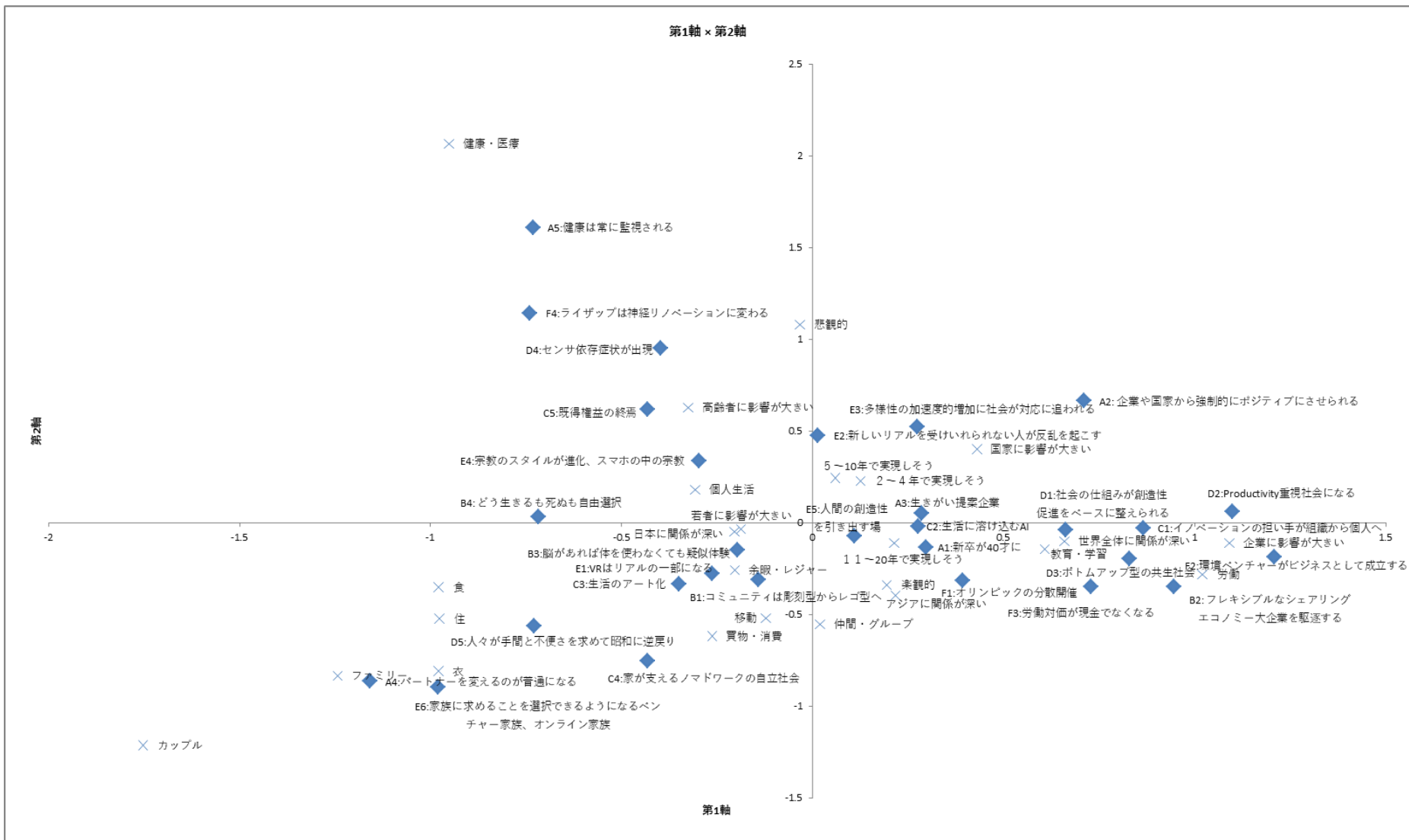


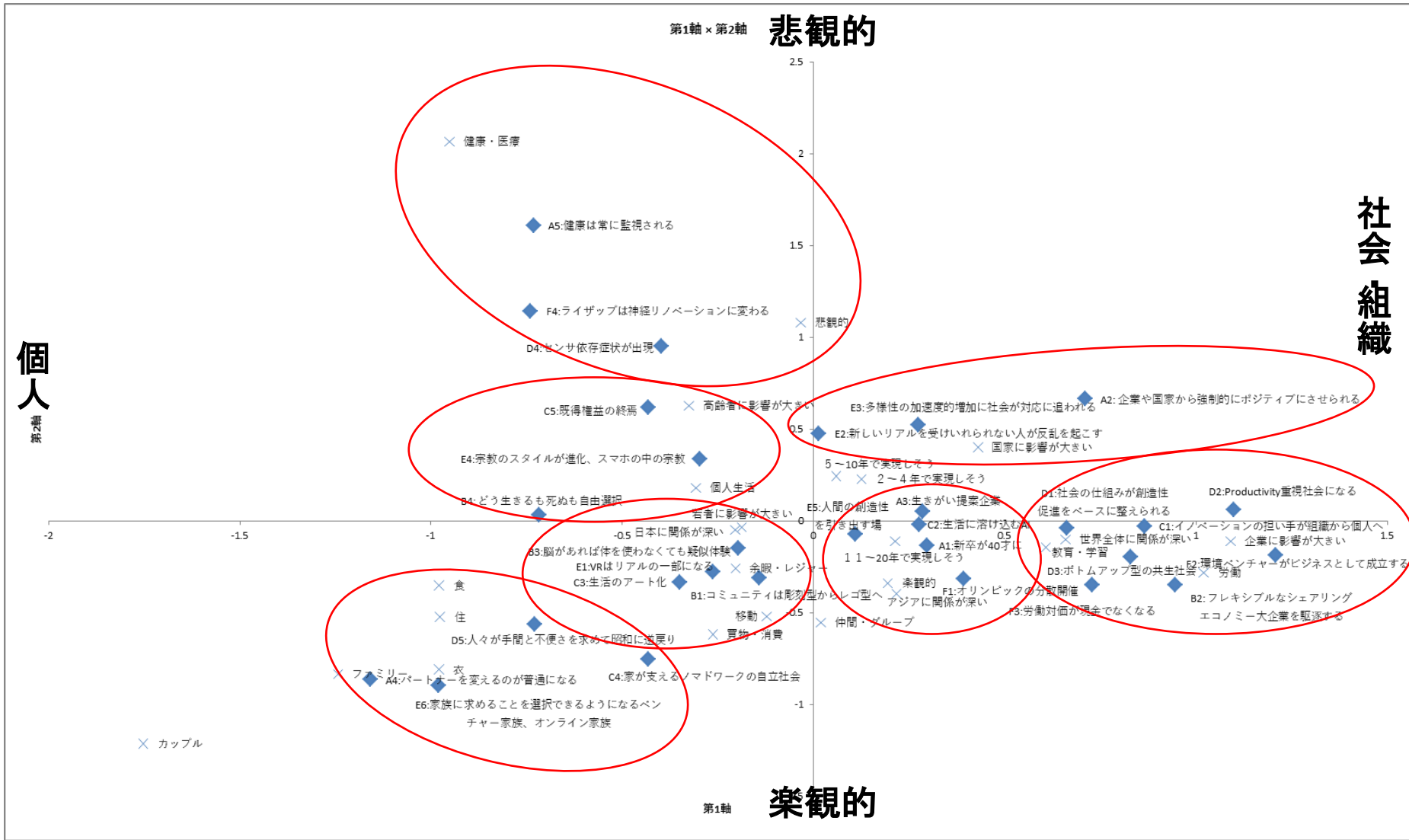
# 社会変化仮説の評価結果(数字は%四捨五入 N=24)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
	A1:新卒が40才に	A2:企業や国家から強制的にポジティブにさせる	A3:生きがいが提案企業	A4:パートナーを変えるのが普通になる	A5:健康は常に視される	B1:コミュニティは彫刻型からレゴ型へ	B2:フレキシブルなシェアリングエコノミー	B3:脳だけあれば体を使わなくても疑似体験できる	B4:どう生きるも死ぬも自選	C1:イノベーションの担い手が組織から個人へ	C2:生活に溶け込むAI-億総A化	C3:生活のアーチ	C4:家が支えるノドワークの自立社会	C5:既得権の終焉	D1:社会の仕組みが創造性を促進するベースを整える	D2:Productivity重視社会になる	D3:ポトムアップ型の共生社会	D4:セクサ依存症が出現	D5:人々が手と不便さを求めて昭和に逆行	E1:VRはリアルの一部になる	E2:新しいリアルを受け入れられない人が反乱を起す	E3:多様な加速的増加に社会が対応に追いつける	E4:宗教のスタイルが進化、スマホの中の宗教	E5:人間の創造性を引き出す場	F0:家族に求めることを選べるようになるベンチャー文化	F1:オリンピックの分散開催	F2:環境ベンチャーがビジネスとして成立する	F3:労働対価が現金でなくなる	F4:ライザップは神経リノベーションになる	
悲観的	0	71	17	17	46	17	5	9	29	13	29	0	5	46	0	29	8	50	21	13	62	54	17	5	13	9	5	13	5	
