

# フューチャーデザインを使ったビジョン作成のための

## グループ討議のプロセスに関する研究

1210474 谷口 隼一

高知工科大学 経済・マネジメント学群

### 1. 概要

背景として、一般に討議においては、発言数の多い方が貢献度の高い評価をされる傾向にあるが、発言数の少ないメンバーが注目されることはほとんどない。そこで、本研究では発言数の少ないメンバーがグループ討議において重要な役割を担いうるのかについて、明らかにすることを目的とした。

方法としては、将来ビジョンを描くことを目的としたフューチャーデザイン討議に参加したメンバーの音声ファイルを2つ入手し、討議プロセスを分析した。

結果として、発言数の少ないメンバーは、「受け手に対して親しみやすさという心理効果を感じさせるビジョンを作る」というゴールに到達するための、決定的なアシストをすることができるということがわかった。

### 2. 背景

個人的背景として、フューチャーデザインの研究に興味を持ち、土佐経済同友会のワークショップにファシリテーターとして参加する機会があった。そのうちに発言数の少ないメンバーが担える役割について興味を持った。

ここでフューチャーデザインとは、高知工科大学の西條辰義が考案されたものであり、将来世代に多大な影響を及ぼすさまざまな意思決定をする際に、将来世代をなりきる集団を構築し、彼らに将来世代ビジョンを作ってもらう手法である。場合によっては現世代とその集団が交渉して、物事を決めていくような枠組みを考えることもある。

社会的背景として、ビジョン作成に関するワークショップの討議に関する研究の中で、発言数の少ないメンバーが担う役割についての論文がなかった。

そこで、発言数の少ないメンバーが担える役割を考えることで今後のグループワークにおける、発言数の少ないメンバーが担える役割について貢献できると考えた。

### 3. 目的

本研究では、次のリサーチクエスションに関する答えを出すことを目的とする。

フューチャーデザインの討議において、発言数の少ないメンバーが討議の目的であるビジョン作成の為に決定的な役割を担えたとすれば、それほどの意味においてか？

### 4. 研究方法

2019年11月9日に約30名の土佐経済同友会の会員が一堂に会し、フューチャーデザインを用いたグループワークセッションが実施された。合わせて5グループ(1グループあたり3~4人)があった。私はそのうちの1グループに、ファシリテーターとしてセッションへ参加した。その中の2班を事後的にピックアップし、討議音声ファイルの書き起こしを行った。

討議課題は、高知県内における社会や経済の課題解決である。彼らには討議中の設定として、20年後に高知県内で住む未来人になりきってもらい2019年での出来事を過去形で話し、2040年での出来事を現在形で話すという、条件を加えた。

2班分の書き起こしを行った後、各班について討議全体としてのビジョンの文章を作成した。これに際しては、単に発言を箇条書き的、時系列的に要約していくのではなく、発言のコアな部分を特定し、それを段落ごとに関連付けてまとめた。この作業には作業者の価値観が入っているが、議事録全体の中での客観的な証拠を掴んでおり、根拠や説得力を持たせることができる。

そしてまとめた結果に対する発言を誰が行っていたのか、人物ごとに色分けを行った。

次に、それぞれの書き起こしデータから各班で人物ごとの発言数を調べた。

最後に、各班についてビジョンの考察を行い、リサーチクエスション

に対する答えを得た。

## 5. 結果

まず始めに、2 班の討議全体としてのビジョンの結果を下記に記載したい。

2040 年の高知県中山間地域は、情報インフラが 2 つの方法で安定化し、都会と変わらない通信速度で村の生き残りを果たすことができた。1 つめは、電柱地下埋設計画である。2019 年の中山間地域の問題点として、通信速度が遅く災害時に電信柱の倒壊により、電力供給が完全にストップされることが頻繁にあった。電柱を地下に埋設することで、その心配がなくなった。2 つめは、地域分散型のブロックチェーンである。基地局を集落全体に分散させ、災害時における通信ネットワークの分断を防いだ。これによって例えば、若年層の世代では小中学校でのオンライン学習の教育も AI や VR の発達により都市部と変わらない質で、学習できるようになった。

