

100年先未来プロジェクト 第3回討論会開催報告

1. 総括

100年先未来プロジェクト第3回討論会を、2017年11月19日に開催した報告をする。今回は、室長、アドバイザーを除く14名の方にご参加いただいた。**今回の討論会では、第1回と第2回討論会で議論に上がった、「100年後、人間が無限に生きることが可能な社会が理想的である」、「100年後、働かなくても暮らしていける社会が理想的である」に関して、ディベート形式で議論を深める試みを行った。**ディベートのルールや進行方法には、課題があるが、賛成・反対の双方から物事を考える手段としては、有効であると考えている。今後は、100年先未来プロジェクトに合わせた、ディベートのやり方を追求していきたい。

2. 開催スケジュール

【午前の部10:30-12:00】
1-1)導入(グループでなく、全員参加)10:30～10:50
・理事長挨拶、室長挨拶、スケジュール確認、アドバイザー紹介、ディベートのルール説明
1-2)準備①テーマについて宿題共有 10:50～11:25
テーマ1「100年後、人間が無限に生きることが可能な社会が理想的である」
テーマ2「100年後、働かなくても暮らしていける社会が理想的である」
の賛成、反対意見を発表してまとめてもらう(この段階では賛成・反対に分かれていない)
1-3)準備②コイントス 11:25～11:30
・コイントスで賛成派、反対派に分かれる
1-4)準備③ディベート準備 11:30～12:00
・賛成、反対に分かれて、立案内容や予想される反論内容とその対応策を議論
【昼食(松屋)12:00-13:00】
【午後の部13:00-16:30】
2-1)準備④ディベート準備 13:00～14:00
・午前中に引き続き立案内容等を議論、まとめ
2-2)ディベート① 14:00～14:50
・テーマ1「100年後、人間が無限に生きることが可能な社会が理想的である」についてディベート
ディベートの流れは割愛
2-3)ディベート② 15:00～16:00
・テーマ2「100年後、働かなくても暮らしていける社会が理想的である」についてディベート
ディベートの流れは割愛
2-3)理事長講評16:00～16:10
2-4)フィードバック、まとめ、表彰 16:10～16:30
・講評、優秀グループ発表、表彰式

3. 討論会の結果

討論会は、2つのテーマに対し、それぞれ賛成派・反対派の2チームに分かれて行われた。

テーマ1「100年後、人間が無限に生きることが可能な社会が理想的である」では、賛成派は「**経験やノウハウが共有できる**」「**好きなことがいくらでもできる時間が無制限にある**」「**老いに対する焦燥感が無くなる**」という立案を出したのに対し、反対派では「**人間的な価値が下がる**、**挑戦しなくなる**」「**世代交代が起こらない**」「**非人道的な人間のみが生き残ってしまう**」という立案を出してディベートを行なった。ディベートの結果としては、賛成派の主張が多く通っているという観点で賛成派の勝利となった。

この討論の中で新しい論点として、以下の2つが生まれた

- 人が死なないため既得権益が残り続け、イノベーションが起こりにくくなるのではないかと**
- 先人たちが生きやすい世の中になるだけで、格差が広がっていくのではないかと**

民主主義・資本主義をベースにすれば、より能力のある人が上にいくことに変わりはないのではないかと、そもそもずっと生きられるのであれば、既得権益の追求意欲を減るのでないかという反論もあったが、この議論はより深めていく必要があると感じられた。

テーマ2「100年後、働かなくても暮らしていける社会が理想的である」では、賛成派は「**生き甲斐が追求できる**」「**生活への不安が減少する**」「**家族・友人との時間が増える**」という立案を出したのに対し、反対派では「**サービスが低下してしまう**」「**社会保障制度が衰退してしまう**」「**無気力な人が増える**」という立案で対抗した。ディベートの結果として賛成派の方が議題が通っているとして賛成派の勝利となった。

この議論の中で、大きく対立した意見は、「**何でも挑戦できるようになる、好きなことに集中できるのでイノベーションが次々起こる**」と「**何もしなくてよくなれば、人間は怠惰になり、イノベーションが起こらなくなる**」という2つの意見である。参加者の本音を聞くと、後者の意見を持つ人が多い印象であったが、ディベートの中で出た、100年後の人類は価値観も変わる、今の我々の価値観とは違うという意見は示唆に富んだ意見であった。人間が社会的な動物である以上は、社会との繋がりを持つことは不可欠と考えられるが、それが現在の仕事から、趣味に置き換わることで十分に考えられる。

