

PRAXIS OF FUTURE DESIGN

SECOND EDITION

フューチャー・デザイン
実践のために

中川善典 著

目次

第1章

イントロダクション

第2章

FD ワークショップは何につながるか？

第1節 社会の移行とは？

第2節 FD は社会の移行にどう貢献するか？

第3節 まとめ

第3章

FD ワークショップの実践方法

第1節 ワークショップのタイプを理解する

第2節 ワークショップの実行委員会を組織する

第3節 ワークショップの全体的な設計をする

第4節 ワークショップのテーマと指示文を決める

第5節 ワークショップのタイムラインをデザインする

第6節 ワークショップ中の討議をサポートする

第7節 ワークショップの結果をとりまとめる

第8節 ワークショップの結果を活用する

第9節 専門家の知見を取り入れる

第4章

FD ワークショップ実施用資料のサンプル

第1節 公開するサンプルの位置づけ

第2節 サンプルのチューニング

第3節 サンプルを使ったワークショップの実践

参考文献

**PRAXIS OF
FUTURE
DESIGN**
SECOND EDITION



イントロダクション

- ・ FDというコンセプトの誕生
- ・ 私たちのフューチャー・デザイン研究の進展
- ・ 本文書の活用の仕方
- ・ これからのフューチャー・デザイン



FD というコンセプトの誕生

西條辰義氏が「フューチャー・デザイン(FD)」というコンセプトを着想したのは、彼が大阪大学に所属していた2012年のことでした。そのときの詳細については同氏の「フューチャー・デザイン宣言」⁽¹⁾をご参照ください。そのコンセプトの根幹となるアイデアとは、「仮想将来人」という思考装置を始めとする方法によって、現代人が未来人の声を代弁しようとする意欲を刺激する、というものです。そのような方法を本当に作ることができれば、将来世代が

現代に「ありがとう」と感謝したくなる社会をデザインしようとするための動きを、一つの組織の中で(更には社会全体の中で)引き起こし、大きくしてゆくことが期待できます。

そんな西條氏が高知工科大学に赴任されたのは、2013年の春でした。これがきっかけとなり、高知工科大学にいた当時の私も、フューチャー・デザインの手法を発展させるための研究の輪に加えていただくこととなったのです。

私たちのフューチャー・デザイン研究の進展

その後、私と西條氏(以下、西條先生)は、高知工科大学でフューチャー・デザイン研究を進めてきましたが、その中で幸運だったのは、行政や民間企業や市民団体の実践的活動の現場で、より良い将来を実現するために今からアクションを起こそうとする実務家の方々に出会えたこと、そして彼らにフューチャー・デザインを活用してもらえたことでした。

大学の研究者は通常、同じ学問分野に属する研究者同士が相互に研究内容を審査し合う仕組みの中で仕事をしてお

り、その審査を通過した成果だけが、学術論文として世に公表されています。この仕組みはジャーナル共同体と呼ばれることもあり⁽²⁾、学術成果の信頼性を担保する上で重要であることに違いありません。その一方で、この仕組みには、そうした学術成果が研究者コミュニティに属さない人たちにとって、どこまで重要であるのかといったところまでは評価してくれないという、重要な欠損もあるように思います。

このような仕組みの中で日々研究する私たち研究者に

とって、上記のフューチャー・デザインに関心を持ってくださった実務家の方々は、ジャーナル共同体の抱えるこの欠損を補ってくれる重要な存在でした。実際、彼らは、私たちが提唱するフューチャー・デザインの手法を自らが活用する中で、その手法を客観的、批判的に吟味してくれま

した。こうしたフィードバックがあったからこそ、私たちは、フューチャー・デザインが実験室の中ではない本物の現場において、使用に耐えるものになるためには、今後、どのような研究が必要であるかということを考えるようになったのです。

本文書の活用の仕方

こうして、私たちが陰ながらサポートさせていただいた実務家の方々が、本物の現場でフューチャー・デザインを実践してくださり、その中でフューチャー・デザインに関わるノウハウを蓄積してくださいました。また、私自身も、彼らに鍛えられながら、実践の場でのノウハウを蓄積することができました。こうした経緯の中でこの度、私が現時点で把握しているこれらのノウハウを一つの文書にまとめ、公開させていただくことにしました。

この文書の中では、上で述べた西條先生のアイデアを踏まえつつ、フューチャー・デザインという言葉の次のように定義させて頂きたいと思います。

フューチャー・デザインとは、現代人である私たちが、仮想将来人の思考装置を用いて望ましい将来の姿を描き、その将来に向けて社会を移行させてゆく実践のことです。

この定義の中で述べたような実践に携わりたい人や、自分の周囲の人たちを巻き込みながらフューチャー・デザインの実践をより大きく発展させていきたいと願う人に向けて、本文書は執筆されました。この文書を手に取ったあなたには、ぜひこの文書を通じて、フューチャー・デザインを活用してきた先達たちのノウハウに触れ、そこにご自身のオリジナリティを加えて、自分なりのフューチャー・デザインを実践していただきたいと思います。



これからのフューチャー・デザイン

2018年度に、京都府・宇治市役所が市民の皆さんをお招きし、地域コミュニティの未来について考えるワークショップを企画し、その中でフューチャー・デザインの手法を取り入れた討議を実施しました。私や西條先生を含む何人かの研究者が、その討議をサポートさせていただき⁽³⁾このワークショップは全4回にわたって実施されました。

そのワークショップ最終回場で、一部の参加者の市民の方々から「せっかくこれまでフューチャー・デザインを学び、やってきたことをこのまま終わらせるのはもったいない」という意見がでました。そうした思いから、ワークショップ終了後に参加者の中から賛同者を募り、「フューチャー・デザイン宇治」という市民グループが発足しました。あいにく、その後、私自身はその市民グループの活動に関わるのがなく、そのまま月日が増えていきましたが、そんな中、2024年になって、このグループの発起人のおひとりに偶然お会いする機会に恵まれました。そして、あの宇治でのワークショップから6年経った今でも、この市民グループが確かに活動を継続していることを私は知るに至ったのです。

同じような例をもう一つ挙げましょう。2022年度には、ある民間企業が実施するフューチャー・デザイン・ワークショップを西條先生と藤島和典さん(一般社団法人フューチャー・デザイン)とでサポートする機会がありました。2024年になって、この企業が、ワークショップ終了後もフューチャー・デザインの手法を独自にアレンジしつつ、自社の将来ビジョンを策定するためのプロジェクトを自ら実施していることを知りました。

さらに、こんな事例もあります。2022年度に、宮城県・木城町役場が職員研修の一環としてフューチャー・デザインを実施しました。そのとき中心となっていたのが、役場職員の文田恵子さんでした。私と西條先生とがそのときの研修をサポートさせていただきました。その後、文田さんはご自身の方法で手法をアレンジしながら自身の業務にフューチャー・デザインを活用し、ついには、町の総合計画の策定過程の中で、フューチャー・デザインを活用するまでになりました。それを私が知ったのも、2024年のことでした。

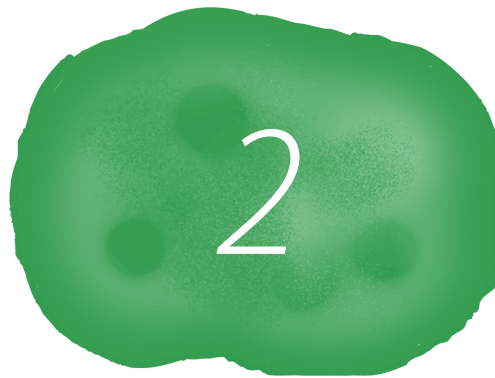
こうして様々なタイプの組織に属している実務家の方々が、それぞれの現場でフューチャー・デザインというコンセプト(ないしは手法)を、自らの組織に自分たちなりの方法で根付かせ、より良い将来を実現させるために、アクションを起こしています。フューチャー・デザインには、それだけの魅力が確かにあるようなのです。

こうして、これらの例のように、フューチャー・デザインを自主的に定着させた組織が次々と増えてゆき、それらの組織が互いに協力し合い、単独ではできないようなことを実行させてゆくことではじめて、持続可能な社会への移行が実現できるのかもしれませんが。一般に、社会の移行には、50年や100年という、長い長い歳月を要することは、歴史が証明しています。そのような遠いゴールに向かうための第一歩として、あるいはそのようなゴールを少しでも近いものにするための第一歩として、本文書を手に取っていただければ幸いです。



PRAXIS OF FUTURE DESIGN

SECOND EDITION



FDワークショップは何につながるか？

- ・ 社会の移行とは？
- ・ FDは社会の移行にどう貢献するか？
- ・ まとめ

第1章「イントロダクション」では、フューチャー・デザインを以下のように定義しました。

フューチャー・デザインとは、現代人である私たちが、仮想将来人の思考装置を用いて望ましい将来の姿を描き、その将来に向けて社会を移行させてゆく実践のことです。

これは、フューチャー・デザインという言葉を広義に定義したものです。その一方で、この言葉の意味を、より狭義に「仮想将来人の思考装置を用いたワークショップの技法」と定義することが適切な文脈もあります。実際、第3章では、この狭義の定義を採用し、FD という技法の使用方法を詳しく述べる予定です。

仮想将来人の思考装置とは、私たち現代人が、個人や組織や社会としての意思決定を行うにあたり、(i) その決定を受けるであろう将来人たちの立場に立ち、(ii) その将来人が私たちにどのような意思決定をすることを希望するかを想像する、という手順を踏むことを通じて、将来人の声を現代の意思決定に反映させるための仕掛けです。⁽¹⁾

そこで、本章では、第3章の準備として、狭義のFD というワークショップ技法が、広義のFD の定義で述べられている究極目的(すなわち望ましい将来の姿に向けて社会を移行させるという目的)にどう寄与し得るのかを述べたいと思います。



第1節 社会の移行とは？

持続可能な社会への移行に関する研究は、2000年ころにスタートし、その後、指数関数的に増加し、現在に至ります⁽²⁾。これらの研究には「社会が移行するとは、その社会のレジームが変わることである」という緩やかな合意が形成されていると考えられます。

オランダの研究者であるリップらは、レジームを、社会の人々が持っているルールであると定義し、レジームが置き換わることが、社会の移行であることを暗に示しました⁽³⁾。私なりにかみ砕かせていただくとするならば、レジームとは、社会の人々が「あたりまえ」として受け入れている暗黙のルールの集まりであって、それらのルールに依拠しながら、私たちは日々の活動をしています。例えば、あるカトリック系の大学の中に、ハラールフード(イスラム教の戒律によって食べることが許された食べ物)を専門に提供する食堂があったとすると、その食堂は、宗教の違いを超えて互いを尊敬しあうというルールを体現しているのであって、そのルールは日常生活の様々な場面で学生た

ちの活動を方向づけていることでしょう。この例から、レジームは「文化」の主要な構成要素の一つであるということをご理解いただけたと思います。

このリップらの定義を拡張したのが、同じくオランダの研究者であるギールズです⁽⁴⁾。彼は、レジームとは「互いに整合性を持った」ルールの集まりであると再定義したうえで、それが置き換わることこそが社会の移行であるという考え方を、より明示的に提案しました。そして、この拡張されたレジームの考え方をを使って、19世紀～20世紀にかけて、イギリスの商船が帆船から蒸気船に置き換わった過程を描きました。帆船が主流だった時代、船主たちには船主たちのルールがあり、貨物オーナーたちには貨物オーナーたちのルールがあり、それらが整合的に共存していました。そのようなルールの集まりが、蒸気船の普及とともに、およそ100年の年月をかけて、別のルールの集まりに置き換わっていったのです。

レジームを持つことには、少なくとも二つの重要な意義があるように思います。第一に、レジームがあるおかげで、私たちは日常生活を送るのに必要な意思決定の数を大幅に減らし、認知的負荷を軽減することができます。あるルールが「あたりまえ」として受け入れられるということは、その妥当性を考える手間を省きつつ、大きなトラブルを回避して社会生活を送ることができます。第二に、レジームがあるおかげで、私たちは特定の文化を保持し、自分たちは何者であるのかを(すなわちアイデンティティを)確認することができます。

ただし、ある社会に存在するレジームが、持続可能性の観点においてベストなものであるという保証はどこにもありません。例えば、現代の日本人の多くは、「自分の水筒を持ち歩かずに外出先でペットボトル飲料を調達することは、水筒を用意したり荷物を重くすることを防ぐ有効な手段である」というルールを共有しているように思います。一方、飲料の供給者側にもルールがあります。「自動販売機は交通量が多く、容易に人眼に触れる場所に設置した方が良い」などが挙げられるのかもしれませんが。こうしてプラスチックごみの排出量が高い水準で維持され、マイクロプラスチック等の環境問題が生じます。こうして安定的に共存しているルールの集まり(すなわちレジーム)を、より持続可能なレジームへと移行させる必要性が生じることがあります。



第2節 FD は社会の移行にどう貢献するか？



社会の移行を先導しようとする人たち(ここでは彼らを先進ランナーと呼びます)にとって、仮想将来人という思考装置を活用したFDワークショップを活用することが、なぜ、持続可能な社会への移行に貢献することに繋がると期待できるのかを述べたいと思います。その期待は、仮想将来人という思考装置が持つ6つの特徴(①～⑥)に基づいています。この中で①と②が特に重要です。

ただし、あらかじめお詫びしたいことがあります。以下に挙げるものの中には、実験研究や事例研究によって十分に検証されたものも含まれる一方で、FDワークショップを実施した経験のある人たちが経験的に実感しているに過ぎず、今後の研究によって検証されるべきものも含まれていることを、ご了承ください。

特徴① 緩やかな世代間倫理の自発的受容を個人に促す

FDを用いたワークショップでは、参加者たちは仮想将来人の思考装置を採用し、将来人になりきって将来の世界や自分自身の望ましい姿を想像します。このプロセスを経験した人は、ワークショップを終えて現代人としての自分に戻ったとき、現代人としての自分の行動を、将来人としての視点から自己評価することができるようになります。

このプロセスの中で、ワークショップの主催者たちは、参加者たちに対して、特定の価値観や信念を共有するような強い要請を、一切行っていないという事実が重要です。

そのような要請を回避しているからこそ、様々な価値観や信念を持った仮想将来人になる道が開かれます。(政治的スタンスを異にして対立しあう人同士が、同時に仮想将来人になり、引き続き対立しあうことさえ可能です。)

このように、FDは、緩やかな規範を獲得することを参加者に促すという、控えめな立場にとどまっていると言えます。それに関わらず、FDを経験した参加者は、将来人の視点から自分自身の行動を規制しようとするようになります。この控えめな立場を貫徹することこそがFDの根幹であって、これがあるからこそ、FDが社会の移行に貢献する道が拓かれるのだと、私は考えて考えています。