楽観的	79	13	51	51	25	43	54	50	37	62	63	63	71	17	55	29	34	29	46	38	5	13	42	62	42	58	71	63	50	
2~4年で実現しそう	8	0	13	5	17	21	21	5	0	21	12	29	5	12	13	17	5	13	25	8	8	8	8	5	5	21	21	0	29	
5~10年で実現しそう	17	8	25	34	25	21	8	5	17	46	33	34	17	33	29	17	12	25	8	29	25	42	29	46	17	21	25	29	29	
11~20年で実現しそう	38	41	21	21	29	21	34	46	29	9	17	21	41	21	25	25	37	25	17	33	33	13	25	17	33	42	25	54	17	
若者に影響が大きい	45	38	51	62	13	42	8	25	42	33	33	46	29	46	59	29	9	54	33	33	29	29	46	21	62	13	25	42	33	
高齢者に影響が大きい	46	21	50	13	63	33	12	42	42	17	33	33	12	50	21	0	5	25	25	17	38	17	25	59	8	5	0	17	33	
企業に影響が大きい	59	42	51	5	5	17	71	17	17	63	38	12	37	17	38	55	33	17	17	21	13	29	0	21	0	13	79	67	17	
国家に影響が大きい	37	55	12	21	42	13	17	17	29	17	41	12	25	62	33	25	34	5	0	8	21	50	8	21	8	34	37	29	5	
