

研究成果報告書

(国立情報学研究所の民間助成研究成果概要データベース・登録原稿)

研究テーマ (和文) AB		風力発電の導入に伴うステークホルダ間の環境コンフリクト構造の把握と参加型手法の適用可能性			
研究テーマ (欧文) AZ		Applicability of Participatory Approach to Resolution of Environmental Disputes among Stakeholders			
研究氏 代 表 名 者	カナ CC	姓)ババ	名)ケンシ	研究期間 B	2005 ~ 2007 年
	漢字 CB	馬場	健司	報告年度 YR	2007 年
	ローマ字 CZ	BABA	KENSHI	研究機関名	(財)電力中央研究所
研究代表者 CD 所属機関・職名		(財)電力中央研究所・主任研究員			
概要 EA (600字~800字程度にまとめてください。)					
<p>地球温暖化対策の1つとして、風力発電は近年急速に導入が進んでいるが、大規模な地域開発を伴うウィンドファームの立地に際しては、しばしば生態系や景観などの地域環境保全問題との間で論争が発生している。本研究は、そのようないくつかの事例を分析して社会的な意思決定手続き上の論点を明らかにした上で、論争解決手段としてのステークホルダを対象とする参加型手法の適用可能性について、ゲーミング・シミュレーション技法を用いて検討する。この技法は、実験者側が、アクターとその役割や環境、ゲームの構造(取引する論点など)を設定し、被験者が、この構造の下で実際に交渉ゲームを演じることにより、問題解決策を探るものである。ウィンドファームの環境論争に係わるこれまでの知見(馬場他(2004)、(2005)、馬場・田頭(2006)など)や事例分析を基に、ゲームの構造として、この問題で典型的に開催される環境保全審議会という場と、その出席者として6人のアクター(風力発電事業者、地方自治体担当者、学識経験者、自然保護系環境NGO、地球温暖化対策系環境NGO、地元住民)、さらにその論点として生態系みのケース(A)と、生態系及び景観の複合的なケース(B)を設定した。ケース(A)について、公共政策学を専攻する大学院生を被験者として2つのグループに分けてシミュレーション実験を実施し、被験者への事前・事後質問紙調査データを分析したところ、以下の現象が観察された。第1に、ファシリテーションの介入が強いグループでは、生態系についての共同的問題解決手法(共同調査)の実施が合意され、介入が弱いグループでは、計画の暫定的な延期が合意された。第2に、後者のグループよりも前者のグループの方が、アクター間相互の信頼感や手続き的公正感の評価が相対的に高かった。以上の結果は、プロセスと結果におけるファシリテーション機能の重要性を示唆している。今後は、ケース(A)のさらなる実験、ケース(B)の実験との比較などを通じて、結果の頑健性について検証し、参加型手法の適用可能性についての理解をさらに深める。</p>					
キーワード FA	風力発電	市民参加	合意形成	シミュレーション	

(以下は記入しないでください。)

助成財団コード TA					研究課題番号 AA								
研究機関番号 AC					シート番号								

発表文献（この研究を発表した雑誌・図書について記入してください。）									
雑誌	論文標題 ^{GB}								
	著者名 ^{GA}		雑誌名 ^{GC}						
	ページ ^{GF}	～	発行年 ^{GE}					巻号 ^{GD}	
雑誌	論文標題 ^{GB}								
	著者名 ^{GA}		雑誌名 ^{GC}						
	ページ ^{GF}	～	発行年 ^{GE}					巻号 ^{GD}	
雑誌	論文標題 ^{GB}								
	著者名 ^{GA}		雑誌名 ^{GC}						
	ページ ^{GF}	～	発行年 ^{GE}					巻号 ^{GD}	
図書	著者名 ^{HA}								
	書名 ^{HC}								
	出版者 ^{HB}		発行年 ^{HD}					総ページ ^{HE}	
図書	著者名 ^{HA}								
	書名 ^{HC}								
	出版者 ^{HB}		発行年 ^{HD}					総ページ ^{HE}	

欧文概要 EZ

As WTGs (wind turbine generators) are getting introduced rapidly, especially large scaled wind farm siting often causes environmental disputes. This study examines an applicability of participatory approach to resolve such disputes among stakeholders by taking a simulation & gaming methodology. Based on the findings of the previous studies, we have designed two types of game: setting up an environment protection board as an arena, six actors of "wind farm developer", "local government", "academic expert", "nature conservation group", "global environmental protection group", "Inhabitants" as attendees of the board and agenda of the board. The difference between the two games is the number of agenda: case (A) hold single agenda (just limited to ecosystem) while case (B) holds multiple agenda (ecosystem and landscape). The followings were observed through simulation experiments on case (A) games participated by graduate students: i) A group which was well facilitated agreed to conduct a joint fact finding, whereas other group which was less facilitated agreed to suspend the project tentatively. ii) Actors had trust in others and were satisfied with procedural justice on the process more in the former group than in the latter. These results suggest an importance of facilitation in both of the process and result. We plan to examine robustness of the results by running over case (A) experiment and by comparing with case (B) experiment, and obtain a better understanding of an applicability of participatory approach to resolve environmental disputes among stakeholders.