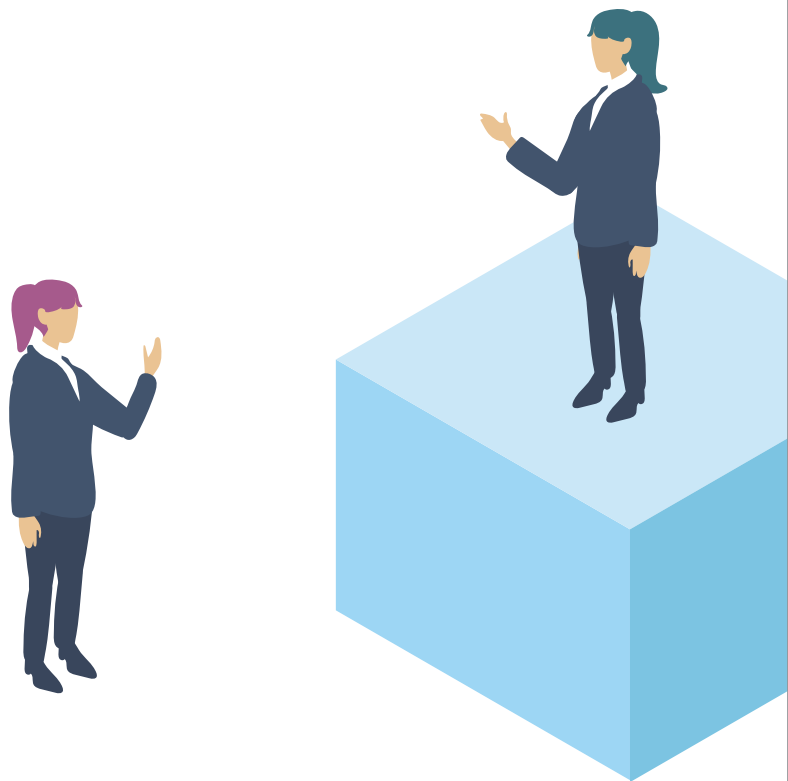
なお、本章の冒頭で、社会の移行に関して、多くの研究の蓄積があることを述べました。これらの研究に対しては、「持続不可能な方向へ向かう移行にどう応答するのか」という批判が投げかけられることもあります⁽⁵⁾。確かに、社会の移行に関する知見が意図されない形で活用され、社会が持続不可能な方向に移行してしまうことは、十分に考えられます。FDを手掛かりとして社会の移行に貢献しようとする人は、この批判に対して明快な回答を与えることが可能です。「仮想将来人の思考装置を用いて緩やかな規範を獲得した人たちが将来ビジョンを描出したり、そのビジョンを実現するための実践を主導することを通じて、将来世代の人たちの利益に関して、最低限の配慮を行うことは担保されている」というのが、その回答となります。

特徴② 現状維持バイアスからの解放を個人に促す

一般に、社会の移行を実現するためには、気の遠くなるほどのコストがかかります。ここでいうコストには、金銭的なコストや、手間などが含まれます。ギールズが扱った事例においては、帆船が支配的な社会から蒸気船が支配的な社会へと転換するのに、100年程度の時間がかかりました。また、地球温暖化を生み出している社会を、より持続可能な社会へと移行させる試みは、1988年の気候変動に関する政府間パネル (Intergovernmental Panel on Climate Change) の設立に端を発していると考えられるなら、そこから2024年時点ですでに36年の歳月が経過しており、この移行が完了するのには、さらに数十年の歳月を要するのかもしれませんが。もしそうだとすると、合わせて50~100年程度の移行期間が必要であるということになります。移行に要するこのようなコストを考えると、社会の移行に貢献するよりも現状のレジームに満足し、今私たちが持っている「あたりまえ」をキープし続けることが、少なくとも現代人としての私たちにとって合理的な選択であるように思えてきます。

私たちが持つこのような特性(すなわち、変化を避けて、今の状況を維持することを好むような個人特性)は、心理学の分野では現状維持バイアスと呼ばれます。仮想将来人という思考装置には、私たちがこの現状維持バイアスから解放されることを支援するという機能があります。

ドイツの心理学者であるゲーデフロイドは、私たちが現状維持バイアスに縛られてしまうメカニズムを何通りかの概念に依拠して説明しています⁽⁶⁾。そのうち2点を紹介しましょう。第一は、移行コスト (transition cost) です。今住んでいる物件に不満があったとしても、引っ越しの費用や時間を捻出できないことが、よくあるでしょう。このような時に直面するのがこの種のコストです。第二は、埋没コスト (sunk cost) です。大学生が、卒業できる見通しが立たないのに、これまで支払った授業料が無駄になることを受け入れられず、留年を繰り返すという泥沼に陥っているとしたら、その人はこの種のコストを避けるために現状維持をしてしまうということになります。



仮想将来人の思考装置は、私たちをこれらのコストから解放してくれる可能性があります。なぜなら、これらのコストは、将来人ではなく現代人が負うものだからです。実際、仮想将来人を経験した人は、これらのコストが現代人としての自分には重要な問題であっても、未来人としての自分にとっては重要な問題でないことを実感することができます。

このようにして私たちが現状維持バイアスから解放されることは、私たちがより創造的なビジョンを描出することにも繋がります。日常的に様々な制約を「あたりまえ」として生きている現代人としての私たちは、どこまでの範囲の将来像が実現可能であるかについて、暗黙の前提を有していると考えられます。仮想将来人の思考装置を採用することによって、そのような制約を相対化し、その制約によって束縛されていない自分たちの姿やそれを取り巻く世界の様子を独創的に想像できるようになります。

特徴③ 一人称的視点からの社会ビジョン描出を可能にする

仮想将来人の思考装置がビジョンの魅力を高めてくれる理由はそれにとどまりません。この思考装置を用いることは、一人称的な視点によって将来像を描くことを支援してくれるからです。将来の社会を、人口や経済状態や技術の発展水準や政治体制がどうなっているかといった、客観的な切り口からいくら記述したとしても、その記述にワクワクしてくれる人はあまりいないでしょう。そのように客観的な切り口によって記述される将来の社会の中で、一人ひとりの人間が、どのように暮らし、その中でどのように幸せを感じているか(もしくは、幸せを見出そうとしているか)を知ってはじめて、私たちはその将来に対して共感し、ワクワクするでしょう。ビジョンにこの要素がなければ、先進ランナーたちの目指す社会移行が多くの人に共感されることは期待できません。

特徴④ だれもが容易に模倣できる

以上の①～③の特徴を持つFDは、先進ランナーたちにとって、有用な手法となり得ます。なぜなら、彼らが直接的に影響力を及ぼすことのできる地域や組織が持続可能な方向に移行してゆくことを支援してくれるからです。

このような局所的な取り組みが社会全体の移行につながっていくためには、先進ランナーの描く将来像やそれを実現するための取り組みに共感して、それを模倣しようとする、後進ランナーたちが登場する必要があります。その後進ランナーたちもFDを採用することで、彼らは先進ランナーの描いた将来像のアイデアに共感しつつ、彼ら自身の文脈の中でそのアイデアを具体化してゆくことが可能となります。

なお、そうやって生み出されていく多様な将来像が要請するレジーム変化の方向性は一致することもあるでしょうし、一致しないこともあるでしょう。前者の場合、レジーム変化の必要性についての主張は社会の中で説得力を増すでしょう。また、後者の場合、模倣が多く繰り返される中で、どの方向にレジームを変化させることが支配的な意見になるのかが、おのずから明らかになってゆくでしょう。





ここで、FD の持っている「**だれもが容易に模倣できる**」という特徴が重要性を帯びてきます。確かに、FD を用いたワークショップを成功に導く、無数の細かいノウハウがあるのは事実です。しかし、それらを知らなくても、心配しすぎる必要はありません。最低限のマニュアル(すなわち、本文書)さえあれば、初心者であっても比較的容易にFD を用いたワークショップを模倣することができます。それは次のような理由によります。FD を用いたワークショップが他のワークショップと異なるのは、仮想将来人の思考装置を採用するという点においてです。そして、実は、この思考装置を参加者の皆さんに採用していただくにあたり、ワークショップの運営者には、特別のノウハウは要求されません。本書第3章で示すような方法で、参加者に対して、未来人になりきって自分がどのような世界に住んでいるかを討議するよう、指示をしさえすればよいのです。もちろん、それは参加者にとって困難に満ちた作業であるに違いありません。しかし、やる気に満ちた参加者たちは、文字通りに受け止めれば実行不可能なこの指示を、自分なりの独創的な方法で解釈し、未来人としての討議を開始してくれるはずで

この模倣の容易性のおかげで、一つの地域(または企業や自治体等)で先進ランナーたちがFD を用いながら進める取り組みは、他の地域(または企業や自治体等)に、容易に伝播するようになることが期待できます。これをFD の水平展開と呼ぶことにしましょう。

ただし、先進ランナーたちの取り組みがレジームの変化へとつながるためには、この水平展開とは別の展開も必要です。それは、例えば一つの自治体でのFD を用いた取り組みが政府に伝播したり、一つの国の政府での取り組みが国際機関での取り組みに伝播したり、企業の一部署での取り組みがその企業全体に伝播したりするような種類の伝播です。これをFD の垂直伝播と呼びましょう。

なお、先行研究では、先進的な取り組みの伝播が模倣(replication)とスケールアップ(scaling up)という言葉により区別されることもあります⁽²⁾。本文書が定義したFD の水平伝播と垂直伝播は、この区別を念頭に置いたものです。

FD は、水平伝播だけでなく垂直伝播をも容易に引き起こすポテンシャルを秘めた技法です。それは、仮想将来人という思考装置が、町内会のようなローカルなエリアから、地球全体というグローバルなエリアにまで適用可能だからです。FD の創始者である西條辰義氏は、どのような空間的スケールにおいてもFD が適用可能であることを、FD のフラクタル性と呼んでいます。彼は、FD を先進7か国首脳サミット(G7)の場で使用するべきであると主張していますが⁽⁷⁾、この主張はFD のフラクタル性を根拠としています。



特徴⑤ 社会的アイデンティティによるネットワーク形成を促す

以上のような水平伝播と垂直伝播によって増加してゆく仮想将来人経験者たちは、「将来人の視点を疑似的にせよ経験したことがある」という共通の「社会的アイデンティティ」⁽⁸⁾を持ち、仲間意識を持ち、そのことに喜びを感じるようになるでしょう。そうすれば、社会が持続可能な方向に移行していくことを支持する一大勢力となっていくはずです。

特徴⑥ 硬直化した利害関係の軟化を促す

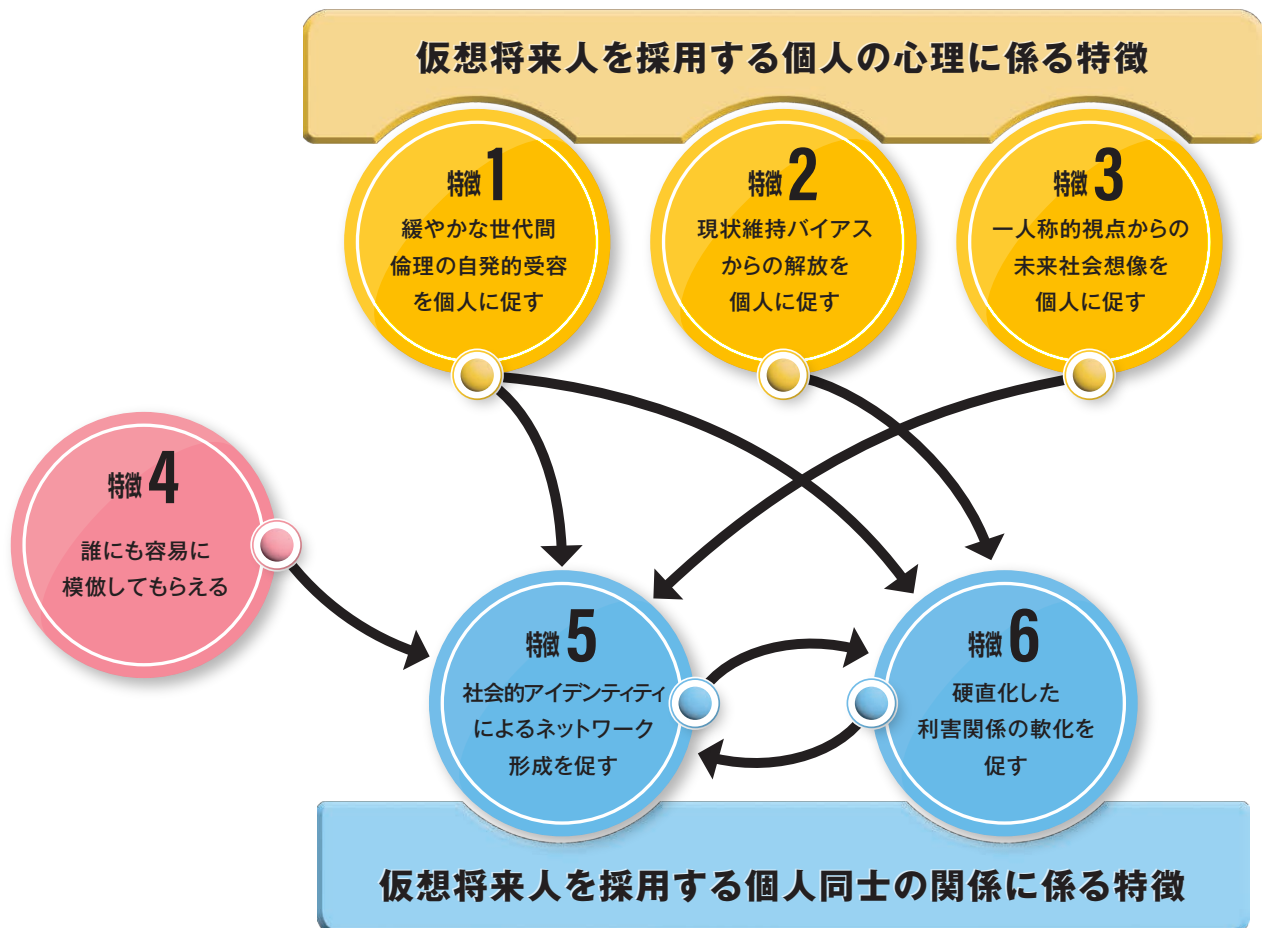
先進ランナーの取り組みが水平伝播、垂直伝播するにつれ、既存レジームを新しいレジームに置き換えてゆくべきであると考え人が多くなっていきます。すると、既存レジームを守ろうとする人と、それを新しいレジームに置き換えようとする人たちとの間で、コンフリクトが先鋭化してきます⁽²⁾。さらに、既存レジームをどのようなレジームに置き換えるかについて意見が異なる人同士のコンフリクトも先鋭化する可能性があります。

