

題目：除去土壌福島県外処理をめぐる合意形成過程を模したゲーミングの開発と試行

氏名：鈴木祐人

指導教員：大沼進

本研究では、除去土壌の再生利用・最終処分地選定問題を題材として、ステークホルダーと市民が段階的な議論を行い、市民がステークホルダーの視点を獲得して、当事者性と公共性の両方を考慮した議論を行えるかを観察するためのゲーミングを作成した。リスクの負担配分を巡る合意形成問題では、一般市民が共益の立場から評価する市民参加が必要とされている。しかし、一般市民は利害当事者の視点に立つことが難しく、彼らへの慮りの不足から、一般市民が出した結論は当事者の納得を得ることが難しい。この問題を解決するために、ステークホルダー同士が合意形成の難しさを実感すれば、当事者の不安や懸念点を理解でき、一般市民が当事者の視点を取得しながら公共的な議論を行い、当事者の納得に繋がるような提案ができるのではないかという筋道を考えた。そこで、本研究では除去土壌の再生利用・最終処分先選定のプロセスをゲーミングで表現し、参加者間の相互作用やダイナミクスを観察するために、除去土壌問題を題材として3段階からなるゲーミングを作成した。段階1は、国・福島県知事・都道府県知事という政策決定主体が、除去土壌の最終処分と再生利用を行う場所を決定する会議場面を表現した。段階2では、実際に除去土壌を受け入れる地域に決定した住民とその地域の行政職員による地域での合意場面を表現した。段階3は、行政から諮問された利害に拘泥しない市民委員会が、除去土壌を一人でも多くの人に受け入れてもらえるためのアイデアと政策オプションを答申する場面を表現した。段階1と段階2は、利害対立するステークホルダー同士の議論を再現し、合意形成の困難さをプレイヤーに体験できるようにした。段階3は、自己利益に拘泥しない市民が、ステークホルダーの視点に立ちながら、公共的観点から建設的な議論を行えるよう設計した。除去土壌ゲーミングを、大学生を対象に12ゲーム実施し、事後質問紙でゲーム中の状況認識や視点取得、慮りなどについて尋ねた。その結果、段階1で合意形成に失敗したゲームほど、段階3での当事者への視点取得や慮りが向上し、段階3での合意形成に成功していることが示された。このことは、ステークホルダー同士の合意形成の失敗経験を経て、利害関係に拘泥しない市民が、公共的観点と当事者の立場への視点取得や慮りの全てを踏まえて議論することが、当事者の納得に繋がることを示唆した。