

フューチャー・デザイン

松本市-信大チーム + NPO法人SCOP

@連携協議会

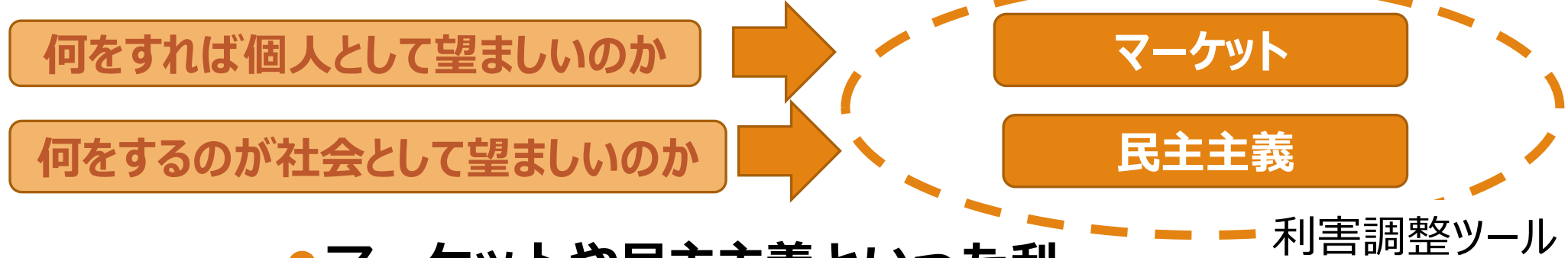
2019, 5, 28

フューチャー・デザインが作る突破口

「解決が難しい課題」

- コンセンサスを作るのが難しい
- 望ましい選択肢はわかっているが、選択したいという気持ちにならない

現代世代の利害追及



● マーケットや民主主義といった利害調整から漏れてしまった人々

- 社会的弱者
- そして**将来世代の人々**

仮想将来世代になりきって
課題を考える！

フューチャー・デザインの特徴

バックカスティングとの根本的違い！！！！



バックカスティング 将来想定から逆算して、**現代世代の利害に
= もっとも合致したものを考える。**

フューチャー・デザイン = 将来想定から逆算して、**将来世代の利害のために
現代世代が行うべきことを考える。**



現代世代としての利害からの解放



現代世代の自分と将来世代の自分との対峙

脳科学的背景
Goldman (1993),
Sapolsky(2012)

心理学的背景
Role-taking, Perspective-
Taking Ability
Davis(1994)

実験経済学的背景
Kamijo et al (2017)

行政・研究者による上から目線の政策形成からの決別！

松本市でのフューチャー・デザイン(FD)

- **地域政策研究会と共に作るFDワークショップ**

FD先進自治体（岩手県矢巾町の見学）

通算14回以上の所内研究会合＋大学内における研究会
複数回のファシリテーション研修

日経コラム2018,2,13（小林慶一郎）
朝日新聞 耕論 2018,5,2（西條辰義）
日経オピニオン2018,5,21（論説委員長）
日経グローバル2018,8,20（小林慶一郎）
読売新聞2018,4,21（西村直子）
日経長野版2018,6,5（西村）
信濃毎日 2019,1,1（西村・武者）
BBC 2019,3,19（Roman Krznaric）
朝日新聞 論説 2019,4,7（井上・西村）



● 2017,11,8 新庁舎建設庁内WS



● 2018,2,4 新庁舎建設市民WS



● 2019,3,10 次世代交通市民WS

松本市でのフューチャー・デザイン(FD)

政策課・地域政策研究会・信大チーム・SCOP

- 市職員によるFD立案・実施に向けて
 - ・人材養成
 - FDの理解を深め, **応用力開発**
 - ファシリテーションスキルの向上
 - ・他のFD実施自治体とのネットワーク
 - 矢巾町・吹田市・宇治市・高知市
 - **パイオニアとしての役割**

政策課・地域政策研究会・信大チーム

- 自律的政策形成プロセスの提案！
 - 未来を見つめる行政
 - 未来を見つめる市民

政策課・地域政策研究会・信大チーム・SCOP

- どうやって将来世代に跳ばせるか！
 - ・手法開発
 - 客観的な未来への誘い：情報
 - 未来思考の言語開発：思考ツール
 - 討議スキームの開発：思考整理

