

特集2 / 公開ワークショップ「地方自治体でのストックマネジメントに向けて」
コメント / フューチャーデザイン：仮想将来世代との共創による未来ビジョン形成と地域実践

大阪大学環境イノベーションデザインセンター特任准教授
原 圭史郎

ご紹介ありがとうございます。大阪大学の原です。本日は、フューチャーデザイン研究・実践の立場からコメントをするということでしたので、まずはフューチャーデザインとは何かという点からお話させていただきます。

なぜフューチャーデザインが必要なのか

最初に、なぜフューチャーデザインが必要なのか、その背景をお話いたします。みなさんご承知のとおり、気候変動・地球温暖化は大きな課題となっております。最近では国連気候変動枠組条約第21回締約国会議（COP21）がマスコミでも話題になりました。気候変動の問題は、持続可能社会を構築していく上で大きな脅威となるわけですが、この問題はどこかの世代が努力して温室効果ガスを出さないように対処していくか、何らかの負担（金銭的なものも含め）をするということが無ければ解決できないのではないかと、そのように思います。どの世代も「我々は負担をしたくない、いずれ将来世代が対処してくれるだろう」「できることなら、我々の世代では、温室効果ガスを減らすための各種対策や、そのために必要な費用の支払いなどは避けたい」ということを主張してしまうと、当然、気候変動の問題は解決できないことになります。どこかの世代が将来世代のために負担をする、という決断と行動を起こさなければ、将来世代が大きな影響を受けてしまいます。

ところが現状では、将来世代のために現世代が譲歩する、あるいは負担をするという意思決定は極めて困難だと思われれます。例えば、現代の社会システムの根幹を成す「市場」や「間接民主制」、あるいは人間の特性である「近視性」

などを考慮すると、将来世代を慮った行動や意思決定が難しいことがわかります。例えば市場は、現世代の中で資源を効率的に配分することには機能を発揮しますが、将来世代のことを考慮して資源配分を行う仕組みではありません。ある意味で、現世代は将来世代の資源を惜しみなく奪ってしまっているのではないのでしょうか。先ほど倉阪先生のお話にもありましたが、我々は将来世代の資源を使ってしまっている、そのような問題意識を私も持っています。

将来世代を考慮した新しい仕組みを

一方で、参加型ビジョン作りが既にいろいろな自治体で行われていますが、これらの参加型ビジョンづくりでは、まずは目の前の満たされていないニーズや現状の課題に目を向け、それらを解決した先に未来ビジョンを構想する、という傾向があるように思います。これらのビジョンは、将来世代が求めるビジョンとは異なるかもしれません。この点については、フューチャーデザイン討議実践の内容を踏まえて、後で少し触れたいと思います。

このようなことを踏まえますと、将来世代の利益も明示的に取り込んだ、将来世代に繋がる持続可能な社会を作るための、新しい方法論や仕組みが必要だということになります。先に述べましたように、現状の社会システムの下では、将来世代のために譲歩する意思決定はなかなか難しいので、何らかの形で将来世代の考えも明示的に現代に反映させて、将来世代を慮った判断・意思決定を行うためのアプローチや仕組みが必要になります。

そこで我々は「フューチャーデザイン」という新しい考え方・方法論を提起しています。将来世代の利益や視点を代弁してビジョンの設計や意思決定に臨むという役割が明確に与えられた人たち・グループ、すなわち「仮想将来世代」を現代に創出し、仮想将来世代と現世代とが交渉・合意形成を行うことで、将来世代にも資するビジョン形成や意思決定を実践していくこと、これがフューチャーデザインの基本的考え方です。将来世代は現世代とは違う施策や政策の優先順位化を行う可能性があります。現世代と将来世代との間には、求めるべき政策や事業について認識の違いや利害対立があるかもしれません。例えば、

