、知識と行動、左脳と右脳、そのように隔てられていた感覚を融合させ、既存のフレームワーク(過去の成功体験、経験や価値観)を飛び越える人材形成に身を置くことになる。

これからのデジタル化の波は教育方法の変革を促す。デジタル教育によって、人と教育がデジタルによって融合されることにより、既存の教育が破壊され新たな教育手法が創出される。鶏鳴学園では地域創生・地域マネジメントを基盤としたオープンイノベーション(ソーシャル・イノベーション)プラットフォーム上から、鳥取発の人材が創出するテクニカル・イノベーションへのデザイン・プロセスを構築し始めている。

教育を中心としながら一早くデジタル領域を活用した地域創生・地域マネジメントを実直に取り組んでいる鶏鳴学園は、鳥取からまだ誰も見えていない知られざる発想やアイデアを提供してくれるのかもしれない。

## 5、若年層とデザインする未来 —未来思考での地域創生・地域マネジメント—

### 5-1) 若年層が地域活性化に取り組む意義

本来、地域創生・地域マネジメントに取り組む意義とは、その地域に住む生活者の暮らしを豊かにすることにある。近視眼的には“いま”の生活者のための施策であり、自治体や企業を中心としたシニア層・ミドル層が見えている資源や見せられている環境から創出した取り組みとなる。雇用創出や安心な生活、そして地域連携などの取り組みから多岐に渡る政策を実践している。

しかし、この取り組みには限界がある。地方都市では若年層の都会への流出は止まることを知らず、社会人になっても多くの若年層は継続して都会での生活を選択する。せっかく“いま”の生活者のための地域創生・地域マネジメントを展開しても、持続可能な人材資源の確保が見込めず、再度多様な問題が発生すれば改めて地域創生・地域マネジメントを繰り返すことになる。

このような負の循環スパイラルを変革するためには、若年層と共に“これから”の生活者を見据えた未来思考での地域創生・地域マネジメントに取り組む必要がある。若年層である彼らは、その地域での日常の遊びや学び、多様な経験から小さな地域創生・地域マネジメントを繰り返し創出している。この延長線上から地域活性化に取り組むことにより、若年層にしか見えない世界観から多様で斬新な発想や革新的なアイデアをシニア層・ミドル層に提案する。地域に生きる若年層にとって環境の魅力や大切さを再認識する素晴らしい機会となり、故郷への想いを強く感じるようになる。また、シニア層・ミドル層に見えていなかった課題を発見し、共に課題を解決していく基盤をつくることができる。

更にこの取り組みを持続的な成果としてデータ蓄積をすることにより、未来思考での地域創生・地域マネジメントに活用する。新しい価値を“0”から“1”つくるのではなく、既にあった価値のある“1”を補完した新たな価値をつくりあげることに若年層が貢献する。若年層のデータ・ログ（記録）を活用した地域創生・地域マネジメントを創造することができる。

この施策の始まりは若年層からの斬新な発想や革新的なアイデアであり、シニア層・ミドル層が未来に活用していく好循環スパイラルとなる。この取り組みが人材資源のUターンを加速させる大きな意義となり、一時的に地域から離れていても、このデータ・ログ（記録）の活用が地元へ戻る一つの選択肢となり、新たな地域創生・地域マネジメントを展開することができる。

## 5-2) 結論：未来は若年層と共に

デジタル時代の若年層はコミュニケーションにデジタルを活用しながら感情表現にまでテクノロジーを浸透させている。若年層にとってスマートフォンやPCとは、シニア層やミドル層が考える道具としての存在ではなく、疑似的な頭脳であり自分を表現してくれる感情感知型ロボットでもある。従来常識として考えるシニア層やミドル層とのコミュニケーション・スタイルとは異なるのだと理解する必要がある。若年層との関係構築には従来の垂直統合（上意下達）では無く、水平統合（フラット）な関係を構築していかなければならない。地域創生・地域マネジメントの未来づくりを共に進めるのであれば、上下関係というしがらみを排除し、年齢や階級に関係無く意見が言い合える“機会”を設ける必要がある。シニア層やミドル層にとって、コミュニケーション・スタイルの変化からデジタル時代の若年層の思考を受け入れる事は難しいが、彼らの声に耳を傾けることが既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）に囚われず、斬新な発想や革新的なアイデアを導き出す近道となると気づく必要がある。

