

東三河 地域研究

2020 年 1 月 22 日発行

編集・発行：

公益社団法人東三河地域研究センター

住所／豊橋市駅前大通三丁目53番地

（太陽生命豊橋ビル2階）

TEL／0532-21-6647

FAX／0532-57-3780

通巻 160 号 2019.11.28

公益社団法人東三河地域研究センター

2019年度総会(通算第37回).....2-5

記念講演会

『フューチャー・デザインの可能性～将来世代を考えた広域的な地域づくりに向けて～』

公益財団法人東京財団政策研究所 研究主幹(慶應義塾大学経済学部客員教授)

小林慶一郎 氏6-15



2019 年度総会（通算第 37 回）

2019 年 11 月 28 日（木）午後 15 時 15 分からホテルアークリッシュ豊橋 5 階 ザ・グレイスにおいて開催しました。

1. 総会開会の挨拶（神野吾郎理事長）

2. 議事

第 1 号議案 2018 年度（2018 年 10 月 1 日から 2019 年 9 月 30 日まで）の事業報告・収支決算報告の件

第 2 号議案 理事の選任の件

※第 1 号議案、第 2 号議案ともに承認されました。

第 1 号議案 2018 年度 事業報告・収支決算報告（2018 年 10 月 1 日から 2019 年 9 月 30 まで）

I. 事業の実施状況

1. 情報及び資料の収集ならびに調査研究

東三河地域を含む三遠南信地域における広域的な地域づくりに資する情報収集や分析を行いながら、人生 100 年時代を見据えた地域づくりに着目し、高齢者等を含めた人財の育成・確保、三河港の港湾計画づくり等を勘案した機能整備や広域幹線道路ネットワーク等のインフラの整備、農林漁業資源を活かした輸出産業化や観光開発等の視点からの研究を行った。

(1) 高齢者等を含めた人財の育成・確保を踏まえた地域づくりに関する研究

- ①地域の知的資源である人財の育成・確保に関する研究
 - ・東三河地域の人口動態の分析を行うとともに、東三河の 4 大学の学生を対象としたアンケート調査を行い、就職職種の意向、地域への定住意向等の分析を行った。
- ②高齢者等が働き続けられる地域づくりに関する研究
 - ・障害者の雇用に焦点を絞り、東三河の主要産業である農業分野への就労可能性について、農業者・福祉事業所への実態調査等を行いながら、検討した。

(2) 三河港・広域幹線道路ネットワークの機能整備方向に関する研究

- ①技術革新の動きを踏まえた三河港の機能整備に関する研究
 - ・次世代自動車のイノベーションの動きを配慮し、今後の港湾に求められる機能について、CASE の視点から物流効率化の方向を検討した。

②労働力不足等の動きを踏まえた幹線道路ネットワーク機能整備に関する研究

- ・三河港臨海部幹線道路網整備等の効果による産業立地事例を分析し、幹線道路ネットワークの機能整備の重要性を検討した。

(3) 地域資源の価値化促進に関する研究

- ①農林漁業資源を活かした輸出産業化に関する研究
 - ・農林水産業の輸出動向を分析するとともに、東三河地域における輸出産業化への取組活動を分析しながら、今後の輸出促進の方向を検討した。
- ②地域資源（鉄道・食農資源等）を活かした観光開発に関する研究
 - ・地域資源としての鉄道に着目し、鉄道を活かした観光振興について、県境を越えた関係自治体・経済団体等との意見交換、天竜浜名湖線での取組等を踏まえ、飯田線の活性化方向について検討した。
 - ・新しい観光資源として注目される軽トラ市の経波及効果を分析し、継続的实施の重要性とともに、中山間地の道の駅ネットワークによる経済効果向上の方策を検討した。

(4) 三遠南信シンクタンク連携事業による研究

三遠南信地域のシンクタンクである一般財団法人しんきん経済研究所、飯田信用金庫しんきん南信州地域研究所（前特定非営利活動法人しんきん南信州地域研究所）と連携し、共同研究や研究情報交換を推進し、その結果をホームページで公開した。

(5) 大学との共同研究

愛知大学三遠南信地域連携研究センター等と連携し、三遠南信地域を中心とした広域的な地域づくりに関する共同研究を進めた。

2. 調査研究業務の受託

基本方針で示した『人財』、『インフラ』、『地域資源・産業資源』等に関連した調査研究業務の受託を行った。

3. 講演会、セミナー等の開催

(1) 東三河地域問題セミナー（継続事業）等の実施

東三河地域等の地方自治体、企業、市民団体等を対象とし、地域が抱える諸課題の解決方策づくりに繋がる情報発信、地域の新しい取り組みに対する情報発信支援、人材交流機会の提供を行う場として、「東三河地域問題セミナー」（4 回）を開催した。

(2) 東三河産学官交流サロン等（継続事業）の実施

豊橋技術科学大学、愛知大学、愛知工科大学、豊橋創造大学等の東三河地域に立地している大学や企業の研究者、経営者を中心に講師を招聘し、地域問題に関する話題の提供、交流等を行う「東三河産学官交流サロン」を東三河懇話会と連携し運営した。開催場所はホテルアークリッシュ豊橋であり、毎回約 70～100 名の出席者があった。

(3) 国際自動車コンプレックス研究交流会の開催

東三河懇話会と連携し、国際自動車コンプレックス研究交流会を開催した。

(4) 地域づくりに関連した講演会・シンポジウムの開催

東三河地域内で、地域研究を行う 4 大学（愛知大学、豊橋技術科学大学、豊橋創造大学、愛知工科大学）の協力により、地域研究紹介の場として、卒業論文・修士論文等の発表会を 2019 年 3 月 12 日に豊橋商工会議所で開催した。愛知大学から 2 名、豊橋技術科学大学から 2 名、豊橋創造大学から 2 名、愛知工科大学から 2 名の発表があった。

4. 機関誌等の発行

(1) 東三河地域研究の発行

地域問題セミナー等の講演録を中心として、機関誌「東三河地域研究」を作成し、ホームページによる情報公開・メールマガジンによる配信を行うとともに、地域を取り巻く最新の地域政策事情等の広報活動を行った。

(2) 地域情報の発信

東三河地域等に関係した地域情報を収集・整理し、地域の実情として講演等の場での情報発信事業を行った。また、三遠南信シンクタンク連携事業による研究成果をホームページに掲載したとともに、2019 年 6 月 18 日に開催された食農産業クラスター推進協議会の総会・交流会にパネル出展した。