日本に関係が深い	42	21	21	25	25	17	21	12	17	13	21	42	33	51	21	17	25	21	34	8	8	29	21	21	42	13	5	8	5	
アジアに関係が深い	8	0	0	5	0	5	8	5	5	8	13	8	5	0	5	0	5	5	5	5	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0
世界全体に関係が深い	13	17	25	17	8	29	29	25	17	59	54	13	21	13	25	25	17	13	13	25	25	42	38	13	5	71	67	42	8	
ファミリー	25	0	9	54	8	17	5	17	42	0	17	5	29	29	0	0	0	5	8	13	0	5	13	8	54	5	0	0	0	0
個人生活	59	38	46	46	37	41	4	25	55	42	38	50	59	41	34	21	34	62	54	50	42	25	59	42	38	5	0	37	54	
カップル	0	0	0	79	8	17	5	13	25	0	5	5	12	8	0	0	0	5	5	13	5	0	5	0	50	5	0	0	5	
仲間・グループ	8	0	5	5	0	67	17	8	12	8	17	12	21	5	8	0	17	8	8	8	8	17	21	8	25	8	8	13	0	
衣	8	0	0	5	5	0	0	13	17	0	8	25	55	17	0	0	0	0	37	8	5	5	0	5	5	0	0	5	5	
食	8	0	9	5	8	0	0	17	12	0	8	25	55	17	0	0	4	5	37	13	5	5	0	0	5	0	0	8	21	
住	13	0	8	33	17	13	5	25	37	0	13	37	71	21	0	0	8	13	50	21	13	8	5	21	29	0	0	13	21	