これからの未来に向けた地域創生・地域マネジメントには、日本人の特徴である以心伝心や一致団結、思いやりの心に頼る所が大きい。シニア層やミドル層が若年層の意見にも耳を傾け、大切に思う気持ちが未来の地域創生・地域マネジメントの入り口となる。その気持ちが若年層の斬新な発想や革新的なアイデアを受け止める仕組みとなり、自身の既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）に若年層の斬新な発想や革新的なアイデアを補完した、全く新たな高付加価値な未来思考での地域創生・地域マネジメントを考える事ができる。この方法はシニア層やミドル層が既存のフレームワーク（過去の成功体験、経験や価値観）を飛び越えられる一つの手法となる。日本には他者を労わる気持（以心伝心、一致団結、思いやりの心）がある。若年層と共にデザインする未来思考での地域創生・地域マネジメントが、我々日本人が今まで気付かなかった新たな可能性を広げてくれることを期待したい。

以上

## 参考文献リスト

- ・池田信夫(2008年)『ハイエク 知識社会の自由主義』 PHP新書
- ・植木理恵(2010年)『本当にわかる心理学』 日本実業出版社
- ・ダニエル・ピンク 著 大前研一 訳(2010年)『モチベーション3.0 / Drive』 講談社
- ・トーマス・フリードマン 著 伏見威蕃 訳(2008年)『フラット化する世界 経済の大

転換と人間の未来 増補改訂版』

日本経済新聞出版社

- ・トム・ケリー&ジョナサン・リットマン 著 鈴木主税・秀岡尚子 訳(2002年)『The Art Of Innovation』早川書房
- ・内閣官房まち・ひと・しごと創生本部事務局 内閣府地方創生推進事務局『地方創生 事例集』 参照日時2017年8月18日  
[http://www.kantei.go.jp/jp/singi/sousei/meeting/top\\_seminar/h29-01-13-haifu4.pdf](http://www.kantei.go.jp/jp/singi/sousei/meeting/top_seminar/h29-01-13-haifu4.pdf)
- ・日本経済新聞社 =編(2010年)『これからの経営学』日経ビジネス文庫
- ・ヘンリー チェスブロウ(著), 大前恵一朗(翻訳)(2004年)『OPEN INNOVATION ハーバード流イノベーション戦略のすべて』

産業能率大学出版部

- ・ヘンリー チェスブロウ(著), ウィム ヴァンハーベク(著), ジョエル ウエスト(著), PRTM(監修), 長尾高弘(翻訳) (2008年)『オープンイノベーション 組織を越えたネットワークが成長を加速する』英治出版
- ・三品和広(2006年)『経営戦略を問いなおす』ちくま新書
- ・三菱UFJリサーチ&コンサルティング <執筆>佐藤政人(2008年)  
『若い人材を辞めさせない-あなたの若年世代の特徴を理解していますか?』ダイヤモンド社
- ・ロバート・B・チャルディーニ 著 社会行動研究会 訳(2007年)『影響力の武器-なぜ、人は動かされるのか』誠信書房
- ・European Commission / The European Capital Award – iCapital 参照日時2017年8月18日  
[http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index\\_en.cfm?section=icapital](http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index_en.cfm?section=icapital)
- ・European Commission / Open Innovation 2.0 参照日時2017年 8月18日  
<https://ec.europa.eu/digital-single-market/open-innovation-20>
- ・Open Innovation Community 参照日時2017年 8月18日  
<http://openinnovation.net/>
- ・TORINO SOCIAL INNOVATION CITY 参照日時2017年 8月18日  
[http://www.nia.or.th/asialics2016/download/keynote\\_presentation/6\\_Marco\\_asialics\\_2016.pdf](http://www.nia.or.th/asialics2016/download/keynote_presentation/6_Marco_asialics_2016.pdf)
- ・TSI (Torino Social Innovation) 参照日時2017年 8月18日  
<http://www.torinosocialinnovation.it/english/>