

100年先未来プロジェクト第2回討論会開催報告

1. 総括

100年先未来プロジェクト第2回討論会を、2017年10月8日に開催した報告をする。室長、アドバイザーを除く11名(欠席1名)の方にご参加いただき、有意義な討論をしていただいた。参加者からは、「**議論が煮詰まった時のアドバイザーの軌道修正がよかった**」、「**ワークシートの配布など事前の準備計画がなされていた**」という声が聞かれた。一方で、今回は、「**チーム挑戦以外の参加者が少ない**」、「**当初各議論のつながりがわかりにくかった**」などの意見もあり、今後、討論会の質をより高めていく必要がある。

2. 開催スケジュール

【午前の部10:30-12:50】

- 1-1)導入(グループでなく、全員参加)10:30～10:45
 - 挨拶、本日のスケジュール確認、昨年度のスポーツ分野の読み合わせ
- 1-2)討論①「100年後のスポーツ」を考える10:45～11:30
 - 事前課題(10年後のオリンピック像)をグループ内で共有
 - そこから「**100年後のスポーツ**」に議論を拡大し、その共通項を出していく
 - 各班から口頭で報告(1班3分程度)
- 1-3)討論②100年後の理想の社会を考える11:45～12:50
 - あるテーマにおいて、「**100年後のあるべき姿**」を論じる
 - 具体例：経済、政治、教育、都市、医療など提言書の分類の中から選ぶイメージ

【昼食(中華茶房8) 12:50-13:50】

【午後の部13:50-16:30】

- 2-1)討論③午前中の討論内容を踏まえて理想像を描いていく。13:50～15:30
 - 討論②で出た**理想の社会とその課題**に対し、討論①で導き出した**100年後のスポーツがどのように寄与している**かを討論。
- 2-2)最終発表15:30～16:00
 - 討論②で出た理想の社会とその課題に対し、**スポーツがどのように寄与している**かを発表。(各班発表5分、質疑5分)
- 2-3)理事長講評16:00～16:10
- 2-4)まとめ16:10～16:20
 - 講評、優秀グループ発表、今後の100年先未来プロジェクトの方向性など

3. 討論会の結果

討論会は、3グループに分かれて行った。

討論会①:「100年先のスポーツは?」と題し、100年後にどんなスポーツが生まれるのか?

- 競技フィールド・環境の広がり**
宇宙でのスポーツ／バーチャルワールドでのスポーツ(VRの進化でどこでも空間を共有して戦える)／空中・海中／体育会と文化系の総合競技
- テクノロジーとの融合(身体の拡張)**
モディースーツで宇宙を人間が遊泳／ロボットと人間の合同競技／精神力や考えたこと、戦略が反映されるスポーツ／身体と一体のロボット競技
- 原点回帰型(純粋な人間の能力追求)**
裸足での競技 裸での競技／既存のスポーツの限界を超えた設定(200kmマラソン)
- スポーツの評価軸を変える**
ルールの緩和
- 理念型**
アイルトンセナとシューマッハの戦いを同じ土俵で再現してみる／動物のサイズを同じにした時の戦いを表現する

討論会②:一旦スポーツを離れ「100年後の理想の社会」をピックアップした特定分野の視点から議論する。

○チームA(体調不良)は**医療、教育、倫理**の3分野に言及した。

- 医療→身体、精神的疾患がない世界の創造を実現することで活動の時間、範囲が広がり、異星などへの環境適応が進行することが理想。
反面、健康になり過ぎることによる環境への負荷や24時間働ける肉体の享受によって過剰労働が産まれかねないという課題がある。
- 教育→「モノ」の擬人化を実現し、物の尊さを身を以て知るといふ道徳観の醸成や人間ではない何かから英知を得ることが理想。
モノを大事にし過ぎるといふ概念が出てきてしまう過剰倫理や、「モノ権」の所在のあいまいさが課題。
- 倫理→「想像の具現化」によって考えのアウトプットに革命が起きる。その人の考えが瞬時に可視化され、コミュニケーションの活性化が望める。
必ずしも良しとされない想像(想像の域を出ないから認められていたものが公になる)の漏出は思想・主義に大きな影響を及ぼしかねない。

○チームB(FLY-HIGH)は**教育、格差**の2分野について言及した。

- 【理想】
- ・教育 ... 誰でも簡単に瞬時に、基礎的な知識を引き出せる(OSをインストールするイメージ)。その上で、応用教育を受けることができる。
- ・格差 ... 誰でも最低限暮らしていける環境がある(ベーシックインカム。衣食住が備わっている。)→結果として、誰でも好きなことが追求できる。
- 【課題】
- ①仕組みを支えるための資金源②知識の集約方法、アクセス方法③集めた知識を引き出し、利用する能力で生じる格差
- ④「やりたいことをやって良い」環境になった時に、自分がやりたいことがなんであるかわからない、という人が出てくる

○チームC(オレンジ)は100年後の理想として「**誰もが生きがいを持って生活できる**」ことを掲げた。

この理想を達成する上では衣食住の基礎生活必需品・環境を等しく提供してベーシックライフを保証すること、出生時の環境で差をつけるのではなく後天的な努力により差がつくという価値観が養生されていることの2点が必要であるとの結論に至った。

対して100年後の課題としては、安定的な生活が約束されていることで人々が怠惰になる恐れがあるとの意見が出た。

討論会③:②で出た理想や課題に対して、①で出た100年後のスポーツがどのように寄与できるか?