教育・学習	46	17	8	4	0	5	5	21	8	17	33	21	8	5	51	8	17	5	0	21	13	8	0	8	8	0	8	0	4	
労働	71	67	46	5	0	8	50	46	17	50	46	21	63	21	55	67	50	13	0	13	17	8	0	38	17	0	50	88	4	
余暇・レジャー	25	5	37	5	5	17	5	29	17	5	17	67	12	0	33	5	0	13	46	46	29	0	13	25	13	54	4	17	29	
移動	5	0	12	0	0	8	0	25	5	0	5	0	25	0	0	0	5	5	0	13	5	5	0	17	0	17	4	0	0	
健康・医療	21	8	9	4	84	5	5	34	29	0	13	5	8	29	8	0	0	62	0	13	0	8	21	0	0	0	5	0	83	
買物・消費	9	0	8	9	0	13	5	8	5	0	8	8	8	5	0	0	0	13	38	21	5	5	0	0	0	0	5	34	0	

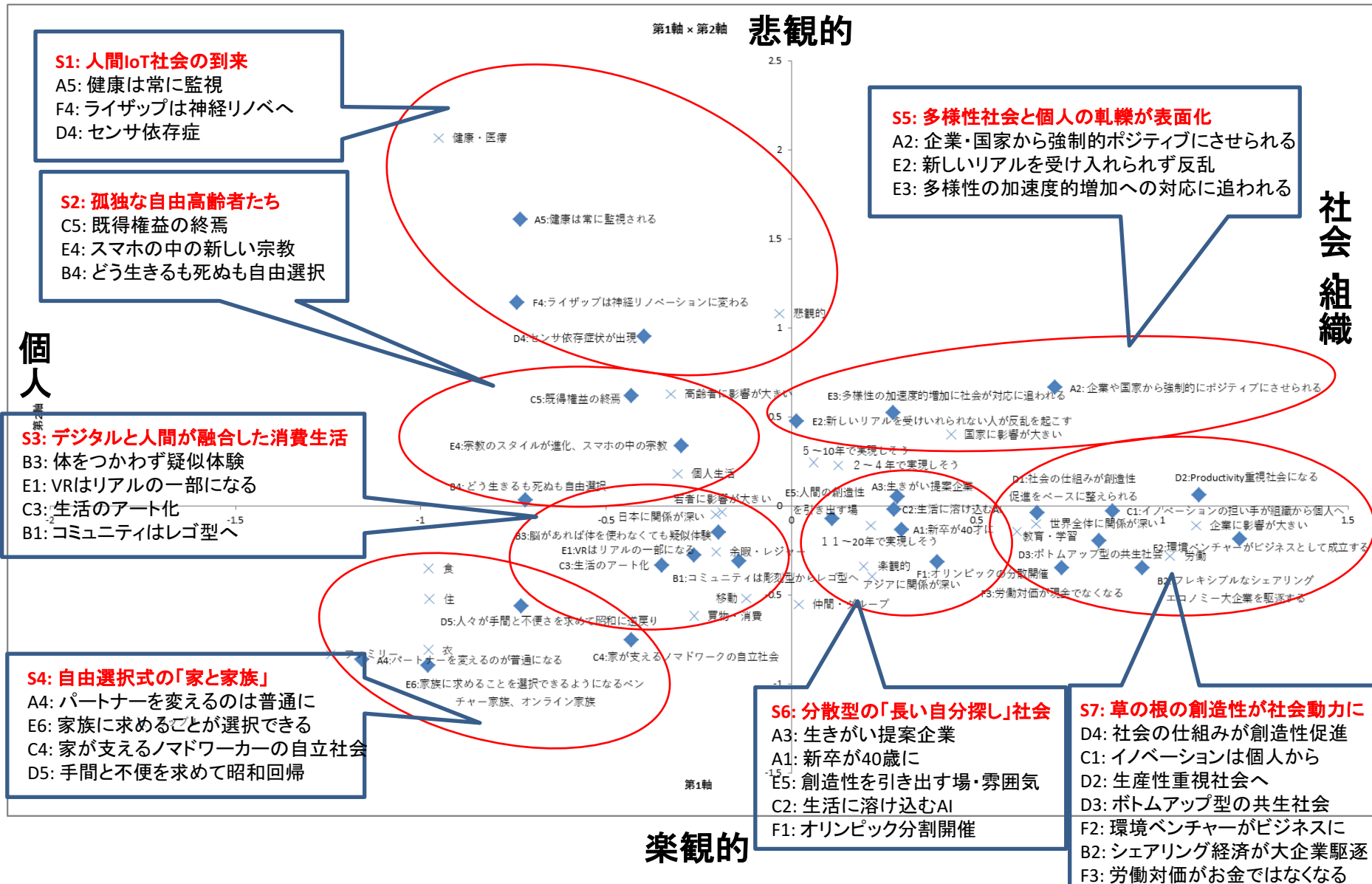
# コレスポネンス分析



# 社会変化仮説の「塊」の探し出し



# 社会変化仮説の「塊」の文脈解釈



# 東工大CBEC-RISTEX HITE インパクトダイナミクス

		女性たちによるイノベーション旋風が起こっている社会。	「高齢者」の再定義による高齢人材活用が進む社会。	単純労働型の移民大量流入で、クリエイティブシティは失敗し、日本のビジネスは、グローバル企業のバックオフィスと化す社会。	多様化する働き方選べる雇用形態がパーソナライズ化された労働社会。