また、働かなくてよくなれば行政サービスが低下することやその他サービスも最低限になりQOLが減少するという意見が出された。今回は最低限のサービスを維持を前提条件にしていたため、議論が深まらなかったが、大きな課題であると認識しており、このテーマを扱う際に必ず考慮にいれるべきトピックであると考えている。

総じて、まだまだ、議論がかみ合わず、議論の深堀りまで到達できない部分が多かった。しかし、ながら新しい論点や考え方が得られるなどこの方法のポテンシャルを感じられる討論会になった。今後は、良いところを活かしつつ、浮かんできた課題を次回以降解消していきたいと考えている。

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。
○運営でよかった点としては、「**アドバイザーのサポートがよかった**」「**プログラムはよくできていた**」「**討論会を皆で作っていく点**」の意見が上がった。

良かった点	人数(複数回答)
プログラムがよくできていた	2
アドバイザーのサポート	2
討論会を皆で作っていく点	2

○課題としては、「**ルールが不明瞭・説明不足**」「**時間が短い**」等の意見が上がった。

改善すべき点	人数(複数回答)
ルールが不明瞭・説明不足	6
時間が短い	3
観客側の盛り上がり	1
前提条件が不明だった	1
TEAM挑戦外の参加者を増やす	1

【勉強になったこと】
表4に参加者の声を示す。
○「**ディベート形式が勉強になった**」、「**立場を変えて考える訓練になった**」、「**普段考えないことを考える機会になった**、**色々な意見を聞いた**」という意見があった。

勉強になったこと	人数(複数回答)
ディベート形式	8
立場を変えて考えること	4
普段考えないことを考える機会・色々な意見を聞ける	4
短時間でいかに充実した話し合いにするか	1
想像以上に発言できた	1

【感想(抜粋)】
○ディベートを通して、自分とは異なる意見のかたと討論し合う形が興味深かった
○難しく、疲れた。でも、とても楽しかった。
○ディベートの回があっても面白いなと思いました。個人的には苦手ですが、今日は、初めて参加させて頂きましたが、思った以上に発言でき、楽しかったです。発言方法ややり方次第では、私ももっとチームに貢献できたのではないかと、思いました。短いメッセージで、効果的に見方・敵を含め話の相手に真意を伝える技術を磨いていきたいと思いました。
また、臨機応変にルールを作って頂き、感謝しています。このように運用してもらえると、私も討論が楽しくなり、これからも、磨いていきたい、思いました。**ダイバーシティの面から、キツイルールでやるディベートと、緩やかなルールでやるディベートと、バリエーションを作っても面白い**かと思いました。

【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。

今回の討論会は、初めてのディベート形式であったためルールが不明確であったことに対する改善要望が多くあった。運営側としても、同様の課題認識があるので、改善を図っていきたくと思う。また、今回は、討論が疲れたけれども楽しかった、普段と違う立場から考える機会になったという感想も多く、**真剣に議論する方法や新しい視点を出す方法として、ディベート形式は優れていると感じた。**
運営側としては、ディベートはあくまで手段であり、100年先の理想像の「**議論を深化させること**」、「**立場や視点を変えて考えてみることによる気付きを得てほしい**」という思いであった。この意味では、今回のディベート方式はまだまだ改善の余地があると考えており、今後、**100年先未来プロジェクト独自でディベートをベースにした討論方法を確立していくことを目指していきたい**と思う。

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として1,922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)

勘定科目	決算額	摘要	予算額
賞品	1,922	熊本県の名産品	1,600
予備費	0	印刷費用、賞品代の予備費	400
合計	1,922	総額	2,000

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。
○ディベート自体の改善 → 100年先未来プロジェクト独自のルール作成(あくまで目的は議論を深めるという点ということをベースにする)
例)前提条件はディベート開始前に話し合って決める。
時間を延長できるチャンスを設けることや、オーディエンスに意見を聞けるなどゲーム性を持たせつつ、全員参加で議論を深堀するよりダイバーシティに対応できるようにする。(参加者の特徴に応じて、特別ルールを事前に対戦するチーム同士で話し合うなど)
○テーマをもっとライトなものにして、対象者層を増やしていく仕組みづくり
○ディベートのジャッジの明確化(ジャッジシートの作成、オーディエンスもジャッジに参加できるようにする)
○司会の役割の見直し(より議論に介入して意見のすれ違いを防ぐなど)
○ニコニコ生放送のように、オーディエンスのコメントがディベートのプレーヤーが常に見られるような工夫をする。
○今回の討論会の結果は、2017年度の提言書に反映する。