

題目：除去土壌の福島県外最終処分に向けた合意形成ゲームの開発と試行：
公衆-ステークホルダー参加・関与による多段階のプロセスの検討

氏名 辻本 光英

指導教員 大沼 進

本研究では、除去土壌の福島県外最終処分問題の社会的課題の解決に向けた道筋を描くことを念頭にゲーミングを開発した。社会全体で解決すべき課題として、安全性の理解の促進、不安の払拭、風評被害やスティグマ化の防止、地域メリットの創出を挙げ、これらの解決へ向かう道筋の一つとして公衆-ステークホルダー参加・関与 (IAEA, 2021; OECD, 2019) による多段階の合意形成プロセスを想定した。以上のプロセスをデモンストレーションすることを目的に、除去土壌問題を題材に、段階的な公衆-ステークホルダー参加・関与を組み込んだ3つの段階からなるゲーミングを開発した。

各段階において相互作用過程を経て至った帰結を評価するための合意形成指標を作成した。中でも除去土壌福島県外最終処分という政策目標の達成に向かうという意味における合意形成に着目した。ゲームは、段階1、2の利害当事者の議論では合意が困難で、段階3の一般市民による議論では合意しやすい状況になっている。段階1では、政策決定の利害関係者による議論で、県外処分を進めたい立場と自地域で処分が行われなように主張する立場との間で異なる利害が対立するように設計した。段階2では、地域の受け入れの段階の当事者による議論で、行政担当者と地域住民との間で立場や価値に相違があり、住民の感情面での理解も必要となるように設計した。段階3では、行政から諮問された市民が全員で、除去土壌の負担を軽減するという同じ目標に向かって議論することで、プレイヤー間に利害対立が生じないように設計した。市民は、社会的課題に対応する達成条件について提案を作成し、達成条件をクリアできた場合に、除去土壌の負担を軽減し、当事者の納得に繋がるように設計した。その達成の判定基準は、科学技術コミュニケーションやリスク・コミュニケーションなどの先行研究や、現場で取り組んできた現場知・経験知に基づき、実際に除去土壌を受け入れるステークホルダーや当事者の納得に繋がるかどうかという観点から作成した。

開発したゲーミングを用いて、利害当事者の議論で合意形成の失敗の度合いにより、市民による議論で、除去土壌の負担を軽減し、当事者の納得に繋がる提案を行えるか否かが異なるかを確認した。12ゲームを実施した。段階1と3の直後に、質問紙でゲーム中の状況認識

や視点取得、役割へのコミットメントなどについて尋ねた。その結果、段階1、2において政策目標の達成ができないという意味で合意形成がうまくいかなかったゲームほど、段階3での提案が達成条件を多く達成し、決定が受容されやすかった。一方で、段階1、2で合意形成がうまくいったゲームほど、段階3での提案が達成条件をあまり達成しておらず、決定が受容されにくかった。そして、段階1で政策目標の達成がうまくいかなかったゲームでは、利害関係者の役割へのコミットメントが十分になされていた。また、段階1では議論の場を公共的観点から共通善を追求する状況だと認識しにくく、新たに負担する地域やこれまで負担してきた地域への視点取得が行われにくかった。一方、段階3では公共的観点から共通善を追求する状況だと認識しやすくなり、負担を引き受けてきた／引き受ける地域への視点取得が行われやすくなっていた。

段階1、2で合意形成がうまくいかなかったことは、利害当事者の役割へのコミットメントが十分になされ、その利害や価値、感情が十分に主張されたことを意味する。その過程で、異なる利害対立や価値の違いや感情面での歩み寄ることの難しさを強く意識せざるを得なくなり、公共的観点に立った言動をせず、負担をしてきたあるいはこれから負担を負う地域への視点取得も十分に行えなかったため、合意形成の困難さを実感した。この経験を通じて、公共的観点や当事者への視点取得への自覚を喚起し、その重要性に気づいたため、特定の利害を代表しない立場である市民による議論では、これらが行われやすくなったと解釈できる。つまり、利害対立のあるステークホルダー同士の交渉場面で合意形成の失敗経験の深さにより、異なる利害対立や価値の違いや感情的反応を実感できる程度が異なり、これらを実感できていたほど、一般市民による立場の議論で、公共的観点だけでなく、利害関係者や当事者への視点取得が行われ、除去土壌の負担軽減と当事者の納得に繋がる提案ができるという、一連のプロセスをデモンストレーションすることができた。

公共的視点と当事者の立場への視点取得の両方を踏まえた議論を行うことで当事者の納得を得やすい提案に繋がるという過程は、除去土壌問題で、国民的議論を含めた多段階公衆-ステークホルダー参加・関与を進める際の一助となるだろう。また、今回扱った社会的課題は、社会的表象 (Moscovici, 1961; 2000) として形成されており、10年20年といったスパンで緩やかに変化していくものである。その長期に渡る社会的相互作用過程を断片的にゲーミングに落とし込んで表現し、その一端を捉える試みをしたという点でも意義がある。今後は、本ゲーミングをポリシーエクササイズ (兼田, 2005; Toth, 1988) として使用し、政策策定や政策実施を効果的に行うための準備活動として活用することで、除去土壌問題の解決に向けた社会実装が望まれる。