5. 自治体職員等研修の受け入れ等による人材育成、各種研修会への職員派遣等の事業

(1) 自治体職員・民間企業職員等の受入事業の実施

自治体・民間企業等から職員として豊橋信用金庫職員を受け入れ、実地研修と OJT を組合せながら、地域政策や地域づくりに関する人材育成事業を実施した。

(2) 大学生のインターンシップ事業の受入事業の実施

豊橋技術科学大学の学生 1 名をインターンシップ事業として受け入れ、地域政策や地域づくりに関する人材育成事業を実施した。

(3) 各種研修会等への職員の派遣

地域政策や地域づくりに関連し、地方自治体や民間企業等が実施する研修会、大学が行う各種講座等に対して、講師派遣依頼に基づいて、職員を派遣した。

6. その他の活動

地域振興・地域活性化に資する社会的企業等の社会貢献型事業や、地域づくりに繋がる人材開発・人材育成等についての事業として、自然環境保全の担い手育成「東三河自然再生推進事業」（東三河総局）、高校生による地域づくり事業（ミライカフェほの国 2019）を実施した。

Ⅱ. 収支決算

経常収益・経常経費及び正味財産について

2018年 10月 1日 から 2019年 9月 30日 まで

(単位：円)

科 目	当 年 度	前 年 度	増 減
I 一般正味財産増減の部			
1. 経常増減の部			
(1) 経常収益			
受取会費			
正会員受取会費	7,460,000	7,320,000	140,000
特別会員受取会費	754,000	754,000	0
賛助会員受取会費	25,000	25,000	0
受取会費計	8,239,000	8,099,000	140,000
事業収益			
事業収益	40,364,987	39,743,960	621,027
雑収益			
受取利息	3,639	3,412	227
雑収益	23,148	316,912	△ 293,764
雑収益計	26,787	320,324	△ 293,537
経常収益計	48,630,774	48,163,284	467,490
(2) 経常費用			
事業費			
期首未成調査支出金	2,111,633	1,989,881	121,752
調査研究費	0	17,839	△ 17,839
期末未成調査支出金	△ 3,683,038	△ 2,111,633	△ 1,571,405
給料手当	17,607,441	15,543,256	2,064,185
臨時雇賃金	2,389,201	2,391,440	△ 2,239
賞与	1,247,322	1,402,217	△ 154,895
福利厚生費	198,752	221,188	△ 22,436
法定福利費	1,596,292	1,430,548	165,744
旅費交通費	2,233,695	2,768,044	△ 534,349
通信運搬費	1,263,662	698,124	565,538
減価償却費	786,409	1,167,525	△ 381,116
消耗品費	2,182,845	2,528,941	△ 346,096
修繕費	810,724	806,080	4,644
新聞図書費	617,883	670,999	△ 53,116
光熱水料費	373,543	430,312	△ 56,769
賃借料	5,132,153	5,135,373	△ 3,220
会議費	2,389,701	2,471,139	△ 81,438
諸謝金	655,253	780,237	△ 124,984
租税公課	108,367	2,557,972	△ 2,449,605
支払負担金	349,363	318,495	30,868
外注費	7,434,028	3,014,619	4,419,409
支払保険料	61,091	62,197	△ 1,106
雑費	569,149	474,178	94,971
事業費計	46,435,469	44,768,971	1,666,498

(単位：円)

科 目	当 年 度	前 年 度	増 減
管理費			
給料手当	1,322,690	1,185,169	137,521
賞与	104,278	117,583	△ 13,305
法定福利費	99,249	94,469	4,780
福利厚生費	18,464	20,284	△ 1,820
保険料	4,324	4,273	51
交際費	86,771	89,428	△ 2,657
旅費交通費	98,232	104,431	△ 6,199
通信運搬費	180,574	90,582	89,992
減価償却費	73,054	107,066	△ 34,012
消耗品費	180,884	229,669	△ 48,785
修繕費	75,313	73,920	1,393
印刷製本費	72,596	71,603	993
新聞図書費	45,213	36,028	9,185
光熱水料費	34,701	39,461	△ 4,760
賃借料	455,870	450,629	5,241
租税公課	4,963	218	4,745
支払負担金	32,454	30,758	1,696
総会理事会費	483,639	697,368	△ 213,729
事務委託費	57,290	56,616	674
諸会費	15,400	13,000	2,400
雑費	83,513	32,225	51,288
管理費計	3,529,472	3,544,780	△ 15,308
経常費用計	49,964,941	48,313,751	1,651,190
評価損益等調整前当期経常増減額	△ 1,334,167	△ 150,467	△ 1,183,700
当期経常増減額	△ 1,334,167	△ 150,467	△ 1,183,700
2. 経常外増減の部			
(1) 経常外収益			
経常外収益計	0	0	0
(2) 経常外費用			
経常外費用計	0	0	0
当期経常外増減額	0	0	0
税引前当期一般正味財産増減額	△ 1,334,167	△ 150,467	△ 1,183,700
当期一般正味財産増減額	△ 1,334,167	△ 150,467	△ 1,183,700
一般正味財産期首残高	54,286,101	54,436,568	△ 150,467
一般正味財産期末残高	52,951,934	54,286,101	△ 1,334,167
II 指定正味財産増減の部			
当期指定正味財産増減額	0	0	0
指定正味財産期首残高	0	0	0
指定正味財産期末残高	0	0	0
III 正味財産期末残高	52,951,934	54,286,101	△ 1,334,167

第2号議案 理事の選任の件

○新任理事 候補者

株式会社サイエンス・クリエイト 代表取締役副社長 堀内 一孝 氏

【 記念講演 】

『フューチャー・デザインの可能性～将来世代を考えた広域的な地域づくりに向けて～』

公益財団法人東京財団政策研究所

研究主幹（慶應義塾大学経済学部客員教授）

小林慶一郎 氏



1. はじめに

私は 2013 年から慶應義塾大学の経済学部にも所属しており、今年の 4 月からは東京財団に出向している。今日は主に「フューチャー・デザインとは何か」を皆さんに話し、東三河を含めた地域社会の活性化に役に立てて欲しいと思う。

日本で何人かの経済学者や社会学者がフューチャー・デザインの研究プロジェクトを立ち上げているが、その背景には世代を超えた超長期の時間軸の政策問題を解決しなくてはならないと思われるため、そのために未来をデザインする、フューチャー・デザインを進めていこうとしている。前半は、この世代間の政策問題とは何かを話し、フューチャー・デザインの考え方、幾つかの自治体で実験や実践されていることをお話ししたい。後半は、財政リスクが日本経済全体の停滞とどのように関係しているのかを話し、これも一種の世代間問題であるため、それを話したい。時間があれば、どうして私たちは経済成長を求めなくてはならないかを、深く考えてみたい。

2. 世代間協調問題と財政

（1）世代間協調問題とは

私自身は経済学者で、財政やマクロ経済を専門にして

いるが、そこから派生してフューチャー・デザインというプロジェクトに行き当たった。その財政問題の構造は、世代を超えた投資プロジェクトのように考えることができる。現在世代がコスト負担をして投資をすれば、現在世代は何も得られないが、将来世代がリターンを得る。そうしたタイプの問題を「世代間協調問題」と呼びたい。財政の持続性の問題は、そうしたタイプの問題で、現在の私たちの世代が増税をしたり、歳出削減することで、不況が起きたり、行政サービスの低下等が起きるが、そうしたコストを私たちの現在世代が支払うと、私たちの子供あるいは孫の世代の財政環境が安定する、財政破綻が回避されて経済環境が安定するという意味での「リターン」を得る。こうした問題構造になっている。

