

地層処分場に関する合意形成を ゲームと社会心理学で考える

—当事者と非当事者の議論の成立を目指して—

「地層処分場の合意形成には広域多数者（≡非当事者）の参加が重要」という視点から、利害や価値観の異なる人々が一堂に会して議論する参加体験型ゲームなどを作っています。

関西学院大学社会学部

野波寛

議論の前提は情報の共有 公益の情報が非当事者にもたらずものは？

- 地層処分場は、私益と公益のジレンマをもたらす
 - 私益は見えやすい(とらえやすい)が、公益は見えにくい
 - 公益が見えにくいいため、非当事者の関心は低くなりがち
私益への影響が見えやすい当事者に決定を任せてしまいがち(当事者まかせ)
- ↓
- 非当事者の関心が低いままでは、当事者と非当事者の間で議論が成立しない
 - 非当事者の無関心は、当事者が最も嫌うところ
 - 地層処分場がもたらず公益の情報普及は、非当事者の関心を高め、当事者との議論を成立させる上で重要！

利害や価値観の異なる人々の議論 参加体験型のゲームで議論を模擬体験

- 当事者と非当事者＝利害や価値観の異なる人々が一堂に会して意見を交わす機会の設定は、実際には難しい
“誰がなぜゲーム”・・・地層処分場の決定権を議論する
地元住民／学識経験者／国民多数者／政府機関
ゲーム参加者はこれらの「アクター」の立場で意見を交わす



ゲームを通じて多様な人々と議論する その模擬体験がもたらすものは？

- ①自分の立場への同一化と価値観の形成
- ②異なる立場の人々は異なる価値観を持つという(ごく当たり前の)現実の実感
- ③価値観の異なる人々との議論、相互の主張や譲歩、反目と協力を経て、意見を集束させる過程を体感



- ゲームでの体験を通じて、地層処分場への価値観が異なる人々を身近に感じ、自分もその一員であることを自覚
非当事者から当事者へ、認識の変化