このようなコンフリクトをFDが解消できる保証はありません。それでも、対立しあう双方の人たちに、仮想将来人の思考枠組みを採用してもらうという戦略は、試す価値があります。この思考枠組みを採用することで、対立する利害関係を持った双方が、現代人として持っている利害をいったん忘れて、協力的な関係を構築しようと試みる可能性があるからです。(FDが確かにこの機能を持っていることを検証することは、重要な研究課題であり、著者は今そのことに取り組んでいます。)



第3節 まとめ

これまで、FD が持つ6つの特徴について説明してきました。これらの相互関係を、下の図に示します。



特徴①～特徴③は、「仮想将来人を採用する個人の心理に係る特徴」とまとめられます。これらは、仮想将来人の思考装置を用いて作られるビジョンがどのような特徴を兼ね備えたものになるかを規定します。その特徴とは、「創造的かつ包括的かつ緩やかな世代間倫理が保証されている」というものです。現状維持バイアスから抜け出した人が作ったものであることが創造性を保証します。また、一人称的な視点から社会を描くプロセスが包括的であることを保証します。ここで、全体的には、その社会の中の一人ひとりの身の回りの様子に関するミクロなレベルの描写と、社会全体の様子に関するマクロなレベルの描写とを、互いに整合した形で包括しているということです。

一方、特徴⑤と⑥は、「仮想将来人を採用する個人同士の関係に係る特徴」とまとめられます。一度でも仮想将来人として、一人称的な視点から未来の社会をのぞくという特異な経験を持つ人は、仮に初対面であっても、その経験を共有していることから、関係構築がしやすくなります。しかもそのような人たちには、「未来人の視点を考慮しながら現代人として意思決定する」という緩やかな世代間倫理も共有されている可能性が高いです。このような人たちが、この倫理観を社会的アイデンティティとして共有したグループを形成するようになれば、彼らは協力しながら、自分たちの描いたビジョンを実現しようとするでしょう。さらに、利害関係に規定されているために社会の移行を望

まない人たちも、そのグループの輪に加わることで、社会の移行が円滑に進むようになる可能性が高まります。仮想将来人を経験し、現状維持バイアスから解放されて、また緩やかな倫理を獲得することで、そのグループの輪に加わる動機が生じるからです。なお、こうしたシナリオが実現する上で重要なのが**特徴④**です。仮想将来人というコンセプトは非常に単純なものなので、だれもが容易にフュー

チャー・デザイン・ワークショップを模倣することが可能となります。これによって、社会の中での仮想将来人の経験者数を比較的容易に増やすことができ、上記のグループの形成が加速されます。



PRAXIS OF
**FUTURE
DESIGN**
SECOND EDITION



FDワークショップの実践方法

「イントロダクション」で述べた通り、フューチャー・デザインは、将来人の視点の取得を通じて持続可能な社会への移行を促進することを究極目的としています。このマニュアルを手にとったあなたにも、そのような実践に参画していただきたいという思いから、あなた自身の手でフューチャー・デザイン・ワークショップを実施するための手引きとして、第3章が執筆されました。

第1節 ワークショップのタイプを理解する

FD ワークショップとは？

フューチャー・デザイン・ワークショップ(以下、FD ワークショップ)とは、その参加者たちが「仮想将来人」という思考装置を用いて将来人になりきり、将来のあるべき姿(これをビジョンと呼びたいと思います)を描くとともに、その姿が実現する道筋を描くために行う討議であると定義します。

ただし、分かりやすさのために用いた「将来のあるべき姿」という表現の意味を理解するにあたっては、注意が必要です。例えば、2024年の現代人である私たちが2054年の「将来のあるべき姿」を描こうとして仮想将来人になったとしましょう。すると、仮想将来人となった私たちが描くのは「2024年～2054年までを生きた過去の世代の人たちに『ありがとう』と感謝しながら暮らしている、2054年の今の世の中の姿」であることに注意してください。なお、「過去の世代の人たち」の中には、2024年の私たち自身も含まれることになります。

なぜワークショップか？

一人一人が独立に仮想将来人という思考装置を用いることも可能ですが、二人以上の人たちがその思考装置を用いながらワークショップの場で討議をすることには、重要なメリットがあります。その理由は、「将来人になりきる」という共通の目標を共有する人たちが協力し合うことで、「将来人になりきる」という困難な作業を実行しやすくなるためです。岩手県矢巾町の吉岡律司さんが、原圭史郎さんたちのサポートを受けつつ、2016年に市民の皆さんをお招きしてFD ワークショップを実施しました。その参加者に事後インタビューを行ったところ、参加者たちがどのように他の参加者から刺激を受けつつ、「将来人になりきる」

ということの意味を模索しようとしていたかが明らかになっています⁽¹⁾。

また、ワークショップの開催によって、大勢の人たちが同時に将来人の視点を獲得することができます。これにより、ワークショップが開催された組織の中で、将来人の視点から物事を考え、発言し、実行するのが当たり前であるという雰囲気が醸成されることが期待できます。これは、現代人としての私たちを縛る様々なしがらみから自分たちを解放させようとする機運を組織の中で高めることでもあります。こうして、組織文化が変革してゆくきっかけが生

じるでしょう。さらには、そのような組織が増えることで、社会全体が変革してゆく道も開かれてゆくかもしれません。このように、ワークショップには、単にそれを通じてビジョンという成果を得るという目的だけではなく、もっと大きな目的があるのです。



ワークショップのタイプ

このマニュアルを手にとったあなたが、どんなタイプのFD ワークショップを実施したいかを定めることは、すべての作業の出発点です。そのタイプとしては、(A) FD を体験することを目的とした体験型タイプと、(B) あなたが属する組織の意思決定プロセスの中にオフィシャルに埋め込まれたステップとしてFD ワークショップを実施するという実践型タイプのものとが考えられます。A(体験型)タイプは比較的手軽に実施できるものの、B(実践型)タイプを実施し、成功させるには、もう少し工夫が必要です。B(実践型)タイプのFD ワークショップを実施するにあつ

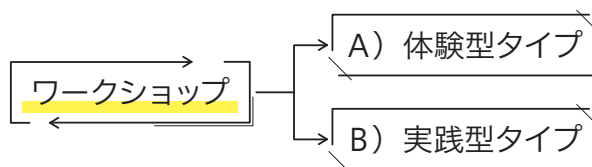




図1 ワークショップの4つのタイプ

ては、あなたの属する組織において、フューチャー・デザインに対する認知度や期待感が十分に高まっている必要があります。そこで、タイプA(体験型)のワークショップを実施することからスタートし、タイプB(実践型)へとステップアップしていくことが有効です。タイプB(実践型)の実施例としては、岩手県矢巾町が2019年度に、第七次後期総合計画の策定に際して、企画財政課の高橋雅明さんが中心となってFDワークショップを実施した例があります。2022年度には宮崎県木城町のまちづくり推進課の文田恵子さんが、町の広報紙のありかたを検討するためのFDワークショップを実施し、その成果を事業に結び付けています。

A(体験型)・B(実践型)どちらのタイプでワークショップを実施するにしても、どのくらいの規模の人たちを巻き込むかに応じて、ワークショップの運営方法が大きく変わってきます。その境目は、4人前後です。(その理由は第2節で述べます。)以上のことを踏まえ、FDワークショップを4つのタイプに分類(図1)したいと思います。

タイプA1(体験×少人数型)

あなたの属する組織において、あなたが、4人以下の数の人たち(そこにあなた自身が含まれていてもよい)に対して、フューチャー・デザインを体験する機会を提供する。

タイプA2(体験×大人数型)

あなたの属する組織において、あなたが、4人を超える数の人たちに対して、フューチャー・デザインを体験する機会を提供する。

タイプB1(実践×少人数型)

あなたの属する組織において、あなたが、4人以下の数の人たち(そこにあなた自身が含まれていてもよい)を先導してフューチャー・デザインを行い、それを組織の意思決定に生かす。

タイプB2(実践×大人数型)

あなたの属する組織において、あなたが、5人を超える数の人たちを先導してフューチャー・デザインを行い、それを組織の意思決定に生かす。

前の文における「組織」の具体例としては、民間企業や地方自治体(もしくはその中の一つの部署)等が挙げられます。また、このような複数の組織の中から、共通の問題に関心のある人たちが集まって、一つの組織を構成する場合もあり得ます。例えば、2024年2月には、富士山に関わる様々な組織の人たち40人程度が集まって、富士山の未来を考えるためのFDワークショップを実施しました。その主催者となったのは、一般社団法人カノエサル(富士山を信仰し登山する富士講信者の世話をした御師の家の後継者が作る社団法人)の勝俣俊二さんたちでした。

(本文書では、今後、これを富士山FDワークショップと呼ぶことにします。)その中には、

- ・ 地元自治体
- ・ 山小屋のオーナー
- ・ 御師の家の関係者
- ・ 山岳ガイド
- ・ 商工会議所
- ・ 周辺の神社
- ・ 富士山の自然環境に関わる研究所
- ・ そのほか

などが含まれました。

図2 横断的組織(富士山FDワークショップの例)



第2節 ワークショップの実行委員会を組織する

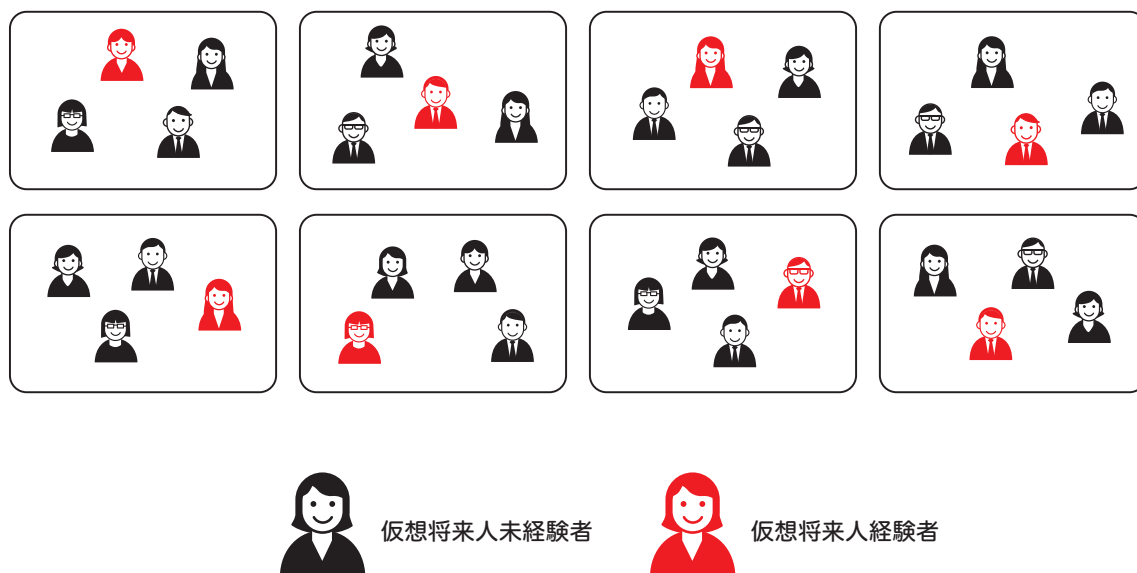


図3 仮想将来人経験者を活用したグループ構成

あなたがFDワークショップを実施したいと思ったとき、その実施に責任を持つ人たちが構成される実行委員会を組織してください。この手引きを手にとっているあなたは、実行委員会の中で最も中心的な委員長になるものとの想定して、この節を書くこととします。

第1節で提示した4つのタイプのうち、4人以下の人たちを対象とするA1(体験×少人数型)・B1(実践×少人数型)のタイプを選択する場合、あなたが唯一の実行委員会メンバーとなってワークショップを実行することも不可能ではありません。しかし、あなたがもしも総司会の役割を担うとすれば、それと同時にグループ討議をサポートするのは大変かもしれません。しかも、ワークショップの実施に当たっては、判断しなければならない事柄が数多くあります。よって、あなたの相談相手を少なくとも一名持ち、その人に実行委員会に入ってもらうことは、あなたにとって大きな心の支えになるでしょう。

一方、4人を超える人たちを対象とするA2(体験×大人数型)・B2(実践×大人数型)のタイプを選択する場合、複数のメンバーからなる実行委員会を組織したほうがよいです。なぜなら、ワークショップ参加者を複数のグループに分割した場合に、それぞれのグループにおいて参加者たちの議論をサポートするファシリテーターがいたほうがよいからです。B2(実践×大人数型)のタイプのワークショッ

プを行う場合、討議後にアウトプットを組織の中で活用することが企図されているので、そのような人員が配置されることの重要性は一層増すでしょう。

ただし、多数のFDワークショップ参加者がいる場合、各グループに実行委員をファシリテーターとして張り付けることが現実的とは言えなくなります。例えば、第1節で紹介した富士山FDワークショップでは、6人からなる実行委員会が40人ほどの参加者をお招きしました。このような人数比では、実行委員会が各グループの討議をサポートすることができません。そこでこの実行委員会は、40人のうち8人を招いた事前のFDワークショップを実施しました。これによって仮想将来人の経験者である8人が、本番のワークショップでは一般参加者として各グループに分散し、どのグループにも仮想将来人の経験者が少なくとも1名はいる状況を担保することができました。これらの8人は、実行委員会のメンバーはないものの、準メンバーと呼ぶことができるかもしれません。

なお、前でファシリテーターという言葉を使いましたが、実はFDワークショップを実施するにあたって、特殊な技能を身につけたファシリテーターを確保する必要はありません。実行委員会のメンバーたちがファシリテーターの役割を担う際に、どのようなことをすることが求められるか

については、第6節「ワークショップ中の討議をサポートする」で詳しく述べます。

話は変わりますが、あなたの属する組織において、フューチャー・デザインを意思決定に生かそうとするタイプ(B1: 実践×少人数型と B2: 実践×大人数型のタイプ)のFDワークショップを実施する場合、そのワークショップの実行委員会が組織の中でオフィシャルな位置付けを与えられていることが重要です。

実行委員会の中で原則を共有する

フューチャー・デザインの実践をするにあたっては、原則があります。その中の一つが「情報公開原則」です。実行委員会の規模が大きくなると、実行委員会の中の一部の人が知っていることが全体に共有されないという状況が、起きやすくなります。その結果、フューチャー・デザインの実践に向けてどのような準備がなされているのかを把握できずに取り残されるメンバーが発生し、実行委員会内で不協和音が生じかねません。全メンバーが創造性を発揮して