地球温暖化の例で言うと、将来世代は現世代に対して、より金銭的負担を求めるかもしれません。仮想将来世代とは、そのような将来世代の視点や利益を代弁して、意思決定に臨む役割を与えられた主体です。仮想将来世代と現世代とが交渉を行うことで、将来世代の視点も取り込んだ、世代間の利害対立やコンフリクトを乗り越えた意思決定を行うことが可能となるのではないかと考えています。これがフューチャーデザインの狙いです。

自己利益から離れて将来社会のための判断・意思決定

フューチャーデザインの取り組みは既に自治体レベルでスタートしています。例えば、岩手県矢巾町ではフューチャーデザインの方法論を用いて2060年矢巾ビジョンづくりを行っています。ビジョンづくりの討議に参加する住民の方は、現世代グループと仮想将来世代グループとにまず分かれます。仮想将来世代グループに入る人たちは、明確に将来世代の代弁者という役割を与えられます。それぞれのグループで2060年の矢巾町ビジョンづくりを行うのですが、驚くことにそれぞれのグループからは大きく異なるアイデアや、異なった優先順位の施策が出てきます。現世代グループと仮想将来世代グループのアイデア・施策の優先順位の違いが、ある意味で世代間の利害対立・コンフリクトを表しているものと考えられます。フューチャーデザインでは、それぞれのグループが交渉して、世代間の利害の対立を乗り越え、合意形成案を作っていくこととなります。

ここで、仮想将来世代は機能するのか？ということがポイントとなってくると思います。仮想将来世代には、自己利益に基づいた意思決定ではなく、近視性を克服した判断・意思決定が求められるのですが、既にこれについて我々の研究グループは複数の方法で検証をしており、その効果を確かめつつあります。被験者の参加による経済実験や、住民参加による討議実践、あるいは全国アンケート調査などを通じて分析を行っています。これまでの検証からは、適切な条件の下で、将来世代の立場から意思決定に臨むよう明確な役割を与えられた場合、仮想将来世代は自己利益から脱却して、近視性を克服した判断・意

思決定をし得るということが分かってきました。このように自己利益から離れて将来社会のための判断・意思決定をする状況のことを、私はデタッチメント (Detachment) と呼んでいます。

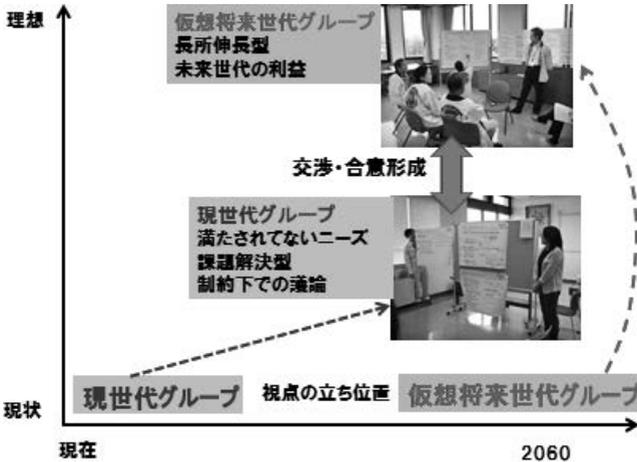
矢巾町だけでなく、関西のいくつかの自治体においてもフューチャーデザインの取り組みが始まっています。これらの取り組みから見えてきたのは、先にも述べましたように、仮想将来世代グループが、特に役割や条件を設定していない現世代グループとは大きく異なったアイデアや施策の優先順位を提示するということです。例えば、現世代グループによるビジョン形成の議論は、目の前に見えている課題や、現在満たされないニーズからまずスタートする傾向にあります。子供の遊び場の不足、待機児童の問題、あるいは地域コミュニティが劣化して人と人の繋がりがなくなってきた、などという具体的な課題がまず列挙されます。こういった課題を解決した先に、未来ビジョンを描く傾向があります。