		専業主婦価値観	シルバー人材獲得競争	移民に対する拒否感	成果主義の浸透と個人の自由と責任意識
個人	<b>S1: 人間IoT社会の到来</b> A5: 健康は常に監視 F4: ライザップは神経リノベへ D4: センサ依存症	A1	B1	C1	D1
	<b>S2: 孤独な自由高齢者たち</b> C5: 既得権益の終焉 E4: スマホの中の新しい宗教 B4: どう生きるも死ぬも自由選択	A2	B2	C2	D2
	<b>S3: デジタルと人間が融合した消費生活</b> B3: 体をつかわず疑似体験 E1: VRはリアルの一部に C3: 生活のアート化 B1: コミュニティはレゴ型へ	A3	B3	C3	D3
	<b>S4: 自由選択式の「家と家族」</b> A4: パートナーを変えるのは普通に E6: 家族に求めることが選択できる C4: 家が支えるノマドワーカーの自立社会 D5: 手間と不便を求めて昭和回帰	A4	B4	C4	D4
組織社会	<b>S5: 多様性社会と個人の軋轢が表面化</b> A2: 企業・国家から強制的ポジティブにさせられる E2: 新しいリアルを受け入れられず反乱 E3: 多様性の加速度的増加への対応に追われる	A5	B5	C5	D5
	<b>S6: 分散型の「長い自分探し」社会</b> A3: 生きがい提案企業 A1: 新卒が40歳に E5: 創造性を引き出す場・雰囲気 C2: 生活に溶け込むAI F1: オリンピック分割開催	A6	B6	C6	D6
	<b>S7: 草の根の創造性が社会動力に</b> D4: 社会の仕組みが創造性促進 C1: イノベーションは個人から D2: 生産性重視社会へ D3: ボトムアップ型の共生社会 F2: 環境ベンチャーがビジネスに B2: シェアリング経済が大企業駆逐 F3: 労働対価がお金ではなくなる	A7	B7	C7	D7