

社会教育プログラムおよび 意思決定プログラムとしての フューチャー・デザイン

太田和彦

本稿では、フューチャー・デザインの新規性と展開の可能性を、世代間正義の観点を紹介して紹介する。具体的には、まず仮想将来世代というアイデアの新しさと意義を明らかにする。そして、仮想将来世代の性格づけに応じて、フューチャー・デザインの持つ、社会教育プログラムとしての側面と、意思決定プログラムとしての側面を明らかにする。

フューチャー・デザイン（以下、FDと表記）では、地域計画や各種インフラの設計において、未来世代の利益や視点を代弁する役割が明確に与えられた集団、つまり「仮想将来世代」を設定し、仮想将来世代と現世代との交渉を通じて合意形成・意思決定を行うことが求められる¹。すでに複数の国と地域における社会実験を通じて、FDが議論の参加者により広い観点からの課題の検討を促す効果を持つことが明らかになっている。その一方で、この手法の概念分析はまだ十分に行われていない。そこで、世代間正義の観点からの分析を通じて、FDの展開の可能性を明らかにすることが本稿の趣旨である。

世代間正義とは、「いまだ生まれざる未来世代の利害を、現世代は配慮しなければならない」という義務の規範的根拠を考察する法学・倫理学の一分野である²。この観点を通してまず注目されるのは、「未来世代の利害は現世代の誰かに

よって適切に代弁されうるか？」という問題である。現世代は、未来がどうなっているかという知識を（予測はできたとしても）得ることができず、未来世代と直接交渉して代理人を立てることもできない。この問題に対して、FDは現世代が未来世代を代弁することを演劇的な枠内で部分的に正当化している点が新しいと言える。つまり、一目で仮想将来世代であるとわかるようなキャップや半被を身につける、話法を変えるなどの演出によって、「仮想将来世代という役」を議論の場で成り立たせる。これにより、未来世代を過度に実体視することも無視することもなく、デタッチメント³の（現在中心主義や狭い自己利益を離れる）ための想像力の触媒として、議論の場に導入することが可能となる。

次に注目されるのは、「未来の多様な状況のすべてに配慮することは不可能である。配慮する未来の範囲をどのように定めるべきか?」「未来世代を一括りにすることで生じる、世代内の利害関係の不可視化をどのように防ぐか?」という問題である。この問題に対しては、FDが現在、前提としている「未来の状況と利害を共有する仮想将来世代」ではなく、「未来の状況と利害を共有しない仮想将来世代」を設定する必要がある。以下では、「仮想将来世代が異なる未来の状況を語る」ケースと、「仮想将来世代同士の利害

