

地域政策研究会 活動報告書

フューチャーデザイン

—松本市における研究と実践—

地域政策研究会

2020年3月9日

目次

分類	大項目	中項目	ページ	
基本編	Ⅰ FDの特徴と意義	1 市民主役，行政と研究者はサポート	1	
		2 政策目標の明示化	2	
		3 ファシリテーションデザインの明快性と政策ターゲットとの整合性	2	
		4 提供情報の客観性と選択の妥当性	3	
		5 客観性の担保としての第三者（＝研究者）の役割	3	
		6 ファシリテーター・グラフィッカーの高いFD理解度とFDWSデザイン構築力	3	
	Ⅱ 過去の実施例と松本市におけるFDの特徴	1 これまでの実施例	4	
		2 松本市における実践の特徴	5	
	Ⅲ FD手法	1 ワークショップとファシリテーション	7	
		2 フューチャーデザイン・ワークショップ（FDWS）	8	
		3 FDWSの構造化	10	
	Ⅳ FD効果検証	1 ワークショップ成果の質的分析	17	
		2 時間選好データ分析	22	
		3 仮想将来世代の体験の効果	27	
	Ⅴ 今後の課題	1 テーマ設定をめぐる課題	28	
		2 ロールプレイにおける課題	29	
		3 政策過程への実装をめぐる課題	30	
	導入編	Ⅰ 自治体におけるFDの必要性	社会の持続可能性と市民との合意形成	32
		Ⅱ 実施体制	地域政策研究会	33
Ⅲ ワークショップのテーマ		1 テーマ設定	34	
		2 どのようなテーマが適しているのか	34	
		3 テーマに関する情報提供	35	
Ⅳ 他自治体・中央省庁との連携		1 自治体	36	
		2 中央省庁	36	
	3 大学・研究機関	36		

実践編	I スケジュール・プログラム	1 施策立案・計画策定時におけるFDの位置づけ	38
		2 実施スケジュール	39
		3 ワークショップのプログラム	40
	II 参加者の募集方法	1 公募方式	42
		2 無作為抽出方式	42
	III ファシリテーション	1 グランドルール	43
		2 ファシリテーターの役割	43
		3 グラフィッカーの役割	44
		4 会場・レイアウト	45
	IV 仮想将来世代の現出方法	1 仮想将来世代の共有	46
		2 年表ワーク	46
		3 小道具の活用	47
	巻末資料	必要物品	
地域政策研究会メンバー名簿			49
地域政策研究会メンバー所感			51
地域政策研究会活動経過			53

基 本 編

執筆：信州大学経法学部

I FDの特徴と意義

Future Design (以下FD) は日本独自に発達しつつある、「市民参加による政策形成過程」のデザイン手法である。提唱者は日本の行動・実験経済学を牽引してきた西條辰義氏で、その手法の最大の特徴は、参加市民に「仮想将来世代」になり切ってもらい、将来世代にとって妥当な政策を議論するというものである。FDの発端には、社会システムが抱える欠点に対する認識と実証科学者としての眼差しがある。前者の問題は、日本をはじめ多くの国が最善の社会運営システムとして採用している「市場経済システム」や「民主主義システム」から、漏れてしまっている主体が2種類ある点である。そのうちの1つは身体的経済的社会的にハンデを持つ人々であるが、他の1つについては実はあまり明白に認知されていない。その1つこそが、議論に参加できない子供たちや未だ生まれていない将来世代である。

近年地域社会が抱えている様々な問題、少子高齢化に伴う人口構成・流出問題、福祉介護問題、環境問題、防災問題などはみな「持続可能性」を共通の根拠とする。しかし、この「持続可能性」という言葉は、問題の本質を回避した表現である。その本質は、現代世代とまだ生まれていない将来世代との間の深刻な利害対立であり、便益と負担に関する世代間のトレードオフに他ならない。それにも関わらず、最大の利害者である将来世代が政策立案・交渉の場に存在しないことが、これらの問題解決を一層困難にしている。現代世代が意思決定主体である限り、自らの利害から免れえないのである。

ここまで読み進んでくれた方々の中には、「自分は行政のプロだから、現代世代の利害を超越して物事を十分考えられる」と思う向きもあるであろう。しかし、2017年11月に実施した新庁舎建設基本方針に関するFDワークショップ(以下WS)に参加した職員の方々は、はっきりと「現代世代の立場から将来を慮る」と「仮想将来人となって物事を考える」との間には、大きな隔たりがあることを実感したのである。前者はバックキャストイングであり、後者こそがFDである。後者の考え方は、仮想将来世代をロールプレイすることで体験できる。ロールプレイの実力は既に認知行動療法で証明済みであるが、ゲーミングと併せて学習のスピードを上げる効果も注目されて久しい。ここでいう「大きな隔たり」の具体的な内容がいかなるものであったか、その隔たりは客観的に存在するのかという重要な問に答えることは、本研究会における研究者の役割の一つであり、後述のFD効果検証のセクションを参照されたい。

このような特徴を持つFD手法による政策形成を考えるにあたり、省くことのできない重要な作業が、「正しく」仮想将来人に変貌してもらうスイッチの入れ方と、その結果生じる思考変化を実証科学的検証することである。この検証をクリアした「手法」なくして、政策形成過程へのFD導入に対する客観性と妥当性を担保し、責任ある市民参画による政策形成を実現することはできないのである。

上記の認識の下に、FDWS実施における重要項目を以下の6点に集約して説明することにする。

- 1 市民主役，行政と研究者はサポート
- 2 政策目標の明示化
- 3 ファシリテーションデザインの明快性と政策ターゲットとの整合性
- 4 提供情報の客観性と選択の妥当性
- 5 ファシリテーションの客観性の担保としての第三者（＝研究者）の役割
- 6 ファシリテーター・グラフィッカーのFD理解度とFD構築力の重要性

1 市民主役，行政と研究者はサポート

本マニュアル実践編を読めば，FDWSの実施には多くの思考と準備が必要であることがわかる。そして，仮想将来世代導入の真価は，柔軟な発想から生み出される政策アイデアと勇氣ある決断力であると言える。したがって，FDWSは，既に形成されてしまった政策の最後の承認段階に実施される市民参画ツールには，全くそぐわないことを強調しておかなければならない。

2 政策目標の明示化

FDWSから導き出された政策の選択肢は，現代世代のみならず真の将来世代に対してその影響と効果が及ぶ持続可能性に関わるものが多くなることが予想される。そのため，形成された政策の目的と形成理由を明示化し，次世代以降の市民に継続して周知していく必要がある。この意味で，現代世代だけをターゲットとしてきたこれまでの政策に比べ，その政策目標の明示化は格段に重要度が高い。

3 ファシリテーションデザインの明快性と政策ターゲットとの整合性

ところで，ここまでの説明において暗黙に「ファシリテーション」を活用したWSを前提としていることに，一旦注意を喚起しておきたい。FDWSは，従来型のファシリテーションによるWSの中にFD構想による仮想将来世代を導入するという複合物である。他の研究チームではファシリテーションを用いない形での効果も検証しているが，その場合市民が選択すべき政策や未来シナリオの選択肢は事前に構築されていることが前提とならざるを得ない。しかし，政策や未来シナリオの選択肢そのものも市民参画の下に形成されることが望ましい。言い換えればFDWSは，本来ファシリテーションによる市民WSが担うとされてきたWS中の討議における主に口頭による質的テキスト情報を，政策形成に直結させ政策に反映させる役割を先鋭化させることでもある。

ここから必然的に導かれる課題は，ファシリテーションデザインに明快な構造化を持たせ，デザインと政策ターゲットの整合性を客観的に担保することである。デザインの明快性は，ファシリテーションにおける最大の忌避行為である「誘導」がそこに存在しないことを事後的に証明するための有力なツールである。

4 提供情報の客観性と選択の妥当性

明快なファシリテーションデザインというツールを補強すると共に、討議の妥当性を担保するために重要なのが、討議時に必要で正確な「情報」を提供することである。情報を精査する作業には当然、行政官に加えて研究者を含めその分野の専門家が参画することが欠かせない。3と4を厳然と維持することで、WS主催者である行政はもちろん、参加した市民も自らの討議内容に責任をもつことができる。これが政策形成における accountability を形作るのである。

5 客観性の担保としての第三者（＝研究者）の役割

FDWSには仮想将来世代という付加的要素があるために、そこにおける提供情報の質や討議デザインの精査に、通常のWSにおける accountability に加えてより高い客観性が求められる。そして、形成された政策は、現代世代のみならず真の将来世代に対して説明責任が求められる。そのためにも、客観的第三者としての「研究者チーム」と行政や市民との、単なる専門知識の提供にとどまらない実質的な協働が重要な役割を果たすのである。

6 ファシリテーター・グラフィッカーの高いFD理解度とFDWSデザイン構築力

そして最後に、何よりも重要なのは、FDWSを主催する行政の担当者とファシリテーター・グラフィッカーがFDの基本的考え方をよく理解していることである。ここで、デザイン構築や情報精査等のすべてを研究者チームに丸投げしてしまうようなことがあれば、FDの実力の発揮することは望めない。行政の担当者と研究者チームが一致協力して実施する必要があり、その協力度合いがFDを成功させるかどうかの鍵を握っている。

II 過去の実施例と松本市におけるFDの特徴

1 これまでの実施例

FDのアイデアは、西條辰義氏によって2012年に初めて提唱されたが、自治体における最初の実践例は2015年度における岩手県矢巾町の「2060年矢巾町ビジョン」策定である。内容の詳細については、原・西條(2017)に詳しい。ここでは現代世代グループと仮想将来世代グループに分かれ、まず両グループにおいて過去から現在までの矢巾町における住まい方やインフラ整備などの複数の観点から評価する作業を行っている。その上で、現代世代グループと仮想将来世代グループに分かれビジョンを策定し、最後に現代世代グループと仮想将来世代グループをペアにして今後5年以内に実施すべき政策として優先順位の高い政策を選定するといった段取りである。

仮想将来世代グループにおいては「1) 地域資源(人、環境、文化)や長所に強く着目し、いつの時代にも普遍的で重要な地域資源の活用に対する明確な認識を持っていること、2) 独創的かつ具体的なアイデアを提案すること、3) 矢巾町の利益だけではなく、地域・社会全体の最適性の視点から議論を展開すること、4) より時間のかかる複雑な課題の解決にこそ優先度を高める判断をすること、5) 「5年以内にこの施策の実施を完了すべき」などというバックキャスト型思考を持つ傾向にあること(原・西條前掲 p.115)」の5つのパターンが特徴として特定されている。これに対して現代世代グループでは、「1) 待機児童の問題や、老人介護施設の不足などといった、現状の課題・満たされないニーズから議論がスタートすること、2) 現在見えている課題の解決の先にビジョンを描く傾向があること、3) 現在の制約の中でのアイデアを出すこと、などの傾向が見られている。いわば「課題解決型の議論(原・西條前掲 p.115)」にとどまる傾向が特定されている。

その後、2017年1月から3月にかけて各月1回ずつ、同じく矢巾町で公共施設再配置及び町営住宅の在り方について、FD手法によるWSが開催され関連政策に導入された。矢巾町におけるFDWSは、大阪大学工学研究科に所属する原氏と西條氏による研究チーム(武田(阪大:土木)・北梶(広大:社会心理)・杉野(東大:社会心理))が関わっており、その結果は(西條2017)に詳しい。矢巾町においては、2019年度から2024年までの町政のあり方を決める総合計画を全面的にFDで作成することになっている。

2017年の矢巾町におけるワークショップを、松本市政策課から宮尾課長補佐(当時)と吉池主任、健康づくり課から伊東主任が、信大チームの5名の研究者(井上・武者・山沖・増原・西村)と共に見学し、さまざまな知見を得たと同時に松本市における実施を想定した際の課題も持ち帰ってきた。これに基づき、2017年11月から現在に至る松本市におけるFDWSに繋がった。

詳細については他の章に譲るが、松本市では2種類のFDWSを実施した。1つは新庁舎建設基本構想策定をターゲットにしたもので、もう1つ

は中心市街地の在り方と望ましい次世代交通システム政策をターゲットにしたものである。前者は、2017年11月に市職員のみを対象にしたパイロット的位置づけのWSを実施したのち、2018年2月・3月に一般市民対象のWSを開催した。後者は2019年2月及び3月に実施したものである。

矢巾町、松本市以外では、2019年大阪府吹田市において第3次環境基本計画に関してFDを導入した実践を行っている。また、京都府宇治市では、町会のあり方について市の職員研修の一環としてFDを導入中であり、松本市政策課職員（大日向主任、山口主任）が協力している。さらに、京都府の水道インフラや長岡京市のインフラについては、高知工科大の中川氏（質的調査）を中心にFD導入を進めている。

一方、長野県内では佐久穂町で2020年度におけるFDWS開催に向けて準備が進められている。また坂城町からはFDに関する問い合わせを信大チームが受けている。

2 松本市における実践の特徴

松本市におけるFD実施でも、矢巾町で観察された仮想将来世代特有の考え方と共通するものが特定できる。ここでは松本市における実践の特徴を以下の2点にまとめて簡単に記述することとし、詳細については、以下のFD手法及びFD効果検証のセクションで説明する。

まず第1点目は、その実施体制とそれが可能にした事前準備である。松本市のFDは2016年1月に信大チームが松本市に提示した提案から出発する。2016年5月に、松本市政策課を幹事部局とし、中堅・若手主任クラスを中心に複数の部署に渡るおよそ10名の職員によって「地域政策研究会」を構成し、ここに信大研究者チームと特定非営利活動法人SCOP¹の研究者が加わり、FDの研究を開始した。その後2回の本格的FDWSを実施するに至るまで、全て「地域政策研究会」を母体にして活動を進めてきた点が、他の自治体における実施形態と大きく異なる。

地域政策研究会は、原・西條を招いたセミナーや矢巾町での実施をとりしきった吉岡氏によるセミナーに始まり、WS実施に向けてファシリテーションスキル習得のための講習を含めれば、通算開催数は20回を超える。その成果は、2019年の実施に際してはWSの前後におけるシミュレーションを兼ねた研究会で、より効果的なファシリテーション手法を研究会メンバーが考案・提案する段階までに至ったことに表れている。とりわけ、FDにかける政策テーマの選定や、具体的なWSデザイン構築の段階になど、FDWSの全ての主要工程において、地域政策研究会またはその幹事（政策課職員）が信大研究者チームと密接に連携・検討を繰り返し、文字通り共にFDWSを構築してきた点は特筆に値する。このような人材養成を組み込んだFDの導入スタイルは、他の自治体に例をみない先進的な取り組みである。