実践の成功に貢献できる環境を作るため、どの種類の情報をどこまでの範囲の人が共有するかを、実行委員会内で予め共有してください。

また、原則の一つには「消去原則」があります。これは、フューチャー・デザインの専門家が、行政や民間企業などの組織と協働する際に従うべき原則として提唱されたものです。もし実行委員会が外部の専門家からのアドバイスを受けながらフューチャー・デザインの実践を進めようとする場合、最終的にはその専門家がいなくても自主的にフューチャー・デザインを実践できるようになるところまで到達しようという目標を、実行委員会のメンバーたちの間で共有してください。また、もしそのようにしてあなたがフューチャー・デザインの実践の方法に熟達し、後に続く人たちを指導する立場に回ったら、あなた自身が「消去原則」を遵守し、彼らが自主的に実践をできるようになる状況を目指してください。その連鎖によって、フューチャー・デザインというコンセプトが世界に浸透していきます。



第3節 ワークショップの全体的な設計をする



実施日数と実施時間

ワークショップは、短時間で手軽に行うものから、二日間以上にまたがる形で長時間をかけておこなうものまでのバリエーションを持っています。

ワークショップを最も短時間で手軽に実施したい場合、仮想将来人としての討議を5分間で済ませることも可能です。この場合、討議の前後に要する時間を合わせたとしても、30分くらいでワークショップを完了させることができます。例えば、総合地球環境学研究所では、超学際研究を志すアジアの若手研究者を対象とした約半月の短期教育プログラム TERRA School (Transdisciplinarity for Early career Researchers in Asia School) を毎年実施しています。2023年は約20人の研究者たちが研究所に集まりました。中川は彼らの滞在中に、30分の時間を頂き、FDワークショップの機会を提供しました。わずか5分程度の討議時間であったにもかかわらず、参加者たちはすっかり将来人になりきり、活発な討議をしてくれました。

一方、中川が知る限り最も時間をかけたFDワークショップの一つを実施したのは、高知県の一般社団法人しあわせ推進会議(土佐経済同友会のメンバーの人たちが中心となって設立した団体であり、県下の多くの自治体、大学、企業等が会員となっています)の皆さんでした。2021年に、およそ半年の時間をかけて、全6回のワークショップを実施しました。30人ほどの参加者が7グループに分かれて、7通りの高知県の未来を描いたのです。2050年の高知県の人たちの「衣食住」をテーマとして議論を開始し、毎回「人と人とのつながり」「都市と中山間との関係」「経済や産業や資源」などとテーマを変えながら議論を深め、最終回では「新しい社会への移行の仕組み」を議論しました。

FDワークショップを実施するあなたは、ワークショップにこのようなバリエーションがあることを念頭に置きつ

つ、あなたにとって実行可能で現実的なワークショップをデザインしてください。

以下では、FDワークショップを構成する3つの要素(プレゼント・デザイン、パスト・デザイン、フューチャー・デザイン)を順に紹介していきます。ただし、これら3つの要素をあわせてフューチャー・デザインと呼ぶこともあります。

プレゼント・デザイン

あなたが実施するFDワークショップに参加する皆さんは、将来人の視点を取得することによって、自分がこれまで採用したことのないような考え方を採用するようになるでしょう。そのことを参加者たちにはっきりと感じ取ってもらうために、プレゼント・デザインと呼ぶ討議を実施するとよいでしょう。プレゼント・デザインでは、フューチャー・デザインにおいて将来人として討議することになるテーマに関して、現代人として(すなわち参加者たちが普段から採用している視点で)討議します。

ただし、時間制約がある場合は、プレゼント・デザインを割愛するという選択肢もあり得ます。プレゼント・デザインは普段から参加者たちが採用している視点を再確認するためのものです。よって、そのような視点からは将来像がどのように見えるのか、それに基づく今何をしなければならぬのかを参加者がすでに意識している場合は、プレゼント・デザインを行う必要性は小さくなります。例えば、第1節で紹介した富士山FDワークショップの場合、その開催が決まる前の段階ですでに、ほぼ同じ参加者たちが一同に会して、仮想将来人の思考装置を伴わないワークショップを実施していました。よって、FDワークショップでプレゼント・デザインを実施しないというのは、合理的な選択でした。

パスト・デザイン

パスト・デザインとは、過去の社会を振り返ることを通じて、今の社会が過去の世代の意思決定にどのように影響を受けているのかを理解する作業です。これは、フューチャー・デザインの討議を円滑に行うための準備作業としての位置づけも持っています。過去の世代が行った決定を振り返る経験を通じて人々の考え方が変わることは、先行研究によって明らかになっていました^(2,3)。私たちは、そのような経験をするを、フューチャー・デザインの準備作業として位置付けなおしました^(4,5)。より具体的には、パスト・デザインには次の二つのタスクが含まれます。

〔タスク1〕過去の世代の人たちの意志決定の結果として、今どのような世の中が実現しているかを、過去の世代の人たちにも理解できるように、描き出す。

〔タスク2〕タスク1を踏まえて、過去の世代の人たちにメッセージを送る。

なぜこれらのタスクがフューチャー・デザインの準備作業になるかについては、後述します。もしフューチャー・デザインにおいていまから30年後の将来を考えるなら、パスト・デザインにおいては30年くらい昔の過去を振り返ることを目安とするとよいかもしれません。

どのようなテーマを用いてパスト・デザインを行えばよいのでしょうか。これについて、二通りの考え方がありえます。第一は、パスト・デザインをフューチャー・デザインの準備作業であると割り切り、フューチャー・デザインとは関係しない、独立したテーマを設定することです。

第二の方法は、フューチャー・デザインと直接的に関連したテーマを選ぶことです。再び富士山 FD ワークショップの例を紹介しましょう。2024年に行われたこのワークショップでは、パスト・デザインに用いる素材として、それより約60年前の1964年の記事が何点か選ばれました。一点目の記事は、富士山の麓から五合目までを結ぶ有料道路が開通したことを報じるものでした。二点目は、それから4か月後の記事であり、富士登山客の数が史上空前となったことを報じるものでした。2024年現在、富士山のオーバーツーリズムの対策が求められていることを踏まえると、この記事は現代的意義を失っていないと判断されました。参加者たちは、これらの記事を読んだうえで、上の

タスク1・2を実行しました。

FD ワークショップを1日で行うにせよ、複数日にまたがる形で行うにせよ、合計で2時間以上の時間をとることができるなら、パスト・デザインは省略せずに実行したほうがよいでしょう。付録1をそのまま活用する場合、30分の時間を確保すれば、なんとかパスト・デザインを実施することができるはずですが。

フューチャー・デザイン

仮想将来人の思考装置を用いたフューチャー・デザイン討議は、FD ワークショップの中核的な部分です。これは次のタスクで構成されます。ただし、時間の制約がある場合、タスク3は省略します。

〔タスク1〕今どのような世の中が実現しているかを、過去の世代の人たちにも理解できるように、描き出す。

〔タスク2〕タスク1を踏まえて、過去の世代の人たちにメッセージを送る。

〔タスク3〕タスク2のメッセージが過去の世代の人たちに届いてから、今の世の中が実現するまでの歴史(これをフューチャー・ヒストリーと呼ぶことにします)を描く。

ここで、パスト・デザインにおけるタスク1・2とフューチャー・デザインにおけるタスク1・2の関係性を表1のとおり、整理したいと思います。これにより、パスト・デザインとフューチャー・デザインとがどのような意味で類似しているのか、そしてなぜ前者が後者の準備になるかを理解できると思います。ただし、この表においては、2024年にフューチャー・デザインを行うものと仮定されています。また、パスト・デザインとフューチャー・デザインでは、それぞれ、2024年の30年前と30年後の社会を対象として行うものと仮定されています。



表1 パスト・デザインとフューチャー・デザインの関係

	パスト・デザイン	フューチャー・デザイン
タスク1	1994年の人たちの意志決定の結果として、2024年の世界がどのようなになっているかを1994年の人たちにも理解できるように描く	2024年の人たちの意志決定の結果として、2054年の世界がどのようなになっているかを2024年の人たちにも理解できるように描く
タスク2	1994年当時の人たち(もしくは1994年～2023年の人たち) に対してメッセージを送る。	2024年当時の人たち(もしくは2024年～2053年の人たち) に対してメッセージを送る。

全体設計の例

本節の冒頭で、FD ワークショップの日数や時間には大きなバリエーションがあることを述べました。どのような日数や時間で実施するかに応じて、プレゼント・デザイン、パスト・デザイン、フューチャー・デザインにどれほどの時間をかけるかが変わってきます。下の表(表2)に例1～例4の四通りのバリエーションを示します。いずれにせよ、プレゼント・デザイン⇒パスト・デザイン⇒フューチャー・デザインという順番で行うことに留意してください。下の表2の中のタスク1・2の定義については、本章第3節を参照してください。

なお、この表に示されている通り、プレゼント・デザインをやる場合、基本的には、パスト・デザイン、フューチャー・デザインよりも前にそれを配置してください。ま

ず最初に、多くの人たちが通常行っている方法で、現代人の視点から将来を考えることによって、後で行うフューチャー・デザインの効果を実感できるようになるためです。また、パスト・デザインを実施する場合、基本的には、フューチャー・デザインの直前にそれを配置するようにしてください。パスト・デザインは、フューチャー・デザインのための準備運動としての役割があるからです。



表2 ワークショップの全体設計の例

	例1	例2	例3	例4
日数と時間	30分間×全1回で実施	3時間×全1回で実施	3時間×全2回で実施	3時間×全3回で実施
プレゼント・デザイン	省略する	省略する	第1回の前半で実施する	第1回の前半で実施する
パスト・デザイン	省略する	実施する	第1回目の後半で実施する	第1回の後半で実施する
フューチャー・デザイン	タスク1・2を実施する	タスク1・2を実施する	第2回にタスク1・2を実施する	第2回ではタスク1を、第3回ではタスク2・タスク3を実施する。

第4節 ワークショップのテーマと指示文を決める

■ フューチャー・デザイン（タスク1）の指示文

第3節で示した通り、フューチャー・デザインには、仮想将来人となった参加者たちが将来の姿を描くというタスクが含まれており、これがFDワークショップ全体の中で最も中核的なタスクです。このタスクにおいて、参加者の皆さんに将来の姿のどのような側面を描いてほしいのかを明文化した指示文を用意することは、実行委員会にとって、最も細心の注意を要する作業となります。なぜなら、指示文の表現のわずかな違いが参加者たちの討議の行方を大きく左右するからです。そこで、本節では、指示文をどうデザインするのかを考えます。

第3節では、2021年に開催された、高知県の一般社団法人・しあわせ推進会議におけるFDワークショップの事例を紹介しました。あなたがこの時の実行委員会の立場にいたと想定した場合、参加者たちに将来像を描いてもらうための指示文として、どんなものが考えられるかをリストアップしたいと思います。

これら三つの指示文にはニュアンスの違いがあります。**例1**にあるように「どのように暮らしているのか」という表現を採用した場合、参加者たちは、望ましい将来を描くこともあれば、望ましくない将来を描くこともあるでしょう。そして、どちらの将来が描かれたとしても、それは参加者にとって、有意義な経験となることでしょう。

その一方で、望ましい将来が実現するに至るフューチャー・ヒストリーも含めて参加者に描いてもらいたいと実行委員会が願う場合は、参加者が望ましい将来を描くように誘導する必要があります。そのためには、**例2**にあるように「どのように幸せに暮らしているのか」という表現を採用するとよいでしょう。

ただし、**例2**の表現を採用した場合、参加者たちは楽観的すぎる未来を描くことに徹し、討議の意義が薄れてしまうリスクが生じます。例えば技術が大きく進展し、2024年現在に人々が直面していた様々な問題は解消されてしまっているのだという将来像が描かれたとしても、そこから現代に生きる私たちが意義のある示唆を受け取ることは難しいでしょう。

そのような問題をクリアするには、**例3**にあるように「幸せを見出そうとしながら」という表現を用いるとよいでしょう。この表現の中には、「2021年～2050年の間に、高知県は様々な困難に直面したかも



例1 みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。2050年の今、高知県がどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。

例2 みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。2050年の今、高知県がどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように幸せに暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。

例3 みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。2050年の今、高知県がどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように幸せを見出そうとしながら暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。



しれないが、それでも2050年の人たちには、幸せを見出そうと努力する余地がきちんと残されている」というニュアンスが含まれています。換言すれば、「悲観的な将来想定の中にあっても楽観的な将来を描いてほしい」という実行委員会から参加者へのメッセージを、この表現の中に込めることができるのです。ここで、将来想定とは、将来のあるべき姿を想像しようとしているあなたたちにとって制御することが困難な将来の外部環境に関わる前提であると定義します。

悲観性と楽観性とをより高度なレベルで両立させるために、**例3**を多少改良し、**例4**のような指示文を採用してもよいでしょう。下線部分が新たに追加されました。この下線部の追加によって、参加者たちは、2050年の高知県の姿のどのような側面を描くにせよ、南海トラフ地震の被害からの復興がどのような経過を経たのかについての議論に基いて、2050年の姿を描いてくれるはずです。高知県においては、南海トラフ大地震という悲観的な事象を念頭において将来像を描くことが、とても重要であると考えられます。政府の地震調査研究推進本部は、南海トラフにおいて、今後30年以内にマグニチュード8～9のクラスの地震が発生する確率が70～80%であると評価しているからです。

さらに、この変更に加えて、2050年の高知県の姿のうちどのような側面を描いてほしいのかを、指示文の中で明示化してもよいです。その結果を**例5**に示します。実行委員会がFDワークショップからどのようなアウトプットを得たいかが明確である場合には、この方法がとても有効です。例えば、2050年の地域コミュニティの姿について参加者に集中的に討議してほしい場合は、**例4**を**例5**のように改変するとよいでしょう。下線部が追加されました。一般社団法人しあわせ推進会議の全6回のFDワークショップのうちの1つの回では、これとほぼ同じ指示文が使用されました。

例4 みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。いまから15年前の2035年、高知県は南海トラフ大地震の発生により大きな被害を受けました。それから15年経った2050年の今、高知県がどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように幸せを見出そうとしながら暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。

例5 みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。いまから15年前の2035年、高知県は南海トラフ大地震の発生により大きな被害を受けました。それから15年経った2050年の今、高知県の地域コミュニティがどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように幸せを見出そうとしながら暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。