○チームA(体調不良)は②で挙げた**医療、教育、倫理**それぞれについてスポーツとのシナジーを考察した。

- ・スポーツの定義:「結果が技術だけに依存しない**不確定要素**がある」「**交流、社会性**がある(運動、トレーニングとすみわけ)」「**ルール、ゴール**がある」
- ・医療→深海、火口、宇宙遊泳を実現するなど**スポーツが活動領域の広がり**に貢献し、科学研究への応用を模索できるようにする。
- ・教育→モノを擬人化することで「**モリンピック**」が開催される。人間以外のモノの多様な可能性と、モノへの親近感を知るきっかけを醸成する。
- ・倫理→「**私の考える最強のスポーツ選手**」を競わせるフィールドが仮想環境上につくられる。

○チームB(FLY-HIGH)は

- ・教育 ... 1. スポーツをすることで、**新しい知識、技術、職業**が生まれて、発展してゆく。2. スポーツが、**やりたいことを探求する場**になる。探究心を満たしてくれる。やりたいことの選択肢を増やしてくれる。
- ・格差 ... 1. スポーツをする上での各種の**制限が緩和**されることで、今まで活躍できなかった人の**活躍の場が増える**。2. **新しい技術、職業、マーケット**が生まれて経済が潤う。

○チームC(オレンジ)は、生きがいや人との繋がり、健康面でのスポーツの可能性に言及した。

- ・**脳力(想像力)や精神力などを競うスポーツ**が生み出されることで個人が得意なことの発見につながり、生きがいを感じられる機会を増やすことができる。
- ・**場所を選ばずに誰でもできるスポーツ**が世界中の人との交流を可能にし、やがて世界平和へつながる。
- ・いつでも手軽にスポーツができ**国民が健康**になる

最終投票の結果、チームB(FLY-HIGH)が得票を集め、見事優勝を飾った。

今回はどのチームも違った視点から切り込み、議論の幅の広さを大きく感じた。議論に立ち遅れるメンバーもおらず、各人の意見が総意として発表に反映されていた。一方、着地と定めた最終発表での成果物がやや中途半端に終わり、議論を深化する余地はあったと感じた。5時間という枠の中でできることを運営側がややはかりかね、結果的に「この時間内でできること」の可能性を過小評価をしていた。

4. アンケート結果

【運営への評価】

表3に運営への評価を示す。
○半数近く(5/11)がアドバイザーの動きを評価するコメントを残しており、役割の定義やその実行力は一定水準で担保されていたと思われる。準備の周到さやワークシートの存在を評価する声も3名からいただいた。

表3. 運営への評価

内容	人数
アドバイザーが適宜軌道修正してくれた	5
ワークシートなど、事前準備ができていたと感じた	3
ゴールイメージや各議論の相関性を事前に伝えてほしかった	2
TEAM挑戦外のメンバーが少ない	1
提言書にどうつなげるかが示されていると良かった	1

○課題としては、
「前回ほど**明確な対立軸がなく**、議論の進行に苦慮した」(シミュレーション不足、プログラム練成不足)
「各議論のつながりが当初見えづらかった」(議論開始前の説明不足)
「**TEAM挑戦外からの参加が少ない**」(集客課題)
「**提言書へどうつなげるか**」のビジョンが示されなかった」(想定不足)が挙げられた。

表4. 勉強になったこと

内容	人数
自分にはない、新たな発想を得たこと	7
100年先の未来について考える面白さ	1
自分の考えを伝える難しさ	1
スポーツの定義を考えるきっかけになった	1
エストニアの監視体制	1

【勉強になったこと】

表4に参加者の声を示す。
○他者との議論、他チームの発表を通じての発想、視点の広がりを上げた参加者が過半数(6/11)を占めた。
○その他では自分の考えを伝える難しさ、議論の進め方、100年先の未来を考える楽しさなどが挙げられた。

【その他】

- 全員が当プロジェクトへの関心の有無に「はい」と回答した。
- メンバー以外の全員がTEAM挑戦への関心の有無に「はい」と回答した。

5. 費用

表5に費用結果を示す。今回の討論会では、優秀チームへの景品代および印刷費として1,250円のみ出費であった。(メモ用紙やペン、名札ケースなどは、TEAM挑戦備品から借用した)

表5. 決算結果

勘定科目	決算額	摘要	予算額
印刷費	150	印刷費用など	2,500
賞品	1,100	MAMANOマシュマロシエ	1,350
予備費	0	印刷費用など	1,150
合計	1,250	総額	5,000

6. 今後の対応

今回の討論結果を受けての反省ポイントと今後の対応を下記に示す。

- 各委員会とも連携を取りながら、15名の集客目標の必達と**TEAM挑戦メンバーでない方の参加率を高める**。
- 「**提言書への反映イメージを念頭に置いたプログラム作成**」を要件に加える。
- アドバイザー、ワークシートには引き続き同様の役割を持たせながら、参加者に対し**ゴールイメージを事前に明確**にする。
- 事前シミュレーション**の強化(準備の標準化を意識しながら実施)