それでは、仮想将来世代グループ、すなわち明確に将来世代の代弁者としての役割を与えられたグループの議論はどうでしょうか。仮想将来世代グループは現世代グループとは大きく異なった議論を展開します。例えば、矢巾町の地域資源 (人、環境、文化等) に大きく着目し、これらの地域資源や長所を伸ばしていこうという発想をする傾向があります。いつの時代でも普遍的で重要な地域資源のことを明確に住民の皆さんは認識・意識しておられ、これらの地域資源に基づくビジョンや施策案を出されます。また、アイデア自体も非常に独創的かつ極めて具体的です。今日の発表の中では、バックキャスティングに関するお話も出しましたが、仮想将来世代グループでは、ごく自然にバックキャスティング的思考が芽生えるところも一つの特徴です。例えば、「将来世代の立場から、ここ数年でこれらの対策はしっかり終わらせておく必要がある」といった意見が出てきます。

現世代グループと仮想将来世代グループとの間での合意形成

時間もありませんのでフューチャーデザインについての詳細な方法論や実践

図1 フューチャーデザイン討議の概念



内容については話をすることができませんが、フューチャーデザイン手法の概念について簡潔にお話したいと思います。図1にフューチャーデザインの基本的概念を示しました。横軸は、時間を表しており、現在から2060年まで続いています。縦軸は、社会の状態としての現状と理想的な状況を示しています。まず、現世代グループと仮想将来世代グループとは、議論のスタート地点が異なります。現世代グループは現代の目線から将来ビジョンを構想します。これは、既存のビジョンづくりの思考法と似たところがあります。一方で、仮想将来世代グループは、例えば2060年ごろの将来世代を代弁しますから、2060年時点から議論・発想がスタートします。これまでの討議実践から共通に見えてきたのは、先にも述べましたように、現世代グループは「課題解決型」の議論を展開する一方で、仮想将来世代グループは「長所伸長型」の議論をする傾向があるということです。最終的には、この図にも示されていますように、現世代グループと仮想将来世代グループとの間には意見や優先順位の隔たりがありますので、最後に双方が交渉して合意形成を図ることとなります。

将来世代を代弁して議論に臨む仮想将来世代には、将来世代に成りきっても

らうために「キャップ（帽子）をかぶってもらう」ことになります。キャップというのは象徴的に言っているだけであって、もちろん、かならずしも帽子である必要はありません。「将来世代の代弁者ですよ」ということ、すなわち役割を皆さんに認識していただくことが大事かと思います。矢巾町でフューチャーデザイン討議を行うときは、仮想将来世代グループの住民の方にはお祭りのときの法被を着てもらいます。

将来世代の視点や利益を考える人たちが社会を変える

フューチャーデザインについては、その意義や考え方、理論的な部分を記載した書籍（『フューチャー・デザイン：7世代先を見据えた社会』西條辰義 編、勁草書房）を2015年に出版しましたが、いくつかの自治体では、既に住民参加型の実践が進んでいます。また複数の自治体の関係者にもお集まりいただき、フューチャーデザインの社会実装のための議論・検討を既に始めています。持続可能な社会に向けて新しい制度設計をする必要があると考えており、行政関係者とも一緒になって制度や仕組みのありかたについて検討を進めています。例えば、将来課・将来省の設置の可能性などについて研究しているところです。役所に「将来課」というセクションがあれば、将来世代の利益も反映した政策や制度をしっかりと考える、ということが可能となるかもしれません。先ほどは、熟議に関する話もでておりましたが、例えばフューチャーデザイン手法に基づいて、熟議や討議を通して住民の皆さんが考えたアイデアや将来ビジョンが、自治体の将来課の政策作りにも反映されるような仕組みも、今後考えていく必要があるのではないかと考えています。

私たちは、これから持続可能社会を作っていくための重要なステークホルダーは、実は将来世代ではないかと思っています。将来世代の視点や利益を踏まえて意思決定を行うことができるような人たち、将来世代のことをきちんと考える人たちがいまより数%でも増えれば、社会が大きく変わるかもしれません。