例5では「地域コミュニティ」という言葉を明示的に用いました。もしこれが参加者に対する制約として強すぎると実行委員会が考えるならば、もう少し緩やかな制約を加えることを考えてもよいでしょう。具体的には、**例6**のように指示文を改変します。**例5**と比べて、下線部分が追加され、二重取り消し線の部分が削除されました。この追加によって、参加者は「高知県内では少子高齢化や人口減少が進んでおり、地域活動の担い手不足や住民同士の関係の希薄化が大きな問題と認識されて」いた2020年代初頭と対比させる形で2050年の高知県を描くよう、促されるでしょう。しかし、この指示文は2050年の高知県の姿のうちどの側面を描くべきかについて、明示的には何も述べていません。この意味で、**例6**の指示文は参加者を緩やかに縛る方法を採用しているといえるでしょう。

あなたと実行委員会のメンバーの皆さんには、**例1**～**例6**の指示文のバリエーションを参考にしながら、独自の指示文を作成することを、お願いしたいと思います。その際に、新しいタイプの指示文を独自に開発してもよいでしょう。参考として、富士山FDワークショップにおいて導入された、**例1**～**例6**には述べられていない工夫を紹介したいと思います。

彼らは

30年後(2054年)の今、富士山をとりまく状況が、どのようになっている、あなたは、どのように幸せを求めながら暮らしていますか？

※話し合いでは、以下のキーワードを意識してみてください。
観光、自然環境、文化継承、富士講、麓のまちから頂上までの登山道

といった具合に、※印で始まる注釈を付しました。これらのキーワードは、実行委員会の関心事を反映しています。主文の中で直接的に関心事に言及すると、主文が複雑となり、かえって実行委員会の関心事が参加者の皆さんに伝わりにくくなるため、その代わりにキーワードを付すという工夫がなされたのです。このような事例も参考にしながら、あなた独自の指示文のフォーマットを開発していただきたいと思います。

例6 みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。いまから約30年前の2020年代初頭を振り返ると、高知県内では少子高齢化や人口減少が進んでおり、地域活動の担い手不足や住民同士の関係の希薄化が大きな問題と認識されていました。また、いまから15年前の2035年、高知県は南海トラフ大地震の発生により大きな被害を受けました。それから15年経った2050年の今、高知県の地域コミュニティがどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように幸せを見出そうとしながら暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。



■ フューチャー・デザイン(タスク2) の指示文

以上の通り、参加者たちに将来像を描いてもらうための指示文として、考えられる例をリストアップしてきました。それでは、仮想将来人の皆さんから現代の人たちにメッセージを送ってもらうための指示文はどうすればいいでしょうか。しあわせ推進会議の事例に戻り、考えられる例をリストアップしましょう。下線を引いた部分が相違点です。

例 A は最も一般的な指示文です。このような指示文を提示された参加者は、しあわせ推進会議に対するメッセージを送ることもあれば、それ以外の組織に対してメッセージを送ることもあるでしょう。前者は、2021年に生きる自分たちが今後どのような行動をとっていくかについての決意表明を作成することに対応し、後者は、自分たち以外の各組織に対する提言を作成することに対応します。

例 B は、提言よりも決意表明を作成したい場合に、有効です。

例 C は、**例 B** をより具体的にブレイクダウンしたものです。決意表明を作成するといっても、自分たちが単独でできる行為だけを検討したのでは、せっかく自分たちが描いた2050年の姿が絵に描いた餅になってしまう可能性が高まるでしょう。そこで、しあわせ推進会議を取り巻く多層の外部環境に対してどのように働きかけるかについても決意表明に盛り込みたい場合に適した方法です(図4 参照)。なお、この**例 C** は、質的研究者であるコービンとストラウスが提唱する「条件 / 帰結マトリックス」⁽⁶⁾ にヒントを得て私たちが考案したものです。



例 A みなさんが描いた2050年の姿を踏まえて、2021年当時の人たちにメッセージを送ってください。

例 B みなさんが描いた2050年の姿を踏まえて、2021年当時のしあわせ推進会議の人たちにメッセージを送ってください。

例 C みなさんが描いた2050年の姿を踏まえて、2021年当時のしあわせ推進会議の人たちにメッセージを送ってください。そのメッセージの中には、次の各要素を含めてください。

- ・しあわせ推進会議が、単独でできる行為に関すること
- ・しあわせ推進会議が、それ以外の高知県内の組織と連携してできる行為に関すること
- ・高知県内の組織とそれ以外の日本国内の組織との連携を促すために、しあわせ推進会議にできる行為に関すること
- ・日本国内の組織と海外の組織との連携を促すために、しあわせ推進会議にできる行為に関すること

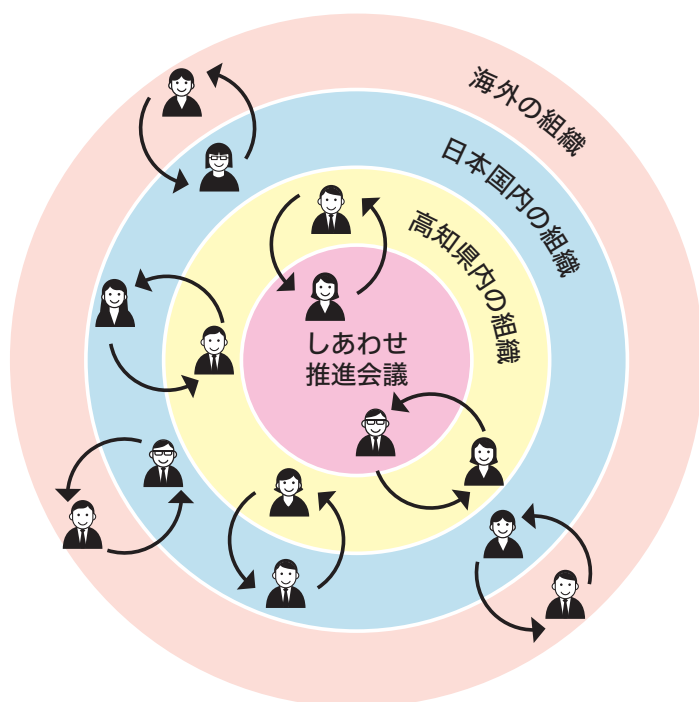


図4 組織を取り巻く多層的な外部環境

■ フューチャー・デザイン（タスク3）の指示文

タスク1・タスク2を経て、現代から将来に至るフューチャー・ヒストリーを描いてもらう際には、次のような指示文を提示するとよいでしょう。再び、2021年にFDワークショップを実施したという想定で、例示します。

タスク2で検討したメッセージが2021年に届いてから、タスク1で描いた将来の姿が実現するに至るまでのフューチャー・ヒストリーを描いてください。

■ プレゼント・デザインの指示文

フューチャー・デザインにおいては、様々なテーマと指示文（タスク1～3）の設定の仕方があることを上で述べましたが、そこでどのようなテーマと指示文とを選ぶにせよ、プレゼント・デザインではそれに完全に対応するテーマと指示文を選んでください。そうでないと、参加者たちは、プレゼント・デザインで自分が考えたこととフューチャー・デザインで自分が考えたことを比較することが難しくなってしまう。

例えば、フューチャー・デザインにおいて次のような指示文を採用する場合を考えましょう。

- (1) みなさんは、そのままの年齢で2050年にタイムトラベルし、そこで暮らし続けることになりました。2050年の今、高知県がどのような姿になっていて、その中であなたたちはどのように暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。
- (2) (1)を踏まえて、2021年当時の人々には、どのような方向に第一歩を踏み出してほしいかについて、メッセージを送ってください。

このとき、プレゼント・デザインでは右のような指示文を採用してください。両者を見比べれば、現代人の視点から議論するのか、それとも将来人の視点から議論するのか、という点以外においては何も違いがないことに留意してください。これにより、参加者がプレゼント・デザインとフューチャー・デザインの違いをはっきりと認識できるようになります。

- (1) 今から約30年後の2050年、高知県がどのような姿になっていて、その中で人々はどう暮らしているのかを、なるべく具体的に描いてください。
- (2) (1)を踏まえて、2021年にいるあなたたちは、どのような方向に第一歩を踏み出したいかについて、議論してください。

■ パスト・デザインの指示文

第3節で示した通り、パスト・デザインはフューチャー・デザインと切り離して行う場合と、リンクさせながら行う場合があります。前者に対するパスト・デザインの指示文については付録1を、後者に対する指示文について付録2をご覧ください。

第5節 ワークショップのタイムラインをデザインする

ワークショップの全体設計(第3節)、テーマと指示文の決定(第4節)がすんだら、分刻みのタイムラインを作ってください。ここでは第1節で紹介した富士山 FD ワークショップ(全1回)の事例におけるタイムラインの例を示します。開催日時は2024年2月9日(金) 16:00~19:00でした。

このタイムラインの設計に際しては、「(4-2) 仮想将来人としてのグループ討議」に十分な時間が割り当てられているかという点が最大のポイントでした。一般に、参加者が初めて仮想将来人の討議に参加する際、討議開始直後は議論の糸口がなかなか見えず、試行錯誤の時間がしばらく続くものです。このような時間が20分くらいは続くものと想定しておいたほうがよいでしょう。それを見越して、

このタイムラインでは(4-2)に60分の時間を割り当てています。これにより、正味40分(=60分-20分)の討議時間を確保できるようになります。

また、下のタイムラインでは、「(4-3) グループ討議内容の要約と発表準備」、「(5) 各グループによる討議内容の発表」で合わせて40分の時間を充てていることに注意してください。この40分は、参加者自身が自分たちの成果を形にするための時間です。このような時間を確保することによって、実行委員会の負担は大きく軽減されます。一方、もしも実行委員会がすべてのグループ討議の音声を録音し、それを書き起こして各グループの成果を抽出するならば、このような時間を確保する必要性は小さくなります。

- 
- (1) 15:50 ~ 16:00 到着した人から順に、グループ毎に着席し、自己紹介
- (2) 16:00 ~ 16:20 開会のあいさつと趣旨説明
- (3) 16:20 ~ 17:00 パスト・デザイン
- (3-1) 16:20 ~ 16:25 素材とする新聞記事の紹介とグループ討議課題の説明
- (3-2) 16:25 ~ 17:00 グループ討議
- (4) 17:00 ~ 18:25 フューチャー・デザイン
- (4-1) 17:00 ~ 17:10 仮想将来人というコンセプトのイントロダクション
- (4-2) 17:10 ~ 18:10 仮想将来人としてのグループ討議
- (4-3) 18:10 ~ 18:25 グループ討議内容の要約と発表準備
- (5) 18:25 ~ 18:50 各グループによる討議内容の発表
- (6) 18:50 ~ 19:00 閉会のあいさつ

第6節 ワークショップ中の討議をサポートする

初めての参加者にとって、仮想将来人としての討議に没頭するのは、思いのほか難しいことです。そのような参加者をサポートするにはどうしたらよいかを、本節で説明したいと思います。

時制をコントロールする

将来人になりきるための最も重要な要素は、時制を意識することです。例えば、富士山FDワークショップは2024年に開催され、参加者の皆さんは2054年の未来人になりきりました。その場合、2024年のことは過去形で、また2054年のことは現在形で話す必要があります。次のような文言を会場のスクリーンに投影したり、参加者に紙で配布したりすることを通じ、討議の最中にずっと参加者が時制を意識できる環境を総合司会が作ってあげてください。

みなさんは2054年に住んでいるので、2024年の出来事は過去形で話してください。

(誤) 今度、山梨県が五合目にゲートをつくって、登山者数を1日4000人に制限するので、

(正) 当時、山梨県が五合目にゲートをつくって、登山者数を1日4000人に制限したので、

もしも各グループの中で一人の実行委員会のメンバーがファシリテーターとして討議をサポートする体制を整えることができるならば、その実行委員会メンバーが、時制についての警告係の役割を担うとよいでしょう。参加者の誰かが、つい時制についてのルールを忘れて「この間、テレビでこんな話を聞いたんだけど・・・」と発言したとすると、警告係は「30年前にそんなテレビ番組があったんですね」などと介入するのです。一方、第2節で書いた通り、各グループに仮想将来人の経験者が1名ずついる場合は、その経験者に警告係の役割を担ってもらうとよいでしょう。



メモを取らせるより討議に貢献させる

グループ討議の際に、自発的にグループの書記としてメモを取ることに徹する人が出てくることがしばしばあります。これは好ましいことではありません。メモを取ることに徹する人は、独創性を発揮して討議の内容を深めることに貢献できず、仮想将来人を経験するという貴重な機会を失うことになるからです。

全員が討議に貢献する雰囲気を作るためには、総合司会が全グループに対して、**図5**のようなイメージ図を示しつつ、仮想将来人としての討議とは井戸端会議のようなものであることを伝えとよいでしょう。日本では昔から、井戸端に集まった人たちが自分の身の回りで起こっていることについての情報を互いに伝え合い、それらを結びつけることで、今地域コミュニティがどのようになっているかについての理解を深めていたことでしょう。そして、その過程で、メモを取る人などいなかったでしょう。それと全く同じことを、FDワークショップでも実行してほしいのです。



図5 井戸端会議のイメージ

参加者自身に付箋を使わせない

本手引きにおいては、討議の最中に参加者自身に付箋を使わせるべきではないという立場をとります。「一人の参加者があるアイデアについて発言をしたときに、それに触発される形で別の参加者がアイデアを着想し発言を行う」ということが繰り返されながら討議が進展することを重視したいからです。アイデアが連鎖していくということは、あるアイデアと別のアイデアとの間に関連性が見出され、討議に文脈が形成されるということです。その流れを追うことは、グループ討議から成果を抽出する際の大きなヒントとなります。参加者自身が付箋を使ってしまうと、各参加者のアイデアがどのような文脈で形成されたのかが分からず、それを討議成果全体の中でどのように位置づけるかを理解することが困難になります。また、各参加者が独立に着想できるアイデアをとりまとめるだけなら、わざわざワークショップという形態を選ぶ必要はあまりないでしょう。

ただし、本手引きは、付箋の使用を全面的に否定するわけではありません。各グループに実行委員会のメンバーがファシリテーターとして加わり、参加者の皆さんの発言を付箋にメモしていく役割を担うことには、意義があります。参加者は、ファシリテーターがメモを取ってくれているという安心感のもと、討議に集中できるでしょう。その際の注意点を以下に列举します。

