

利害の異なるステークホルダーの共通目標共有化を通じた合意形成過程

- 風力発電交渉ゲームを用いた検討 -

氏名：加藤 正大

指導教員：大沼 進

本文（945字）

異なる利害を持ったステークホルダー間の合意形成過程を観察し、良好な合意形成に関わる要因を調べるため、風力発電施設建設を巡る係争事例を題材にしたゲーミングを実施した。ゲームには、市役所職員、風力発電事業者、風力発電推進 NPO、反対住民、野生生物保護団体の5つの役割があった。参加者はどれか役割の1つとなり、時間内に15か所の風力発電施設建設候補地それぞれについて建設するか否かについての合意形成が求められた。役割ごとに異なる情報と達成目標を与えられ、参加者はゲーム終了後に目標の達成度に応じた景品が与えられた。開発者の Ohnuma & Kitakaji (2015) が言うように、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含まれていた。本研究ではゲーミングを実施する中で、全体ルールと役割の目標内容の変更を行った。良好な合意形成に関わる要因を調べるため、ゲームごとに良好な合意が達成されたか否かの指標を作成し、ゲーム達成度得点と名付けた。ゲーム終了後に参加者に記入してもらった質問紙の回答を基に15個の尺度を作成し、この達成度得点と各尺度の相関を調べたところ、分配的公正、意思表示、問題認識共有が相関を示し、良好な合意形成に関わる要因であることが分かった。しかし、ほとんどの尺度が達成度得点と相関を示さず、ルール変更を行ったことが達成度得点に影響を与えていると考え、ルール変更による影響を検討した。すると、ルール変更前と後で達成度得点の数値に明確な差があり、ルール変更後は良好な合意形成の指標が、達成度得点ではなく達成度の純粋な合計値であることが分かった。これは、ルール変更によって初期に設定してある社会的ジレンマ構造が崩壊したことに起因していると考えられた。また、ルール変更後の社会的ジレンマ構造が崩壊したゲームでは、参加者はより社会全体の利益を考え、自発的に意見を表明する様子が観察された。さらに、参加者が情報共有と問題認識共有を通して、共通目標を作成し、良好な合意形成に至るまでの過程も観察された。このことは、実際の係争事例においても、話し合いの場の状況次第では、利害の異なるステークホルダーが共通目標を作成して良好な合意形成に至ることができる可能性の一例を示している。