¹ 市に拠点を置く民間シンクタンク。長野県内を中心に社会調査・行政計画策定、住民参加会議の設計・運営等を支援している。本研究会には、理事長の鷲見が主に参画した。

第2点目はファシリテーション重視の実施スタイルである。信大研究者チームの現時点での見解は、ファシリテーションがFDの社会実装には欠かせないというものである。ファシリテーションのデザインを精緻でかつ明快なものに構築することによって、討議が迷走することを防ぐと同時に、討議内容と導出された政策との対応を事後的にトレース可能なものとすることを原則とする。これによって、討議の透明性と政策形成との整合性を保つ。具体的なファシリテーション手法についてはセクションⅢを参照されたい。ファシリテーションデザインが明快であれば、討議がブラックボックスにならない。加えて、セクションⅣで説明するFD効果の質的量的分析の精度を上げることが可能となる。科学的データ解析に裏打ちされたファシリテーション手法を蓄積していくことで、FDWSのaccountabilityを向上させることができるわけだが、そのためにもファシリテーションデザインの精緻化は重要である。

Ⅲ FD手法

1 ワークショップとファシリテーション

今の私たちにとって「ワークショップ」は、もはや身近な取組みのひとつと言っても過言ではない。それは、私たちの暮らしの様々な場面で、ワークショップが活用されていることから明らかである。ワークショップと共に用いられる「ファシリテーション」も同様である。

FD手法を説明するにあたり、日常化され、多義的な性格をもつワークショップとファシリテーションを次のように定義しておきたい。

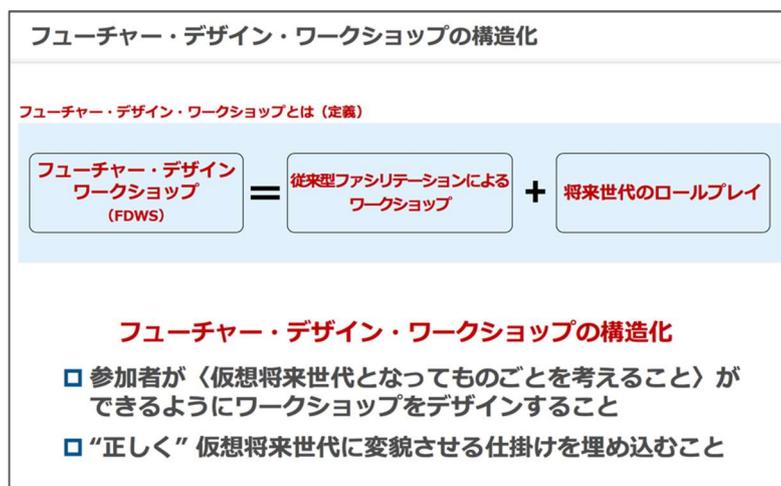
- ワークショップとは、「講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創り出したりする学びと創造のスタイル」のことである（中野民夫 2001：11）。
- ファシリテーションとは、「人々の活動が容易にできるよう支援し、うまくことが運ぶよう舵取りすること。集団による問題解決、アイデア創造、教育、学習等、あらゆる知識創造活動を支援し促進していく働きを意味します。その役割を担う人がファシリテーター（facilitator）であり、会議で言えば進行役にあたります。」（日本ファシリテーション協会 HP：<https://www.faj.or.jp/facilitation/>）

いずれの定義も実践活動を積み上げてきた経験知から帰納されたものである。ワークショップの目的が達成できるように支援する行為がファシリテーションであり、その担い手がファシリテーターなのである。

ファシリテーションの一分野に「グラフィック・ファシリテーション（ファシリテーション・グラフィック、ファシグラともいう）」がある。グラフィック・ファシリテーションとは、ワークショップの議論を「見える化」する一連の作業のことであり、一般にはワークショップと同時並行でホワイトボードや模造紙に議論を記録していく作業プロセスとその成果物のことである。この役割の担い手をグラフィッカーと言う。

これまでは「書記」と言われてきた役割であるが、参加者と共に記録を作りながら共有することを目的とし、議論の論点整理やワークショップのプロセスに積極的に関与するところが、従来の“もの言わぬ”書記とは異なっている。発言を記述し、論点を整理することは、ファシリテーションにおける意見の〈収束〉と同値であり、そのプロセスそのものは〈合意形成〉に他ならない。その意味において、ファシリテーターとグラフィッカーは、対等関係・協働関係にあると言えるのである。

2 フューチャーデザイン・ワークショップ (FDWS)



フューチャーデザイン構想を社会実装する上で欠かせないのが、フューチャーデザイン・ワークショップ (FDWS) である。FDWSは、従来型のファシリテーションによるワークショップのなかに、FD構想に基づいた仮想将来世代の考え方を導入し、FDWSの参加者に仮想将来世代のロールプレイをしてもらいながらワークショップに参加する機会を用意するものである。

実際のFDWSでは、参加者は、同一テーマで、〈現代世代でワークショップに参加する機会〉と〈仮想将来世代のロールプレイをしながらワークショップに参加する機会〉の双方を経験し、両ワークショップの成果を相対化する機会を持つことになる。

松本市交通政策WSの構成 (タイムテーブル)

タイムテーブル						
1日目		lap (分)	total (分)	時刻 (分)		備考
				開始	終了	
1	オリエンテーション(主旨説明・事務連絡)	0:10	0:10	10:00	10:10	市・大学の挨拶
2	アンケート	0:25	0:40	10:10	10:35	1項目
3	各種情報提供	0:20	1:00	10:35	10:55	WSの目的・背景となる市政策等を説明
4	第1ワーク(人口・年表等を見てインプット)	0:15	1:15	10:55	11:10	
5	まち歩き	1:50	3:05	11:10	13:00	グループに分かれて、別エリアを歩く。そのまゝの流れていき、ファンリレーター、グラフィッカーが同行
6	第2ワーク(意見交換)	2:35	5:35	13:00	15:35	
7	アンケート	0:20	5:55	15:35	15:55	2項目
8	終了	0:05	6:00	15:55	16:00	
現代セッション						
2日目		lap (分)	total (分)	時刻 (分)		備考
				開始	終了	
9	振り返り	0:10	0:10	10:00	10:10	前回の振り返り 10分
10	情報提供	0:07	0:17	10:10	10:17	交通政策+年表+人口グラフ
11	未来人になることの説明	0:03	0:20	10:17	10:20	簡単な導入
12	紙芝居鑑賞	0:10	0:30	10:20	10:30	
13	未来ワーク	0:20	0:50	10:30	10:50	未来年表+人口ワーク
14	第4ワーク(未来のトライアングルを共有する)	2:30	3:20	10:50	13:20	
15	休憩	1:00	4:20	13:20	14:20	新しいお茶
16	第5ワーク(現代の将来の意見比較+検討)	0:40	5:00	14:20	15:00	まち歩きのお茶を現代世代に手紙で送る -はがきに書く
17	全体共有	0:25	5:25	15:00	15:25	-8テーブル×3分
18	アンケート	0:20	5:45	15:25	15:45	
19	クロージング	0:10	5:55	15:45	15:55	-挨拶と確認かし
20	アンケート②	0:05	6:00	15:55	16:00	-未来トリップ体験アンケート
21	終了					-出口でQuoカード手渡し
相対化セッション						

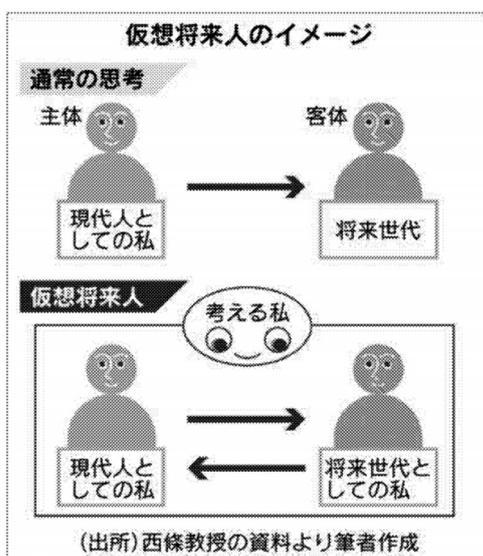
FDWSでは、参加者の立ち位置を〈現代〉→〈将来〉→〈それらの相対化〉と転換しながら進行する必要があることから、最低でもワークショ

ップを 3 セッション（現代セッション、将来セッション、相対化セッション）実施できるスケジュールを確保することが必要である。

FDWSの全ての参加者が 3 セッションを経験しなければならないのはなぜか。この課題を考えるために、2015年に岩手県矢巾町で実施された実験を紹介しよう。この実験は、参加者を現代世代グループと仮想将来世代グループに分けて町の長期ビジョンを作成するというものだった。

実験の結果、現代世代グループは現在の制約や課題の延長線上に将来ビジョンを描いたのに対し、仮想将来世代グループは地域の良いところを伸ばすために困難な課題解決に取り組む将来ビジョンを描いたのである。そして、意見交換の席上では、両者の考え方や合意の違いが鮮明となり、両者の間で簡単に治まらないバトルが生じたのである。

この実験結果は何を示しているのか。それはすなわち、参加者を二分してFDWSを組織するというのは、FDWS参加者＝住民間に、不用意なコンフリクトを残すことになりかねないということである。また、先の実験に参加した仮想将来世代グループは、その後のインタビューでも“現代世代の自己と仮想将来世代の自己を俯瞰し調停する思考ができた”といった上で、そうした思考の獲得を“喜び”と表現したのである。



小林慶一郎「経済教室：未来の利益いまどう代弁？」
『日本経済新聞』朝刊、2018年2月13日掲載

参加者を二分する不要な対立を生むのではなく、現代世代の思考と仮想将来世代の思考の双方を理解して〈俯瞰・調停する〉視点を備えた市民社会を構築することが求められている。そのためには、FDWSの全ての参加者が 3 セッションを経験し、〈考える私〉の視点に立って現代人としての私と〈仮想将来世代としての私〉の双方を相対化できる環境の整備が欠かせないのである。現段階では、仮想将来世代とは、〈現代人としての

私〉と〈仮想将来世代としての私〉の両者を経験した上で、両者を相対化する〈考える私〉を経験した人であると言えるのである。

3 FDWSの構造化

(1) ファシリテーションの基本スキル

ファシリテーションには、経験的に次の4つの基本スキルが必要であると言われている(堀公俊 2004: 51-55)。

①場のデザインのスキル： ワークショップ前に、ファシリテーターは、ワークショップの目的を定め、誰を集めて、どのようなやり方でワークショップを進行するのかを定める〈ワークショップ・デザイン〉に積極的に関与し、他のファシリテーターやグラフィッカーとそれらを共有する必要がある。

ワークショップ直前には、ファシリテーターは、テーブルごとにアクティビティを組み立てて、ワークショップの目的を達成できるように環境を整える。

ワークショップが始まったら、ファシリテーターは、目の前の参加者の様子を見ながら、ワークショップの目的を達成するようにアクティビティや場づくりの微調整を担うことになる。

一連の場のデザインは、ペアを組むグラフィッカーと協働で行わねばならない。

②対人関係のスキル： ワークショップの初発は、参加者から可能な限り多くの意見を集め、それを可視化する〈発散〉過程となる。

〈発散〉では、ファシリテーターは参加者の意見を引き受けると同時に、その背景にある意味や本当の思いを引き出し、言語化する作業を担わねばならない。そこでは、質問に始まり、傾聴や復唱、主張の言い換えや確認、非言語メッセージの言語化などを試みる必要がある。

③構造化のスキル： 〈発散〉過程で示された意見を元に、ワークの最小単位であるテーブルごとに、議論の全体像を整理し、論点の絞り込みを行う作業が〈収束〉過程となる。

この作業では、ファシリテーターは、グラフィッカーと協力しながら、ワークショップの目的に合わせて、共有された意見の整理や論点の絞り込み作業を行わねばならない。類似の意見は整理してまとめ、対立関係や因果関係を可視化し、テーブル内での意見の全体像が一覧できるように構造化を行うことになる。

④合意形成のスキル： 構造化を経て、テーブル内での意見の全体像が一覧できるようになったら、テーブル内でコンセンサスに向けた意見調整を行うことになる。

この作業では、さまざまな意見の対立や参加者内での葛藤が生まれることが予想される。ファシリテーターは、そうした対立や葛藤を調整し、テーブル内で合意形成・意志決定が行えるように、最後まで支援を続けることになる。

(2) FDWS 固有のスキル

FDWSのファシリテーターは、こうした4つの基本スキルに基づく支援に加えて、参加者に仮想将来世代のロールプレイをさせるための支援を担わなければならない。4つの基本スキルを重ねて、参加者が仮想将来世代になることを支援するためのスキルを指摘しておこう。ここではファシリテーターと記載するが、協働関係にあるグラフィッカーも同様であることを付記しておく。

①場のデザイン： ファシリテーターは、事前にFDの考え方を学び、バックキャストとFDの違いを理解し、仮想将来世代のロールプレイを体験しておくことが必要である。

ファシリテーターは、研究者や関係者と協働で、参加する〈ワークショップ・デザイン〉に関わり、ワークショップの目的が仮想将来世代のロールプレイと整合的かどうかを検討しておかねばならない。そのために、参加するワークショップ当日までに、ファシリテーターや関係者、研究者らと共にワークショップの予行研修を行い、ワークショップの構成を修正し、ワークショップ当日の場づくりの方法について全員で意見交換しておくことが必要である。

②対人関係： 将来セッションでは、ファシリテーターもまた“仮想将来世代”であるべきである。誰よりも早く仮想将来世代として振る舞い、言葉を発し、参加者を徹底して仮想将来世代の人として取り扱うことで、テーブルの場の空気を「将来の××年」に持って行くことが必要である。そして、ファシリテーターから声かけする際には、「今は××年ですが」と今が将来の××年であることを、しつこいくらいに、かつさりげなく、繰り返すことが大切である。

ファシリテーターは、ワークショップのグラウンドルールを守り、参加者の全ての発言を引き受ける責任がある。将来セッションで、仮想将来世代になりきれない人が出てきたとしても、まずはその発言を引き受けて記録する必要がある。そしてファシリテーターは、仮想将来世代になりきれない人の発言の中に、可能な限り“将来のシーズ”を探すように努めなければならない。

③構造化： 将来セッションでは、参加者の将来像は多様である。意見

やアイデアの構造化の過程で、ファシリテーターは、原則として参加者間の将来像の違いや矛盾をひとつにまとめる必要はない。参加者が見ている将来の焦点の違いについて、ファシリテーターは、可能な限り言語化して可視化しておくことが大切である。

ファシリテーターは、意見の可視化においては、キーワードだけではなく“それが何なのか”の判断まで話を聞き、その判断を含めて記録することが必要である。例えば「ドローン」であれば「ドローン」と書くだけではなく、「ドローンの渋滞が発生している」「ドローンが人を運んでいる」のように話を深掘りし、それを記録することが重要である。未来は、対象の目新しさだけではなく、その価値や意味も現代とは異なる可能性があるためだ。