似たような世代間協調問題として有名なものには地球温暖化のような環境問題がある。これも現在世代が経済活動を抑えて温室効果ガスの排出を削減できると、将来世代が安定した環境を得る。気温の上昇を避けられ、結果として気象の安定が得られるリターンがある。原発問題もそうである。現在世代が使用済核燃料の最終処分場をどこにするのかを、政治的コストを払って決定できると、将来世代は放射能汚染を回避するリターンを得る。

このような世代間協調問題が最近の 50 年くらいで、日本や世界で大きな政策問題となってきた。それをどう解決したらいいのかが問題意識である。

世代間協調問題	
」 財政再建とは、「世代を超えた投資」	
」 現在世代： 増税と歳出カットの コスト を支払う。	
」 将来世代： 財政破綻の回避という リターン を得る。	
」 地球温暖化対策	
」 現在世代： コスト をかけて温室効果ガスの排出削減	
」 将来世代： 環境破壊の回避という リターン を得る	
」 原発の使用済み核燃料の最終処分場建設	
」 現在世代： 場所決定の政治的 コスト を支払う。	
」 将来世代： 放射能汚染の回避という リターン を得る。	

（2）日本の財政問題

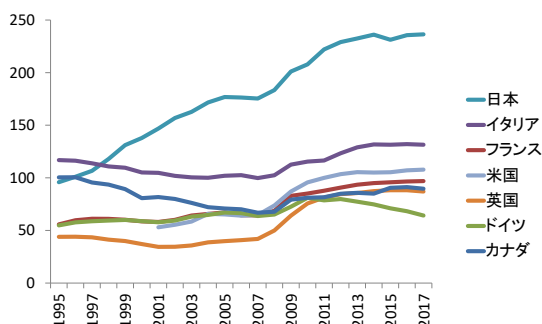
このグラフ（図 1）は、世界各国と日本政府のグロス債務の名目 GDP 比を示している。青い右肩上がりの線が日本の債務比率であり、日本だけが過去 30 年に亘り右肩上がりで債務比率が増え続けている。安倍政権でしばらく税収が増え、債務の増え方が少し安定しているが、

長い傾向として構造的に政府負債が増え続けている。他国は増えたり減ったりしているが、長期トレンドではどの国も安定している。日本だけが突出して財政不均衡を抱えている。

このグラフ（図2）は政府の純負債である。総債務との違いは、政府が持っている金融資産を差し引いたネットの債務が政府純負債の比率で大体 140。グロスの政府債務比率は、大体 GDP の 240%と大きな数字であるが、これだけ見ると第二次世界大戦後の日本、終戦直後の日本の債務比率をほぼ超えている。

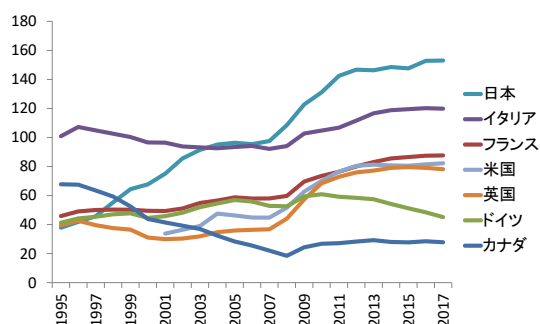
一方、日本政府は金融資産も沢山持っている。外貨準備、年金基金などで、その資産を差し引いたネットの債務はそれほど多くないのではないかとよく言われるが、グロスの債務と同じように右肩上がりが増え続けている。レベルは 250%に比べると 140%と小さいが、増え続けていることは変わらない。他の OECD 諸国と比較しても、2000 年代になる前は、日本の財政がどんなに悪くてもイタリアには勝っていると議論していたが、この 10 年くらいはイタリアを超えて世界最悪、先進国最悪の債務比率になっている。

図1 財政問題：政府 粗負債の名目GDP比



(資料)IMF ``World Economic Outlook Database'', 内閣府『国民経済計算』

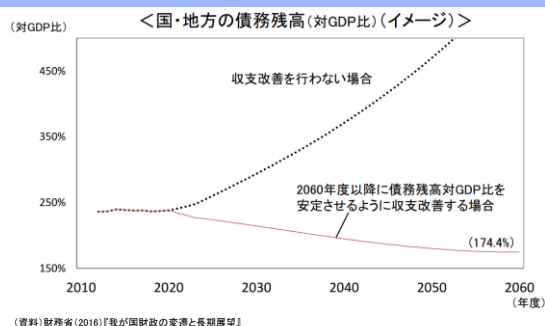
図2 財政問題：政府 純負債の名目GDP比



(資料)IMF ``World Economic Outlook Database'', 内閣府『国民経済計算』

このまま収支改善のための増税なり歳出削減を行わないで何十年も経過したらどうなるかを見ると、大体 2060 年までこのままの状態が続く場合が黒い点線で、右肩上がりです。金利が低い、少し税収が増えることで、足元は東京オリンピックまでそんなに伸びないと予想されるが、その後は金利の上昇を考えると雪だるま式に増える。すると今世紀の半ばには GDP の 500%くらいの債務になる。前人未踏の債務を抱える。現在世代はそんなに大きな被害はないかもしれないが、次の世代あるいは孫たちの世代で日本経済の環境を大きく悪化させる心配がある。

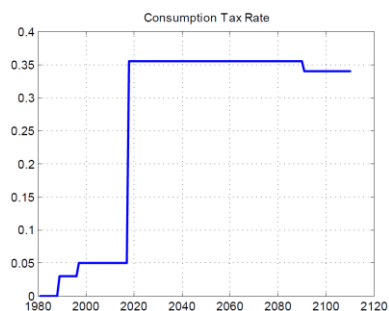
図3 政府債務の長期予測(現行制度を前提)



(資料)財務省(2016)『我が国財政の現況と長期展望』

もう一つ、ゲイリー・ハンセンという UCLA の教授らが 2011 年ごろから日本の財政に興味を持ち、シミュレーションをしている。彼らの標準的な経済モデルを使い、今から 100 年後に債務比率が GDP の 60%程度で安定するためにどのくらい増税が必要かを機械的に計算すると、消費税率を 35%くらいにしないと 100 年後の債務は安定しない（図4）。

図4 Hansen and Imrohorglu (2012) 日本経済に必要な消費税率 ... 35%



この意味は消費税を 1%上げると 2. 数兆円の税収が増え、30 ポイント上げると 70 兆円くらい税収が増える

という単純計算である。つまり、財政収支を 70 兆円くらい改善しないと、100 年くらいの長期で日本の財政は安定しないことを示している。今の日本の国家予算 (100 兆円くらい) で 70 兆円改善するとは、予算を 7 割削減することとほぼ同じで、予算を 7 割削減するか、同じくらいの規模で増税しないと、100 年くらいの長期での財政の安定が見込めない。