信大チーム

- 将来世代思考の効果測定
 - ・思考アンケートとデータ解析
 - 向社会性の高まり
 - 長期的視点取得
 - ・政策形成への効果検証
 - 他市との比較

2018科研費
(萌芽)取得

市職員・市民による自律的FD立案・実施に向けて

FDパイオニアとしての松本市の位置づけ

●他のFD実施自治体とのネットワーク

2018, 11, 16: FD実施自治体間会合@東京財団政策研究所（中核市推進室主任 吉池氏）

2019, 1, 26-27: 第2回FDワークショップ@東京財団政策研究所（教育部主任 平林氏）

2019, 3, 26: 「フューチャー・デザイン+京都」@京都（政策課主任 大日向氏）

2019, 6, 14: 「人・農地プランパネルディスカッション」by 農水省 @霞ヶ関（大日向氏）



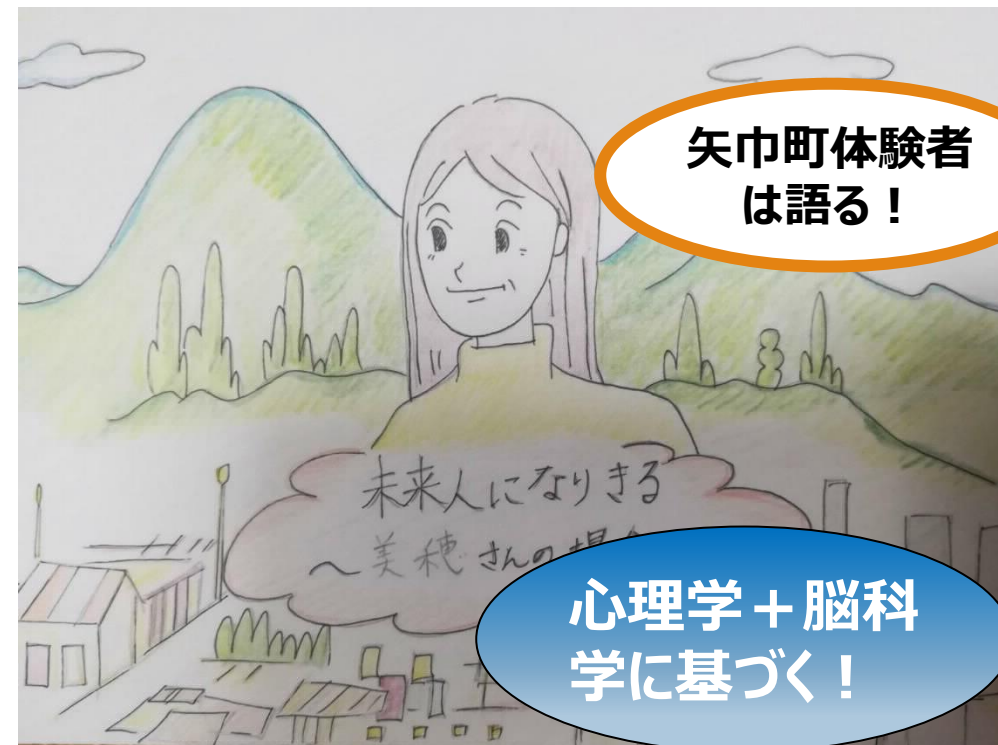
松本スタイルの構築

市職員（「地域政策研究会」）がイニシアティブをとる
信大チーム・SCOPと連携の下の、
市民主体のFD実施・政策形成プロセス

FD手法開発：未来人の呼び寄せ方

● 年表ワーク

● 体験者談

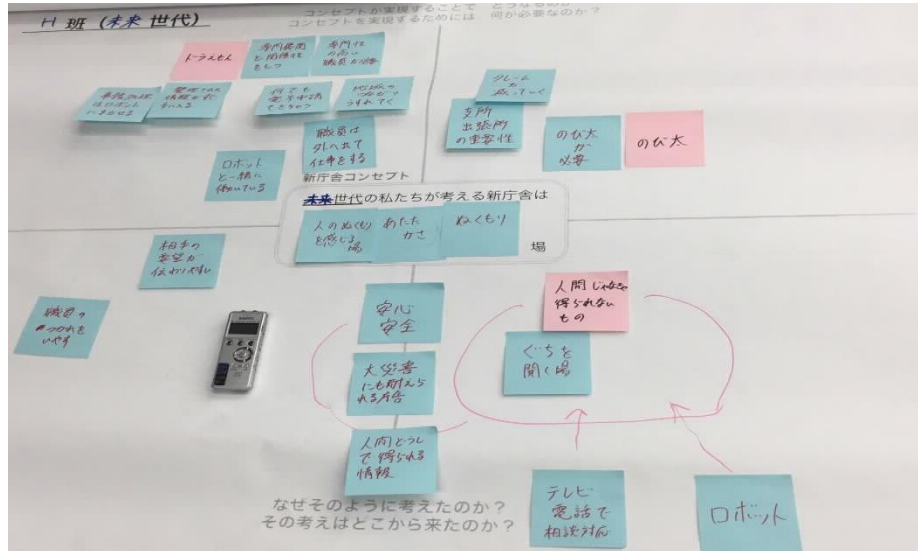


- 未来思考のための討議言語
主語・時制・将来の自分から現代の自分へのはがき・・・

将来世代による討議の特徴

「人々が集う場所としての市役所」
(現) サービスを受けに来る
(将) 協働・提案しに来る

新庁舎建設FD討議テキストデータ