突飛な意見、リアリティが感じられないような意見でも、それらを差別することなく可視化することが必要である。そうした意見ほど、具体的な話を深掘りし、リアリティを探る作業が欠かせない。

④合意形成：FDWSでは、〈現代セッションで得られた知見〉と〈将来セッションで得られた知見〉を付き合わせて考える「相対化セッション」が合意形成のメインとなる。ここでは、将来セッションを経験した私、の視点から二つの知見を俯瞰し、それを相対化する作業が行われる。ファシリテーターは、こうした相対化を意識しながら支援を行うことが求められている。

(3) FDWSの構造化

ファシリテーションによるワークショップが、住民参加のまちづくりや行政の計画づくり（総合計画や都市計画など）、行政の各種事業計画などで活用されるようになったのは、1990年代に入ってからのことであった（中野民夫 2001：12）。多くの場合、自治体等からコンサルテーションを請け負った外部組織がワークショップの運営を担い、自治体職員はワークショップに同席する程度の参加が多かった。

2018年度の地域政策研究会の研究活動

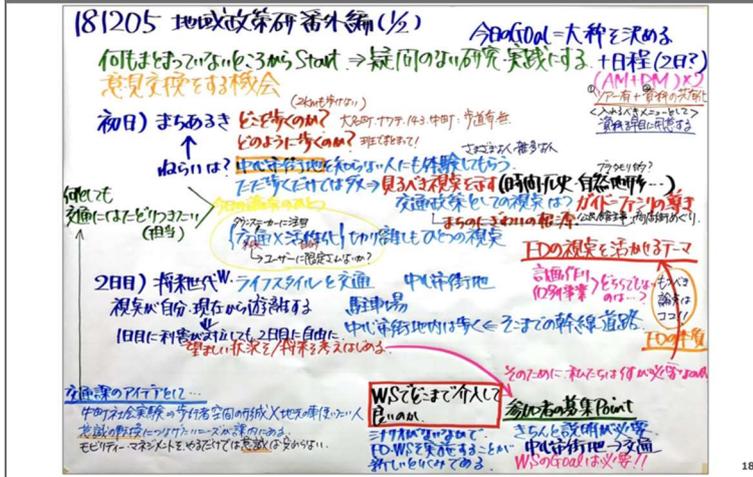
2018年5月18日	●事前打ち合わせ	
2018年5月23日	●第9回地域政策研究会	FDWSのテーマを決めるブレインストーミング
2018年6月21日	●第10回地域政策研究会	
2018年8月3日	●事前打ち合わせ	
2018年9月25日	●第11回地域政策研究会	FDWSのテーマの共有とWSのアイデア出し
2018年12月5日	●番外の地域政策研究会	
2018年12月20日	●事前打ち合わせ	FDWSのワークショップの目的を決める
2018年12月21日～2019年1月7日	FDWSデザイン作業	
2019年1月7日	ワークショップ設計書Ver.1.0	
2019年1月15日	●事前打ち合わせ	
2019年1月17日	ワークショップ設計書Ver.2.0	
2019年1月21日・22日	●ファシリテーター研修+模擬WS	
2019年1月30日	ファシリテーター・グラフィッカー向けワークショップマニュアルVer.1.0	
2019年2月3日	第1回次世代交通WS	FDWSのワークショップデザインの構造化
2019年2月14日	●事前打ち合わせ	
2019年2月22日	●ファシリテーター研修+模擬WS	
2019年3月6日	ファシリテーター・グラフィッカー向けワークショップマニュアルVer.3/5	
2019年3月10日	第2回次世代交通WS	
2019年3月25日	●第12回地域政策研究会	ファシリテーションのフォローアップ

これとは対照的に、松本市と信州大学経法学部が取り組んできたFDWSの特徴は、FDWSで取り扱うテーマの選定からワークショップ・デザイン、直前研修の全てを地域政策研究会（松本市部局横断型、若手・中堅主任クラスの手あげ方式による参加職員+信州大学研究者+（特非）SCOPE研究員+松本市幹事部局）で行い、経験とピアレビューを積み上げながら、より効果的なFDWSのスキルを帰納的に探っていったところにある。

181205 番外の地域政策研究会@信州大学



17



こうした積み上げを通じて確認されたのが〈ファシリテーションがFDの社会実装には欠かせないのではないかと〉という仮説であった。社会実装のために必要となるファシリテーション能力をアップするには、FDWSのテーマを決めるブレインストーミングから始まる一連のプロセスに、ファシリテーターとグラフィッカーが共に参加し、意見交換を重ねる機会を持つことが不可欠である。そして、テーマ設定のプロセスで行き詰まったときは、関係者がブレインストーミングを重ねて意見を整理する機会をもつことが欠かせない。

ファシリテーター研修+模擬WS



また、FDWSが実施テーマや地域ごとに、マニュアルのカスタマイズを施す必要があることから、ファシリテーター・グラフィッカーは、WS前に、本番WSと同様のワークを自らで実行し、そのフィードバックを行うことも不可欠である。このプロセスを経ることで、ファシリテーター・グラフィッカーは、当日の場のデザインが容易となり、対人関係における声かけの仕方が具体的に身につけられるのであり、仮想将来世代を招来す

求められているのである。

またグラフィッカーは、参加者の意見をよく聞いて、発話者が何を言いたいのか、それぞれ価値判断を含めたコメントの記入方法を開発する必要がある。現段階では、後の「言説分析」が可能となるように、できる限り発言を「主語-述語」が連なる〈意味のある短文〉で記録していくように心掛けねばならない。

ワークショップマニュアル：仮想将来世代に変貌させる仕掛け 50

将来世代になりきった住民をファシリテートする作法

1. **ファシリテーターとグラフィッカーは、自分たちも含めて、目の前の住民の皆さんを、徹底して「2060年の将来世代の人」として扱うこと。**
2. **ファシリテーターから声かけするときに「今は2060年ですが」ということを、しつこいくらいに、かつさりげなく、繰り返すこと。**

ファシリテーター・グラフィッカーの立ち位置

- ファシリテーター・グラフィッカーは「2060年の将来世代の人」である。
- 2060年の松本市のトライアングルの姿をヒアリングする取材記者のような感じ。
- 将来世代であることを最後まで保ちつつも、取材記者については状況に応じて使い分けてよい。

将来世代になれない人も引き受ける **2060年の姿は1つではない**
ワークショップのグラドルールを守り、全ての発言を引き受けて下さい。

- ・ 将来世代になれない人も、まずはその発言を引き受けて記録して下さい。
- ・ 発言のポジションが500年そのまま（～と思います）の場合、発言を引き受けるときに2060年の扱いをして下さい。
- ・ 発言のなかに「2060年のサイズ」を見つけてあげて下さい。それに気づいたことを伝えて下さい。
- ・ 場の空気を200年に向けていくようにして下さい。
- ・ 参加者の未来像は多種です。参加者間の未来像の違いや矛盾をひとつにまとめる必要はありません。
- ・ 未来像が多種だから、第4ワークでは第2ワークのような「まとめ」は掛けない可能性があります。そのときは、出された意見のなかで、比較的多くの同意がとれた箇所や交通政策にかかるといったアンダーラインを入れるなどして下さい。
- ・ 参加者それぞれの未来像を大切にしてください。

（井上信宏作成）

ワークショップマニュアル：〈考える私〉をつくりだす

16 第5ワーク（現代⇄将来の意見比較+検討） 40分 14:20～15:00

- ・ 現代世代として検討した「第2ワーク」と将来世代として検討した「第4ワーク」との違いを確認し、その違いを認識した上で、現在、どのような選択をするべきなのかを検討する
- ・ つまり、参加者には、以下の視点（「現代人としての私」と「将来世代としての私」）を併用する「考える私」に立ってもらいます。このため、以下の図を示します。
- ・ 全体でSTEP1～3を区切ってそれぞれ説明する。ファシラはグループ内をフォロー

STEP1

仮想将来人 考える私

現代人としての私 将来世代としての私

設定を説明する ※2分

STEP2

第2ワーク 第4ワーク

現代世代のアイデア 将来世代のアイデア

第2ワークと第4ワークの両方を見直して、「考える私」が気づいたことを、A4用紙に記入する

※ 説明2分 記入時間 7分

STEP3

「考える私」が、2060年のトライアングルを歩いて、その変化を、2019年の私に伝える

※説明2分 記入時間：7分

STEP4

グループ内で、手紙を共有する
 ・1人2～3分程度で手紙を説明

※第5ワークが終わるまで法被は来たままです。

52

IV FD効果検証

WSに参加した人々の考え方が、FDによる介入によって実際に変化したのかを科学的に検証する方法には以下の2つがある。1つはWSにおける討議から抽出された討議内容に関するテキストデータが、現代世代グループと仮想将来世代グループとの間で質的に異なることを検証する方法である。他の1つは、WSにおける討議内容とは独立の視点から、思考プロセスそのものに関する指標を使って、仮想将来世代への飛翔前後における指標の測定値に変化があるかどうかを検証する方法である。以下には、まずテキストデータによる検証からその結果を紹介し、指標測定に関する量的分析がその後に続く。なお、以下に説明する内容を簡単に紹介したものに西村・井上・武者(2018)がある。また、さらに詳細な内容については Nishimura et al. (2020)を参照されたい。

1 ワークショップ成果の質的分析

FDWSの仮説のひとつは、仮想将来世代になった参加者のアイデアが現代世代とは異なっていて、場合によれば現代世代のアイデアより独創的で、多様性に富んでいるのではないかと、いうものである。〈仮想将来世代になった参加者のアイデアが現代世代とは異なる〉ということについては、後述するSVO分類と時間選好アンケートによる、より詳細な仮説のもとで行われた研究によっていくつかの事実が科学的に明らかとなっている。

しかし〈現代世代のアイデアより独創的で、多様性に富んでいる〉ということについては、FDWSの参加者に対するインタビューや研究者等によるワークショップの観察を通じて得られたものにとどまっているのが現状である。ワークショップ成果の質的分析に適用可能な方法が、テキストマイニングなどの方法を除いて、十分な研究が行われていないためである。

ここでは、質的社会調査の考え方に基づいて、ワークショップ成果の質的分析を試みる。そのためには、FDWSで行われる言語記録化とワークショップの過程で不可避免に行われてしまうコーディングについて説明をしておく必要がある。

(1) 言語記録化とワークショップにおけるコーディング

人を対象に研究するとき、人の行動や活動を文字や絵のような〈記号〉を用いて記録するのが一般的である。なかでも、人の発言や会話については、現場で話を聞きながら論点やエピソードを同時筆記したり、ICレコーダーによる音声記録をもとに逐語記録を作成することになる。質的社会調査では、こうした同時筆記や逐語記録といった言語記録化のことを〈コード化〉という。FDWSでは、参加者がワーク課題を自らの手で書いたり、グラフィッカーがWS参加者の発言を模造紙に記録したりする作業自体が〈コード化〉作業に他ならない。

〈コード化〉作業は、無限の情報を〈縮約〉する作業である。逐語記録を用いる研究の場合でも、無音時間や意味をなさない音声まで含めて分析素材とする「会話分析」以外は、逐語記録を整形し、意味をなさない部分を削除したものを分析のための一次資料として用いることになる。

そのため〈コード化〉には、不可避免的に〈捨象〉を伴うことになる。人の行動や活動には、無限の情報がある。それを縮約する以上、一部の情報は失われていくことを避けられないのである。

また〈コード化〉は、今の段階では全てをルール化できない人の判断に負うところが大きく、WS参加者の発言を引き出すファシリテーターやそれを記録するグラフィッカーの能力や癖から自由になれないという制約がある。そのためFDWSでは、ファシリテーターやグラフィッカーとの勉強会や模擬WSを重ね、グラフィッカーの記録方法をマニュアルで細部までルール化することで、〈バイアス〉と言われる偏りが発生しないように気遣うと同時に、仮想将来世代の発言を「実現性がない」「荒唐無稽だ」という現代世代の視点で反射的に価値判断しないように統制をかけているのである。

2020年1月現在、FDWSにおける言語記録化については、ほとんど研究が行われていないのが実情である。ファシリテーションの一分野である「グラフィック・ファシリテーション」は、ワークショップで交わされる話の内容に対してグラフィック（絵や図）を使いながら可視化することでワークショップを活性化させ、議論を深めながら参加者間の相互理解を促すことになる。FDWSでも、こうしたグラフィック・ファシリテーションを積極的に導入できれば、仮想将来世代を作りやすくなるかもしれない。その実現のためには、仮想将来世代の発言をグラフィック化する方法の研究と合わせて、グラフィッカーの能力を高度化しながら平準化する研究が不可欠だと考えている。

こうした制約があることから、松本市の交通政策WSでは、参加者の一番言いたいことを一文で箇条書きに表記するように意識しながら記録することをグラフィッカーに指示したのである。「参加者の一番言いたいこと」のようなメッセージをもつ文章のことを〈言説〉という。この〈言説〉を箇条書きすること（最小単位化）によって、それぞれの言説が〈ユニット〉として発話者個人の文脈から切り離されて、操作可能な単位として独立することになる。ファシリテーターやグラフィッカーは、ユニット化した言説を一覧することで、類似の言説をグループ化し、そのグループを示す新たな言説を用意することができるようになる。また、グループ間の関係（対立、因果、関連）を示したり、それらを用いてテーブル全体の内容をまとめる（再文脈化）ことができるのである。言説がユニット化され、全体が可視化されることで、参加者自身がグループ化や関係を探し出したり、再文脈化する作業に積極的に関わることができるようになる。

こうした作業は、質的社会調査の分析作業（コーディング）と同じである。ワークショップでは、このコーディングが全て参加者の目の前で行われるので、修正や同意が行われやすいことも特徴である。

このようなプロセスを経てまとめられた〈模造紙記録〉は、現代世代・仮想将来世代のいずれのワークにおいても、WSの成果物であり、一次データとして扱われるべきである。WSの音声記録を作成していた