図 3 の赤い線は、債務比率が安定するためにどのくらい財政収支を改善したらいいかを財務省の研究所で計算したもので、その数字は GDP の 14% 程度の収支改善によって予算比率が上がる結果になっている。GDP の 14% とは、大体 70 兆円くらいである。その意味で、アメリカの経済学者の計算は財務省が行っている計算と大体同じ結果となっている。

政治的に実現可能な手段で財政を再建するのは非常に難しい。要するに政策手段として、今の政治のプロセスで通りそうな財政再建策はなかなか見当たらない。

(3) 世代間協調問題解決の困難性

財政の問題、地球温暖化の問題も世代間協調問題で、それを解決するのは非常に難しい。現在世代がコストを払えば、我々は何も得られないが将来世代が大きなリターンを得る、というのは 20 世紀の後半以降になって始めて現れた政策問題である。世代間で社会が引き裂かれるのは人類が発生して以来、古代にも中世にもあったが、政策として政治家が、あるいは有権者が意思決定する題材、政策問題として形に現れたのは 20 世紀の後半になって始めてだと思う。そうした中、民主主義の制度では現在世代しかいない、議会や政治に参加できるのは現在生きている人たちしかいないわけで、まだ生まれてきていない人、今子供である人たちの世代がどれだけ困る、影響を受ける政策課題であったとしても、将来の世代を連れてきて今現在の私たちの意思決定に参加してもらうことはできない。

世代間協調問題は普通の民主主義では解決できない。現在世代が損するだけで全く現在世代に利益をもたらさないような財政再建、温暖化防止など、そういう政策を現在世代の私たちが選ぶわけがない。過半数の現在世

代の人たちは環境を守るために喜んでコストを負担しようとか、将来の財政安定のために喜んで増税を受けようということにはならない。この世代間協調問題は普通の民主主義では解決ができない。

世代間協調問題が示す政治の限界

◆ 近代 (18 世紀 ~) の民主主義では、世代間の協調問題は想定されていなかった

⇒ 20 世紀後半以降の新しい課題

} 世代を超えた超長期の政策プロジェクトは、現代社会では**実現不可能** (世代間協調の不可能性)

} 現代社会 = 利己的かつ合理的個人の社会

} かつては非合理性 (宗教や伝統文化) が世代間協調を実現していた。

中世とか古代の社会はどうだったか。これは政策問題ではなく、宗教や伝統文化の問題で世代間問題は解決できた。現在世代が勝手に社会のあり方を変えることはできないという、ある意味で不合理な規範が昔の社会にはあり、宗教や文化という形でリソースが引き継がれてきた。今は合理的な個人が合理的に考えて選択をする、民主主義が基本であるため、現在世代が損するような政策は選ばれることがない。そこに問題の根源があると考ええると、財政の問題では民主主義のシステムをどうやって変えていくのかが問題になる。

3. フューチャー・デザイン

(1) フューチャー・デザインの経緯

そこで、どういう手法で民主主義のシステムを改革できるか、そうした問題意識を持った人たちが考えているのがフューチャー・デザインという考え方である。フューチャー・デザインとは、一橋大学や大阪大学に在籍していた西條辰義氏 (世界的な実験経済学・環境経済学の大家) が 2012 年頃から提唱し始めた考え方である。その考え方は非常に単純で、現在の民主主義の中に将来世代が参加できないことが問題だとすれば、利益代表になる人を現在の民主主義の中に連れてくればいいのか。その一つの方法が、あなたはこれから 50 年後、60 年後の将来世代になったつもりになって下さい、その目線で 2019 年の現在の政策決定を評価して意見を言ってくださいという、将来世代のロールプレイングであ

る。少し子供だましのような印象を受けるが、将来世代になったつもりで現在の政策決定を見直すことで、実際に何かしら現在の政策決定とか意思決定が実際に変わることを西條氏は、幾つかの自治体での実践で発見している。

「将来世代になったつもののロールプレイング」を西條氏が思い付いたのは、昔の北米大陸の原住民、アメリカインディアンの方の考え方に由来する。インディアンのイロコイ族は、幾つかの種族の連合だったと言われるが、彼らには何か社会の重要な課題を決定するときには 7 世代先の子孫になったつもりで物事を考えて決定しなさいという憲法のようなものがあった。西條氏がボストンで発表した時、それをアメリカ人から教えてもらい、日本でもやろうと言って、当時在籍していた大阪大学の人たちと 2012 年から議論を始めたのがフューチャー・デザインの発端である。

フューチャー・デザインと仮想将来人

- フューチャー・デザインの実験
 - 「XX年後の将来世代になりきって現代の政策を判断する」
 - 「**将来の視点**」から「**現在**」を振り返る
 - ふつう、われわれは現在の視点から将来を展望する
 - まったく異なる思考が発生するらしい（実験事実）
- ⇒ 「仮想将来人」、「仮想将来世代」
- 仮想将来人：将来世代の利益を重視した判断（？）
 - なんらかの心理的、精神的な変化が起きている可能性

（２）岩手県矢巾町での実験事例

実際に効果が見られた例の一つが、岩手県の矢巾町で行われた 2060 年ビジョンをつくるという作業である。矢巾町は人口が 3 万人弱の、盛岡市の南に位置するベッドタウンのような町であり、そこで 2015 年に長期ビジョンをつくろうとなった。住民討論で市民の声を拾い上げてつくろうとなり、住民討論会が開かれた。その際、西條氏と一緒にフューチャー・デザインを研究していた阪大の原圭史郎先生が住民討論を 2 グループに分けて実験を行った。普通の現在世代グループで住民討論会を行うグループを 2 つつくり、それとは別に、将来世代になったつもりで、ロールプレイングとして 2060 年に生きている将来の人間になったつもりで 2015 年の矢巾町

の政策をどうすべきかを考える、将来世代グループをつくった。別の組み立てのグループで矢巾町の長期的な政策を論じた。すると、現在世代グループと将来世代グループから出されたビジョンに大きな違いが幾つか出た。現在世代グループは、どうしても足元の政策課題に目が奪われるので、今ある課題を解決して、その先に将来どうなるというように考えがちになる。将来世代グループは 2060 年にこうあるべきだという将来の目標、高い目標を設定し、そこから逆算して現在何をすべきかが出てきた。その意味で、極めてドラスティックな政策の転換を将来世代グループの方が考え易いという結果が出た。

新しい政策手法

- フューチャー・デザイン（西條辰義、原圭史郎、・・・）
 - 「将来世代の利益代表」を現出させる（仮想将来世代）
 - 実践例）岩手県矢巾町での 2060 年ビジョンづくり
 - 住民討論：現在世代グループと将来世代グループ
 - 将来世代グループ：「2060 年に生きている将来人になったつもりで議論する」
 - 水道料金の例：
 - 現在世代グループ：水道料金の値下げを求める
 - 将来世代グループ：料金の値上げを合意（数十年先の更新投資のため）
 - 自己イメージや思考様式に継続的な違いが発生？