仮想将来世代創出の効果・可能性についてもお話しましたが、将来世代の代弁者としての仮想将来世代が役割をしっかりと果たすことができるよう、それを

支えられるような社会的な仕組みも作る必要があると思っています。フューチャーデザイン研究の中では、そのような仕組みや制度の在り方についても研究し、社会実装の道筋をつけるべく検討を進めているところです。

不確実な未来をどうイメージするか？

フューチャーデザインを進めている立場から、今日先ほどお話をされました先生方が進められていますプロジェクトとも共通の問題意識をいろいろと持っております。例えば、未来シミュレーターの話がありましたが、我々も将来世代を代弁して意思決定や討議に臨む方々（仮想将来世代）や、現世代の立場から未来のビジョンづくりに関わる方々にどのように将来のことを正しくイメージしてもらうか、という観点からいろいろと工夫・検討を行っています。

アリゾナ州立大学ではデシジョン・シアター（Decision Theater）という施設を導入しています。部屋の中に大きな画面がいくつか配置されているのでシアターという名前がついているのだらうと思います。私も一度この施設を見学したことがあります。ここでは、人々が、将来の社会の状況を具体的にイメージできるように工夫されています。例えば、アリゾナ州立大の周辺地域の水資源利用に関する将来の状況について議論する場合、ある画面では、水資源利用に関わる変数の数字を変えたりすることができるようになっています。そのような数値変換に応じて、別の画面では将来の水資源の利用状態やそれによる影響などについて結果のイメージが数値とともに出力される、という仕組みが備えられていたように思います。未来社会の状況に関して、具体的な情報やイメージを皆で共有することで、将来ビジョン設計や、将来に関わる様々な意思決定に役立てるとというのがデシジョン・シアターの目的なのだと思います。

将来ビジョンづくりなど、未来に関わる議論を行う際に直面する大きな課題は、未来の「不確実性」をどのように扱うか、という点です。デシジョン・シアターは、この不確実性に対処し、将来の社会の有り様を具体的にイメージすることをサポートするためのツールと言えます。今回お話いただいた未来シミュレーターについても、定量的データ・情報を見ながら、シミュレーターの利用者が

将来のことをより具体的にイメージするためのツールとして活用することを目指しておられるのだろうと理解しました。

さまざまな「気づき」と討議・熟議の重要性

また、中高生の皆さんが市長に提案をする、という未来ワークショップの取り組みは、皆さんが将来のことを積極的に考える良い機会であるとともに、未来に対する様々な気づきを得る機会でもあるのではないかと思います。我々が矢巾町でフューチャーデザイン討議を行う際には、20代から80代の方まで様々な年代の方々が参加されますが、仮想将来世代グループに入られる方々は、みなさん徐々に、将来世代の立場から考えることの意味や、その立場から議論する際のポイントが分かってこられるようです。この中で、将来世代に対する意識や、様々な気づきも生まれるようです。ある意味でラーニングプロセスでもあるように思います。そのようなことを考えますと、若いとき、例えば小学校・中学校くらいから、様々なトピックについて将来のことを考える、イメージする、という練習をする機会があればよいのではないかと思います。その意味で、このプロジェクトが進められている未来ワークショップの取り組みにも大変共感いたします。

それから、本日の発表では、熟議の話がでしたが、フューチャーデザインでも住民主体の討議・熟議を重視しております。フューチャーデザインの枠組みで、どのように熟議・討議を正しく、そして効果的に実践していけるのか、その具体的な方法論についても実践を進める中で、詳細に検討しているところです。今日先生方のプロジェクトのお話をお聞きしまして、色々と共通点もあるように思いましたし、今後とも色々と意見交換や情報共有をさせていただきますと幸いです。今後ともよろしく願いいたします。