中山間地域と都市部との格差はそれ以外の方法でも縮まってきた。食料問題や役場手続きなどの問題においては、ドローンやロボットの近未来化が進み、出荷や手続きが簡略化されたおかげで市内中心部に足を向く手間がなくなり、山奥での足腰の弱い高齢者が都市部へ出向く手間も省けた。

このように、高齢者でも快適に暮らせる中山間地域となった一方、山並みや星などの景観はしっかりと維持され、中山間地域ならではの良さも残っている。

そして 2 班の各人物の発言数をまとめたものを、下記に記載したい。

2 班	A さん	B さん	C さん	D さん
合計	4609	4416	2390	1882

以上 2 点から討議プロセスの考察を行うと、2 班では始めに A さん、B さん、C さんが中心人物となり、ビジョンの作成に取り掛かっていた。その中で、2040 年の世の中にあれば素晴らしいようなツールを数多く理論づけて考案していった。

討議全体を通しての D さんの立ち回りは、お三方の意見に賛同することが多かった。

討議終盤に差し掛かった際、D さんは今までの意見とは対比させた元の景観も守りたいという意見を生み出した。それを聞いたお三方

は、驚かされていた。

未来人になりきることばかり囚われてた自分たちだったが、古き良き時代を守ることで、村に住む住人に居心地の良さを与えられるようなビジョンにしたいというグループでの一体感が生まれ、討議全体がうまくまとまっていた。

次に、3 班の討議全体としてのビジョンの結果を下記に記載したい。

2040 年の高知県中山間地域は、都市部の発達した世の中とは差別化した田舎ならではの生き物体験や生産体験をできる独自路線を確立させた。体験には 1 人あたり 3 千円の入村税を設け、集まった税は村の福祉・教育・医療現場で活用されている。

このように、2040 年では、2019 年における中山間地域と都市部との格差が逆転したが、それが実現した要因は 2 つある。1 つめは、体験で手作業という昔ながらの懐かしさを味わえるからである。都市部ではロボットや AI に溢れた世界となっており、もしもそれらのツールが全くなかった場合の世の中を疑似体験することができる。2019 年では考えられなかった出来事であるが、その物珍しさに数多くの観光客が中山間地域を訪れる。また日本の都市部に住む人々だけではなく、伝統的な農業を体験できると、海外の観光客からも反響があった。2 つめは、衣食住の価値が見直されたことである。人類は衣食住なしでは満足した生活を過ごすことができず、生きるための基本に立ち返ることのできる農業を学びに中山間地域へ訪れるようになった。そのように考えるきっかけとなったのが震災である。人類が経験した震災からの教訓により、衣食住の大切さを学んだ。以上、2 つの理由から都市部でも中山間地域に人が集まる位置関係となっている。

これによって中山間地域では、昔ながらの衣食住の強さを発揮しているが、それだけでなく IT やインフラ整備にも力を入れている。水力発電や太陽パネルの整備が進み、村だけで電力を全て補える生活様式となった。また、高齢者が住みやすいようなロボットやアバター議会の最新テクノロジーも導入した。住人ファーストの生活様式で市内中心部に降りずとも、高齢者や若者が豊かな暮らしを営めるような環境づくりに変化した。

2班と同じように、3班の各人物の発言数をまとめたものを、下記に記載したい。

3班	Eさん	Fさん	Gさん
合計	5116	3241	523

以上2点から、討議プロセスの考察を行うと、3班では始めにEさん、Fさんが中心人物となり、ビジョンの作成に取り掛かっていた。その中で、2040年の世の中になれば素晴らしいようなツールを数多く理論づけて考案していった。特に、中山間地域でもAIやロボットを用いることで高齢者や若者が市内中心部に降りてこずとも暮らせていく世の中について、語られることが多かった。

討議全体を通してのGさんの立ち回りは、お二方の意見に賛同することが多かった。

討議中盤に差し掛かった際、GさんはAIやロボットで溢れた世の中で忘れ去られた、身体を使った体験をする大切さを語りだした。その話にハッとしたような声で聞いていたEさんとFさんは、未来人としての考え方が先行しているということに気が付き、生きるために必要な人間の根幹部分である、身体を使って昔ながらの作業をすることについての親しみやすさに気が付いた。

