

## 2026 春の経済教室記録

- 1 日時：3月28日（土曜日） 13時00分～17時00分
- 2 場所：慶應義塾大学三田キャンパス北館3階大会議室+オンライン
- 3 参加人数：63名（会場40名、オンライン23名）関係者含む

### 1 教室の概略

「先生のための春の経済教室—授業に役立つ経済学—」が2026年3月28日（土）に慶應義塾大学三田キャンパス北館3階大会議室での対面及びZoomによるオンラインとのハイブリッド形式で開催された。テーマは「エコノミストと考えるフューチャー・デザインの視点を生かした授業の作り方」であった。

教室では、フューチャー・デザインの第一人者である京都先端科学大学特任教授の西條辰義先生より御講演をいただいた。休憩の後、公立中学校と公立高等学校の現職教員がそれぞれフューチャー・デザインの視点を生かした授業提案を行い、それらに対し西條先生からコメントをいただいた。授業提案及びコメントを受けたその後の質疑応答では、活発な意見交換がなされた。なお、御講演や授業提案の詳細については、レジュメ及び資料等を参考されたい。

### 2 西條先生の講演

『「フューチャー・デザイン」—フューチャー・デザインの考え方を中高生にどう伝えるか』と題し、京都先端科学大学特任教授の西條辰義先生より御講演をいただいた。

人類はこれまで、「将来世代に大きな負担をかけてしまう失敗」を繰り返してきた。フューチャー・デザインではこれを「将来失敗」と呼ぶ。たとえば、いわゆる「発見のドクトリン」は現在、先住民の土地や権利を奪った根拠として批判されている。また、空気中の窒素から肥料を大量生産する技術である「ハーバー・ボッシュ法」は、化石燃料の消費増大・窒素循環の破壊・気候変動という深刻な課題をもたらしている。どちらも、当時は人類の問題を解決したかに見えながら、長い目で見ると将来世代に重大な負担を残してしまったという共通の構造を持つ。

この「将来失敗」の根本には、1493年にローマ教皇が発した「発見のドクトリン (Doctrine of Discovery)」という「社会のOS (基本ソフト)」が今も作動し続けていることがある。「万人の万人に対する闘争状態」に終止符を打つためにホップズらが唱えた社会契約論も、実はこのOSの上で動いている。このOSを土台として、国家・市場・民主制・社会科学などからなる社会システムが構築され、日々変化を遂げてきた。既存の社会科学のパラダイムが転換されないまま「将来失敗」が深まり続けているとすれば、私たちはこの社会システムそのものを変革していく必要がある。そのための新たな枠組みの一つがフューチャー・デザインである。

フューチャー・デザイン研究の出発点は、北米の先住民による連邦「イロコイ (ハウデノショニー)」にある。彼らは、重要な意思決定をする際、七世代後の子孫への影響を考慮してから行動した。また、異なる主権を持つ部族が共通の課題に一つの声で向き合うというイロコイの連邦の仕組みから、アメリカ合衆国の建国者ベンジャミン・フランクリンらはヒントを得て、13の植民地を結束させたという。

フューチャー・デザインとは、将来世代の立場に立って考え・話し合う「仮想将来人」という手法を使って、科学・市場・民主制といった既存の社会システムや社会科学を変革していくための枠組みである。人間が本来持っている「将来可能性（目先の利益を超えて将来世代の幸せを考える能力）」と「超越可能性（現在の状況を超えて思考する能力）」は、発見のドクトリンによって長年抑圧されてきたものであり、フューチャー・デザインはその能力を再び活性化させることをめざしている。

実践にあたっては、まず今の視点から将来を考える「プレゼント・デザイン」、次に今から過去の意味決定を振り返って評価する「パスト・デザイン」、そして将来世代の視点から現在をデザインする「フューチャー・デザイン」を段階的につなげることで、より望ましい行動変容や政策決定が期待できる。すでに専門家や市民が協働し、日本国内のみならず世界各地で実験研究や実践が行われており、政策決定に活用されている事例もある。

### 3 授業提案と討論

休憩の後、授業提案と討論「フューチャー・デザインの視点を生かした授業をどうつくるか」が行われた。

まず、杉田孝之先生（千葉県立津田沼高等学校教諭）から、フューチャー・デザインは、かつて谷川彰英先生が示された「教材選択の5条件」にも合致したものであること、「フューチャー・デザインの視点からいかに生徒に学習目標と内容を自分ごと化させ行動変容に繋げられるか」ということが今回の春の経済教室のメインテーマであるという問題提起がなされた。

次に、高橋克志先生（埼玉県宮代町立百間中学校）から、「公立中学校における財政×フューチャー・デザインの実践」と題し、授業提案がなされた。

「未来の人が幸せと感じる社会を作るために私たちが今考えることは何か」ということを、小単元を貫く課題に設定し、予算を配分するレーダーチャートを用いて未来人と現在人に分かれて財政を設計した後、意見交換を行い、それを踏まえて改めて予算配分を考える授業であった。「未来人からの手紙」を読んで学習を始めるが、授業の最後にそれに返信をすることによって、生徒がフューチャー・デザインした社会を文章化した。高橋先生自作のレーダーチャートによって生徒自身の考え方が可視化され、財政や社会が「自ら関与し設計する対象」へと変化したこと、消費税や財政に関する問いに対し生徒の思考や選択の変化がみられたことによって、社会参画的思考の萌芽がみられたという成果が述べられた。また、生徒の学び自体と次回実践への課題が明確化されていた。

