

交通結节点改善事業に対するコンフリクト構造から見たWSのあり方*
Structure of Conflicts in Workshop for Terminal improvement Project*

溝上章志**・池田 香***

By Shoshi MIZOKAMI**・Kaoru IKEDA***

1. はじめに

社会基盤整備の際に計画の段階から市民の幅広い意見を計画に反映させていくPIの方法としてWSが用いられている。しかし、適切なプロセスを経てWSを進め、合意形成がなされたと思われたにも関わらず、設計や実施段階で住民の強い反対が生じるケースも少なくない。事業を実施しようとする行政と反対を訴える住民との間で起こるコンフリクトを速やかに解消して合意を形成することが、公共事業を実施する上で重要となっている。

本研究では、熊本市の新水前寺駅地区交通結节点改善事業を対象としたメタゲーム理論に基づくコンフリクト解析を用いて行政と住民との利害対立の構造を時系列的に分析し、この時に実施されたWSの課題を検証し、今後のWSのあり方についての検討を行う。

2. 交通結节点改善事業に関するWSの経緯

事業の対象地域は図-1に示す通りである。現在はJR 新水前寺駅から熊本市電やバスの停留所まで徒歩距離が約100m、道路横断が2回もあり、乗り換えの利便性は非常に悪い。本事業は、電停の移設や道路環

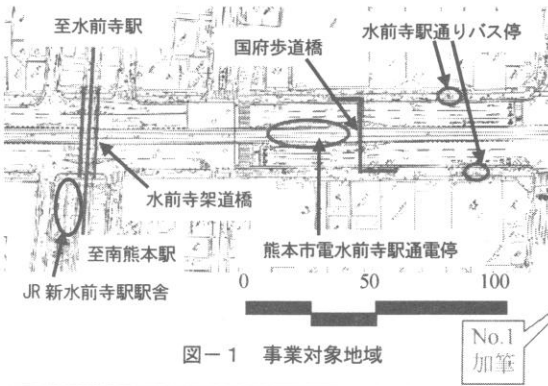


図-1 事業対象地域

*キーワード：WS、合意形成、コンフリクト解析
**正員、工博、熊本大学工学部環境システム工学科（熊本市黒髪2-39-1、TEL:096-342-3541、FAX:096-342-3507）
***山本建設株式会社

表-1 WSの経緯

月日	項目	開催概要	参加者数
H13 11/4,9, 11,12	第1回WS	JR 新水前寺駅周辺の現状と課題・整備概要と説明	57名
H13 12/19	第2回WS	A, B, Cの3案の概要説明	48名
H14 3/6	第3回WS	A, B, C案に対するグループ討論	昼 28名 夜 24名
H14 4/18,21	第4回WS	JR 新水前寺駅周辺のウォッチング	18日 20名 21日 15名
H14 6/18	第5回WS	駅周辺における道路交通乗り換え状況の実態の説明、駅整備案の提案	昼 19名 夜 17名
H14 6/26	第1回沿線意見交換会	事業効果に対する住民からの疑問の意見	6名
H14 6/30	第6回WS	沿線全域住民によるWS 道路幅員について反対の意見	16名
H14 7/17	第2回沿線意見交換会	国府地区住民に対し、道路幅員最小限の案を提示	9名
H14 7/31	第3回沿線意見交換会	計画の延期、事業白紙からのやり直しを主張される	5名
H14 9/4,5	第4回沿線意見交換会	水前寺・白山地区住民、道路幅員への反対意見	4日 6名 5日 6名
H14 12/13	第5回沿線意見交換会	これまでの経緯の説明 計画案に対する意見交換	9名

改良を行うことによって JR 新水前寺駅からの乗り換え利便性の向上を図り、人口増が顕著な都市圏東北部からの交通流動を自動車交通と公共交通に適切に分担させることを目指す施策である。

本事業に対して、事業主体となる県と市は、対象地域近隣の住民を対象としたWSを開催してきた。WS開催の案内と参加者の募集は近隣自治会への回覧板回覧依頼や沿道地権者への手紙配布によりなされた。ただし、非自治会員や借家人への案内は十分になされていない。なぜなら、従来から、商店街を中心として、自治会員とそれ以外、あるいは地権者と借地人と借家人との間に幾つかのもめ事があったためである。また、WSでの議論の内容は、H14.3.6を創刊号にしてH14.6.11が第3号の広報紙（A3版両面、カラー印刷）「新水前寺駅地区交通結节点改善事業—みんなで作る新水前寺駅ニュース」によって、周辺住民や駅利用者へ周知した。

表-1はこれまでのWSの経緯と議論の内容を示し

たものである。第1回～第5回WSで強い反対意見がなかったため、行政側は事業への合意はほぼ得られたと考えていた。しかしその後、「用地拡幅の話は聞いていない」と沿線住民からの反発の声が上がった。これは、拡幅の対象となる沿道の土地や建物の権利が地権者・借地人・営業用借家人の3者に渡っているという複雑な事情から、事業内容やWS開催の情報がうまく伝達されなかったためと考えられている。