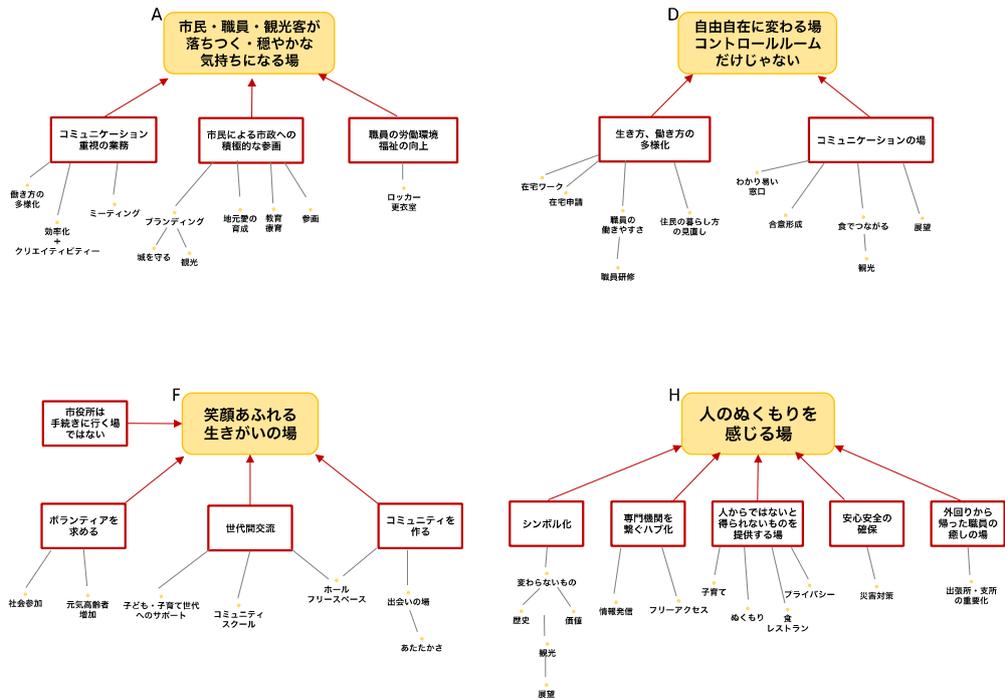
としても、WSの参加者の前で構成されていった〈模造紙記録〉を再現することはできない。FDWSはWS参加者の相互行為であり、〈模造紙記録〉は一回性の産物なのである。

(2) ワークショップ成果の質的分析

ここでは、松本市新庁舎に関する職員ワークショップの2日目に実施した成果である〈模造紙記録〉とクロージングの時に各グループのまとめの逐語記録をもとに、研究者がアフターコーディングを行い整理した論点（ワークで見えて来た現代世代の論点／ワークで見えて来た仮想将来世代の論点）を用いることにする。

このワークショップでは、参加者を8グループに分け、1日目は全グループ現代世代でワークし、2日目・3日目はそのグループを「仮想将来世代」と「現代世代」に分けてワークを行った。上の論点整理は、3日目のワークに向けて行った作業（アフターコーディング）である。この作業で〈模造紙記録〉だけではなく、クロージング時の各グループのまとめの逐語記録を用いたのは、模造紙に収集された〈ユニット〉がキーワードの収集に留まってしまい、そのキーワードがどのような意味や機能を持っているのかが十分に見える化できなかったためである。3日目のワークショップの準備段階でファシリテーターとグラフィッカーには事前に整理した論点を示し、意見交換の機会をもった。3日目のワークショップ冒頭では、この整理した論点を参加者で共有する時間を確保している。

ワークで見えて来た将来世代の論点



現代世代ワークでは、市民にとって新しい松本市庁舎がどのようなものであればよいか、職員にとってどのように快適・機能的で、働きやすい場であればよいかを主に示され、それにユニバーサルデザインと市民協働が上乘せされるコンセプトとなっている。

仮想将来世代ワークでは、市役所の業務自体を抜本的に見直す論点が導き出されており、市役所は手続きに行く場ではないことが明言されている。コミュニケーションの場であったり、コミュニティを作る場であったりというコンセプトは、現代世代からは指摘されなかった。職員目線からのコンセプトを比較すると、仮想将来世代からは業務自体が変わることが指摘され、それを前面に出す意見が示されたが（コミュニケーション重視の業務、生き方・働き方の多様化）、現代世代からはそこまで踏み込んだ指摘は少なく、現行の市庁舎の課題解決に注目する傾向があった。

質的社会調査では、分析で導き出したコンセプトを使ってストーリーラインを作成し、再文脈化を図る作業を行うことになる。今回のワークショップは、松本新庁舎のコンセプトを明らかにし、そのコンセプトが実現するとどのような松本市役所になるのかを示すという目的を持っていた。その視点で描いたストーリーラインの一例を最後に挙げておこう。

◆ 現代世代が描き出した松本市新庁舎のストーリーライン

新しい松本市庁舎は、新庁舎と松本城のつながりのなかで、観光スポット化し、松本を知らせるためのアイテムのひとつとなっている。そのために、新庁舎には、市民や観光客が気軽に使えるカフェやレストラン、松本城を眼下に眺められる展望スペースが設置されているのである。

また新しい松本市庁舎は、どんな人でも使いやすいユニバーサルデザインで設計され、窓口相談はワンストップサービスが実現しており、シンプルな構造で混雑もなく、わかりやすい構成になっている。窓口が充実され、集いや憩いの場があり、相談スペースが用意された市民が行きたくなる新しい松本市役所は、わざわざ来る意味のある市役所なのである。

職員にとって新しい松本市庁舎は、仕事内容の見える化が行われて、可変的な組織編成に耐えられる、職員にとって機能的かつ職員が働きやすい環境となっている。そこには資料保管アーカイブが備えられ、頻繁なミーティングが可能なミーティングスペースが備えられている。ミーティングスペースのような職員の集える場所では、効果的な政策を生み出すことが可能となり、職員にとって快適な場となっている。これからのまちづくりに職員が協力したり、防災への対応も万全となっている。

新しい松本市庁舎では、市民が庁舎に来る動機が刷新され、住民自治が今以上に進んでいて、行政は市民との協働をこれまで以上に進めることができている。

◆ 仮想将来世代が描き出した松本市新市庁舎のストーリーライン

将来の松本市新市庁舎は、もはや手続きに行く場所ではない。大きな

ホールやフリースペースがあり、あたかも大学のキャンパスのような空間になっている市役所は、出会いの場であり、世代間交流が行われ、交流を生む場となっており、生きがいの創出が実現している。わかり易い窓口はコミュニケーションの場もあり、各所から集まってきた住民は、ここで新たにコミュニティを作ることを試みる。そして、人からではないと得られないものを提供する場となっており、子育てやぬくもりのようなものがボランティアを通じて分配され、人々に届けられるようになっているのである。

将来の松本市役所は、災害対策など安心安全の確保を考える場でもあり、市役所以外の専門機関を繋ぐハブ化を果たしている。

将来の松本市庁舎で、職員はコミュニケーション重視の業務に変わっている。職員の生き方、働き方の多様化が進み、在宅ワークが導入されている。在宅申請も一般化しているため、より業務の効率化が進み、これまで以上にクリエイティビティが求められるようになっている。だから職員は職員研修を経て、新しい働き方を見つけるようになっている。

将来の松本市庁舎は、職員の労働環境・福祉の向上も実現しているが、その頃には出張所や支所の重要化がおこり、内勤より外勤が多くなり、外回りから帰った職員の癒やしの場となっている。

将来の松本市庁舎では、市民による市政への積極的な参画が進み、松本のブランディングが市民参画で進められ、これまで以上に地元愛の育成に向けた取組みが進められている。そして新しい松本市庁舎は、松本市の歴史や地域の価値など変わらないものを示すシンボルと化しており、観光対象のひとつとなっている。

2 時間選好データ分析

「仮想将来世代となって物事を考える」人々にどのような思考変化が起こったのかを検証するもう一つの方法は、WSの内容とは独立の思考傾向を反映する指標を使って、仮想将来世代への飛翔の前後における指標測定値の変化を特定するものである。ここで紹介する指標は、経済学において「時間選好」と呼ばれるものを使うことにする。さらに、矢巾町でのFD実施データで市民の意見分類と強く相関したと報告のある、社会心理学分野で多用される社会志向性(Social Value Orientation, 以下 SVO)2分類も使用し、SVO と時間選好とのかかわりにおいて、FDによる介入効果を測定することとする。以下には主に 2017~2018 年度のFDWSの参加者データに基づき、結果概要を紹介する。

(1) SVO 分類

Messick and McClintock (1968)によって考案されたSVO分類は、自他の利得が異なる複数の質問に対するアンケート回答から、社会性の高いprosocial型か自己優先度の高いproself型に大きく類別する方法である。表1はFDWSで使用したSVO分類のための質問リストである。問

² SVOについては、Messick, D. M., and C. McClintock, (1968)を参照。

1～問 9 までの回答を PS={c,b,a,c,b,a,a,c,b}, Ind={b,a,c,b,a,c,b,a,c}, Comp={a,c,b,a,c,b,c,b,a}の3つのパターンに分け、それぞれを prosocial (向社会的), individualistic (個人主義的), competitive (好競争的)とする。9個の回答のうち一貫して6個以上、上記3つのパターンのどれかと一致した参加者はそのパターンが示す社会性が当てはまるとみなす。ここでは、社会心理学分野の例にならって、individualistic型とcompetitive型を併せてproself(利己的)と類別し、prosocialとproself(及び分類不可=undef)とラベル付けすることにする。さらに、アンケート最後には性別や年齢階層も回答してもらった。なお、時間選好やSVO測定に使用した獲得金額は全て仮想であり、参加者への報酬は固定の参加謝金のみである。

2017年度に行った庁内WS及び市民WSへの参加者の概要は、表2のとおりである。表中のcurrentは現代世代グループ、futureは仮想将来グループで、それぞれ的人数は58名と46名である。その次の行には年代が示されており、それぞれに対して男性(male)女性(female)別に人数記載されている。2018年度に実施されたWSでもおよそ同じような分布になっている。図1は、それら参加者内でのSVO分類と年代分類を重ね、男女別に図示したものである。Prosocialの占める率が男女ともに高いが、特に女性でその比率が高くなっている。

表 1 : SVO 質問リスト

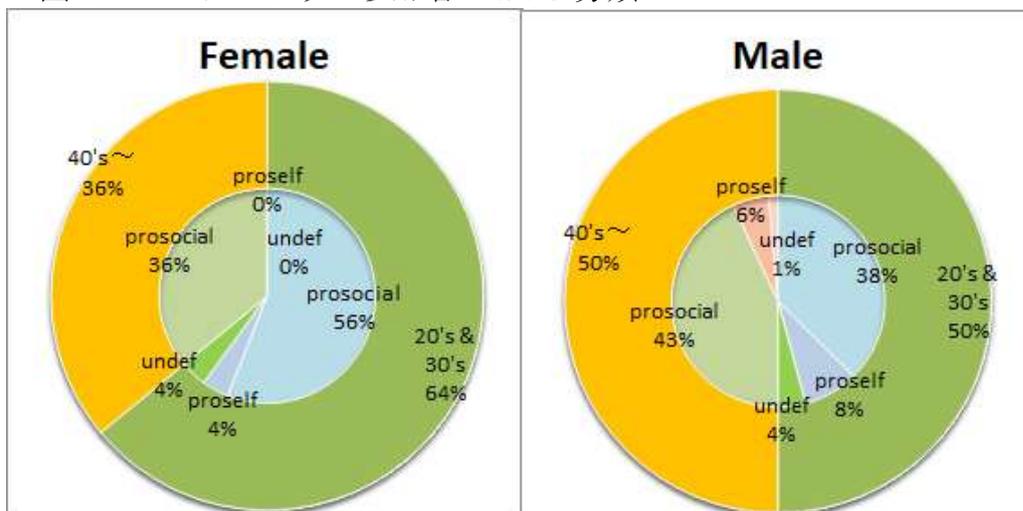
以下にある9問それぞれについて、A・B・Cのどれか1を選んで○をつけてください。

問題 1	A	B	C	問題 6	A	B	C
あなたが得る金額	480 円	540 円	480 円	あなたが得る金額	500 円	500 円	570 円
相手が得る金額	80 円	280 円	480 円	相手が得る金額	500 円	100 円	300 円
問題 2	A	B	C	問題 7	A	B	C
あなたが得る金額	560 円	500 円	500 円	あなたが得る金額	510 円	560 円	510 円
相手が得る金額	300 円	500 円	100 円	相手が得る金額	510 円	300 円	110 円
問題 3	A	B	C	問題 8	A	B	C
あなたが得る金額	520 円	520 円	580 円	あなたが得る金額	550 円	500 円	500 円
相手が得る金額	520 円	120 円	320 円	相手が得る金額	300 円	100 円	500 円
問題 4	A	B	C	問題 9	A	B	C
あなたが得る金額	500 円	560 円	490 円	あなたが得る金額	480 円	490 円	540 円
相手が得る金額	100 円	300 円	490 円	相手が得る金額	100 円	490 円	300 円
問題 5	A	B	C				
あなたが得る金額	560 円	500 円	490 円				
相手が得る金額	300 円	500 円	90 円				

表 2 : ワークショップ参加者の属性分布

	current:58		future:46		Total
	20's & 30's	40's & 50's-	20's & 30's	40's & 50's-	
male	21	21	17	17	76
female	9	7	9	3	28
	30	28	26	20	104

図1：ワークショップ参加者のSVO分類



(2) 時間選好アンケート

参加者に配布した時間選好アンケートは、現在受け取れる金額Xと将来受け取れる金額Yを比べ、どちらがよいかを選択してもらうという単純で、かつ、討議のコンテキストとは完全に独立した内容である。ここでは以下に示す時間選好アンケートQ1（表3）の結果を報告する。Q1は経済学における時間選好調査の典型的なもので、通常このように複数の質問項目を獲得金額の大小に沿って並べてリスト上にしておく³。

まず、時間選好アンケートから抽出できる視点の長短を判断できる指標について説明する。表3アンケートの回答者は、一般的に問1では「受取り方L」と指示されている「今日受取り1年後には何も受取らない」方を選ぶと想定される。しかし、問番号が進んでいくと今日受取れる金額は次第に下がっていくのに対して、1年後の受取り「受取り方R」の金額は不変に設定されている。したがって、回答者は問番号のどこかで受取り方LからRに選択を変更することが予想される。問1から数えて、初めて回答がLからRに変わったときの問番号をデータとして記録する。この番号をSP（=スイッチポイント）と呼ぶことにしよう。SPの値が高いほど、1年後を待つよりも今日受取ることに強く執着している、つまり近視眼的であることを意味する。

図2は、現代世代・仮想将来世代グループの別なく、SVO3分類内の平均SP値を棒グラフにしたものである。両方のアンケート質問リストについて、prosocialな人々のSP平均値が、proselfな人々のSP平均値を下回っていることがわかる。これらの差はいずれも統計的に有意である。グラフが高いほど近視眼的であることに注意すると、proselfな人々はprosocialや他の分類不能な人々と比べても、顕著に近視眼的であること

³ WSではQ1の他のタイプの質問票も配布し、他の種類の指標も測定している。詳細については、西村・増原・井上・武者(2019)を参照されたい。なお、SPを利用する質問票のデザインについては、M. Coller and M. Williams (1999)を参照。

が見て取れ、SVO 分類で代表されるような社会志向性と時間的視野の長短が強く相関していることがわかる。

表 3：時間選好アンケート Q1

Q1

該当する方に○を付けてください。

問	受け取り方L (今日)	受け取り方R (1年後)	あなたの選択 (どちらかに○)
1	今日9,800円	1年後に10,000円	L・R
2	今日9,400円	1年後に10,000円	L・R
3	今日9,000円	1年後に10,000円	L・R
⋮			
10	今日6,200円	1年後に10,000円	L・R