1. 記入した付箋は討議中には参加者に見せない。(参加者の皆さんが付箋への記入のペースに気を配って発言する形になってしまうと、ファシリテーターの存在が討議の妨げになってしまうから。)
2. 付箋にはあらかじめ通し番号をつけておくといよい。(これにより、記入した付箋の時系列を再現できるようになるので、討議後に討議の文脈を再現するのに便利。)
3. 付箋の総数が多くても30~40枚程度に収まる程度の解像度でメモを書くといよい。(あまりに細かく書きすぎると、あとで付箋を処理するのが大変。)

1

頂上にはない御中道
(5合目付近を一周する道)の
魅力が広く再発見されている

2

富士山を登りながら
江戸時代に思いを馳せる
人が増えている

3

麓からの登山客が増えて
新たなトイレ・駐車場
問題が発生



第7節 ワークショップの結果をとりまとめる

とりまとめ結果に求められる要件

本節では、仮想将来人たちが討議してくれたビジョンの内容を成果としてまとめる方法を説明します。

一般に、FD ワークショップに限らず、ワークショップに参加した人たちのグループ討議結果を形にすることには、大きな困難が伴います。それは、討議の行われていた1時間や2時間で起こったことをまとめる方法が一通りではなく、まとめる人の視点に大きく依存するからです。それは、一つの歴史的出来事を記述する方法が無数に存在することと似ているかもしれません。例えば、本手引の執筆者の中川が10年か20年くらい前に参加したワークショップ(FDとは関係のないワークショップです)では、次のような出来事がありました。数十人の参加者たちは、5名程のグループに分かれて1時間程度の討議を行いました。そして、討議終了後に各グループの代表者1名が全参加者に向かって、討議内容を数分間で発表する時間が設けられました。あるグループの発表では、大変有能な代表者(Aさんといいます)が、自分たちのグループの内容を要約したのですが、その直後、同じグループの別の参加者(Bさんといいます)が「あー、なるほど、私たちはそういう議論をしていたのか」という感嘆の声を漏らしたのです。仮にBさんが発表者になっていたら、その内容は、Aさんの目には、的を外したものだと思っていたことでしょう。

FD ワークショップにおいては、このような困難が一層大きくなると思われます。なぜなら、「仮想将来人」という不慣れな思考装置を採用した参加者たちは、討議開始直後、手探りの状態の中で、通常のワークショップ以上に多様な方向に議論を発展させようと試行錯誤するでしょう。そして、そのような状況下でなされた発言の中には、その後の発言に大きく影響を与えるものから、忘れられていくものまでがあるでしょう。ただ、「影響を与える」「忘れられる」というのは、それぞれの人が主観的に判断することですから、客観的に区別することはできません。一見したところグループの討議に大きな影響を与えなかったように思われる発言であっても、その発言に大きく影響を受け、それを念頭に置きながら討議に参加し続けていた人がいるかもしれません。

このように、FD ワークショップにおけるグループ討議の内容をまとめることには常に困難が付きまといますので、どのような方法がベストであるかを、本手引書において結論づけることはできません。それでも、グループ討議内容をまとめるにあたっては、次の相反する二つの要件を満たすことを念頭においてください。

1. 討議参加者や実行委員会のメンバーに対して大きすぎる負荷がかからない形でまとめを作成すること。
2. まとめの中で言及された未来の姿の様々な側面がどのように関連し合っているのかが、まとめを読む(聞く)人にとって理解可能になっていること。

「1」が意味する内容は、説明するまでもなく、明らかでしょう。一方、「2」については、説明を要します。仮想将来人としての討議の最中、未来の姿の様々な側面に関する発言がなされることでしょう。仮にそれらの関係性が分からないまま、それらの発言を箇条書き風に列挙したとしても、その討議に居合わせなかった人がそれを見たら「この側面とあの側面は、どういう関係にあるのだろうか?」という疑問を持たざるを得ないでしょう。例えば、新型コロナウイルスの流行の真ただ中にあった2020年4月、ある二人の経済学者(小林慶一郎さんと佐藤主光さん)によるフューチャー・デザイン討議が行われました。新型コロナウイルスの流行真ただ中にあった2020年から30年後の2050年にタイムトラベルした二人が2050年の日本社会の姿を描いたのです。この時の討議を、例えば次のような箇条書きによって要約したとしても、二人がどのような2050年を描いたのかを理解することはできないでしょう。

- ・学校教育現場のオンライン化が普及している。
- ・テレワークが進んでいる
- ・リカレント教育(社会人の学び直し)が普及している
- ・大学教育がオンライン化している
- ・国民の最低限所得が保障されている

一方、同じ項目が次のようなストーリーの中に埋め込まれていたとしたら、二人の描いた2050年の姿がかなりはっきりしてくるはず。さきほどの箇条書きに対応する箇所に下線を施しました。なお、この要約は中川善典と西條辰義が以前発表したものに微修正を加えたものです⁽⁷⁾。

ポスト・コロナ時代における①小中高等学校教育現場でのオンライン化の普及は、学級という概念を解消させ、子供たちを固定化された人間関係から解放させた。そのことは大人になってからの働き方にも影響を与えた。会社と固定的な関係を持つのではなく、専門性を持ちながら②フリーランスとしてテレワークすることが当然になっている。こうした職業人は、社会構造が転換を迫られれば、柔軟にスキルを獲得し直して新たなニーズに応えることで、社会全体のしなやかさに貢献する。③社会人になってからの学びなおしに一役買うのもまた、④オンライン化した大学教育である。そのお陰で、世界中のコンテンツの中から、自分が次に携わる仕事にとって、最も必要かつ有効なものをすぐに選び、勉強できる。こうした職業人にとっては、会社との固定的な雇用関係を前提とした「失業」という概念はもはや存在しないし、政府が失業者を救済することもない。その代わりに、オンラインで人生のどのタイミングからでも学びなおせる機会と、⑤最低限所得とが保障されている。そのような環境下で、柔軟な職業人として生き甲斐を追及してもよいし、テレワークの長所を生かして家族との生活に生き甲斐を求めてもよい。

箇条書きの対象になっていた各項目がひとまとまりの文節の中に埋め込まれていることは、それらの項目の関係性がきちんと定義されていることを保証します。ここでいう関係性とは、原因—結果の関係性には限定されないことに注意してください。



たとえば、上の文節の中では、①「小中高等学校教育現場でのオンライン化」と②「(社会人が)フリーランスとしてテレワークするのが当然」という状況とが、因果関係で結ばれているのは事実です。しかし、そのような状況で③「社会人になってからの学びなおし」のニーズが高まっており、その受け皿となっているのが④「オンライン化した大学教育」であるというロジックが成立しています。①は小中高等学校である反面、④は大学であるという違いはあるにせよ、①と④とは類似関係にあるので、読者は、これにより、四つの下線部の間で互いに「つじつまが合っている」という感覚を持つことでしょう。社会の異なる側面が類似しているとか、複数の側面の間でつじつまがあっていると、いった関係性が、このストーリーの中に表現されています。

以上で、上で述べた「1」「2」の相反する要件の意味をご理解いただけたと思います。そこで次に、両者のバランスをどうとるかについて、述べていきましょう。

方法その1: グループ自身による口頭発表を活用する

最も手っ取り早い方法は、第5節で示したタイムライン設計例の中にあったように、「各グループによる討議内容の発表」の時間を、FD ワークショップの中に組み込むことです。実行委員会は、この発表内容を確実に録音し、後日、文字起こししてください。これによって、「2.」の条件がどこまで担保されているかはさておき、各グループの成果を形に残すことは可能です。発表が3分間だとすると、その音声を書き起こしたものは、2ページか3ページくらいに達するでしょう。もしそれよりもコンパクトな要約がほしい場合は、チャット GPT のような生成 AI の力も部分的に借りなどして、あなたが求める字数の要約を作成するとよいでしょう。なお、もしも実行委員会のメンバーがファシリテーターとして各グループに張り付いているなら、上記の文字起こし結果を踏まえつつ、記憶に頼りながら不足すると思われる部分を補うと、成果の質が上がるはずです。

方法その2: FD ワークショップ中にグループによる とりまとめの時間を設ける

方法その1を採用する場合、グループ自身による発表内容の質が担保されることが重要です。そこで、もし時間的な制約が緩いようなら、FD ワークショップ中にグループによるとりまとめのための討議の時間を設けるとよいでしょう。これにより、グループの中のだれが発表者となるかによって発表の内容が大きく変わってしまうリスクを避けることができます。もし第6節で示したように、実行委員会のメンバーがファシリテーターとして各グループに張り付きながら付箋を用いて討議内容をメモしていたのであれば、その付箋を参加者に渡して、グループの討議内容の要約に役立ててもらおうとよいでしょう。



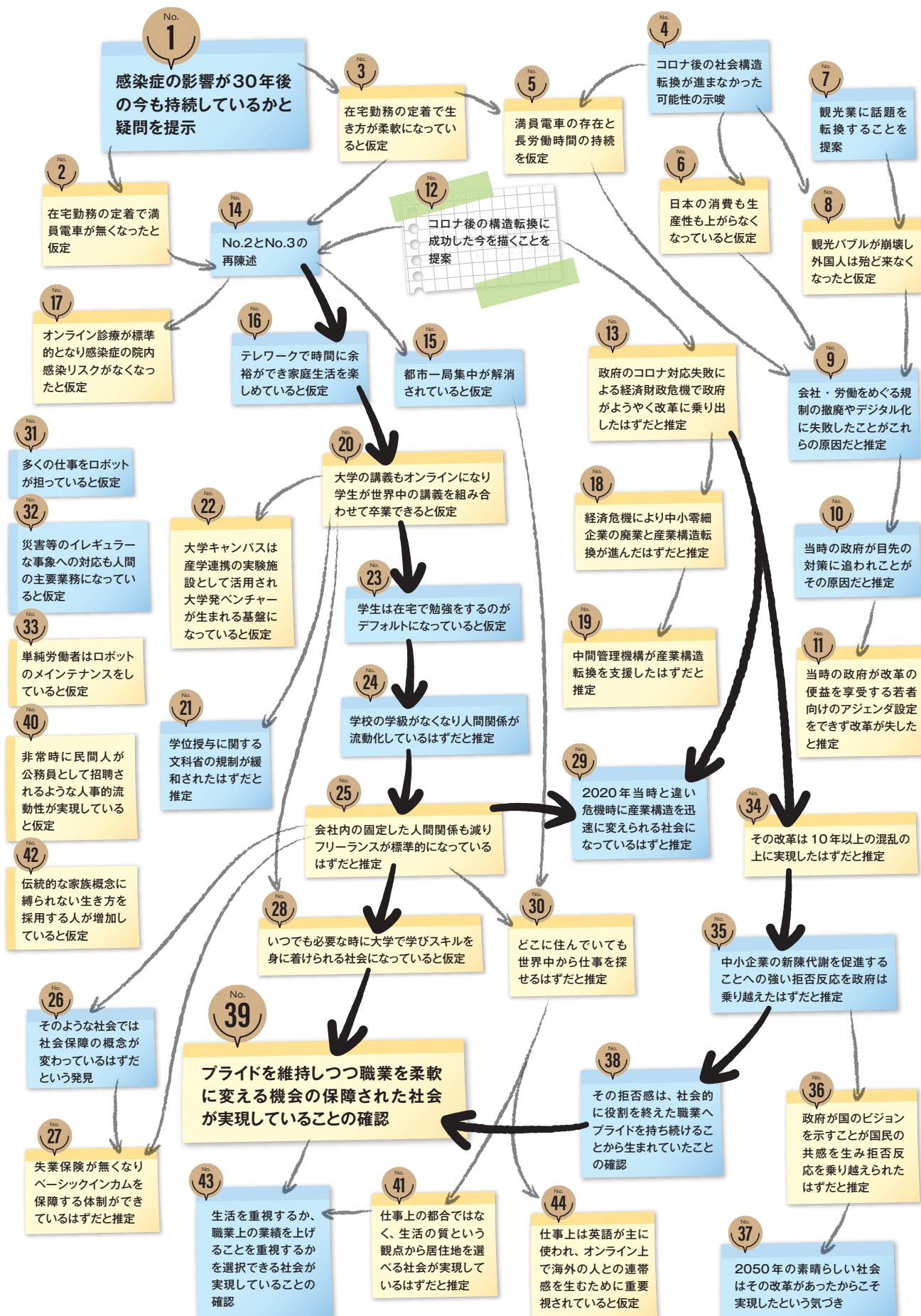


図6 ダイアログマップの例 水色：小林慶一郎さん、黄色：佐藤主光さんの発言

方法その3: 実行委員会が成果を取りまとめる

多少手間がかかったとしても、実行委員会が各グループの討議内容を詳しく精査し、成果を取りまとめるという判断をすることもあつてよいでしょう。その際には、討議音声文字起こししたうえで、私たちがダイアログ・マップと呼ぶものを念頭に置きつつ、文字起こし結果を要約するとよいでしょう⁽⁸⁾。実は第7節でお見せした小林慶一郎さんと佐藤主光さんの討議に対する要約文は、図6のようなダイアログ・マップの作製に基づいて作成されたものでした。もちろん、ダイアログ・マップの作製には大きな労力が必要なので、この作製をあなたにあまりお勧めしません。それでも、ダイアログ・マップがどのようなものであるかを知ることにより、討議の流れを把握しようとする視点を持てるようになることが期待できるため、以下に少し詳しく記載します。



ダイアログ・マップにおいては、ある発言(A)がそれよりも過去の別の発言(B)を念頭においてなされたとして分析者(この場合は中川)が解釈した場合に、発言Bから発言Aへ向かう矢印が描かれます。こうして全発言の間に関係性が定義されます。このようなマップを描くと、どのような発言の流れが討議中に存在していたのか、そして、複数の流れがどのように合流して互いの関係性が討議者によって理解されていたのかが明らかになります。以上のような分析ができれば、(1)特定されたそれぞれの「流れ」に対応するパラグラフを執筆する、(2)「流れ」と「流れ」とがどのような関係にあるかをダイアログ・マップから読み取り、それに基づいてパラグラフとパラグラフをつなぐ文言を考案する、という手順を踏むことにより、グループ討議の成果を形にすることができます。なお、この図では、特に主要な流れと分析者が認識した部分を太字の矢印で表示し

ています。また、どの発言が誰によるものであるかを色によって示しています。

このマップを見ると、左側の方に、流れの中に位置づけられなかった発言が5点あることが分かります。これらは、議論の大勢に影響を与えなかったものと判断され、要約文の作成に際しては無視されました。このような発言を無理やり要約文の中に組み込もうとすると、その要約文はそれを読む人にとって理解困難なものになってしまうでしょう。