その象徴的な一例が水道料金の議論である。矢巾町の上水道事業は町が熱心に取り組み、2015 年当時、上水道事業は黒字であった。これから 2060 年まであと 45 年をどうするのかを将来世代グループと現在世代グループでディスカッションしたところ、現在世代グループは「黒字だから、それを還元した方が良い」と考え、値下げを提案した。値下げで、町外から新たに住み始めるような人も来て、人口が増えて町が活性化するかもしれない。水道料金の値下げを求めたいというのが現在世代グループから出た意見だった。将来世代グループでは、これから 45 年間を見ると、水道管の更新、浄水場設備の更新が当然必要になり、上水道全体の更新の設備投資にどれだけのコストが係るかを強く意識した。すると、2015 年は黒字であるが、黒字幅は微々たるもので、将来の設備投資の需要から見れば全く足りない意識し、結果として将来世代グループは、投資の必要性を考えればもっと値上げし、数十年先の投資に備えようというコンセンサスが得られた。この住民討論や、その後また町役場から住民へのアプローチがあり、2017 年に水道料金の値上げが行われた。住民の議論が生かされて市民の

意識を変え、結果として水道料金の値上げをスムーズに2年後に実行できた。

「45 年先の将来世代になったつもりで住民討論を試みよう」というのは何となく子供だましの感じがするが、何かしらの参加者の自己イメージ、思考様式に長期的な変化が起こっていると考えられる。

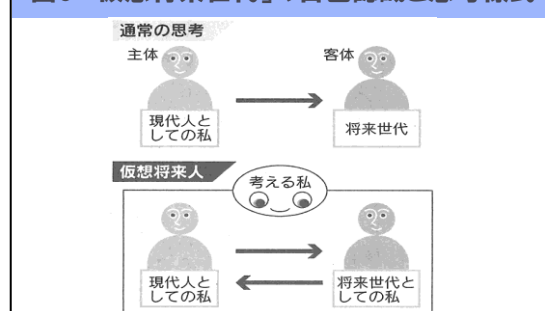
私たちは、現在から将来を展望する思考には慣れているが、将来の視点に立って現在を、まるで過去を振り返るように振り返ってみると、判断や重点を置くことが変わる。例えば、現在の喫緊課題、緊急の重要な政策課題が、一旦、自分の頭を50年先に飛ばして50年先から振り返って現在を見ると、大したものだと思えなくなるという経験を、この参加者たちはしたと言われている。

フューチャー・デザインの実践

- 岩手県矢巾町
 - 未来戦略室（2019年4月～）
 - 5か年総合計画の策定にフューチャー・デザインを活用
 - 住民討論による論点の洗い出し、政策アイデアの提案
 - 役所のアライバイ作りを超えた、住民ニーズの抽出
 - 住民の積極的参加と意識の変化
 - 行政職員が司会役
 - （司会役がいないFD実験も別の地域で実施）

この図（図5）は一昨年、私が日経の経済教室でフューチャー・デザインを紹介した記事で書いた模式図である。矢巾町の実験の参加者に半年後にインタビューをした人がいて、半年後にインタビューをしても参加者は、「あの実験で物事を見る目が変わった」と言われた。実験に参加する前は今いる私が主体で、今いる私から将来のことを客体として展望する考え方しか行っていなかった。しかし、将来世代の役割を担うと将来世代の視点を持つことができ、今生きている現在世代の視点と将来世代の視点で移動が行ったり来たりすることが起き、全体を俯瞰的に見るアイデンティティも出てくる。物事の重要性を考える時、現在から見ると例えば保育所が足りないとか教員が足りないとか足元の問題が重要に見えるが、将来と現在を俯瞰して考える立場に立つと、大したことでない、あるいはだからこそ意見の違う人と妥協する余地が出てくる。そういう経験をしていることを言われた。

図5「仮想将来世代」の自己認識と思考様式



フューチャー・デザインの実践は矢巾町が先駆的であるが、その結果がよかったため、矢巾町の町長はフューチャー・デザインを町の行政システムに日常的に組み入れようと考え、未来戦略室を今年の4月から発足させた。最初の取り組みが、次の5カ年計画を策定するに当たって、フューチャー・デザインの手法を活用していこうとしている。将来世代の住民グループをつくり、これから先の5年間の町の政策で何をやるべきなのかの論点の洗い出し、アイデアの抽出を春から開始している。私も2回ほど、住民討論を見学したが、大変活発な議論があった。5人ずつのグループが6つあり、ランダムに選ばれた住民が5人程度のグループをつくり、町役場の職員がひとり司会役として入り、あなたたちは2060年に住んでいる人間だと考え直してくださいと言う。最初の5～10分くらいは、そんなアホなという反応で、そんなこと急に言われてもできないと言われるが、高齢者も若い人も10分くらい経つと、想像を巡らせて、2060年に自分が生きていたらこういうことがあるのはないか、その頃はこうなっているのではないかと、活発に議論を始められる。最初の5～10分を乗り越えると、気恥ずかしさも抜けて、ちゃんと考えてみようというモードに変わる。子供だましのように見えて、住民の方々の日常から解放して60年先の未来から町をもう一回見直してみようとする思考の活性化を目の当たりにしてきた。

もちろん突拍子もない未来の議論、例えば宇宙旅行に行けるようになっていける等の議論もあるが、自由な発想で役所が用意したものでなく、住民の本音のニーズをきちんと抽出することにある程度成功していると言える。

普通、役所の人に聞くと、住民討論会はある種のアライバイづくり、とりあえずやりましたとして、シナリオは

全て役所で用意しているケースが多い。フューチャー・デザインの住民討論では、本音で住民たちの考えが出る意味で、役所の人にとっても発見がある。住民がこんなことを考えていると知ること、勉強になる、驚きがある、学ぶことがあると言われており、その意味でもこの取り組みは意味があると思う。

（３）その他の事例

矢巾町はかなり先駆的な例であるが、西條先生や原氏のグループ、あるいはそれに連なる何人かの経済学者、社会学者のグループでは各地で実験が進行している。その中の一つが長野県松本市である。ここでは信州大学の西村氏の経済学者のグループが中心になり、一昨年、市庁舎の建て替えのデザインについて、市民ニーズを吸い上げるためにフューチャー・デザインの討論を行った。去年から今年にかけては、町の交通システムについて、どういうニーズがあるか、どのような交通システムを入れて欲しいかについて、市民の議論によってニーズを引き出そうとする取り組みを信州大学と松本市が共同して進めている。NPOの人たちが司会役を行ったり住民討論会のアレンジメントをしたりして、かなりノウハウを蓄積しつつある。

大阪府吹田市も興味を持ち、阪大の原圭史郎氏らが中心になり、阪大と吹田市が協力している。2年ほど前には、吹田市のエネルギー政策、環境政策としてどのような政策を行うべきかを、2050年と2060年という遠い将来の視点から振り返り、今市でやるべき政策はこれだということを住民たちが、ディスカッションしてビジョンをつくり公表している。但し、吹田市はまだこれを実際の政策に導入するかどうかで悩みがあるようで、矢巾町のようにトップ自らがやろうとはなっていない。