図 2：時間選好と SVO との関係

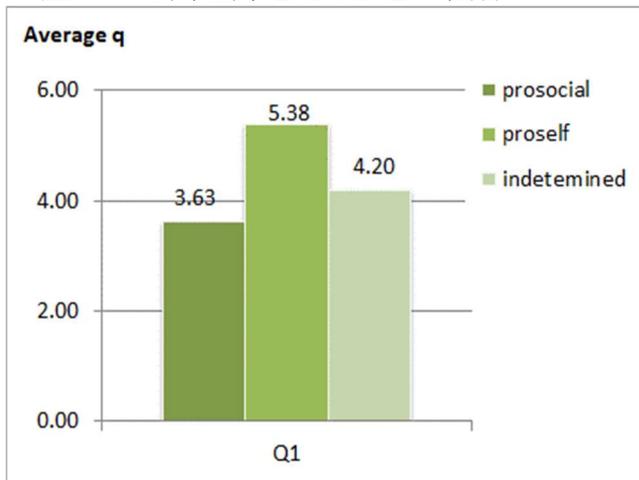
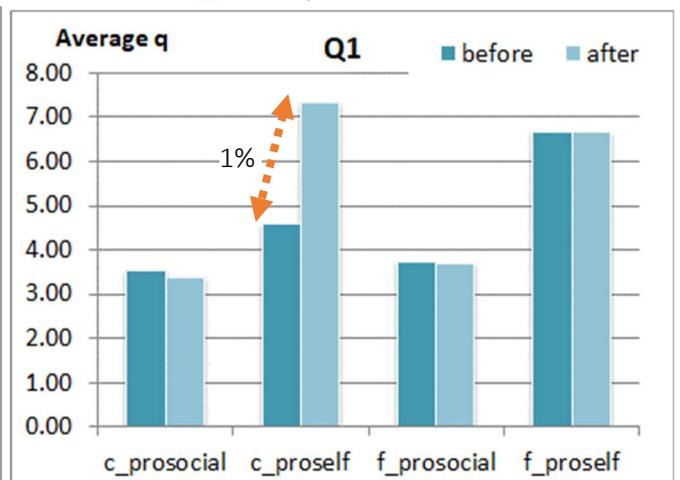


図 3：平均 SP

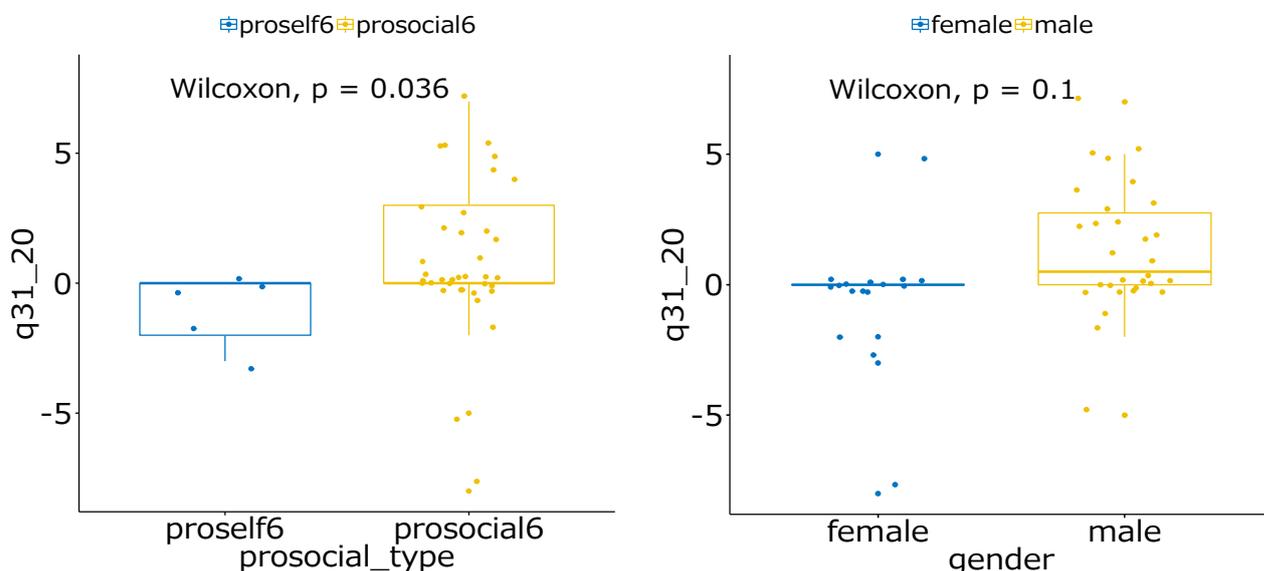


※図 2・3 中の“q”は SP 値を意味する。

次に、SP 値に反映される近視眼的思考の強度が、WS の前後で変化したかどうかを検討する。図 3 は、現代世代・仮想将来世代グループの別、prosocial-proself 別に、WS の前後でとった Q1 の回答平均 SP 値を棒グラフにしたものである。“c_prosocial”、“c_proself”は、それぞれ現代世代グループ内の prosocial タイプと proself タイプを示し、“f_prosocial”、“f_proself”はそれぞれ仮想将来世代グループ内の prosocial タイプと proself タイプを示している。両方のグラフに共通して“c_proself”の 2 本の棒は、WS 前に比べ WS 後で SP 値が伸びており、その差は 1% 有意である。つまり、現代世代グループにおける proself タイプの人々は、討議するほどに近視眼度が強くなることを示している。一方、“f_proself”の 2 本の棒グラフの差はほとんどないことから、仮想将来世代グループの proself タイプの人々に討議が及ぼす効果はここからは検出されない。

他方、2019年2・3月に実施した市民WSにおけるアンケートデータからは、仮想将来世代への飛翔の効果が検出されている。図4(左)は、仮想将来世代への飛翔後のSP値から飛翔前のSP値をひいた差を、proselfとprosocial別にプロットしたものである。視野が飛翔後に長期化する場合には、このSP値の差分は負の値をとる。図4で青い枠で示されているproselfタイプの人々の差分値の分布は負の方向に広がっているが、prosocialタイプの人々ではその傾向は見受けられない。両タイプの分布の差は図中にWilcoxon検定によるp値として示されているように3.6%で統計的に有意である。これは、仮想将来世代への飛翔体験がproselfタイプの人々の視野を長期化させる効果を持つことを示している。

図4：仮想将来世代討議前後のSP値差分—SVOタイプ別



仮想将来世代の体験効果は、参加者の属性によっても異なる。図4(右)はSP差分値を男女別にプロットしたものである。仮想将来世代への飛翔による視野長期化の効果は、特に女性で顕著であることがわかる。同様な効果は2017年度にも確認されている。表1でみたように、prosocialタイプの比率が女性の方が男性より高いことが、要因の1つではないかと推測される。

ここまでの結果をまとめると、視野が短期的か長期的かは、SVOで検出できる社会志向性と強くかかわっており、自己志向的proselfタイプの人々はそうでない人々に比して視野はより短期である。そのようなタイプの人々が、現代世代グループにおける討議、すなわち通常の市民WSに参加すると、彼らの視野はむしろさらに短期化する。このことは、通常のWSが意外にも望ましくない効果を伴うことを意味しており、今後のさまざまな市民参画を考える際に十分考慮する必要がある。このような自己志向的タイプの人々の視野を短期化しようとする討議効果は、仮想将来世代に跳ぶことによって抑え込まれていると解釈できる。社会志

向的 **prosocial** な人々については、通常の現代世代グループにおける討議は彼らの視野になんら効果を及ぼすことはないが、仮想将来世代における討議は彼らの視野を有意に長期化させている。

3 仮想将来世代の体験の効果

テキスト分析及び **SVO** 分類を介した時間選好分析から言えることは以下の 2 点である。1 つは、ワークショップ成果の質的分析によれば仮想将来世代による討議には現代世代による討議と大きく異なり、仮想将来世代による討議内容はより柔軟で未来志向に富み、合理的論理的傾向がみてとれる点である。2 つ目は、そのような討議内容の差異を支えるのは、討議参加者の思考の背景にあるメタ部分の特性の違いである。ここでは特に **SVO** 分類を介した時間選好指標をそのような思考のメタ分析に使用した結果、仮想将来世代を体験した **prosocial** な人々の時間的視野は長期化させることが示せた。同時に、通常の **WS** は自己志向性 **proself** が強いタイプの人々の視野をさらに短期化させることも判明し、仮想将来世代の体験はそのような短期化を防ぐことも示せた。

最後に重要な点として、このような仮想将来世代の体験によって、思考が変化したことは参加した本人も自覚できることを挙げたい。そればかりでなく、そのような思考変化の効果は **F D W S** 参加後にも継続することがわかっている。この点については、西村・井上（朝日新聞インタビュー記事(2019)）を参照されたい。

V 今後の課題

1 テーマ設定をめぐる課題

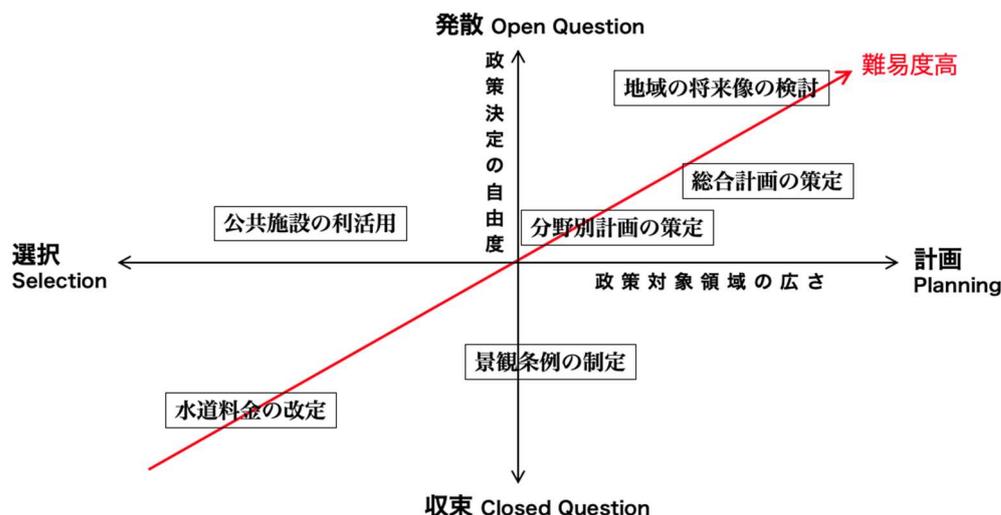
2015年の岩手県矢巾町からはじまったFDWSは、今や全国各地で実践的に展開しているが、その積み重ねのなかでいくつかの課題も明らかになってきている。そのひとつが、FDの対象とするテーマの設定をめぐる課題である。これまでの実践事例である矢巾町の水道事業ビジョンや総合計画、吹田市の環境基本計画、長岡京市の上下水道ビジョンなどは、いずれも解決すべき地域課題や策定すべき計画が所与とされ、各地域では与えられたテーマのなかで、FDの手法が適用されてきた。しかし、FDはあらゆる地域課題や行政計画に適用可能な万能のツールではないように思われる。仮にそうであったとしても、相対的にFDに適したテーマとそうでないテーマ、難易度が低いテーマと高いテーマといった階調は存在するだろう。事実、本研究会ではFDで扱うべきテーマ設定の議論に多くの時間を費やしてきた。

では、どのようなテーマがFDに適しているのか。まず前提として考えられるのは、そのテーマに「世代を超えた公共性」が内包されているかという条件である。これは持続可能性が求められるテーマと言い換えてもよいだろう。財政や環境などの例をあげるまでもなく、われわれを取り巻く社会の構成要素の多くは世代間で継承されていくものであり、現代世代が無尽蔵に消費できるものではない。しかし実際には、財政の破綻にせよ、資源の枯渇にせよ、そのリスク・コスト・判断が将来世代に先送りされたり、見えにくくなったりしているものは多い。これに対して、FDは仮想将来世代を政策形成に関与させることで、現代世代との利害調整を可能にし、世代を超えた公共的な意思決定を可能にするのである。一方で、FDに馴染みにくいテーマもある。例えば、がん検診の受診率向上や路上喫煙防止のような保健政策は、将来世代の利害とは無関係のきわめて個人的かつ世代内の問題といえるが、これらの問題もまた、医療費や地域ブランドといったフィルターを通して見れば、世代を超えた公共性が問われるテーマに変換されうる。

このようなテーマの適合性の議論とは別に、より実践的な問題としてテーマの難易度がある。次の図は、FDのいくつかのテーマ事例を「政策決定の自由度」の軸と「政策対象領域の広さ」の軸で分類したものである。例えば、水道料金の改定というテーマは、関連する政策領域が財政やアセットマネジメントに限定され、料金値上げの是非など、収束した（あらかじめ想定された）選択肢から政策として採るべき方向性を選ぶことになる。対照的に、総合計画の策定のようなテーマは、あらゆる政策領域が関連する上に、アウトプットされる結果も予測不能で発散的である。このように、政策対象領域が広いほど必要とされる情報量が多くなり、政策決定の自由度が高いほど豊かな発想力が求められるため、一般的には図の右上にあるテーマほど難易度が高くなるといえる。

今後、さまざまな自治体でFDが導入されていくにあたって、計画策定や地域課題を前提とした所定のテーマがある場合を除けば、まずテーマの

設定が必要となる。とりわけファシリテーターなどに充当する人的資源が限られる自治体においては、矢巾町がそうであったように、まずは入門編である「選択・収束」型のテーマから始めて、ファシリテーターやグラフィッカーの習熟度が高まった段階で、上級編である「計画・発散」型のテーマに展開することなども検討すべきだろう。



2 ロールプレイにおける課題

先に述べたように、FDWSの核心的な要素として、仮想将来世代のロールプレイがある。このロールプレイの成否を分けるポイントは、第1に、いかにして参加者が将来世代の視点を持ちうるのか、そして第2に、将来世代の視点からいかなるアイデアが発想されるのかという点であるが、そのための手法には改善の余地が多く残されている。

ワークショップ参加者が将来世代の視点を獲得するためには、何らかの意識づけや場面設定などによって個々の認識を転換させる必要がある。例えば、上述したファシリテーターやグラフィッカーのスキルによるもののほか、法被を着て現代世代と視覚的に差別化する手法、未来人になる紙芝居動画の視聴、仮想の惑星 α （現在）と惑星 β （未来）を設定して時空間スケールの感覚を引き剥がすことで将来世代の視点を獲得する **Fantasy Future Design (FFD)** の手法などがあり、今後もワークショップの実践においてさまざまな手法が検証されていくだろう。