そして、そこからビジョンの体験に入村税を設けるという意見がEさんから生まれた。

最後に、2班と3班の考察をまとめ、この研究の結論を導きたい。

Q.フューチャーデザインの討議において、発言数の少ないメンバーが討議の目的であるビジョン作成の為に決定的な役割を担えたとすれば、それはどのような意味においてか？

これに対する答えは、次のとおりである。

フューチャーデザインの討議において、発言数の少ないメンバーは、「受け手に対して親しみやすさという心理効果を感じさせるビジョンを作る」というゴールに到達するための、決定的なアシストをすることができる。

2班と3班の考察結果から、発言数の少ないメンバーでも他のメンバーとは一線を画した意見を出すことで、ビジョンを読む2019年の方々の立場からでも、未来志向のモチベーションを持てるという心理効果を生み出した。

## 6. 対策と提案

5章で分析したフューチャーデザインの討議において、発言数の少ないメンバーが受け手に対して親しみやすさという心理効果を感じさせるビジョンを作るというゴールに到達するための、決定的なアシストをすることができるという結果より、発言数の少ないメンバーに対する偏見をなくさせるような2つの提案をしたい。

1つめは、グループメンバーにもそれぞれ個性があり、各役割を持っているということである。今回の2班、3班それぞれの討議においては、会話を盛り上げる人物が2人存在し、そのフォロー役が1人か2人いるという構図となっていた。単に2人だけで討議が活発化してまじめに入っていると思われがちだが、発言数の少ないメンバーは聞き役に徹することもあれば、会話を聞いているうちに反対の意見を出したりすることで、討議をより深める効果を持たせるというポジションにいた。これにより、グループとしての全体のビジョンがより良いものになった。

2つめは、1つめに挙げた発言数の少ないメンバーが聞き役に徹する場合の重要性である。グループの討議を盛り上げるリーダーがいることは当然重要であるが、聞き役が他の発言者のアイデアに耳を傾けたり、発言に対して肯定したりすることにより、発言者に自信を持たせたり、他のアイデアを呼びよせることができる効果をもたらせた。聞き役がいたことにより、討議がさらにより良いものとなった。

以上から、単に発言数が少ないということで、否定的になるのではなくそれぞれのメンバーの個性を生かすことで、グループ全体としての討議がうまくいくのである。

## 7. 今後の課題

今後の課題として、挙げられるのは3つある。

1つめは、討議について調べるグループ数を増やすことである。今回の研究では、2班をピックアップしたが、他のグループにおいても同様な結果となるのか調べることで、今後のグループワークにおける発言数の少ないメンバーが担う役割について、さらに詳しく知ることができる。

2つめは、討議における各人物の役割を細かく分析することである。今回の研究では、ビジョンを簡単にまとめ、討議プロセスについて考察したが、その中で各人物がどのような立ち回りをし、最終的なグループ全体としての結論に至ったかを追求することで、発言数が少ない

メンバーの立ち回り方について、さらに詳しく知ることができるのではないかと考える。

3つめは、討議内容が変化しても、同じ結果となるのかという検証である。今回は中山間地域というテーマを対象に未来ビジョンの討議を行っていただいたが、討議内容が変更された場合でも同じ結果となるのか、検証する必要があるのではないかと考える。

以上、3つの課題を解決することでこの研究結果の信頼性をさらに高めることができ、研究そのものをさらにより良くできるのではないかと考える。

### 謝辞

本研究を進めるに当たり、指導教官の中川先生からは多大な助言を賜りました。厚く感謝申し上げます。また、ワークショップにファシリテーターとして参加させて頂く機会を設けてくださった、土佐経済同友会の皆様にも厚く御礼を申し上げます。

### 引用文献

- [1] 西條辰義 (2018),  
フューチャー・デザイン  
—持続可能な自然と社会を将来世代に引き継ぐために—,  
環境経済・政策研究 Vol. 11, No. 2 (2018.9), 29-42