- 現代世代
市民が庁舎に来る目的は今と同じという前提が見える。
不足している・不備な点の列挙 → 加法的
- 将来世代
市民が庁舎に来る理由は限定される。← 手続き以外！
それは何か！？
本質的に必要なものは何か？ → 減法的

- 「未来人になるスイッチ」『日曜に想う』朝日新聞20190407

「スイッチ、入れられちゃいましたね。」「あの体験の後、足元以外にも目を向けるようになりました。」市民WS参加者（自営業中川氏）談

仮想将来世代の思考分析

- **社会志向性(社会心理学)**

Pro-Social

Pro-Self

- **時間選好(経済学)**

短期的視点：大きな割引率

長期的視点：小さな割引率

表3： Q2(相手が存在する質問リスト)

該当する方に○を付けてください。

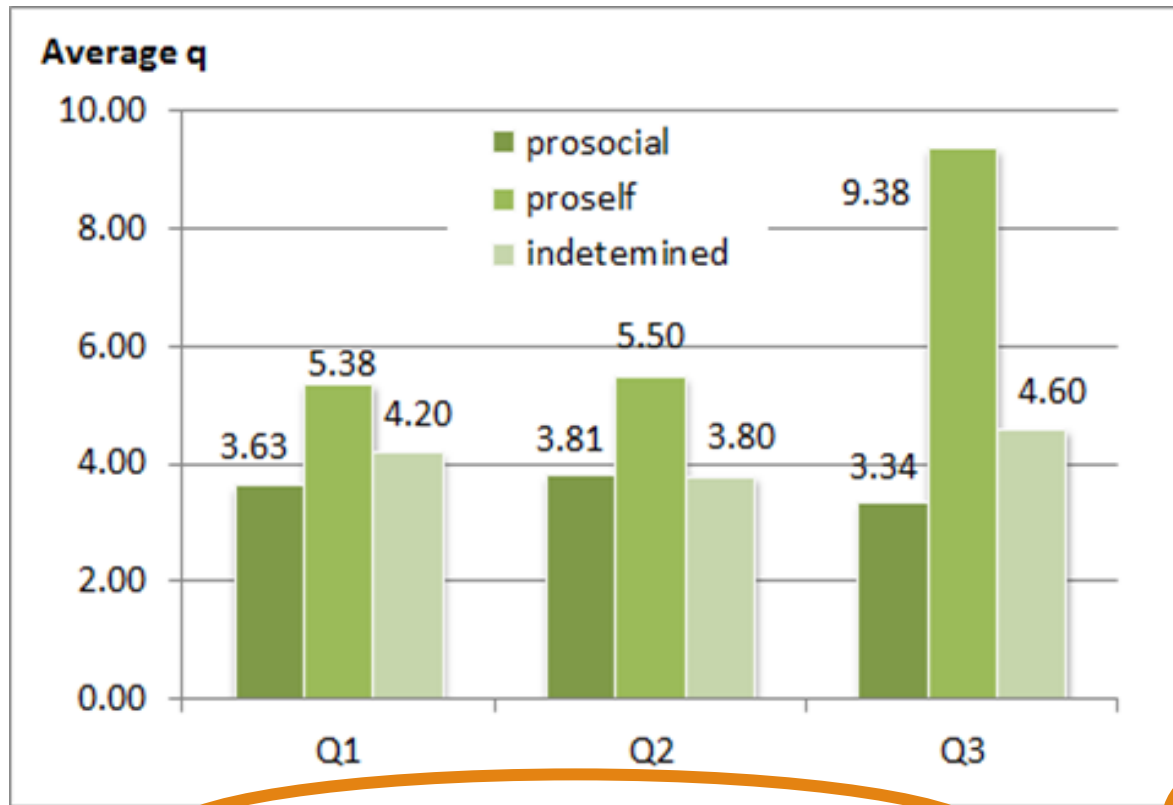
問	受け取り方L		受け取り方R		あなたの選択 (どちらかに○)
	自分	相手	自分	相手	
1 今日 1年後	9,800円 0円	9,800円 0円	0円 10,000円	0円 10,000円	L・R
2 今日 1年後	9,400円 0円	9,400円 0円	0円 10,000円	0円 10,000円	L・R
3 今日 1年後	9,000円 0円	9,000円 0円	0円 10,000円	0円 10,000円	L・R
⋮					
10 今日 1年後	6,200円 0円	6,200円 0円	0円 10,000円	0円 10,000円	L・R