一方、仮想将来世代によるアイデアの発想については、参加者に対して事前に提供される情報が重要な因子であると考えられる。松本市の交通政策ワークショップでは、現行の交通政策の概要のほか、1960～2060年の松本市の未来年表、人口メッシュマップが情報として提供されたが、例えば、大阪大学のグループによる災害リスクコミュニケーションを題材にしたワークショップでは、参加者に与えられる情報は地域の基本情報や施策、ハザードマップ、人口統計予測など、必要最小限にとどめている（倉敷哲生「フューチャー・デザインに基づく未来教育」FDWS2020発表資料）。

実際に、これまでに実施されたFDWSにおいて、参加者に提供された情報の量や質はさまざまで、何らかの基準があるわけではない。しかし、提供する情報が多すぎたり、少なすぎたり、偏っていたり、内容が不適切であったりすれば、仮想将来世代の発想を誘導したり、合理的な判断を阻害したりするおそれがあるため、適切な情報提供のあり方については、今後も実践のなかで試行錯誤を重ねていく必要がある。特に、上記と関連して、仮想将来世代に「飛ばす」ための情報提供のあり方は慎重な検討が必要だろう。

3 政策過程への実装をめぐる課題

FDが注目されているひとつの理由は、それが現在の民主主義システムにおける政策過程の欠点を補完する新しい政策形成手法としての期待があるからだろう。全体のパイが拡大する時代における最も有効な行政戦略は、中央政府からの指示に従い、他の自治体と同じ政策を採り入れる横並び戦略であった。やや皮肉めいた表現をすれば、トップランナーである自治体を模倣し、（専門性の高い計画等はコンサルタントの助言も得つつ）行政指導で政策が誘導されてきた。審議会・委員会の答申、議会の承認を得た上で、市民参加を目的に実施されるワークショップやパブリックコメントは、新たな意見の形成というよりも行政主導による意見の集約に利用される傾向があった。実際、これによって全国の自治体で等しく豊かな生活が実現していったわけであるが、そこで基礎自治体に求められていた役割は、政策そのものを形成することではなく、政策がもたらす利益を公平かつ効率的に配分することであった。

しかし、人口も財政も縮小する時代に突入した現在、各自治体にはトップランナーを模倣し、横並びで行政サービスを提供するのではなく、創造性にもとづいて他の自治体とは違う独自の政策を立案して、住民から選ばれる自治体を目指す必要性が高まっている。そのためには、住民の意見を真摯に吸い上げ、その合意を形成する能力が求められている。とりわけ、これまで自律的に政策を形成する経験が少なかった中小規模の自治体では、新たな政策形成の枠組みが必要となるが、「まち・ひと・しごと創生基本方針 2017」において「地方公共団体における持続可能な開発目標（SDGs）の推進」が盛り込まれたように、多くの政策分野で持続可能性が主題化している昨今、FDがこれまで以上に活用される可能性は高い。

とはいえ、実際にFDを政策過程に実装していくためには課題も多い。それらは、FDでもたらされた判断や合意形成の合理性や正統性をどのように担保するのかという点に集約される。すでに述べたように、従来型のワークショップの多くは政策過程の「川下」に置かれているため、市民参加の政策形成という目的が形骸化しており、ここにFDWSを組み込んだところで、政策形成への影響は限定的になるだろう。確かに、FDを計画策定などの切り札として導入しているこれまでの実践事例では、政策過程の「川上」にFDWSが位置づけられているが、今後、FDが新しい政策形成手法として浸透していくためには、そうした特例的な位置づけではな

く、実施計画段階におけるFDの導入や、西條氏が提唱する「将来課」の設置など、通常の行政経営システムにFDを組み込み、その合理性や正統性を担保する制度設計が必要となるだろう。

参考文献

- 西條辰義（編著）（2015），『フューチャー・デザイン』 勁草書房。
- 西條辰義（2017）「フューチャーデザイン」 経済研究, 68(1) pp.33-45.
- 西村直子, 井上信宏, 武者忠彦（2018）, 「未来人を呼び寄せる討議デザイン」 『学術の動向』6月号, 「特集フューチャー・デザイン」, 日本学術会議, pp.20-23.
- 西村直子・井上信宏（朝日新聞インタビュー記事）「日曜に想う—未来人になるスイッチ」編集委員 大野博人, 2019年4月7日
- 中野民夫（2001）『ワークショップ：新しい学びと創造の場』（岩波新書 新赤版 710）岩波書店
- 原・西條,（2017）, 「フューチャーデザイン —参加型討議の実践から見える可能性と今後の展望」 水環境学会誌 第40巻(A) 第4号, pp. 112-116.
- 堀公俊（2004）『ファシリテーション入門』（日経文庫 1026）日本経済新聞出版社
- 佐藤郁哉（2008）『質的データ分析法：原理・方法・実践』新曜社
- 上野千鶴子（2018）『情報生産者になる』筑摩書房
- 大谷尚（2019）『質的研究の考え方：研究方法論から SCAT による分析まで』名古屋大学出版会
- M. Coller and M. Williams (1999), “Eliciting Individual Discount Rates,” *Experimental Economics*, 2, pp.107-127.
- Messick, D. M., and C. McClintock (1968), “Motivational Bases of Choice in Experimental Games,” *Journal of Experimental Social Psychology* 4, pp.1-25.
- Nishimura, N., Masuhara, H., and N. Inoue (2020), “Time Preference behind the Imaginary Future Self,” *Sustainability*, forthcoming.
- https://www.city.suita.osaka.jp/home/soshiki/div-kankyo/kankyoseisaku/energy/_91064/_98827.html

導 入 編

執筆：松本市

I 自治体におけるFDの必要性

社会の持続可能性と市民との合意形成

現代の日本が直面している問題として、少子高齢化の急速な進展、人口減少社会を迎え、税収減による公的サービスの低下や、社会保障制度の継続可能性への危惧、生産人口の減少による経済の後退などが挙げられる。かつてのような右肩上がりの経済成長が見込めない中で、行政機関としては限りある資源を最大限活用し、選択と集中の視点のもと、持続可能な社会づくりに向けた政策を検討する必要がある。

持続可能性を踏まえた政策検討を可能にする一つの手法として、FDが挙げられる。

FDの大きな特徴は、現代に生きる人々（現代世代）のみならず、まだこの世に生まれていない、将来に生きる人々（将来世代）をも利害関係者として捉え、30年、40年先の社会を見据えた上で、利害関係者としての将来世代の視点を加えて政策検討を行う点である。

よって、30年、40年先を見据えた視点で将来世代の便益を重視した結果、現代世代が不利益を被る政策が導出されることも十分に考えられる。

人間は、自分の子や孫の世代を憂慮しながらも、自らの、そして目の前の利害から目を逸らすことは難しい。ましてや、その先の世代の生きる遠い将来について、自分事として考えることは非常に困難である。

したがって、FD導入に当たっては、上記を踏まえた政策形成の手法と同時に、市民との合意形成の在り方や手法を研究する必要がある。

なぜなら、複雑多様化する現代社会において、地域課題の解決には、社会の多様な担い手との協働が必要不可欠なためである。

松本市としては、こうした問題意識のもと、信州大学経法学部からの共同研究提案を受け、①FDの有意性の検証・手法の開発、②市民との合意形成の在り方研究、③活動を通じた人材育成の3点を目的に、FDの研究に取り組んだものである。

II 実施体制

地域政策研究会

松本市におけるFDの研究・実践は、次の三者で構成する、地域政策研究会によって実施している。

- ・松本市役所（庁内横断で選出された若手職員10名）
- ・信州大学（経法学部教員5名）
- ・特定非営利活動法人SCOP（主任研究員）

各々の役割分担は、以下のとおりである。

松本市	信州大学	(特非) SCOP
市政課題の洗い出し テーマ検討	理論及び手法構築	ファシリテーター養成
ワークショップの ファシリテーター	ワークショップ原案作成	ワークショップ構築・運営
	効果測定、結果分析	

地域政策研究会に対して、ワークショップの開催を検討する担当課からFDWS実施の打診があり、担当課と地域政策研究会が共同で具体的内容の検討を行う形で、実施に向けた準備が進められた。

Ⅲ ワークショップのテーマ

1 テーマ設定

ワークショップのテーマは、実施目的と密接に関連するため、テーマ設定に当たって、実施目的を明確にすることが重要である。

まずは、ワークショップ担当課において、政策課題の整理、解決方法の検討、解決方法におけるワークショップの位置づけなどを検討し、ワークショップの実施目的を確認することで、具体的なテーマの検討が可能になる。

また、テーマ設定と併せて、ワークショップ結果の活用方法（「関連計画へ反映する」など）を定めることが必要となる。

なぜなら、ワークショップ結果の活用方法は、参加者のモチベーションにも影響すると考えられるからである。

目的や結果の活用方法が曖昧なワークショップは、参加者数や参加者のモチベーションが上がらず、主催者側が期待した効果を得ることは難しくなってしまう。したがって、参加者に対して、ワークショップにおいて議論されたことが、どのように生かされていくのかを明示することで、当日の活発な議論につながる。

また、市民との協働によるまちづくりの観点からも、ワークショップで導出された意見を積極的に政策へ反映させていくことが期待される。

上記を踏まえ、ワークショップのテーマ設定には、実施目的の明確化、結果の活用方法を定めることが必要であると考えられる。

2 どのようなテーマが適しているのか

F Dは、現行の政策を検討するに当たり、仮想的に将来世代の視点を反映させることで、発想を拡張し、持続可能な地域づくりに向けた政策形成を促す手法である。

したがって、どのようなテーマでもF Dによる議論が可能であるが、中でもF Dがより効果を発揮しやすいテーマを考えることができる。

以下にそのようなテーマが満たす条件を例示する。ただし、これ以外のテーマを排除するものではない。

- (1) 現代世代と、将来世代との間に利害対立があるもの
 - ・ 将来世代の利益のため、現代世代が投資のコストを負担する。
- (2) 問題の所在が明らかでないもの
 - ・ 将来の状況をイメージできない。
 - ・ 将来までの時間スパンをイメージできない。
- (3) 理想の姿が明らかでないもの

- ・何が本来望ましいのかをイメージできない。
- ・将来のために今、何をすべきかイメージできない。

3 テーマに関する情報提供

一般市民を対象としたワークショップを実施する際に注意が必要なのが、テーマに関する情報提供をどのように行うかについてである。

ワークショップの参加者の募集方法によっても異なるが、テーマに関する知識・理解は、参加者ごとにバラつきがあることが想定されるため、ワークショップの初期段階で、参加者全員に対する情報提供の時間を設けることが望ましい。

この情報提供によって、テーマに関する参加者の知識・理解が平準化され、一定の共通理解のもと、議論を行うことが可能になる。

しかし、どの情報をどのように提供するのかについては、客観的な視点で、慎重に選定・検討しなくてはならない。

なぜなら、情報の内容によっては、参加者に偏った知識・理解を付与し、議論の方向が限定されてしまう恐れがあるからである。

行政外部から助言を得るなど、客観的な視点で情報提供の内容を吟味検討し、質の高い情報提供を行うことで、参加者の発想が十分に発揮されるワークショップが実現される。

IV 他自治体・中央省庁との連携

松本市は、FD実施における先進自治体の一つとして、他自治体等と連携・協力しながら研究を進めている。

ここでは、本市の主な連携先を挙げる。

1 自治体

- (1) 岩手県矢巾町（水道ビジョン策定をはじめ、多くの分野でFD方式によるワークショップを実施）

地域政策研究会がワークショップを見学

（2017. 1. 14、2. 12、3. 4）

- (2) 京都府宇治市（地域コミュニティの振興をテーマにFDを実施）

シンポジウム ―フューチャーデザインで考えるこれからの地域コミュニティ―

FDを通じて、今後の地域コミュニティのあり方を考えるシンポジウムで、松本市の事例発表及びパネルディスカッションのパネラーとして参加（2019. 11. 16）

- (3) 長野県佐久穂町

2020年度にFDによるワークショップ開催に向けて準備が進められており、信州大学研究チームを通じて情報を共有

2 中央省庁

農林水産省

農地の集積・集約化を図る「人・農地プラン」の推進に向けて、「地域の未来のための話し合い」の活性化の手法として、FDの活用を検討

人・農地プランの推進に向けたパネルディスカッションに、FDの手法を紹介するパネラーとして参加（2019. 6. 14）

3 大学・研究機関

- (1) 東京財団政策研究所（政府の政策に対して優れた代案を示すことで有権者の選択肢を増やし、日本における政策競争を活性化させる非営利の民間政策シンクタンク）

ア 研究所が主宰するフューチャーデザイン研究会において、自治体におけるFD実施の現状を報告

(ア) 第1回フューチャーデザイン研究会（2018. 11. 16）

(イ) 第2回フューチャーデザイン研究会（2019. 5. 21）

(ウ) 第3回フューチャーデザイン研究会（2019. 12. 27）

イ 経済学、環境学、哲学研究者、自治体関係者など、多様な参加者によるワークショップ「フューチャー・デザイン・ワークショップ 20

20」において、松本市の取組事例を発表（2020. 1. 25）

- (2) 総合地球環境学研究所（未来可能性のある社会の構築に向けて、環境問題に総合的に取り組む大学共同利用の研究機関）

持続可能な社会のデザインに向けて、FDの事例を共有するシンポジウム「フューチャーデザイン×京都 持続可能な社会のデザイン」において、松本市の取組事例を発表（2019. 3. 27）

- (3) 高知工科大学（FD提唱者の西條辰義教授が所属）

FDに取り組む自治体の事例を共有し、これからのFDの在り方を考えるシンポジウム「フューチャーデザイン ー実践の現場からー」で、松本市の事例を発表（2019. 8. 6）

実 践 編

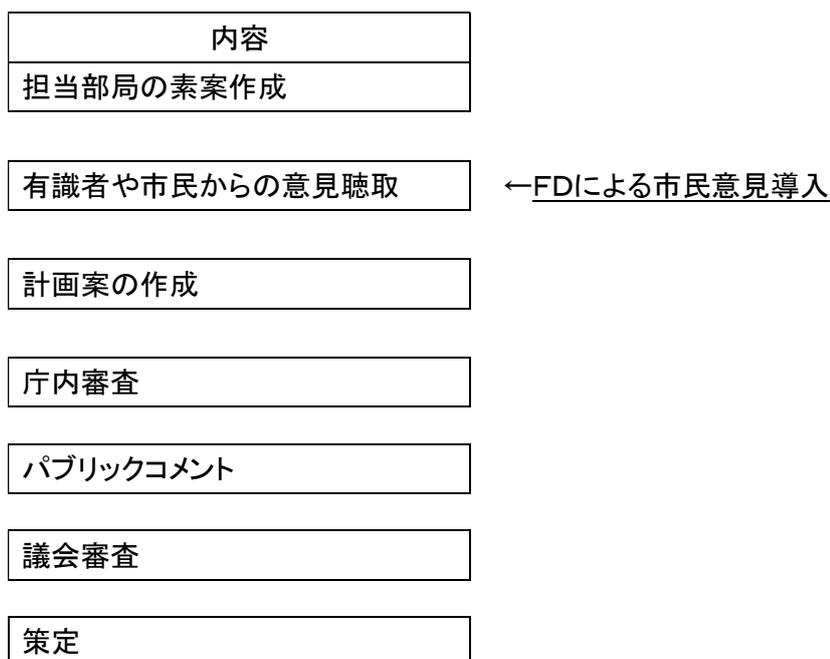
執筆：松本市

図作成：(特非) SCOP

I スケジュール・プログラム

1 施策立案・計画策定時におけるFDの位置づけ

自治体の政策形成におけるFDの位置づけについては、基本編1 FDの特徴と意義(1)市民主役，行政と研究者はサポートのとおりであるが、ここでは、改めてその点について確認したい。