事業内容を知らされていなかったという行政に対する不信感から、沿線住民の強い要望により、ここから先は直接利害関係のある住民のみを対象とした沿線意見交換会が設けられることとなった。そこでは夜を徹しての話し合いも幾度か持たれ、現況道路幅員内での事業であれば賛成であるという条件付きでの事業への理解が得られた。とは言うものの、依然として道路拡幅に強く反対している住民もいたために、行政は必要最小限の用地拡幅を行うという妥協案を提示した。これによって、両者には一定の信頼関係が生まれたが、反対者は自分達の利益だけのために妥協案が決定されるのではないかと考え、積極的に市や他の住民とコンタクトを取り、情報交換と妥協案の回避を求める動きがみられた。その結果、周辺住民でつくる「本事業を考える会」は、本計画の見直しを廃止を求める838人の署名を県に提出した。反対者は「1) 県と市が住民に説明したJRや市電活用の利便性向上や県道熊本高森線の渋滞解消の有効性に疑問がある。2) 数年間に及ぶ工事期間中の交通渋滞や地元住民への悪影響が予想される事業に数十億円の血税を使うことは反対である。」と主張している。これを受けて、県は本案件の年度末に開催される予定だった都市計画地方審議会への提案を延期し、現在は一時凍結状態に至っている。

3. 結接点改善事業に対するコンフリクト解析

(1) 解析の手順と方法

上記のような主体間のコンフリクトの構造を科学的に分析し、意見の落ち着く先を予測する理論の1つにメタゲーム理論を拡張させたコンフリクト解析がある。この解析はコンフリクトの状態をゲームにみ立てて、当事者（プレイヤー）がそのゲームをどのように展開するかを記述し、予測するものである。本研究では、この分析法を適用することによって時間の経過に伴うコンフリクトの構造の変化と予測される最終的な合意点を明らかにし、これまでのWSの経緯をトレースし、今後のWSのあり方について何らかの有益な示

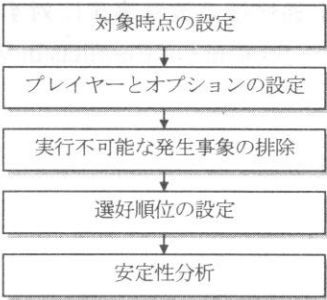


図-2 コンフリクト解析の手順

唆を得ることを目指す。

コンフリクト解析の標準的な手順を図-2に示す。対象時点の設定においては、住民と行政の意識変容がみられた時期を境として、第1回～第5回WSを第1期、第1回～第4回沿線意見交換会を第2期、それ以降を第3期に分けることとし、コンフリクト構造の変化を時系列的に分析できるようにしている。

プレイヤーについては、本結節点改善事業に直接関わる当事者のうち、表-2に示す重要な3つの団体である行政、沿線住民、WS参加者を取り上げた。また、各プレイヤーのオプションのうち、行政の取るオプションは表-3のように設定した。ここで、「合意の形成」とは、住民の理解を得ることを最優先して合意が形成されることを最大の目的とするというオプションであり、「規模縮小」は、行政側が妥協案の提示等を積極的に行い、各プレイヤーの妥協点を探りながら事業着工につなげていくことを目指すというオプションである。これらのオプションの種類と内容については、後述す

表-2 プレイヤーと主要な意向・動き

プレイヤー	団体	意向・動き
行政	熊本県 熊本市	- 既定方針の変更は当初考えていなかったが、第3期から検討している。 - 第2期に入ってから、沿線住民との信頼関係を取り戻しつつあると考えている。
	沿線住民 国府、水前寺、白山区の住民	- 行政への不信感が強かったが、第3期から行政とコンタクトをとろうとする動きがみられる。 - 生活への不安が大きく、商業活動への影響を懸念している。 - 計画を延期して、白紙からのやり直しを主張している。 - 現況道路幅員内での事業であれば賛成であるが、道路拡幅には反対している。 - 行政が必要最小限の案を考案したことで、行政に対しての意識変容がみられた。 - 事業規模を縮小したら、事業効果は表れないのでは？との発言もあった。
WS参加者	WSに参加した市民	合意の形成を最優先としている

表-3 行政のオプション

オプション	オプションの説明
早期着工	◆計画案で早期着工する ① 時間をかけて反対勢力の説得で努めることはしない。
合意の形成	◆計画案に対する沿線住民のコンセンサスの形成を待って着工する ① 行政側としては、市民の反発が気になる。 ② 反対住民の動向を見極め、コンセンサスを得る努力をする。
規模縮小	◆規定の計画案を変更し、規模変更（縮小）する ① 節点整備事業自体を縮小する。 ② 規模縮小し、反対住民との妥協を図る。

