OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	フューチャー・デザインとシナリオを組み合わせた防災ワークショップのデザインおよび 防災意識と時間的指向性の関係性評価
Author(s)	立山, 侑佐
Citation	大阪大学, 2019, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/72418
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

様式３

論　文　内　容　の　要　旨

氏　名　（　立　山　侑　佐　）	
論文題名	フューチャー・デザインとシナリオを組み合わせた防災ワークショップのデザインおよび防災意識と時間的指向性の関係性評価

論文内容の要旨

持続可能性の重要性が高まっている現代社会において、現代を生きる我々だけではなく、未来の世代も同様に豊かさを享受できるような意思決定を行う方法が求められている。一方で、ヒトは動物的に「近視的」および「楽観的」な選択を行う生物であり、将来世代の立場を考慮した意思決定を行うことは容易なことではない。そこで、将来世代のニーズを損なわないようにするために、将来世代の立場で意見を代弁する仮想将来世代を設定し、将来世代の視点や利益を現代の意思決定に反映するフューチャー・デザインが2012年に提案された。地域における実践的な研究が行われているが、仮想将来世代の導入効果や効果的な形成方法、分析手法など多くの研究課題を有している。

本研究では、フューチャー・デザインを活用したワークショップの社会実装に向けて、ワークショップのデザインおよび評価に関する研究を行った。具体的には第1に、テーマとして防災を設定してフューチャー・デザインを活用したワークショップの設計・実施および分析を行った。第2に、仮想将来世代の導入について心理学的なアプローチから分析を行った。第3に、参加者の時間に対する考え方に基づいたフューチャー・デザインおよびシナリオを組み込んだ防災ワークショップのモデル提案を行った。以下に本論文の構成を述べる。

第1章では、緒言として持続可能性を巡る歴史的な経緯と、持続可能な選択を阻害するヒトの「近視性」および「楽観性」について述べた。また、近視性および楽観性を克服した意思決定を行う手法として期待されているフューチャー・デザインの特徴や現状の課題について述べた。さらに、本論文の目的、新規性および研究の構成を提示した。

第2章では、ワークショップの定義や現状を整理した。また、持続可能な未来社会の実現に向けて、フューチャー・デザインおよびシナリオを組み込んだ防災ワークショップを設計し、ワークショップのプロセスについて述べた。

第3章では、第2章で構築したワークショップを大阪大学に勤務する20歳代から60歳代までの技術職員を対象に実施し、ワークショップ終了後に実施した質問紙調査および、ワークショップ中に参加者が考えた施策アイデアの分類からフューチャー・デザインおよびシナリオの導入効果を検証した。フューチャー・デザインに基づいた仮想将来世代の導入に関して、より悲観的なシナリオを事前に提供したグループの方が仮想将来世代に対して高い導入効果を実感していることや、楽観的な視点を克服した意見の抽出が行える傾向を確認できた。また、現世代と将来世代の立場を入れ替えて議論を行うことで参加者が幅広い視点を獲得し、長期的なアイデアや災害に直接的には関係ない多様なアイデアを抽出できることが確認できた。

第4章では、参加者の年代によるフューチャー・デザインの導入効果を検証するために、20歳代の大学生および大学院生を対象としてワークショップを実施した。将来世代を導入した効果の実感値を比較分析した結果、技術職員向けワークショップでは、現世代で先に議論をした後に将来世代で議論を行うグループの方が将来世代導入の実感値が高かった。一方で、20歳代のみを対象にしたワークショップでは、将来世代で先に議論を行ったグループの方が将来世代導入の実感値が高い傾向を得ており、担う世代の順番が将来世代の導入効果に影響を及ぼす点を明らかとした。

