

排出権取引ゲームの開発 ～社会的ジレンマと集団間葛藤の側面から～

伊藤 翔太

指導教官：大沼 進

本研究は、排出権取引を題材に、社会的ジレンマと集団間葛藤の観点から取り上げ、ゲーミング技法を用いて検討するため「排出権取引ゲーム」を作成した。このゲームは社会的ジレンマ、集団間葛藤という側面を構造的与件として組み込んだ、ロールプレイングにより異なる役割を持つプレイヤーが自己利益の最大化を目指し、自由に移動したり交渉したりするというものである。

プレイヤーの目的は資産を増やすことである。ただし、利益を生むために「企業活動」を行うとCO₂が排出され環境が悪化してしまうので、最終的に世界全体のCO₂排出量に応じて世界全体で「環境修復費用」を支払わなければならない。なお、CO₂を排出しすぎて「環境修復費用」を支払い切れなかった場合は世界滅亡となりゲームオーバーとなる。

8ゲームを実施した結果、滅亡したゲームが2、滅亡しなかったゲームが6あった。前者では以下の特徴が見られた。実際の行動の記録としては、生産規模を拡大しすぎており、CO₂の削減に多くのコストをかけなければならなくなっていた。また、質問紙の回答から、プレイヤーの主観としては、情報公開を避ける傾向、利益を追求して行動した、排出枠に対する評価が低く、利用できなかったなどが挙げられる。

今回実施したゲームはプレイヤーの相互作用については何も操作していないが、各ゲームで異なる結果となった。その理由としては、滅亡したゲームで見られた上述の特徴をもたらした背後にあるものを全体を通して見ると、全体での調整の必要性を感じなかった、個人でプレーする状況だと捉えていたなどの様子が見える。これらの捉え方の相違は社会的表象(Moscovici, 1981)の考え方から解釈できる。すなわち、どのような社会状況でプレーしているのかというリアリティについて、相互作用を通じてプレイヤー同士の間で共有されたゲーム状況の捉え方が、各ゲームで異なると解釈できる(Abric, 1982; Shubik, 1971)。

また集団間葛藤の側面から、このゲームでは2つの「国」というグループに分かれてゲームを行うが、国同士で葛藤状況となっていた様子が確認された。その理由として、始めに内集団で協力関係を作ってしまったために、外集団とうまく関係を築くことが後手に回り、結果として外集団のネガティブな評価につながったと考えられる。