題目：異なる利害を持つステークホルダーの合意形成過程
～地熱発電所交渉ゲーム（LoG-Power）を用いた検討～

氏名：見砂　太一

指導教員：大沼　進

本研究は、地熱資源を題材に、重層的なコモンズをめぐる異なる利害を持つステークホルダーの合意形成をテーマとした討議型役割演技ゲ―ミング（LoG-Power）を作成し、合意形成過程の観察及びその関連要因を検討した。地熱資源は社会全体の視点では大規模発電所としての有効活用が望ましい。一方、ローカル・コモンズとして地域住民の視点では、温泉や観光資源など直接的な資源利用だけでなく、歴史や文化など重層的な価値があると捉えられている。この視点の違いにより地熱発電建設をめぐる対立が生じる。どちらの観点も重視されるべきものであるため、一方の価値を押し通した場合、もう片方の価値が損なわれ、全員が納得できない合意形成となるだろう。そのため、両方の価値を反映した結論や案が創造されることが必要となる。本研究では、重層的なコモンズをめぐる議論を通じて、全員にとって望ましい決定となり、どのステークホルダーもその決定を受け入れられるような合意形成に必要とされる要件を探求する。本研究ではこの社会構造を単純化したゲーミングを開発した。LoG-Power には 4 種類のプレーヤーが存在し、各々異なる目標達成が求められる。どのプレーヤーも交渉により同意を得られなければ目標達成ができない。全員にとって望ましい帰結は事前には明示されていないが、プレーヤーが相互作用を通じて創発すれば全員の目標達成度が最大となり得る。10 ゲームを実施し、交渉や議論を通じた相互作用プロセスを観察した。うち 5 ゲームでは、視点の違いに気づき、創発が生じた。また、合意形成の指標であるゲーム達成度と受容には、結果のバランス、手続き的公正、認識の共有化、状況認識が関連していた。特に、議論の場をゼロサム状況と認識していると、自分の利害を主張しあうだけとなり合意形成につながらなかった。一方、全員にとって望ましい帰結を協力して見出す状況と認識していると、お互いの利害に目を向け合うことができ合意形成につながることが示された。視点の違いや多元的な価値を踏まえた議論をしてはじめて全員にとって望ましい帰結に至るという道筋を示したことに意義がある。今後は、実験者や設計者があらかじめ定めた正解や最適解を用意するのではなく、着地点が見えないまたは選択肢セットが複数ある中から参加者自身の創発に委ねるという発想でのゲームを用いた研究がさらに展開されることが期待される。