

## 題 目 意見の異なるステークホルダーの合意形成過程～風力発電交渉ゲームを用いた考察～

氏 名 山木 大地

指導教員 大沼 進

風力発電建設を巡る係争事例を題材に、意見の異なるステークホルダーの合意形成をテーマにしたゲーミングを開発した。本ゲームには、異なるステークホルダー間に利害対立が生じるような構造とともに、社会的ジレンマ構造も与件として組み込まれている。ゲームには、5種類の異なる役割があり、参加者はいずれか1つの役割となる。役割ごとに、異なる情報、異なる達成目標を持つ。参加者は、15箇所の風力発電施設設置候補地それぞれを建設するか否かに関する合意形成が求められた。役割は風力発電事業者、風力発電推進 NPO、市役所職員、反対住民代表、野生生物保護団体代表の5種があった。10ゲームを実施し、ゲームごとに合意が達成されたか否かの指標を作成し、この合意度得点と関連する要因を調べたところ、問題の認識共有、手続き的公正、結果の公正、社会全体の便益評価、相互に尊重しあっていたかなどであった。一方、妥協したとか発言を自重したといったことは、合意形成得点と関連が見られなかった。また、個人を単位として、決定の受容を従属変数とした分析でも、ほぼ同様の結果が得られた。さらに、情報の共有は重要であるが、それだけでは十分ではなく、問題の共有認識にはつながっていなかった。以上の知見は、社会的ジレンマ研究で示されてきた、自己だけでなく社会全体の利益に目を向け、相互協力の期待を形成していくことが、合意形成問題にも適用して考えられる可能性を示唆している。また、ゲーミングの実施を通して、自己利益最大化から社会全体の利益を考え、自身の価値と他者の価値の双方を尊重して折り合いをつけていくプロセスも観察された。このことは、風力発電建設を巡る係争事例に対して、話し合いのテーブルのセッティングの仕方次第では、利害の異なるステークホルダーが建設的な話し合いができる可能性の一例を示している。