3つ目の例は、広域の地域づくりという、今日のテーマと一番関係すると思う。西條氏らは京都府の中の7市町の水道事業担当者たちに集まってもらい、水道事業をフューチャー・デザインの手法でディスカッションしている。京都府の場合、7つの市町がそれぞれ協力しないと上水を供給できない形態、水源はこちらの市、その水源で別の市町が協力してという構造になっており、上水

道事業が一つの自治体で閉じてない。水道事業をどうするかでは、7つの市町の合意が必要になり、なかなか合意できない。7つの市町の人たちに、これから5年、10年の水道事業を考えて、こうしようとする合意を得ることが大変難しかった。そこにフューチャー・デザインの手法を取り入れた。現在の町の担当者の立場に立つと、どうしても譲れない、対立してしまう。みんなが50年先になったつもりで、2019年の7つの市町はどうすべきかを、将来から過去を見て議論してみようとして、大変合意がスムーズに進んでいるようである。まだ実験中で、実際の政策に結びついてはいないが、何回かのディスカッションの場を設けた結果、かなり合意形成が容易になりつつあると、西條氏から伺っている。

対立点が尖鋭化してしまい、現在の自分の立場にこだわるとどうしても譲れなくなる。そこから離れる、現在の自分の立場と視点から離れることを仮想的にやってみようと、それだけで議論がスムーズになる。これがフューチャー・デザインの取り組みからもわかる。

（４）国レベルへの取り組みへ

まだまだ始まったばかりの研究領域であり、どうなるかもわからない。自治体レベルの取り組みではそれなりに成果が出てきている。ゆくゆくは、この考え方を自治体レベルから国あるいはグローバルのレベルに広げていきたいと考えている。

フューチャー・デザインの実験は、住民討論とか地方の町レベルでの行政組織として、未来戦略室ができた等の町レベルの行政組織の話であったが、国レベルで財政問題を考えようとする時、中立的な長期の財政予測機関をつくらうとする話はフューチャー・デザインの考え方と発想は同じである。経済同友会、あるいは関経連などの経済団体も独立財政機関をつくることを提案している。根本的には未来の視点、50年とか100年先の未来の視点で長期的に財政の先行きを予測し、予測結果に基づいて現在の財政政策をどうしたらいいのかをアドバイスしようという発想である。まさに将来世代の視点で財政を考えようという発想と同じである。その意味ではフューチャー・デザインと一致する提言であろうと思う。

西條氏や原氏らは、さらにそれを一般化して、財政だけではなく、環境政策や他の行政分野も、将来世代の利益の代表を任務とするような行政庁をつくらせた方がいいと考えており、空想的だが将来省のような中央官庁をつくり、そこが色々な政策について将来の視点からレビューする仕組みを考えている。矢巾町の例では、今年の4月に未来戦略室ができた。彼らの役割は、将来省の役割と同じ。将来世代の視点に立ち、今私たちがやろうとしている政策を判断する、批評する、改善してもらうという役割である。それを国全体でもつくる必要があるのではないかと、西條氏らは考えている。

同じような発想で、省庁ではなく独立行政委員会の形態で将来世代の利益代表をつくる、あるいは参議院・衆議院があり、いつも参議院は衆議院のカーボンコピーと言われるが、本来の参議院の役割は、衆議院と違うより長期の立場で政策をダブルチェックするという存在意義からすれば、フューチャー・デザインのような考え方をを使い、参議院議員は未来の人の立場に立って今の衆議院や政府のやろうとしている政策をチェックしてもよいと思う。そうすれば我々が直面している財政問題とか環境問題などに対しての国全体の取り組みも変わってくると言えるのではないかな。

（５）制度改革の構想

我が国の憲法について、世代間問題が書かれているかを調べたが、書かれていない。世代間問題はそもそも政策問題になることが想定されてなかったようで、憲法には「公共の福祉」という文言はあるが、公共の福祉とは同世代の中での平等性の話をしているわけで、世代間の平等とか、世代間の公平性という概念は日本の憲法の中に入っていない。

他の国を見ると、例えばスイスの憲法やドイツの憲法などでは、世代間の公平性を確保しなければ行けないという文言が書かれている。現在世代が好き勝手にしてはいけない、現在世代は責任を持って今の社会を将来世代に引き継がなければならないということが憲法上も謳われている国もある。我が国はそうではないため、憲法改正の気運が高まるのかも知れないが、世代間問題こ

そちゃんと憲法に書き込む必要があるのではないかな。

将来世代の利益をどうやって現在の私たちの政治プロセスに反映するかでは、幾つかの考え方があり、その一つを紹介する。選挙制度を変えることは、経済学者の間では非常にポピュラーな提案としてよく出る。例えば、世代別代表制にして、選挙区を世代別選挙区にして、20代の代表何人、若者の代表は何人として、高齢者の代表を何人というように世代別に定数を割り振り、国会議員の勢力を世代ごとに均衡させる。普通選挙で行うと、どうしても高齢者ばかり投票し、有権者はみんな高齢者になってしまうため、世代毎に議員を選ぶ。これは何年も前から経済学者が言っていることである。

もう一つ、ドメインというアメリカの人口統計学者が1970年代に提唱した投票方式、ドメイン投票法という仕組みがある。発想は簡単で、未成年の子供たちがいる家庭では子供たちにも選挙権を与える。だけど子供に投票させてもよくわからないかも知れないため、子供に直接投票させるのではなく、子供の選挙権を保護者が代行して投票する。子供が2人いる家のお母さんは、自分の分と子供2人を合わせて3票投票できる。少なくとも今現在生まれている子供たちの利益はより強く現在の政治に反映するのではないかなが、ドメイン投票法の考え方である。

将来世代の利益を擁護する制度改革の構想

- ◆ フューチャー・デザイン 「仮想将来世代」を政治の場に創設
 - ◆ 財政： 中立的な長期財政予測機関（財政版の中央銀行）
 - ◆ 行政： 将来世代の代表（将来省）が、政治の近視眼を制限
 - ◆ 独立行政委員会： 世代間公平確保委員会が、内閣と国会に勧告
 - ◆ 議会： 参議院＝将来世代の利益を代表する院にする？
- ◆ 憲法に書き込む？
 - ◆ 世代間正義の条項（スイス憲法（一般的）、ドイツ憲法（財政的）など）
- ◆ 「有権者」を変える？
 - ◆ 世代別代表制
 - ◆ ドメイン投票法（子供（未成年）に選挙権を与え、親が代行投票）

（６）解明すべき課題

フューチャー・デザインは、将来世代の利益を現在の私たちが代表することに、十分な土台ができてない面があり、2つの解明すべき課題がある。1つは、将来世代になったつもりでものを考えることがなぜ実際問題として政策を変えるところまでいくのか。仮想将来世代と