仮想将来世代の思考分析

FD効果！
→ 従来型WSへの警鐘！

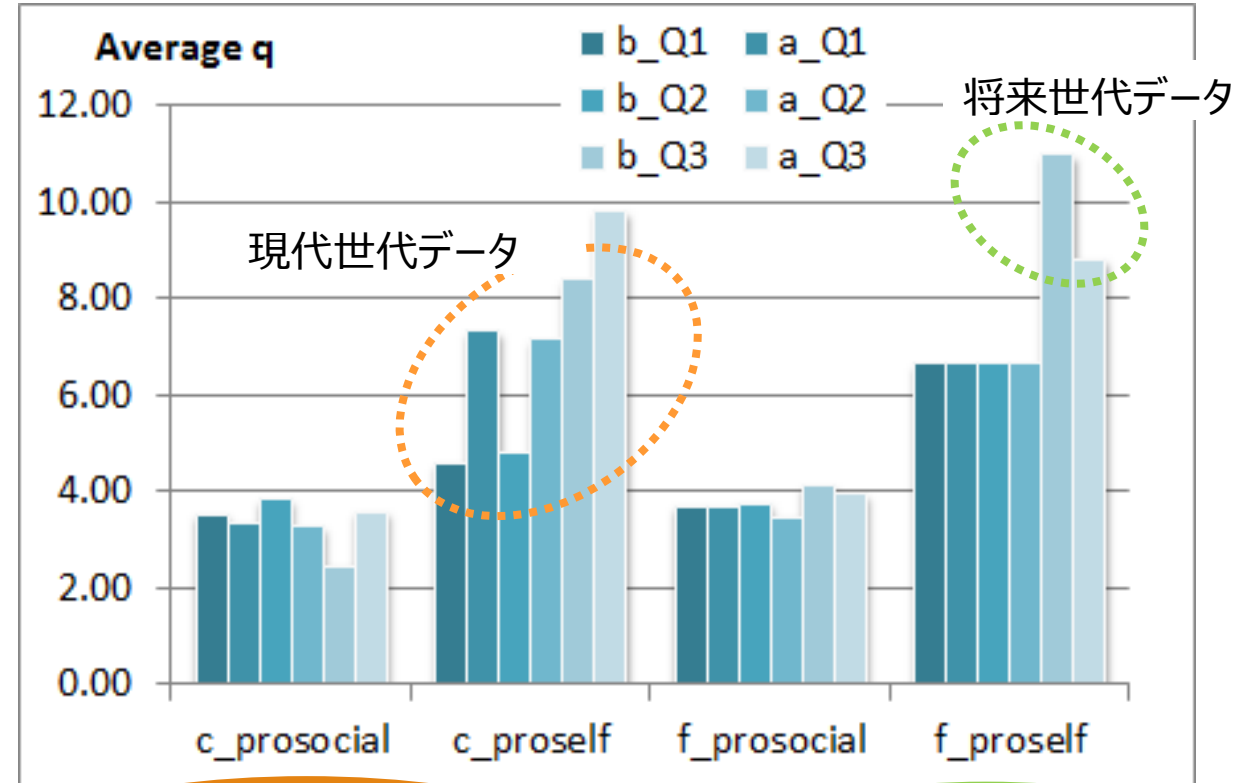
● 社会志向性

縦軸方向の数値が低いほど将来価値が高い



Proselfの人ほど短期視点

● 時間選好



現代世代討議後、
Proselfの人はより一層
短期視点

将来世代討議後、
Proselfの人の視点
の長期化

新庁舎基本計画

● 松本市（基本的な考え方）2018

- (1) 分かりやすさ・使いやすさ
ユニバーサルデザイン・ワンストップなど
- (2) 松本城と共に時を刻む庁舎
- (3) コミュニケーションが芽生える庁舎
まちとひとを接続するハブ機能による交流を生み、新たな共創・協働を生む庁舎
- (4) コンパクト+ネットワーク型の庁舎
- (5) 新たな時代のオフィスモデルとなる庁舎
ICT, ATの活用
- (6) リスクに備える庁舎
- (7) 世代を超えて受け継がれていく庁舎
フレキシブルな設計, エネルギー効率追求

● 市川市（基本方針）2013

- (1) 利用しやすい庁舎
ワンストップサービスなど
- (2) 人にやさしい庁舎
ユニバーサルデザイン
- (3) 親しまれる庁舎
市民と行政の協働を支える拠点
- (4) 機能的・効率的な庁舎
機能的で柔軟性の高い設計
- (5) 安全・安心な庁舎
- (6) 環境にやさしい庁舎

新庁舎基本計画

● 松本市（基本的な考え方） 2018

- (1) 分かりやすさ・使いやすさ
ユニバーサルデザイン・ワンストップなど
- (2) 松本城と共に時を刻む庁舎
- (3) コミュニケーションが芽生える庁舎
まちとひとを接続するハブ機能による交流を生み、新たな共創・協働を生む庁舎
- (4) コンパクト＋ネットワーク型の庁舎