第5章では、時間に対する考え方を測定する心理尺度を用い、時間に対する考え方と将来世代および防災に対する行動意識との関係性を評価した。時間的指向性による分類から、未来指向の方が現在指向よりも高い防災行動の意欲を有する傾向が得られた。また、現在との連続性を強く意識しているポジティブな未来指向では、防災行動に関して「将来の自分」が取り組む方が高い傾向が得られた。一方で、現在指向では逆に「今の自分」が取り組む意欲が高い傾向が得られた。これらの結果より、フューチャー・デザインに基づくワークショップにおいて時間的指向性に応じた役割設定の可能性を見出した。さらに、青年期における防災意識向上のための防災教育的価値を確認した。

第6章では、本論文のまとめとして研究成果を総括し、得られた成果に基づいて参加者の年代および時間的指向性を考慮し、フューチャー・デザインおよびシナリオを組み込んだ防災ワークショップのデザインを提案した。また、今後の研究および社会実装に向けた展開の方向性を述べた。

様式 7

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏　名	（　立山　侑佐　）

	(職)	氏　名
論文審査担当者		
主 査	教授	倉敷　哲生
副 査	教授	上西　啓介
副 査	教授	加賀　有津子
副 査	准教授	原　圭史郎

論文審査の結果の要旨

持続可能性の重要性が高まっている現代社会において、現代を生きる我々だけではなく、未来の世代も同様に豊かさを享受できる意思決定を行う方法が求められている。一方で、ヒトは動物的に「近視的」および「楽観的」な選択を行う生物であり、将来世代の立場を考慮した意思決定を行うことは容易ではない。これに対し、将来世代の立場で意見を代弁する仮想将来世代を設定し、将来世代の視点や利益を現代の意思決定に反映するフューチャー・デザインの考え方はその一助になり得る。フューチャー・デザインに基づき地域における実践的な研究が行われているが、仮想将来世代の導入効果や効果的な形成方法、分析手法など多くの研究課題を有しており、社会実装に向けて様々な題材や分析手法に基づき、より緻密な検証が求められている。

本論文では、防災を題材としてフューチャー・デザインおよびシナリオを組み合わせたワークショップのデザインを提案し、時間的指向性の指標を考慮し防災意識との関係性を分析し、ワークショップの有効性を検証している。以下にその成果を要約する。

(1) 防災を題材とし、フューチャー・デザインとして現世代と将来世代の 2 つの世代、シナリオとして悲観的なワーストシナリオと代替として想定内の被害に留まるオルタナティブシナリオの 2 つのシナリオを組み合わせたワークショップの設計を行っている。ワークショップを実施し質問紙や得られたアイデアより、2 つの世代を入れ替えて検討することにより幅広し視点を獲得し、将来世代による近視性や楽観性の克服が可能である点を明らかにしている。さらに、ワーストシナリオにおいて将来世代の導入効果が高い点も明らかにしている。

(2) 参加者の年齢層の違いによるフューチャー・デザインの導入効果を検証している。20～60 代の年齢層のワークショップでは現世代で議論をした後に将来世代で議論を行う方が将来世代導入の実感値が高いが、20 代のみの参加者のワークショップでは逆の傾向となり、担う世代の順序が将来世代の導入効果に影響を及ぼす点とその要因を明らかにしている。

(3) 時間に対する心理尺度である「時間的指向性」を用いて参加者の個人属性に基づいた分析を行っている。時間的指向性の分析により、未来を重要視する未来指向属性の参加者は、現在指向属性の参加者よりも高い防災意識を示すことを明らかにしている。さらに、青年期に多いとされる現在指向属性の参加者ではワークショップ前後において防災行動意識が増加する傾向を得ており、提案するワークショップは青年期における防災教育としての価値がある点も示している。

以上のように、本論文は防災を題材とし、持続可能な選択を地域社会で進めていく方法としてフューチャー・デザインおよびシナリオを組み合わせたワークショップの提案を行い、シナリオの設定や担う世代の順番、時間的指向性の属性が将来世代の導入効果に及ぼす影響を明らかにしたものである。本論文における提案手法、および分析結果により、フューチャー・デザインに基づくワークショップの社会実装に対して寄与するところが大きい.

よって、本論文は博士論文として価値あるものと認める。