続いて、大塚雅之先生（大阪府立三国丘高等学校首席）から、『持続可能な社会の形成者育成をめざした実践研究 単元「将来世代を考慮した制度を考える」の開発』と題し、「財政の働きと仕組み及び租税などの意義」について学習する授業提案がなされた。

発問に工夫を凝らしつつ多面的・多角的な視点を確保し消費税やプライマリーバランス、ひいては財政全般にわたって理解を深めた後、「葛藤」体験を採り入れる場面でフューチャー・デザインの手法を用いるという一連の単元構成にストーリー性がみられた。「葛藤」体験は、仮想将来世代と現在世代に生徒を分け、50年後の仮想シナリオをもとにグループで対話を行わせるというもの

であった。「財政政策をどうするか」という現実の政策決定に係る意思を生徒に持たせるために「葛藤」体験を用いており、工夫が凝らされた発問に依拠した学習内容の深化と相まって、「自分ごと化」することになっていた。また、このような「葛藤」を経験した生徒は、政治・経済をより深く学びたいという、科目に対する学習のモチベーションが高まり主体的に学びを深める傾向があるとのことであった。

お二人の授業提案に対し、西條先生よりコメントがあった。どちらの授業実践も非常にレベルが高いものであり、先生が主宰される研究会や学会などを通じて、全国の先生方に実践を紹介する機会をもってはどうかという御提案をいただくほどであった。

#### 4 質疑と討論

授業実践やフューチャー・デザインについての主な質疑応答は次の通り。

西條先生に対して、フューチャー・デザインの実践事例について、中学生や高校生を対象とした授業提案がなされたが、日本国内での事例には、実際はどのような年代が政策決定に参加しているのかという質問がなされた。

それに対しては、実際には中高生はあまりなく、二・三十代から年配の方が参加しており、むしろこのような年代の方が現状についての課題意識が高く、フューチャー・デザインの手法を用いた社会変革の力となり得る可能性が高いとのことだった。

また、フューチャー・デザインは、すべての学校教育で取り入れるべきことだとお考えか、その際、たとえば社会科や地歴公民科の授業で行う場合、さまざまな価値観を仮想将来世代が持つことになるのではないかと想定されるが、それらは「持続可能」ということになるのかという質問がなされた。

それに対しては、フューチャー・デザインが学校教育で導入されるようになれば嬉しいことではあるが、生徒が現代社会の諸課題の発見や解決に向けて主体性をもって自分ごととして捉え考えるようになるためのあくまで一つの手法であるという回答がなされた。

高橋先生の授業提案に対しては、レーダーチャートの重みづけがなかなか難しいのではないかという指摘があり、作成にあたっては熟考に熟考を重ね、かなり思考錯誤を経たものであるという回答がなされた。

また、今回は教員が主導し重みづけを行ったが、生徒に重みづけをさせてみたり、地元で選出された議員にやってもらおうと本音が垣間見える可能性があり、さらに実践に広がりを持たせることができるのではないかという提案もあった。一方、実践前後の生徒の変化を成果として示すには、問いとその選択肢、それらに対する回答をさらに詳細に分析する必要があるのではないかという指摘もみられた。

大塚先生の授業提案に対しては、葛藤状態を生徒に経験させることが、問題を自分ごと化することに繋がっているという評価がなされた。

また、フューチャー・デザインの手法を用いて財政を考えると、財務省が目指している政策をまるく後押しするかのような結論が導き出されることになる。そのため、MMT 理論や海外の事例を紹介することによって、多面的多角的な視点を採り入れた実践を担保していたが、具体的にどのように MMT 理論を教えたのかという質問がなされた。

それに対しては、この実践では、MMT 理論に深入りすることなく、資料集で紹介されていたものを生徒に示したに過ぎず、それらを使って実際の政策課題をフューチャー・デザインの手法を用いて自分ごととして捉えるようになるためのあくまで一材料として捉えさせることを目指したということであった。

フューチャー・デザインは、未来を予測するものではなく、デザインする手法であるものの、不確実性が残る。その不確実性をどのように生徒に示せば良いのかという今後の課題にも繋がる懸念材料も示された。

## 5 総括

今回は、進行役の杉田先生を中心とした事前の準備を重ねた成果がでたもので、講演、授業提案、討論と一貫したテーマでの充実した経済教室となった。今回提案されたフューチャー・デザインは経済教育だけでなく学校教育のなかでひろく取り入れる可能性があることが示されたが、未来人と現在人の関係をどう位置づけるか、倫理的な誘導にならずに生徒の社会認識の深化として活用するためにはどうするかなど、経済教育としての今後の課題も提示された教室となった。

以上 記録 中山義基