もちろん、このような手順を踏んで作成された要約文も、分析者の主観に基づいていることには違いありません。それでも、ダイアログ・マップを作成することで、分析者の主観がどのように発揮されて要約文が作成されたのかを明示することができます。すなわち、分析者がどの発言とどの発言との間に矢印を定義したのかを明示することができます。これによって、分析者が特定の要約文を作成するに至ったのはなぜかについての説明責任を果たすことができるようになります。これは、要約文の説得力を向上させることに寄与するでしょう。

なお、録音の文字起こしの手間を省きたい場合、第6節で記した方法にのっとりファシリテーターが参加者の発言を付箋にメモ書きし、それを用いてダイアログ・マップを作成するとよいでしょう。



第8節 ワークショップの結果を活用する

FD ワークショップを開催する場合、参加者を複数のグループに分けることが多いでしょう。その場合、ワークショップを通じて、二つ以上の将来像が生成されることになります。その中には、互いに両立できないものも含まれるでしょう。

第1節で定義したタイプ A1、A2のワークショップを行う場合、その目的は参加者の皆さんにフューチャー・デザインを体験してもらうことにありますので、将来像がいくつか生成したとしても、問題はありません。一方、タイプ B1、B2のワークショップを行う場合、その目的は組織の意思決定に役立つアイデアを得ることにあります。そのような目的でワークショップを実施し、そこで異なる複数の将来像が生成された場合、それをどう活用すればよいのでしょうか。

そのための最も自明な方法として考えられるのは、複数得られた将来像を比較し、それらの中から一つを選択するというものです。組織の中の誰もが納得できる方法(例えば投票)によって選択すればよいでしょう。しかし、このようにして将来像が一つだけ選択されたとき、それ以外の将来像を着想した人の努力が無駄になってしまいます。これはもったいないことです。そこで、本節では、複数の将来像を活用するための4つの方法を紹介します。

アクション選択方式

第一に紹介するのは、岩手県矢巾町の高橋雅明さんが2019年度に第七次後期総合計画を策定する際に着想した方法です。その着想のプロセスは論文としてまとめられているので、それを参照してください⁽¹¹⁾。高橋さんは、全町民を必ずしも代表するわけではないワークショップ参加者たちのアイデアを、総合計画という町の最上位計画に反映させるにあたって、町議会をはじめとする誰もが納得できる方法を考案する必要に迫られました。そこで高橋さんがたどり着いたのが、次のような方法でした。

高橋さんたちのケースでは、参加者の町民たちが6グループに分かれ将来像を考えるとともに、それらの将来ビジョンが実現されるために町が今やるべきアクションを考えました。そして、参加者たちが自分たちの将来像を実現するために今の矢巾町に提案したアクションをグループ横断的に取りまとめ、110個のアクションリストを作成しました。次いで、110個のアクションの優先順位を決めるために、投票を行いました。具体的には、各グループに20票が割り当てられ、各グループは「そのアクションは自分たちの将来像の実現に寄与するか?」という観点から、票を投じるアクションを選びました。

このように、高橋さんらは、参加者たちの価値観が全面的に反映された将来像を投票対象とするのではなく、今の矢巾町がとるべきアクションを投票対象とし、その評価基準として将来像を活用するという方法を開発しました。ここで上位になったアクションに対しては「より多くののぞましい将来像を実現するのに寄与する可能性の高いアクション」という、ワークショップに参加しなかった町の人々にも納得しやすい意味が与えられることになりました。





特派員方式

二番目に紹介するのも、矢巾町の高橋さんらが開発した方法です。この方法は2022年度に開発されました。新聞やテレビ局などの報道機関から外国に派遣されて報道にあたる記者のことを、特派員と呼びますが、その考えにヒントを得た方法です。

具体的には、第一段階として、複数のグループが独立して将来像を作成した後、第二段階として、異なるグループに属していた参加者たちが新たなグループを構成し、一つの統合的将来像を作ります。新たなグループに属することになったメンバーたちは、いわば別々の将来像に派遣されていた「特派員」であり、そのような特派員たちが一堂に会して統合的な将来像を作成するのです。特派員たちは、自分が属していた元のグループの将来像の良さを持ち寄り、それらを上手に組み合わせて、一つの統合的将来像を作るのです。

なお、別々の将来像を持っていた特派員たちが、第二段階において、本当に一つの統合的将来像を作ることができるのかと、心配に思う人がいるかもしれません。しかし、この点を心配しすぎることはありません。なぜなら、第二段階は第一段階と比べて、難易度が大きく上がっているわけではないからです。実際、第一段階においても、それぞれのメンバーが漠然と持っていた将来像がすり合わされて一つの将来像が出来ていることを考えれば、第一段階においても統合がすでに実行されていたと考えることができます。

ストック方式

第三の方法は、複数個得られた将来像を、いま直ちに組織の中で活用するのではなく、誰もが参照しやすい形でストックしておき、長期的な視野を持って活用していくという方法です。本章第7節では、FD ワークショップにおける各グループの討議結果を、ストーリーとして表現することを推奨しました。このようなストーリーをコンセプトとして要約し、ストックしておくことで、組織の中の多くの人が、このストーリーを共有できるようになります。いまはあるコンセプトに支持が広がらなくても、今後の社会的・経済的・技術的・その他の環境の変化により、その将来像が重要性を増すことは十分考えられます。そのような場合に備えて多様なコンセプトをあらかじめ保持しておくことは、組織にとっての大きな財産となるでしょう。

具体例を示します。本章第7節では、慶応大学的小林慶一郎さんと一橋大学の佐藤主光さんの描いた将来像をストーリー形式に要約しました。その中には、下線を施した5つのアイデアが含まれていましたが、それらを要約するコンセプトとして、

「安心していつからでもやり直す機会が保障された職業人たちの支えるしなやかな社会」

というものを作ることができるでしょう⁽⁷⁾。なお、本書がこのような要約コンセプトの作成を提唱するにあたっては、コービンとストラウスの第5章を参考にしました⁽⁶⁾。

もう一つ別の例を紹介しましょう。本書でこれまで何度か言及してきた、高知県のしあわせ推進会議のFDワークショップでは、7つのグループが7通りの将来像を描きました。その後、実行委員会は、それぞれの将来像から、コンセプトを抽出しました。その中には、例えば

「人口減少と県土維持とを両立させる二地点居住」

というコンセプトが含まれていました。2021年当時の高知県では、都市部にて単身で仕事をする人が、週末だけ家族のいる非都市部に帰るような移動形態がありました。これが拡張され、都市部と非都市部の二か所に居住地を持ち「主たる居住地」という概念を持たない人が増えてきたという将来像を、このコンセプトは示しています。このような生活スタイルを持つ人たちは、平日の仕事と休日の余暇とを両立させ、精神的豊かさを感じています。また、彼らの存在は過疎地域の人口維持にも貢献しています。なお、このコンセプトが広まるための条件とし次の二つも合わせて特定されました。第一は、都市部と非都市部とを繋ぐインフラが最低限維持されていることです。第二は、非都市部の空き家が、その土地に縁のない人たちにもアクセスしやすくなることです。

将来像をこのようにコンパクトな形でまとめ直し、ストックすることによって、将来像が作られた現場にいなかった人が、そのコンセプトを活用したいと思ってくれる可能性が高まります。実際、高知県梶原町民であり、千枚田ふるさと会代表の田村俊夫さんは、このコンセプトを目にしたことが一つのきっかけとなり、ご自身が中心となってそのコンセプトを発展させるために町民主体のFDワークショップの実行委員会を2024年に立ち上げました。（余談となりますが、この取り組みは、町民が主体となって一連のワークショップを行い、そこに吉田尚人町長がオブザーバーとして参加するという、大変ユニークなものです。今後、このような町民主体の草の根的な活動が、町政にどのような影響を与えてゆくのかが注目されます。）

複数併用方式

第四の方法は、複数の将来像を文字通り併用するというものです。第一の方法は、複数の将来像を統合するというものですから、各将来像は変更を受けることになります。一方、複数併用方式は、各将来像を変更せず、複数を併用していくというものです。本書の著者である中川はまだこの方式を試したり、その実行可能性を検証したりしたことがないため、この方法はまだアイデア段階にあることをお断りしておきます。

先ほど紹介した田村俊夫さんの取り組みに話を戻しましょう。高知県梶原町は2024年現在、3100人程度の人口がありますが、今後の少子高齢化により、人口は減少の一途をたどることが避けられない状況です。そんな中、国立社会保障・人口問題研究所が、2050年の同町の人口が1,400人になると予測されたことが、同町では衝撃を持って受け止められました⁽¹²⁾。このように人口が減少すると、財源の確保、農地の維持管理、インフラ施設の維持管理などが非常に困難になることでしょう。そこで、田村さんたちは、このような人口減少を所与として、それでも町民がしあわせを見出そうとしながら生きている梶原町の将来像を描こうとしています。

ワークショップは、町民たちが3つのグループに分かれて進められていますので、3通りの将来像ができることでしょう。確かにそれらの中から一つの将来像を選択するのも一つの手ですが、3通りの将来像を併用しながら、それぞれを実現させるためのアクションを同時に実施していくのも一つの手でしょう。さらには、236km²の面積を有する梶原町は、6つの地区に分けられますが、異なる地区が異なる将来像を採用しながら、町として多様性を保持した形で人口減少と共存していくのも一つの手でしょう。

以上のように、本節では、複数の将来像を活用するための4つの方法を紹介してきました。ただし、ここで紹介された以外の方法も存在するはずです。あなたの組織やその文脈にあった、あなたなりの方法を開発してください。

第9節 専門家の知見を取り入れる

FD ワークショップの参加者が仮想将来人となってビジョンを描く際、特定の分野の専門家の知見を踏まえる必要があると、実行委員会が判断する場合があります。例えば、第3節などで紹介した、一般社団法人・しあわせ推進会議のFD ワークショップが行った討議の場合、次のような専門的知見が必要になる可能性があります。

- 南海トラフ地震が発生した場合に想定される津波浸水被害(高知県には南海トラフ地震の被害が想定されるため)
- 高知県の各自治体の都市計画(津波を想定した都市機能の高台移転を実現する場合、都市計画の変更が必要となる可能性があるため)
- 高知県の木質バイオマス発電や林業の見通し(高知県は県土の84%が森林であり、この数字は全国で最も高い。これを高知県の強みと捉えたビジョンが形成される可能性があるため)
- 高知県内の各自治体における町内会や自治会の現状や見通し(人と人とのつながりが、人々のしあわせを規定する大きな要因であると考えられる参加者がいると想定されるため)

このように、討議に際して専門的知見を踏まえることが望ましいと考えられた場合に、どのような対応をとればよいのでしょうか。

専門家にレクチャーしてもらう

専門的知見を取り入れるための一つの方法は、専門家にレクチャーをお願いすることです。ただし、単にフューチャー・デザイン討議を行う当日、直前にレクチャーを受けたとしても、そこで得た知識が直ちに参加者自身のものとなり、討議に生かされるとは考えにくいです。そこで、一般社団法人しあわせ推進会議のワークショップでは、討議の当日ではなく、一か月程度前に、レクチャーを実施することにしました。例えば、全6回のワークショップのうち第3回のワークショップ(2021年4月17日)では、地域コミュニティの将来について討議が行われる予定となっていました。そこで第2回のワークショップ(2021年3月20日)の最後の数十分を使って、まちづくりの専門家に、高知市内の町内会や人と



人とのつながりの現状について、解説をしてもらいました。このような方法をとることにより、レクチャーから討議までの間、参加者たちは自分なりに追加的に情報を得るなどして、知識を自分のものとすることができるでしょう。

専門家も仮想将来人となって討議に参加する

もう一つの有力な方法は、専門家とそれ以外の参加者とを分け隔てることなく、専門家にも討議に参加してもらうことです。

普段、専門家と呼ばれることのない人たちも、その人固有の視点や知識を持っています。例えば、京都府の宇治市役所が2020年に地域コミュニティのビジョンを描くために市民の皆さんをお招きしてFD ワークショップを実施した際、参加者の中に小学生の娘を持つ母親のMさんがいました。娘さんは小学校に馴染むことができなかったのですが、Mさんはそんな娘さんに理解を示しつつ、6歳になったら画一的に学校に入学させて画一的に授業を行う日本の教育システムに疑問を感じていました。そして、Mさんは、FD ワークショップでは、そのような問題意識を

念頭に置きながら、将来の宇治市のコミュニティの姿を描くことに貢献しました。また、岩手県矢巾町で市民FDワークショップに参加したことのある女性の話によれば、彼女は近所の若者たちが大学進学を機に町を出て、そのまま町外で就職して町に戻ってこなくなっている現状に大変寂しさを感じており、その問題意識を踏まえながら、将来の矢巾町の姿を描くことに貢献したとのことでした。

このように、普段、専門家と呼ばれることのない人たちも、その人固有の視点や知識を持っているという点においては、学術的な専門家と何ら変わるところがありません。だとすれば、専門家と非専門家とが、同じテーブルの席につき、ともに仮想将来人となって、互いの視点を学び合いながら、協働して将来の姿を描くことは、ごく自然なことであるといえます。

この考えを意図的に実践に移しているのは、総合地球環境学研究所の一原雅子さんです⁽¹⁰⁾。彼女は、①京都府、京都市の職員、②京都府の農家、③気象や農業などの専門家の三種類の人々を招き、京都府の人々が将来、どのような形で気候変動に適応しながら生活しているかを描き出すためのFDワークショップを2024年度、継続的に実施しています。そこでは、参加者たちが①～③の立場の違いを超えて、互いの視点を学び合いながら、仮想将来人として討議に貢献しています。

もしこのような方法を採用することを実行委員会が選択するなら、どのような学術分野の専門家をお招きするかを、注意深く決めてください。参加者にどのような専門的視点を持って討議してほしいかを定めることは、実行委員会の重要な意思決定の一つです。





4

FDワークショップ実施用資料の サンプル

第3章で言及された各論点について、あなたの答えが出そろったら、いよいよFDワークショップ実施用の資料の作成に入ります。多くの場合、この資料はマイクロソフト・パワーポイントで作成され、ワークショップ中に会場のスクリーンに投影されることになるでしょう。そこで以下では、そのサンプルを紹介するとともに、このサンプルを使用したFDワークショップの実施方法を説明します。

第1節

公開するサンプルの位置づけ



第2章第3節の表2では、FD ワークショップの全体設計について、例1～4までのパターンを紹介しました。本章では、それらを実施するより前の段階の簡易版 FD セッションを実施する場合を想定し、そのサンプル資料を紹介します。最短で30分で完了できるように、このサンプルは作成されています。元データ(マイクロソフト・パワーポイントのファイル)は以下から取得してください。なお、このサンプル(パワーポイントスライド)の中には、あなた自身に改造していただく箇所がある一方で、著作権の関係上、改造できないように設定にさせていただいている箇所もあることを、ご了承ください。あなたに改造していただく箇所に限り、編集可能なテキストボックスが埋め込まれています。