して独立財政機関のようなものをつくろうとした時、独立財政機関の構成員になった人は自分の仕事が将来世代の代理だと考え、それに誠実に職務を実行するのか。それも科学的に解明しなければいけない。

もう1つは、政治的な正当性の問題が非常に重要。将来世代のために、これをやる方がいいと、みんな納得するわけではない。ドメイン投票法は、経済学者の間で大変人気があるが、憲法学者とか政治学者、要するに法学系の学者では全く見向きもされない。悪評紛々たる改革案である。何でそんなバカなことを言うのかが法学系の人の発想で、経済学者はこんなことをすれば社会がよくなるのではないかと言うが、そもそも将来世代が得をするからとか、そういうことよりも大事なことがある。それは政治的な正当性だと言われる。今の民主主義社会は、1人1票の権利の上に成り立っているため、1人1票の根本原理を破壊するような政治制度の改革案は民主制に反している。だからドメイン投票法は認められないと言われる。将来世代の役割をするような人々のグループをつくるということが政治的な正当性を持つと言えるのかとなると、考える必要があるということである。

解明すべき問題

① 仮想将来世代はワークするか

- 」 構成員は現在世代 ⇒ なぜ将来世代を代理できるのか
- 」 「将来世代のキャップをかぶる」とはどういう事象か

② 仮想将来世代の創設は、政治的正当性を持つか

- 」 「将来世代のための改革は良いこと」と皆が納得するか？
- 」 (例) ドメイン投票法をめぐる議論
 - 」 法学系の論者の反論:『「1人1票」の民主政の原則に反する』
- 」 仮想将来世代の創設は「正義にかなう」と言えるか(政治哲学的な問題設定)

それらについての私の考えを最後に述べたい。

将来世代になったつもりになるということが果たして政治制度としてワークするのか。独立財政機関みたいなものをつくった時、本当に将来の利益のために働いてくれるのか。西條氏や首都大学東京の青木隆太先生等は、MRI を使って脳の測定をして、フューチャー・デザインの実験を受ける前と後で脳の活動にどういう違いが出てくるのかを計測する実験が行っている。科学的な検証の手法を使い、フューチャー・デザインの取り組みを行うことが、人間の脳の活動に長期的な影響を与え得るか

どうかを科学的に検証しようと考え、先月、京都でフューチャー・デザインのフォーラムでMRI を使った実験結果が発表された。何らかの長期的な効果はありそうだということがデータで示されている。

① 仮想将来世代はワークするか

- 」 原・西條(2017)水環境学会誌
- 」 西條(2018)学術の動向
 - 」 将来世代のキャップをかぶる ⇒ 仮想将来人としての自己
- 」 このような実験結果を、脳科学などの科学的な理論で説明できるか
 - 」 因果性
 - 」 定量的な予測が可能か
- 」 仮想将来世代組織の創設
 - ⇒ 仮想将来人の形成
 - ⇒ 将来世代に配慮した政策決定

もう少しカジュアルにこの問題の話をする。例えば、日本銀行の職員がなぜインフレを毛嫌いするのかを考えてみる。将来世代の利益を擁護することに本気になれるかどうかと似たようなメカニズムで説明できると言われる。つまり、日銀の職員になる人たちは、日銀に入る前は別に物価の安定なんて何も考えてない。日銀に入ってから物価の安定が君たちの仕事だと言われると、組織の中での評価、あるいは組織の中での同僚との間でのレスポンスの持ち方もあり、組織での共感の作用によって物価の安定は大事だと、日銀に入った後でみんな学び始める。経産省でも同様に、貿易とか自由市場は大事だと、学生の時は余り考えてなかったが、経産省に入ってから仕事を始めると、貿易の習慣は大事だと、みんなが言うから私もそう思うと学び始める。同じように、組織での共感作用があることによって、将来世代の利益を代表する組織をつくれと、そこでの構成員は将来世代の利益擁護が自分の職責だ、その職責を果たさなければならないという欲求が生まれ、誠実にその職務を遂行すると、考えられるのではないかと思います。

① 仮想将来世代はワークするか — カジュアルな仮説

- 」 共感の作用 (アダム・スミス『道徳感情論』)
- 」 承認欲求
 - ⇒ 役割を与えられると、その役割に沿って選好も変わる
- 」 仮想将来世代(将来省など)の構成員
 - ① 将来世代の利益擁護が職責
 - ② 職責を果たしたいという欲求 (= 共感、承認欲求)
 - ③ 仮想将来人としての行動
- 」 仮想将来世代の創設によって、政策決定は変わり得る

もう一つ、そういう独立財政機関のようなものをつくるのが社会契約として正当化できれば、これは政治的に正当な制度だと言えると思う。何が正当な社会契約なのかという基準には、ジョン・ロールズの『正義論』という 1970 年代に書かれた政治哲学の書に、ロールズの理論というもので何が正当な社会契約かというのは判断できると最近の政治学の世界では考えられている。

「無知のヴェール」に一旦覆われた状態で何が正当な制度かを考えてみる。自分自身の属性を忘れる、自分が金持ちであるか、健康であるか、そういう自分の属性を忘れて、自分が社会の中でどういう立場の人間になるかがまだわからない状態で、どんな社会制度だったら自分は受け入れられるかを考えてみる。すると、無知のヴェールは自分がどんな属性を忘れるということであるため、ものすごく貧しい家庭に生まれる、あるいはものすごく健康状態が悪く生まれる、そういう社会的弱者に自分はなってしまう等の可能性を考えた上で、どんな社会制度だったらいいかを判断する、これがロールズの無知のヴェールによる社会制度の選択である。

**② 仮想将来世代は、政治的正当性を持つか
— 政治哲学的な問題設定**

- ◆ ロールズ『正義論』における社会契約の枠組み
 - ◆ 人びとが、「自分がどのような境遇(経済力、健康、社会的地位など)に生まれるか分からない状態」で社会制度に合意することを想定。
 - ◆ 自分がどんな境遇になるか分からない=「**無知のヴェール**」に覆われた状態
 - ◆ 自分の期待効用を最大化する「社会の状態(富の分布など)」を考えると、最下層の人の絶対レベルがある程度高いことが望ましい。
 - ◆ ロールズは、**Max-Min Rule (格差原理)**が合意になると主張
「最下層の人の絶対レベルが最大になる場合に、格差の存在は容認される」
 - ◆ 格差原理 ⇒ 社会保障制度の充実が「社会契約」として正当化。

その時、世代間の問題が出た。私はどの世代に生まれるかわからないと、一旦考えよう。そうしたら、財政破綻という、すごい被害に遭う世代に生まれる、環境が破壊されたものすごく地球の状態が悪くなった世代に生まれるなどを考えると、世代間の問題で自分が最悪の世代に生まれるかもしれないとすると、その最悪の世代に生まれても困らないような社会制度であればそれは公正であろうという判断がロールズの無知のヴェールの議論から出てくる。

