

HP / August 12, 2009 04:06AM

[《成長的極限》作者 Dr. Meadows 於日本第25屆國際獎獲獎之訪談摘要](#)

文章來源：日本科學新聞 2009/05/22

中文翻譯：[中華民國駐日科技組](#)

第25屆日本國際獎得主丹尼斯·米道斯博士 (Dr. Dennis L. Meadows)

曾在1972年接受羅馬俱樂部的委託，與康妮菈·米道斯博士(已故)等人完成了《成長的極限》(Limits to Growth)報告。這份報告不僅為世界帶來了極大的衝擊，也把永續發展的概念灌輸給世人。以下為米道斯博士的訪談摘要。

【《成長的極限》所帶來的影響】

客觀的來說報告書的確受到世人的高度關注。至於它是否擁有龐大的影響力，這點讓我很煩惱。因為這份報告的研究結果應該無法直接影響各國改變或是變更政策。但從個別研究角度來說，受到報告書影響的人，後來都成為了具有影響力的人。

【倚賴科學技術是不夠的...】

我們可以從二氧化碳排放量的構成四要素來衡量科學技術的責任。這四要素分別為 1) 人口 2) 個人的資本行為 3) 經濟活動所需的能原量 4) 能源中的石化燃料比例。然而只要1、2項要素的成長不停止，即使後2項要素可藉由進步的科學技術獲得改善，依舊無法讓二氧化碳的整體排放量下降。停止人口成長就必須面對人口減少的問題，要改變現有的物質生活方式，就必須要過更加樸素的生活。科學技術也許能提供1、2項要素某種程度的改善，但最重要的還是得從個人意識、心理面及政治面著手努力。科學技術絕對是必要的，但我們卻無法僅倚賴科學技術解決問題，為了實現徹底的改變，最需要的應該是爭取時間的技術。

【透過遊戲進行教育活動】

我認為製作教育性遊戲的目的，並不是要教人解答，而是教人保有發問的精神，最重要的是教人自己找答案的技術。透過遊戲的形式，自己實際體驗，只要遵守固定的遊戲規則，自然就能順利進行相關活動。換句話說可以幫助學習如何發現自己做得太過頭。例如世界銀行使用我開發的地域遊戲作為銀行內部的訓練。還有世界上有些學校透過魚獲量的遊戲來教育學生再生資源。實際的學習效果我不清楚，但是我想比聽演講還有效果才對。

使用再生素材領帶的米道斯博士最後指出，過度追逐眼前的經濟發展所帶來的富裕，會使得我們失去真正想要的幸福與富足。在有限的地球環境中的物理的「成長」，是否真的是這個世界所需要的？現在的確已經到了需要全體人類好好地認真面對商討的時候了。