<https://doi.org/10.20568/0002000037>

2023年4月、財務省フューチャー・デザインチームが、独自のサンプル「より良い未来のために、今できることを考えよう」をインターネット上で公開しました。これはFDの考えを広めたいと願う人が、初めてFDに接する人に対してその内容を説明するのに適した、大変分かりやすい教材です。しかも、この教材は、その授業を受ける人た

ちがどのようなグループであっても使用することができるようにデザインされている(すなわち、授業をする側の人が、文脈を考慮しながらチューニングする必要がない)という点で、高い汎用性を持っています。

このような優れた教材が公開されていますので、あなたが、同じ組織の人たちを巻き込んでFD ワークショップをやりたいと思った時、まずは財務省の教材を使用するといでしょう。そして、それが済んだら、いよいよ、あなたの組織の文脈にふさわしいテイラーメイドなテーマを設定して、FD ワークショップを行うことを検討する段階に入ります。そのようなときにこそ使用して頂きたいのが、本章で紹介するサンプルです。

財務省の教材と本章で紹介するサンプルの最大の違いは、**後者はあなた自身によってチューニングされることを前提として作成されている**という点にあります。そのチューニング作業を行うことで、あなたが表2の例1～4のようなFD ワークショップを実施するのに必要な経験値を高めていただきたいと思います。

第2節

サンプルのチューニング

表3に、サンプルの目次を示します。このうち、あなた自身が変更を加えるのは04「パスト・デザイン」と05「FD 討議」です。

01	開会のあいさつ
02	FD とは
03	グループの編成
04	パスト・デザイン討議
05	FD 討議
06	討議結果のとりまとめ
07	発表

表3 サンプルの目次

「04 パスト・デザイン討議」

このパスト・デザインは、1980年代に日本で大きな争点になった「貸しレコード問題」を題材としています。

確かに、05 FD 討議でどのようなテーマを設定するにせよ、パスト・デザインで「貸しレコード問題」をそのまま使用することは、可能です。実行委員会の作業負担を軽くしたい場合は、そのようにするとよいでしょう。

しかし、05 FD 討議と連動して04 パスト・デザイン討議のテーマ設定をすれば、04で議論した内容が05で議論する内容と直接的に繋がりますので、後者の議論が深まるのが期待できます。

もし04 パスト・デザイン討議を独自にチューニングするのなら、このサンプルの「貸しレコード問題」に該当するページ (page 13—14) を、差し替えてください。すべて差し替えてもよいですし、このサンプルのフォーマットは活用しつつ、画像やテキストボックスのみを差し替えてもよいです。

「05 FD 討議」

FD 討議においては、サンプル中に示された指示文を必ずあなた自身の手で書き換えてください。図7に、FD 討議における二つの指示文を示します。

指示文の二点目(図7中の②)には、二つの空欄がありますので、あなた自身の文脈に合わせて空欄を埋めてください。第2章第3節で言及した短期教育プログラム TERRA School (Transdisciplinarity for Earlycareer Researchers in Asia School) の中でこの30分フューチャー・デザインを実施することを想定すると、次のように空欄を埋めることになるでしょう。

そんな2054年が実現するために、2024年の人たちに、リクエストを送ってください。

リクエストの宛先は、2024年に 超学際研究の未来について検討する ために TERRA School に集まった人たちです。

図7 FD 討議の指示文



指示文の一点目(図7中の①)については、サンプルではどんな観点から世の中の姿を描くことも許容するような、汎用性の高い表記方法を採用しています。ただし、①の議論の着地点である②において、リクエストの宛先を制約しているので、間接的に①の議論も制約されています。すなわち、「いくら自由に世の中を描いてよいと言っても、

②で意味のあるリクエストが導出されるように、①の議論の観点を設定してください」というお願いが、暗に存在しています。場合によっては、①の議論をどのような観点から行ってほしいかについてのお願いを、もう少し明示的に①の文の中で記載してもよいでしょう。

第3節 サンプルを使ったワークショップの実践

このサンプルは、最短で30分でワークショップを完結できるように作られています。しかし、同じサンプルを使って、より長い時間をかけたワークショップを実施することも可能です。

このサンプルは01～07までの7つの要素で構成されています。各要素への時間配分の方法として、表4に示したようなものが考えられるでしょう。最も簡略な方法1(所要時間30分)では、04「パスト・デザイン討議」と06「討議結果のとりまとめ」を省略します。それに次いで簡略な方法2(所要時間50分)では、04「パスト・デザイン討議」のみを省略します。最もじっくり時間をかけるのは、方法3(所要時間70分)です。

いくつか、より詳細な注意事項を述べます。

「03 グループの編成」

ここでは、参加者の方々に、二人のグループを作ってもらいます。会場の参加者の総数が奇数である場合は、一つだけ3人のグループが出来上がります。今回のサンプルを使ったワークショップは比較的短時間で完結することを目指していますので、限られた時間でなるべく一人一人の発言機会が多くなるよう、1グループの人数を低く抑えています。

「05 FD 討議」

この討議の開始に先立ち、タイムスリップがなされたことを参加者が意識できるような演出をするとよいでしょう。岩手県矢巾町では、仮想将来人たちに法被を着てもらうことで、タイムスリップがなされたことを意識してもらう工夫をしています。九州大学の岡本剛さんは、大学の授業の中で学生に仮想将来人になってもらう際、法被の代わりにビブスを着てもらっています。宮崎県木城町の文田恵子さんは、タイムスリップの際に参加者の皆さんに、十秒程度、目を瞑ってもらう工夫をしています。本文書を手にしている皆さんにおかれましては、ここで紹介した三人に負けない効果的な演出をぜひ考案していただきたいと思います。

表4 時間配分の方法

	方法1	方法2	方法3
01 開会のあいさつ	3分	3分	3分
02 FD とは	5分	5分	5分
03 グループの編成	2分	2分	2分
04 パスト・デザイン討議	省略	省略	15分 *
05 FD 討議	15分 *	15分 *	15分 *
06 討議結果のとりまとめ	省略	15分	15分
07 発表	5分	10分	15分
合計	30分	50分	70分

* そのうち5分は討議課題の説明であり、残りが正味の討議時間。



「06 討議結果のとりまとめ」

討議が終わったら、まず付箋とサインペンを配布してください。討議前にあらかじめ配布することは避けてください。討議中に参加者がこの付箋を使ってしまうことを避けるためです。次いで、総司会会は参加者にサンプルファイル上のページを提示しつつ、討議中に出てきたアイデアを可視化しよう、促してください。黄色い付箋には、2054年の姿を、青い付箋には、2024年へのメッセージを記載します。また、黄色い付箋に書かれた諸アイデアはグループ化したり、関係性を線で表現したりすることで、アイデアの全体像を明らかにするよう、各グループに促してください。

「07 発表」

最後に発表の時間を持ちます。時間に余裕がある場合は、全グループから発表をしてもらうとよいでしょう。時間があまりない場合は、いくつかのグループに手を上げてもらい、そのグループに発表をお願いするとよいでしょう。なお、サンプルのパワーポイントファイルの最終頁 (page 23) には、次のような文言が記されています。

将来人としてのあなたは、独創性を発揮し、現代人としてのあなたに向けたメッセージを着想しました。

他でもないご自身が着想したメッセージを受け取った、現代人としてのあなたは、将来人のために考え方や行動を改めずにいられないでしょう。

このようにして、あなたが持っていた将来可能性が自然と顕在化されるのです。

参加者の皆さんは、自分自身が討議を経験したあとにこの文言を目にすることで、フューチャー・デザインとはどのようなコンセプトであったのかを、実感することができるでしょう。

本サンプルにおいては、参加者の皆さん自身が自然にそのような実感を得ることを重視するため、討議に先立つ「02 FD とは」の解説は最小限にとどめています。

なお、方法1もしくは方法2を採用してワークショップを実施する場合、本サンプルのスライドのうち

- Page 2の中の見次
- Page 3～22において使用されている通し番号 (01～07)
- 省略したスライド以降のページ番号

の三点を、あなた自身が適宜書き換える必要があることにご留意ください。



参考文献

第1章 イントロダクション

1. 西條辰義 (2024)『フューチャー・デザイン宣言』
<https://www.kuas.ac.jp/edu-research/collaboration/future-design-research-center>
2. 藤垣裕子. (2004). ジャーナル共同体におけるレビュー誌の役割 (〈特集〉レビュー誌の現在). 情報の科学と技術, 54 (3), 102-108.
3. 杉本隆之. (2021). 宇治市 地域コミュニティにおけるフューチャー・デザインの可能性. 学術の動向, 26 (2), 2_51-2_54.

第2章 FD ワークショップは何につながるか？

1. Kamijo, Y., Komiya, A., Mifune, N., & Saijo, T. (2017). Negotiating with the future: Incorporating imaginary future generations into negotiations. *Sustainability science*, 12, 409-420.
2. Köhler, J., Geels, F. W., Kern, F., Markard, J., Onsongo, E., Wieczorek, A., ... & Wells, P. (2019). An agenda for sustainability transitions research: State of the art and future directions. *Environmental innovation and societal transitions*, 31, 1-32.
3. Rip, A., & Kemp, R. (1998). Technological change. In Human choice and climate change: Vol. II, Resources and Technology (pp. 327-399). *Battelle Press*.
4. Geels, F. W. (2002). Technological transitions as evolutionary reconfiguration processes: a multi-level perspective and a case-study. *Research policy*, 31 (8-9), 1257-1274.
5. Rotmans, J., Loorbach, D., & Kemp, R. (2007). Transition management: Its origin, evolution and critique (Workshop on "Politics and governance in sustainable sociotechnical transitions", 19-21 September 2007, Schloss Blankensee Germany)(p. 28). Berlin: Dutch Research Institute for Transitions, *Drif Erasmus University Rotterdam*.
6. Godefroid, M. E., Plattfaut, R., & Niehaves, B. (2023). How to measure the status quo bias? A review of current literature. *Management Review Quarterly*, 73(4), 1667-1711.
7. 西條辰義 (2024)『フューチャー・デザイン』日本経済新聞出版.
8. Hogg, M. A. (2003). Social identity. *Handbook of self and identity*, 462-479.

参考文献

第3章 FD ワークショップの実践方法

1. Nakagawa, Y., & Saijo, T. (2020). Future design as a metacognitive intervention for presentism. *Sustainability*, 12(18), 7552.
2. Anderson, M. W., Teisl, M., & Noblet, C. (2012). Giving voice to the future in sustainability: Retrospective assessment to learn prospective stakeholder engagement. *Ecological Economics*, 84, 1-6.
3. Noblet, C. L., Anderson, M. W., & Teisl, M. F. (2015). Thinking past, thinking future: An empirical test of the effects of retrospective assessment on future preferences. *Ecological Economics*, 114, 180-187.
4. Nakagawa, Y., Arai, R., Kotani, K., Nagano, M., & Saijo, T. (2019a). Intergenerational retrospective viewpoint promotes financially sustainable attitude. *Futures*, 114, 102454.
5. Nakagawa, Y., Kotani, K., Matsumoto, M., & Saijo, T. (2019b). Intergenerational retrospective viewpoints and individual policy preferences for future: A deliberative experiment for forest management. *Futures*, 105, 40-53.
6. Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. Sage publications. (操華子・森岡崇訳『質的研究の基礎 第3版 グラウンデッド・セオリー開発の技法と手順』医学書院, 2014).
7. 中川善典・西條辰義「ポスト・コロナのフューチャー・デザイン」小林・森川編著『コロナ危機の経済学』日本経済新聞社, 2020.
8. Nakagawa, Y. (2020). Taking a future generation's perspective as a facilitator of insight problem-solving: Sustainable water supply management. *Sustainability*, 12(3), 1000.
9. Wiek, A., & Iwaniec, D. (2014). Quality criteria for visions and visioning in sustainability science. *Sustainability science*, 9, 497-512.
10. Ichihara, M., Ishii, R., Yasunari, T., Nakagawa, Y., & Saijo, T. Toward a transformative climate change adaptation from local to global perspective-a transdisciplinary challenge by Kyoto Climate Change Adaptation Center. *Frontiers in Climate*, 5, 1304989.
11. Takahashi, M., Nakagawa, Y., Saijo, T. (2024) *Toward a responsible exit from the research field: Lessons from transdisciplinary regional envisioning in a Japanese municipality*. In prep.
12. 梶原町ホームページ
<http://www.town.yusuhara.kochi.jp/town/chocho/message/entry-2101.html>

謝 辞

本文書は、人間文化研究機構・総合地球環境学研究所の戦略プロジェクト「フューチャー・デザインを通じた持続可能社会実現のための未来ビジョンの形成と多元的共存」（2022～2024年度；プロジェクトリーダー・中川善典）の成果の一部です。同所・ならびに同プロジェクトの関係者に厚く御礼申し上げます。

このほか、著者らがこれまでフューチャー・デザインに関わる学術研究や実践活動を実施するに際して、次の個人・組織から多大なご支援を賜りました。この場を借りて厚く御礼申し上げます。

西條辰義 京都先端科学大学・国際学術研究院・特任教授
一般社団法人 フューチャー・デザイン
一般財団法人 キヤノングローバル戦略研究所
高知県公立大学法人 高知工科大学

最後に、本文書は多くのフューチャー・デザイン実践者・研究者の皆様のご経験を踏まえて執筆されました。本文中に直接言及させて頂いたか方々と共に実験・実践をサポートしていただいたすべての皆様に御礼申し上げます。

著 者

中川善典

上智大学大学院 地球環境学研究科 教授

総合地球環境学研究所 教授

<https://genv.sophia.ac.jp/faculty/faculty-1801>

発 行 所

大学共同利用機関法人 人間文化研究機構 総合地球環境学研究所

戦略プログラム フューチャー・デザインプロジェクト

<https://www.chikyu.ac.jp/>

©2024 Nakagawa

使用上の注意

本文書は、営利組織・非営利組織に関わらず、ご自身の所属される組織に
フューチャー・デザインを適用しようとする読者に向けて公表されています。

本文書またはその一部を用いて出版を行う場合、引用方法は次のようにしてください。

和文で引用する場合

中川善典(2024).『フューチャー・デザイン実践のために』.
総合地球環境学研究所
<https://doi.org/10.20568/0002000037>

英文で引用する場合

Nakagawa, Y. (2024). Praxis of Future Design.
Research Institute for Humanity and Nature
<https://doi.org/10.20568/0002000037>

※コンテンツの著作権は、著作者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。
引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。