そうすると、仮想将来世代のような組織をつくり、将

来世代のロールプレイングをしながら政策を決める制度をつくるということは、そういう制度をつくれば財政が破綻するとか、環境が極端に悪化することのある程度防止できるということがわかるため、そうであれば最悪の世代の利得を改善するいい制度で、政治哲学的な制度化ができると思う。

② 新しい社会契約としての「仮想将来世代」

- ◆ 「無知のヴェール」の下で、世代間公平性を保つ選択は？
 - ① 現在世代にとっては、将来世代へのツケ先送りが最適行動
 - ② 「仮想将来世代」の制度を導入することで、先送り行動が抑制できることは既知（共感、承認欲求の存在は既知）
 - ◆ 無知のヴェール=「自分がどの世代に生まれるか分からない」
 - ◆ 格差原理=もっとも不利な世代(ツケを払わされる世代)の効用が最大になるように世代間の貯蓄を決めるべき= **公正な貯蓄**
 - ◆ 「仮想将来世代の創設」が社会契約として合意される
 - ◆ いまの制度では、公正な貯蓄に原初状態で合意しても、①により、合意は実現できない（公正な貯蓄の合意は、**時間不整合**）
 - ◆ 仮想将来世代の創設により、合意の実現が確保できる(②より)
 - ◆ **仮想将来世代=コミットメントデバイス**

5. おわりに

フューチャー・デザインの取り組みをより科学的に検証するということと、政治哲学的により強く制度化していくことがこれから求められていると思う。

ま と め

- } 世代間協調問題と財政
 - } 世代を超えた投資（現在世代がコスト負担、将来世代が受益）財政問題は一例
 - } 日本の政府債務比率はGDPの240%
 - } 財政安定には、消費税率30%分の収支改善必要（増税、歳出削減、インフレ）
- } フューチャー・デザイン
 - } 仮想将来人（XX年先の将来人の視点に立って、現在の意思決定を見直す）
 - } 各地の自治体、広域の地域づくりで実践 ⇒ 制度化の提案（将来省、独立財政機関など）
 - } なぜフューチャー・デザインがワークするか ⇒ 共感の原理（アダム・スミス）
 - } フューチャー・デザインの政治的正当性 ⇒ 新しい社会契約（ロールズの無知のヴェール）
- } 財政リスクが長期停滞を引き起こすのか
 - } テールリスクが長期不況を引き起こす（財政リスク = テールリスク）
 - } 実証研究：政府債務がGDPの90%を超えると成長率1%低下
- } なぜ経済成長は必要なのか(政治哲学的考察)
 - } 自由主義と相性が良い、為政者は約束の先送りができる
 - } 個人の人生に経済成長が意味を与える
 - } 経済成長から知の成長へと社会統合の理念を変更すべき

私たちが直面しているのは世代間協調問題。現在世代がコストを払って将来世代が利益を得るという問題に20 世紀の後半に直面している。それを解決する一つの考え方としてフューチャー・デザインという手法がある。それは仮想将来人、50 年先、60 年先の人間になったつもりで現在を振り返ってみよう。そうしたら現在の政策について違った見方ができる、違った判断ができる。それは各地の自治体や広域で地域づくりが実践されており、ゆくゆくは国レベルでの制度化を目指していきたい。

このフューチャー・デザインがワークすることを、より科学的に検証することと、政治哲学的な制度化とをより詰めていきたいというのが私の今の研究テーマである。

ご清聴ありがとうございました。

【質疑応答】

○質問：矢巾町で実際に町長がフューチャー・デザインに対してトップダウンでやると決められたが、そうはいっても実際、そのディスカッションでこうしようと決まったものが現実実現させようと思うと、その先にはその場にいない町民の方、人口3万人くらいの町民が何だそれは、現役にとって不利じゃないかという壁があると思う。それも超えられたのか。他の市町で、当然民主主義では超えられない世代間という民主主義の壁が待っているが、その辺はどうだったのか。

○回答：矢巾町の例は、もちろん町民の全員が参加できるわけではなく、ごく僅かな数十人程度の町民が参加した実験である。そこから口コミである程度広がっていったということと、町役場の水道事業の方々が利用者の方々に対してこういう意見があるということを強くアピールされたことが政策決定に繋がったと、私は理解している。

町民全体のコンセンサスとして未来の世代のために今損をしても構わないという合意ができたわけではないが、水道料金の値上げという政策に対し、それが実現できたことで、大きな反対運動にはならなかった。そこはうまく町役場の方が、値上げをして基金をためることの必要性について、フューチャー・デザイン以外の手法も使って町民を説得したことがあったと思う。

・この先は難しい。住民討論まではできても、現実の政策を動かす段になると大変な壁を感じている。特に市議会とか町議会の議員の理解を得られるか。町民はこういう経験をして面白かったと言うが、議会の先生方は、そういうことに全く関心を持たないことが幾つかの自治体で現実にあると聞いている。そこをどう乗り越えるかは、研究者間で今議論している。一つは経験してもらおうということが大事なので、議員の研修、議会で行うか政党としてプライベートにやるのかわか

らないが、フューチャー・デザインのディスカッションを議員自身に経験してもらい、そこから何か判断が変わるかどうかを見ていくことを考えている。今のところ議員たちにやってもらうことは実現していないが、是非やっていきたい。

○質問：自ら市議会議員で、丁度総合計画をつくっており、この計画づくりの中で本講演内容について話してみたい。縮小する社会に入り、10年後、20年後を想定して考えた時、ある程度柔軟な将来像を描くのか、現状のままで将来になったことを前提で考えるのか、どういった形で話を進められたのか、教えて欲しい。

○回答：将来の視点に立って現在を見ると言われても、どういう将来なのかが人によって全然イメージが違う。一つのやり方は、ディスカッションの司会進行をしている町の職員あるいは行政の職員が、「こういう将来ですよ」と誘導するやり方が一つ。この方法は私たちのお勧めのやり方ではない。その他に、5人なら5人のディスカッションのグループの人たちが、それぞれ違った将来像をぶつけ合い、こういうのがあるのかを諮っていく方が建設的と考え、それを勧めている。

面白かったのは、悲観的な将来を描く人と、楽観的な未来を描く人が同じ席にいたとしても、話がかみ合わない訳ではない。何故かという、悲観的な未来を描く人は、その悲観的な未来にならないようにするために今何をしたらいいかと発想して議論する。楽観的な未来を描いている人は、楽観的な未来を実現するために今何をしたらいいかを考える。すると、今何をしたらいいのかの次元では、この二人はディスカッションでき、意見の一致も見い出せる。私たちや西條氏らが考えているのは、無理に将来像を一つに決めないで多様な将来像を持ったままで住民討論を行った方がいい、議会で議員の先生方に討論して頂いた方がいいのではないか。その中で違った将来像を持ちながら現在やるべきことをどうなのかというところでディスカッションが進められれば非常に有益な議論ができると、考えている。

○司会：時間が参りましたので、記念講演会を終了いたします。