上の図は、松本市における一般的な計画策定時の流れと、効果的なFD導入のタイミングを模式化したものである。

FDの強みの一つである、将来世代と現代世代の双方の視点による、柔軟性・独創性を持った政策アイデアを活用するためにも、FDによる市民意見の導入は、計画立案の初期の段階に実施することが望ましい。

政策形成の後半部分で市民WSを実施した場合、それまで積み上げてきた計画案等と相違する結果が導かれると、その意見を活用することが難しいことが想定される。その場合には、計画案修正の余地を残しておく必要がある。

決して少なくない人的コストを投入して聴取した市民意見が活用されない事態は、行政・市民の双方にとって不幸であり、市民からの信頼を失うことにつながりかねない。

いずれにしても、市民との協働によるまちづくりに向けて、市民からの声に真摯に向き合う担当者の姿勢が求められる。

2 実施スケジュール

以下に過去の実施スケジュールから算出した、ワークショップ実施までの標準的なスケジュールを示す。

実施日まで	内容
60日	テーマ決定 内容検討開始
30日	ワークショップ内容決定 参加者募集
10日	模擬ワークショップ実施
当日	市民ワークショップ実施

3 ワークショップのプログラム

(1) プログラム例（「次世代交通政策」ワークショップ）

1日目			
プロセス	時間(分)	プログラム内容	備考
導入	10	趣旨・プログラム説明	
アンケート	25	アンケート	
情報提供	20	各種情報提供	WWSの目的・背景となる市政策等を説明 ・松本市の交通政策 ・中心市街地等の人口減少について ・未来年表
ワーク	15	情報提供内容の確認	・各グループごと、情報提供内容を確認 ・中心市街地の現状を評価
実地見学	110	まち歩き (昼食)	・ファシリテーター・グラフィッカーが同行し、グループ単位で移動 ・参加者は記入ボードとペンを持ってメモをとりながら歩く ・皆に紹介したい風景を写真撮影 ・食事時間を含む
ワーク	155	【現代世代視点】 中心市街地の現在・今後のあり方 方を考える	現代世代として現状を評価し、今後のあり方を提案する。 ・まち歩きで撮影した写真を使った気づきの共有 ・中心市街地の現在を「住む・働く」、「楽しむ・憩う」視点から考える。 ・ポジティブ／ネガティブ両面から挙げて、コンセプトとして整理 ・中心市街地の今後の方向性・必要な取組みを提案・共有
アンケート	20	アンケート	
クローズ	5	事務連絡	
フォロー	30	全体共有	①市民WS終了後、アイデアの整理とコンセプト抽出の作業の精緻化 ②各グループのファシリテーターとグラフィッカーが協議、全体ファシリテーター、運営者も協力 ③各グループは、WS議事録の作成

2日目			
プロセス	時間(分)	プログラム内容	備考
導入	10	前回の振り返り	
情報提供	7	各種情報提供	・1日目の情報提供をダイジェスト版で再度説明
	3	将来世代になることの説明	
	10	紙芝居動画上映	・岩手県矢巾町事例 将来世代を体験した人について
ワーク	20	未来ワーク	・未来年表等を活用したワークにより将来世代へトリップ ・トリップ後は、ブルゾンを着用
	150	【将来世代視点】 将来世代として、中心市街地の姿を紹介する	2060年にトリップして中心市街地の姿を共有する。 ・将来世代になって2060年の姿を共有する ・2060年の中心市街地を「住む・働く」、「楽しむ・憩う」視点から考える。 ・ポジティブ／ネガティブ両面から挙げて、コンセプトとして整理 ・将来世代として、2060年までにトライアングルで行われた取組みを説明
休憩	60	昼食	
ワーク	40	【両世代視点】 現代世代⇄将来世代の意見比較・検討	現代世代として検討した「中心市街地のあり方」と、将来世代として検討した「中心市街地のあり方」の違いを確認し、その違いを認識したうえで、現在取るべき政策を検討する。 ・両世代で検討した中心市街地の姿を比較し、気づいたことを整理 ・将来世代としての自分から、現代に生きる自分へ手紙を書く
共有	25	全体共有	・1グループ3分程度で発表
アンケート	20	アンケート	アンケート記入
クローズ	10	謝辞・FD説明	・フューチャーデザイン方式によるワークショップの説明

小休憩はグループごと適宜

(2) プログラムについて

ア これまでの経過

本市では、これまで、「新庁舎建設」、「次世代交通政策」をテーマとしたワークショップを実施している。

このうち、「新庁舎建設」では、現代世代を経験するグループと仮想将来世代を経験するグループを分けてワークを実施し、「次世代交通政策」では、全員が現代世代と仮想将来世代を経験した後、両世代の視点を持った上で、必要な政策を検討するワークを行った。

イ 結論

2つの手法を比較した結果、現代世代と仮想将来世代を経験し、両世代の視点を持った上で政策を検討する手法が、FDの効果をより実感できると結論付けた。

また、両世代の意見を効果的に引き出すためのプログラム編成として、2日間・12時間（6時間＋6時間）での実施が適当としている。

ウ 今後の研究課題

両世代の意見を効果的・効率的に引き出すためのプログラムについては、未だ研究途上であり、更なる研究が求められる。

また、ワークショップの所要時間についても、一般的なワークショップが3～4時間程度であることを考慮すると、長時間や複数日に渡るワークショップの実施は、参加者・実施者ともに負担が大きい。

参加者への負担の増減は、参加者数と密接に関わってくることが考えられるため、今後のFDの普及に向けて、より効果的・効率的なプログラムの開発が、今後取り組むべき課題の一つと考えられる。

II 参加者の募集方法

本市では、現在まで、ワークショップ参加者の募集方法として、次の2方式を実施している。

1 公募方式（「新庁舎建設」ワークショップの際に採用）

- ・ 広報、ホームページ等を通じてワークショップの周知を行い、参加者を募集する方式
- ・ ワークショップのテーマに対して、一定の関心・知識を持った市民が集まりやすく、活発な意見交換が期待できる。
- ・ 関連団体への出席依頼など、参加者数の調整が比較的容易

2 無作為抽出方式（「次世代交通政策」ワークショップの際に採用）

- ・ 住民基本台帳から無作為抽出した市民に対して通知を発送してワークショップ参加者を募集する方式
- ・ ワークショップのテーマに対して関心・知識に差があることが想定されるため、実際に現場を訪れる、十分な情報提供を行うなど、意見導出を促す工夫が必要になる。
- ・ 無作為抽出のため、サイレントマジョリティ（物言わぬ多数派）の意見聴取が期待できる。
- ・ 参加者数の予測が難しい。

なお、通知発送と参加者の実績は以下のとおり

「中心市街地のあり方検討」 ワークショップ	通知発送者	参加者	参加率
	1,200名	52名	4.3%

※通知は、参加表明状況に合わせて計3回に分けて発送

1回目 300通 2回目 300通 3回目 600通

※参加者は、全2回実施のワークショップの2回目に参加した者の数

※通知文には、信州大学からワークショップ参加の謝礼が支払われる旨が記載されていた。

Ⅲ ファシリテーション

1 グラドルルール

(1) 運営体制

ワークショップの円滑な進行を図ることを目的に、1グループに対して、ファシリテーター1名、グラフィッカー1名の計2名を配置する。

ファシリテーターとグラフィッカーは、議論の流れを可視し、参加者の理解を促進することで、参加者の意見交換及びアイデア創造を図る。

(2) ワークのルール

ワーク実施の際には、参加者の多様な意見を引き出し、意見交換を活発化させるため、基本的なルールとして、次の3点を設定する。

- ・ 批判厳禁：相手のアイデアを批判したり、評価したりしない。
- ・ 結合改善：アイデアを付け足して、発想を広げていく。
- ・ 傾聴：自分のアイデアを出すだけでなく、人の意見も聞く。

ワークショップのルール	
ワークショップの参加者がアイデアを多く出し、全員で共有することができるよう、以下のルールを守って下さい。	
	
1) 批判厳禁	相手のアイデアを批判したり、評価したりしない (まずは多くのアイデアを受け付けます)
2) 結合改善	アイデアを付け足して、発想を広げていく
3) 傾聴	自分の意見を出すだけでなく、人の意見も聞く

ワークの際には、各テーブルにルールを掲示し、周知を図る。

2 ファシリテーターの役割

中立の立場で、チームのプロセスを管理し、チームワークを引き出し、そのチームの成果を最大化させるように支援する。

- (1) ファシリテーター自身は意見交換には参加せず、あくまで中立的な立場から活動の支援を行うようにする。
- (2) 各人に満遍なく意見を出してもらうことを心掛ける。
- (3) 客観的な立場から議論のサポートを行う。

意見の核を明確にする「質問」と「確認」

整理されていない議論→とりとめのない議論

- 議論が可視化されておらず、「発言」が消えてしまう
- 発言の趣旨が明確になっておらず、余計な情報が多く含まれる
- 議論が構造化されていないため、論点が定まらず、とりとめのない議論が続く

意見を出すだけでは整理がつかない

そこで、それぞれの発言の核をまず、確認する

「発言の核」を確認し共有する質問法

- オープンクエスチョン(引き出す質問)とクローズドクエスチョン(絞り込む質問)

話を引き出す質問

質問者 どうしたらイベントを成功させることができますか

意見の広がり

回答者 このイベントを成功させるには、●●さん達を巻き込む必要がある

話を絞り込む質問①

なぜですか?

その方がうまくいくし...

話を絞り込む質問②

何がうまくいくのですか?

真意

誘導とか当日受付とか。うちだけだと人数が足りないし...

最後に確認

なるほど、人手不足だから●●さん達に誘導や受付を任せればイベントを円滑に進行できるという意見ですね

そういうことです!

※参加者が付箋に書き込んだ情報も含めて、出された意見には、曖昧・断片的・難解さ等が含まれるため、都度、真意を確認し、必要に応じて付箋の記入内容の修正が必要

3 グラフィッカーの役割

ホワイトボードや模造紙などを使い、その場の参加者全員に見えるように記録を取っていく。単なる発言内容の記録に留まらず、進行や論点整理にも積極的に介入していくことが望まれる。

- (1) 参加者の発言を記録・図式化する。
- (2) 議論を俯瞰することで、論点の明確化を図る。
- (3) 図式化することで、参加者の新しい意見やアイデアを促進する。
- (4) グラフィックのルールの一例として、以下の例を挙げる。
 - ア 第三者が見て、意味が分かるよう、曖昧さを残さないよう記録する。
 - イ ペンの色を使い分け、参加者及び第三者にも分かりやすくする。

記入内容	ペンの色
基本	青
強調	赤
まとめ・合意	黒
気づき (グループ内に確認し、合意形成ができたなら黒で上書き)	橙

2060年のトライアングルの姿
「住む・働く」視点 A班 ①

ポジティブ

集積のデメリットが解消される

▼住む

- ・人口減少と技術革新により渋滞が減り、暮らしやすくなっている
- ・日常的な買い物はドローン宅送により、人や車が動かなくても問題ない
- ・自動運転やパーソナルモビリティが発達し、公共交通が不要に
- ・徒歩や自転車など人力での移動が見直され、スタンダードに
- ・様々な世代が居住している高齢者が集中?

技術革新によりマイカーがなくても困らない生活

4 会場・レイアウト

(1) 会場

複数のグループが同時に意見交換を図ることから、相互の干渉を防ぐため、グループ間の距離を充分取ることができる会場が望ましい。

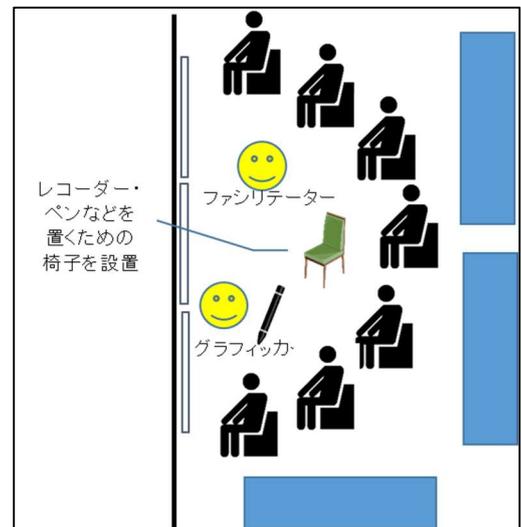
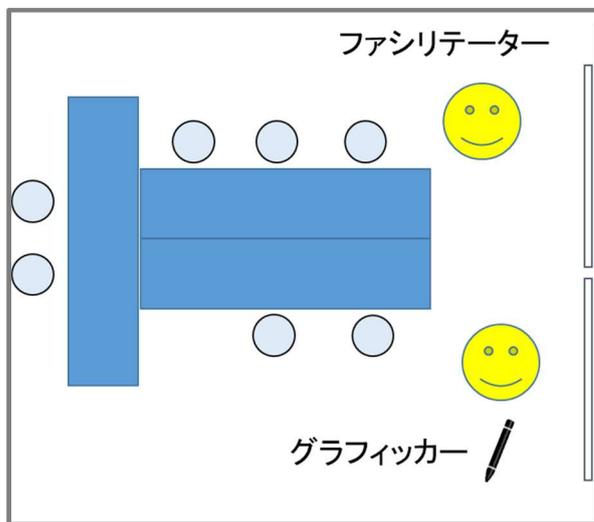
ワークの際に模造紙を使用するため、壁に直接貼ることができる、もしくはホワイトボードを複数枚用意することが必要