- (5) 新たな時代のオフィスモデルとなる庁舎
ICT, ATの活用
- (6) リスクに備える庁舎
- (7) 世代を超えて受け継がれていく庁舎
フレキシブルな設計, エネルギー効率追求

● 浦安市（基本方針） 2006

- (1) 使いやすく便利な庁舎
- (2) 地球環境に配慮した庁舎
- (3) 災害に備えた防災拠点となる庁舎
- (4) 分かりやすい案内や相談窓口の充実した庁舎
- (5) 経費を節減し経済的な庁舎
- (6) IT技術の活用と人の対応を兼ね備えた庁舎
- (7) ユニバーサルデザイン
- (8) 市民協働の拠点となる庁舎
- (9) 効率的な行政経営の場の庁舎
- (10) 浦安公園を中心とする地区形成

これからの松本市でのフューチャー・デザイン

自律的政策形成の実践

- **将来視点に覚醒した政策担当者**

将来世代に説明ができる政策立案

- **将来視点に覚醒した市民**

目先の不安より将来の夢から今を考える発想へ ← 受身からの脱却



FDを介して、市民と行政・研究者の発展的協働スタイルの確立へ！



“立案”の段階から未来視点を意識する！



地域政策研究会

今後の活動について



- F D形式のW Sの実施
→ 長期的、社会的な視点の獲得
- W Sを通じて市民の意見を政策に
反映する手法の一つとして

今後の活動

フューチャーデザイン形式のワーク ショップの構造化



① フューチャーデザインの 構造化に向けて

マニュアルの作成

- ワークショップの様式
 - ・ 所要時間、プログラム構成、参加者への情報提供方法
- 将来世代の発現（なりきり方法）
 - ・ 小道具による心理的切り替え
 - ・ ファシリテーション手法

② 今後の課題

どのようにフューチャーデザインを
実社会（政策形成）へ生かして
いくか？

