

題目：指定廃棄物処分立地ゲームの作成と指定廃棄物シナリオ実験の実施：無知のヴェールは合意形成を促進するか

氏名：横山 実紀

指導教員：大沼 進

本論文は、指定廃棄物長期管理施設を題材とし、NIMBY 問題における合意形成を促進する要因について検討することを目的とする。長期管理施設の建設候補地は今も決まらず、指定廃棄物の袋は住民の生活空間と精神を圧迫している。しかし国が決めた場合は地域住民に反発をもたらし、市長同士が話し合っただけで決めようとする互いに主張するばかりで話し合いにならないということが現実に起こっている。この膠着状態を紐解くための鍵を探るために 2 つの研究を行った。研究 1 では、潜在的に当事者となりうる人々の決め方についての事前合意の受容を高める要因を探る。どのような決め方の提案が公正だと判断され、受容に繋がるかを検討するために、参加者に候補地がどの市に決定するか分からないが自分もその考慮されるべき地域の 1 つに住んでいるという状況を想定させた仮想シナリオ実験を実施した。国、市長、無作為市民の 3 つの主体のいずれかが決定するというシナリオ①と、全ての主体が段階的に関わるシナリオ②を作成した。その結果、単独ではなく、国は権力によってコントロールせず、市長は利害を代弁する代表者として、無作為に選ばれた市民は住民の意見を反映する立場という全ての主体が各々の役割を持って段階的に関わることで、全体的な手続き的公正感や受容を高めることが示された。研究 2 では、潜在的に当事者となり得るが自分の利害関係はわからないという無知のヴェール状況であれば社会全体の公益的視点から公正に話し合えるかを確認するため、役割演技型ゲーミングを用い、実際に参加者に市長と市民という役割になりきって話し合いをしてもらい、どのような話し合いの仕組みが受容を高めるのかを検討した。無知のヴェール状況に置かれた市民は、8 つのグループ中 5 つで公正に話し合いをし、3 つでは他市に押し付けるように話し合われた。また事後質問紙から、市長は共通目標を共有できず、話し合いの結論に後悔や消化不良を感じ、ゲームの話し合いの仕組みに不満を抱いていることが明らかになった。一方で、無知のヴェール状況下で話し合った市民は話し合いの結論は禍根や歪みをもたらさず、バランスがとれた決定だったとポジティブに評価し、受容も高いことが明らかになった。研究 1 と 2 から、どの主体がどのような役割と関わり方するのがよいのかという決定プロセス全体の構築と、その決定方法の事前合意の必要性を考察した。