(2) レイアウト

ア 模造紙等を見ながら意見交換ができる配置とする。

イ ファシリテーターは、全員の顔が見える位置を取る。

レイアウト例

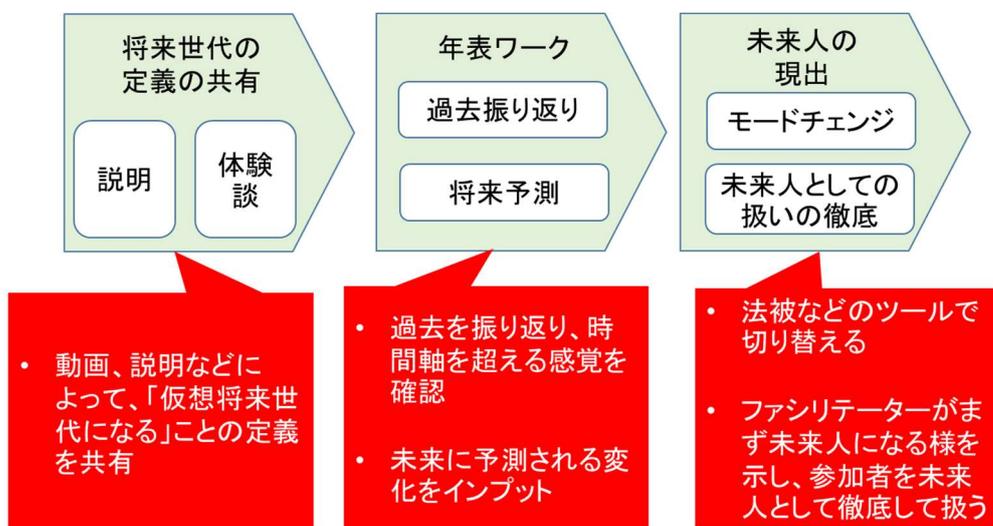


IV 仮想将来世代の現出方法

F Dの最大の特徴は、未来の世代になりきった人たち「仮想将来世代」の視点で、現在取り組むべき政策を検討することである。

したがって、参加者が仮想将来世代になりきり、発言できるかどうかワークショップの成否を分けることになる。

仮想将来世代に対する具体的なファシリテーション方法は、基本編Ⅲ F D手法 ファシリテーションの基本スキル に詳しい。ここでは、本市における、仮想将来世代の現出プロセスを以下に示す。



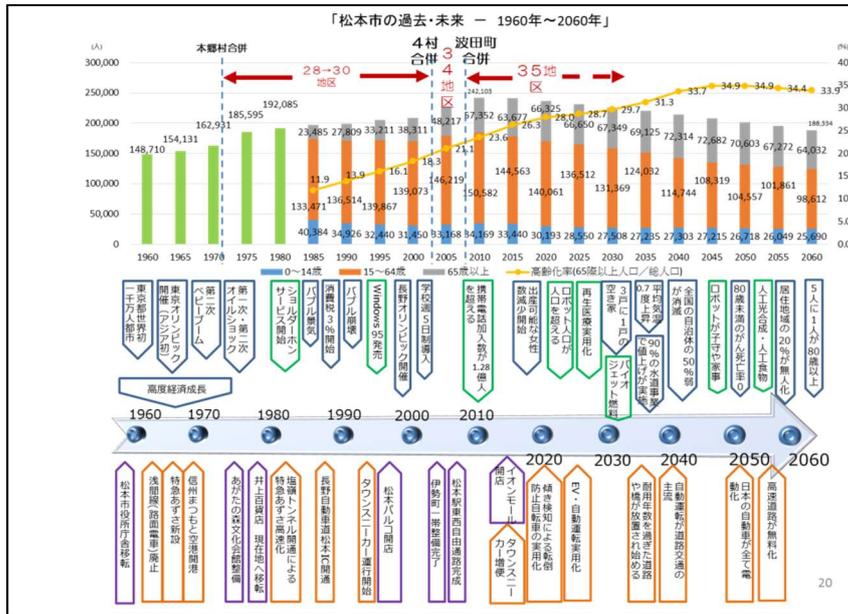
1 仮想将来世代の共有

- (1) 仮想将来世代についての説明
- (2) 映像による体験談を通じて、具体的にイメージする。
(先行自治体のF D経験者に関する映像を上映)

2 年表ワーク

年表（下図）を基に、過去を振り返り、未来を想像することで、仮想将来世代になりきる準備を整える。

- ・過去60年間～から現代の間にあった社会変化を確認
- ・過去への振り返りを助走に、未来の社会の姿を想像



3 小道具の活用

統一的なデザインの「ジャンパー」を用意し、仮想将来世代のセッションの開始時に、参加者が一斉に着用する。

仮想将来世代になりきる、言わばロールプレイに当たっては、参加者に戸惑いや気恥ずかしさなどから心理的な抑制が働き、スムーズに議論に入れないことが想定される。

現代世代→仮想将来世代へのスムーズな切り替える役割を果たす引き金としてジャンパーを活用したものである。

他自治体においては、ジャンパーではなく、法被や帽子を着用するなどバリエーションがあることが確認されている。

卷 末 資 料

1 必要物品

FDWS実施にあたり、必要な物品について記す。

品名	数量	備考
受付簿	1	
パソコン	1	資料投影用
プロジェクター	1	資料投影用
スクリーン	1	資料投影用
デジタルカメラ	1	記録用
配布資料	参加者数	参加者用配布資料 ワーク内容等
未来年表	グループ数	グループ数 A0サイズ・カラー
模造紙	グループ数	グループ数×10枚程度
付箋	大量	意見記入用
ペンセット(8色)	グループ数	
タイマー	グループ数	
未来ジャンパー	参加者数	将来世代ワークの際に着用
名札	参加者数	
名札台紙	参加者数	
ワークショップのルール	グループ数	各グループごと掲示
グループごとの名簿	グループ数	
湯茶菓子	適宜	

2 地域政策研究会メンバー名簿

平成28年度

信州大学経法学部

所属	氏名
応用経済学科	西村 直子
応用経済学科	山沖 義和
応用経済学科	井上 信宏
応用経済学科	武者 忠彦
応用経済学科	増原 宏明

特定非営利活動法人SCOP

役職	氏名
理事長	鷲見 真一
主席研究員	北村 大治

松本市役所

所属	氏名
政策課	吉池 祐司
地域づくり課	白澤 隆文
環境保全課	嶋田 あづみ
生活保護課	横山 晋哉
保険課	丸山 兼弘
健康づくり課	伊東 裕輔
農業委員会事務局	阪本 考司
商工課	丸山 雅之
都市政策課	井上 健典
都市政策課	立野 駿

(事務局)

政策部長	矢久保 学
政策課長	横内 俊哉
政策課 課長補佐	宮尾 穰

平成29年度

信州大学経法学部

所属	氏名
応用経済学科	西村 直子
応用経済学科	山沖 義和
応用経済学科	井上 信宏
応用経済学科	武者 忠彦
応用経済学科	増原 宏明

特定非営利活動法人SCOP

役職	氏名
理事長	鷲見 真一
主席研究員	北村 大治

松本市役所

所属	氏名
政策課	吉池 祐司
地域づくり課	白澤 隆文
環境保全課	嶋田 あづみ
健康づくり課	横山 晋哉
保険課	丸山 兼弘
健康づくり課	伊東 裕輔
農業委員会事務局	阪本 考司
商工課	丸山 雅之
都市政策課	立野 駿
学校指導課	山名 博夫
松原地区公民館	平林 祐介

(事務局)

政策部長	山内 亮
政策課長	横内 俊哉
政策課 課長補佐	宮尾 穰

平成30年度

信州大学経法学部

所属	氏名
応用経済学科	西村 直子
応用経済学科	山沖 義和
応用経済学科	井上 信宏
応用経済学科	武者 忠彦
応用経済学科	増原 宏明

特定非営利活動法人SCOP

役職	氏名
理事長	鷲見 真一
主席研究員	北村 大治

松本市役所

所属	氏名
中核市推進室	吉池 祐司
地域づくり課	白澤 隆文
環境保全課	嶋田 あづみ
健康づくり課	伊東 裕輔
健康づくり課	横山 晋哉
商工課	丸山 雅之
都市政策課	立野 駿
学校指導課	山名 博夫
松原地区公民館	平林 祐介
農業委員会事務局	阪本 考司

(事務局)

政策部長	山内 亮
政策課長	小西 敏章
政策課 課長補佐	宮尾 穰
政策課	大日向 悠
政策課	山口 正裕

令和元年度

信州大学経法学部

所属	氏名
応用経済学科	西村 直子
応用経済学科	山沖 義和
応用経済学科	井上 信宏
応用経済学科	武者 忠彦
応用経済学科	増原 宏明

特定非営利活動法人SCOP

役職	氏名
理事長	鷲見 真一
主席研究員	北村 大治

松本市役所

所属	氏名
中核市推進室	吉池 祐司
中核市推進室	横山 晋哉
スポーツ推進課	伊東 裕輔
環境保全課	嶋田 あづみ
こども育成課	白澤 隆文
耕地林務課	阪本 考司
都市政策課	立野 駿
中央公民館	平林 祐介
中山公民館	丸山 雅之

(事務局)

政策部長	横内 俊哉
政策課長	宮尾 穰
政策課 係長	加島 泰祐
政策課	大日向 悠
政策課	山口 正裕

3 地域政策研究会メンバー所感

<p>FDの優れた点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・一般的な市民WSだと、どうしても現在の生活者の視点での意見に偏りがちになる。FDを使って考えることにより、時間軸の広がりができ、多様な視点での意見を引き出すことができる。 ・従来型の計画(10年間の行動指針、ビジョン等)と比べ、仮想将来世代を登場させることで、より長期的な視点を反映した意見を計画に落とし込むことが出来る。 ・仮想将来世代になっていただくために、参加者には、過去から現在の情報、将来予想出来る情報をそれぞれ与えるため、それらを踏まえて結果的に議論が活発になり、深まる点 ・未来に飛ぶということで、予期しない点、未来視点で物事を捉えられる。フォアキャストではない、バックキャストの新たな手法として非常に可能性がある。 ・発言できない仮想将来世代の意見を、仮想ではあるが出すことが出来る点 ・参加者を集める際、「未来の」という文言は好意的にとられるように感じる。
<p>FDの課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・FDで得た意見を、どのように行政の計画等へ生かしていくのか。参加者(市民)にとってのモチベーション、主催者(市・大学)にとっての成果にどう繋げていくかを考える必要がある。 ・仮想将来世代になっていただくことが難しい。特に公募により募った参加者の場合、既に現代世代としての自分の意見を持って参加するため、そこから仮想将来世代になっていただくのは一層困難であるように感じた。 ・上記に関連するが、ファシリテーター、グラフィッカーともに参加者より出された意見が現代世代に基づくものなのか、仮想将来世代に基づくものなのか、確認しながら進行する必要があるため、円滑な進行のためには工夫が必要 ・運営側(松本市)の課題として、FDのテーマ、ミッション・ビジョン・終着点がしっくりしないと、FDを通じて行うワークショップの意味や効果が薄いものになってしまう。

<p>活動を 通じて感 じた事</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・新しいことを始めることの難しさと、それを相手(市民、庁内)に説明することの難しさを感じました。 ・個人的には、矢巾町の視察や東京財団政策研究所での発表など、多くの経験をさせていただき、大変勉強になりました。 ・29年度は公募、30年度は無作為抽出によりそれぞれ参加者を募ったが、無作為抽出の場合全般的に意見が出にくいように感じた。それでも街歩きや写真撮影等イメージを膨らませるような仕掛け、工夫が奏功し、意見抽出につながった。 ・FDを通じて、職員のファシリテーション能力の向上や大学の教授と一緒に進めることによって見えない職員研修につながっている。また、他部署に関する政策に興味を持つことができ、市の政策全体に興味を持つことができた。 ・テーマの選定が大変でした。啓発的なことは好ましくないことはもちろん、一緒に考えていただく信大の先生方がある程度ご納得いただけるテーマに至るまでが大変でした。 ・ファシリテーションやグラフィッカーの体験ができるのは貴重な機会。若手に参加してほしいと思うが、各所属長の理解が必要
-----------------------------	---

4 地域政策研究会 活動経過

- 28. 7. 5 第1回研究会 先進自治体である岩手県矢巾町の職員によるFD講演会
- 8. 8 第2回研究会 先生方からの情報提供と意見交換
- 10. 12 第3回研究会 市職員メンバーからの業務における問題提起と交換①
- 11. 15 第4回研究会 市職員メンバーからの業務における問題提起と交換②
- 12. 16 第5回研究会 市職員メンバーからの業務における問題提起と交換③
- 29. 1. 14 岩手県矢巾町視察①
- 2. 12 岩手県矢巾町視察②
- 21 第6回研究会 市職員メンバーからの業務における問題提起と意見交換④
- 3. 4 岩手県矢巾町視察③
- 5. 18 高知工科大学西條辰義先生の講演会
- 8. 3 第7回研究会 実施テーマ検討
- 10. 3 地域政策研究会 ファシリテーション研修
- 11. 8 新庁舎建設庁内ワークショップ①
- 17 新庁舎建設庁内ワークショップ②
- 29 新庁舎建設庁内ワークショップ③(延べ195名参加)
- 30. 1. 27 新庁舎建設市民ワークショップ①
- 2. 4 新庁舎建設市民ワークショップ②延べ(71名参加)
- 3. 5 第8回研究会 ワークショップ実施の振り返り、フォローアップ
- 5. 14 第4回信州大学・松本市連携協議会で活動結果を報告
- 23 第9回研究会 今年度の取組みについて
- 6. 21 第10回研究会 実施テーマ検討
- 9. 25 交通安全・都市交通課ヒアリング
- 10. 25 第11回研究会 新庁舎建設市民ワークショップ総括、次世代交通政策ワークショップについて
- 11. 16 東京財団政策研究所 第1回フューチャーデザイン研究会に参加(東京)
- 22 庁内打合せ 交通政策ワークショップの内容について
- 12. 14 庁内打合せ 交通政策ワークショップの内容について
- 31. 1. 15 信大教員、交通安全都市交通課、事務局打合せ
- 21 第12回研究会 模擬ワークショップ
- 2. 3 次世代交通政策市民ワークショップ①
- 22 第13回研究会 模擬ワークショップ
- 3. 1 次世代交通政策市民ワークショップ②(延べ110名参加)
- 25 第14回研究会 ワークショップ実施の振り返り、フォローアップ、成果のまとめについて
- 27 総合地球環境学研究所主催セミナーで事例発表(京都)
- (R1) 5. 21 東京財団政策研究所 第2回フューチャーデザイン研究会に参加(東京)
- 28 第5回信州大学・松本市連携協議会で活動結果を報告
- 6. 14 農林水産省主催「人・農地プラン推進パネルディスカッション」にパネラーとして参加(東京)
- 8. 6 高知工科大学シンポジウム「フューチャーデザインー実践の現場からー」で松本市の事例発表(高知)
- 11. 16 京都府宇治市シンポジウム「フューチャーデザインで考えるこれからの地域コミュニティ」で松本市の事例発表(奈良)
- 12. 27 東京財団政策研究所 第3回フューチャーデザイン研究会に参加(東京)
- R2. 1. 25 「フューチャー・デザイン・ワークショップ 2020」において、松本市の事例発表(東京)