表-4 分析対象となる発生事象

プレイヤー	オプション	実行可能な発生事象
行政	早期着工	1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0
	合意の形成	0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0
	規模変更	0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1
沿線住民	反対	0 0 0 1 1 1 0 0 0 1 1 1
WS参加者	反対	0 0 0 0 0 0 1 1 1 1 1 1
十進表現		1 2 4 9 10 12 17 18 20 25 26 28

る行政へのアンケートでその妥当性を確認している。沿道住民と WS 参加者については、行政の提案する事業計画案に「反対する」か「静観する」というオプションを用意した。

本分析では各プレイヤーのオプションの合計が 5 個あるので、理論的には $2^5=32$ 個の発生事象が考えられる。しかし、その中には実行不可能なものが含まれるため、それらを除去する必要がある。まず、行政には 3 つのオプションがあるが、これらのうち同時に 2 つ以上を行使できないので、それらを除去した。また、行政が事業を放棄することは考えられないので、すべてのオプションを行使しないという発生事象も除去した。最終的に分析対象として残った表-4 に示す 12 個の発生事象を実行可能な発生事象として設定した。

これらのもとで、選好順位に関するアンケート調査を実施した。行政の本事業担当者と WS 参加者の代表者に対しては直接、アンケート調査を行って、当時の評価や行動を思い出してもらいながら回答してもらった。一方、沿線住民に対しては、現段階で直接このような調査の回答を依頼すると事業者への疑念が生じることが懸念されたため、今回は、当時の沿線住民の意向をよく把握していたと考えられる行政事業担当者の協力により沿線住民の選考順位を決定した。表-5～表-7 に行政・沿線住民・WS 参加者それぞれが考える各プレイヤー自身の選好順位と他のプレイヤーの選好順位を予測した予測選好順位を示す。表中の数字は発生事象の十進表現であり、左側の発生事象ほどより

表-5 行政の認知レベルゲームにおける各プレイヤーの選好順位

期	プレイヤー	選好順位
第1期	行政	1 4 17 20 9 12 2 18 10 25 28 26
1	沿線住民	25 9 26 10 28 12 20 4 18 2 17 1
期	WS 参加者	2 4 1 18 20 17 10 12 9 26 28 25
第2期	行政	2 4 18 20 10 12 28 26 1 17 9 25
2	沿線住民	25 9 26 10 28 12 20 4 18 2 17 1
期	WS 参加者	2 4 1 18 20 17 10 12 9 26 28 25
第3期	行政	4 2 20 18 12 10 28 26 1 17 9 25
3	沿線住民	2 4 18 20 26 10 28 12 25 9 17 1
期	WS 参加者	2 4 1 18 20 17 10 12 9 26 28 25

表-6 沿線住民の認知レベルゲームにおける各プレイヤーの選好順位

期	プレイヤー	選好順位
第1期	行政	1 17 2 18 4 20 12 28 10 26 9 25
1	沿線住民	25 9 18 2 4 20 26 10 28 12 17 1
期	WS 参加者	2 4 1 10 12 9 18 20 17 26 28 25
第2期	行政	4 20 1 17 2 18 10 26 12 28 9 25
2	沿線住民	25 9 18 2 4 20 26 10 28 12 17 1
期	WS 参加者	2 4 1 10 12 9 18 20 17 26 28 25
第3期	行政	4 20 2 18 12 28 10 26 1 17 9 25
3	沿線住民①	2 18 4 20 25 9 26 10 28 12 17 1
期	沿線住民②	26 10 28 12 20 18 4 2 1 17 9 25
	WS 参加者	2 4 1 10 12 9 18 20 17 26 28 25

表-7 WS参加者の認知レベルゲームにおける各プレイヤーの選好順位

期	プレイヤー	選好順位
第1期	行政	2 10 26 18 4 12 28 20 1 9 25 17
1	沿線住民	2 10 26 18 1 9 25 17 4 12 28 20
期	WS 参加者	2 10 4 12 1 9 18 20 17 26 28 25
第2期	行政	4 12 28 20 2 10 26 18 1 9 25 17
2	沿線住民	4 12 2 10 1 9 26 18 28 20 25 17
期	WS 参加者	4 12 2 10 1 9 28 20 25 17 26 18
第3期	行政	1 9 25 17 4 12 28 20 2 10 26 18
3	沿線住民	1 9 4 12 25 17 28 20 2 10 26 18
期	WS 参加者	1 9 25 17 4 12 28 20 2 10 26 18

選好性が高いことを表している。また、第3期においては、地権者を中心とした沿線住民が静観に留まる状況①と、借家住民を中心とした沿線住民が反対する状況②の2通りを想定した。

(2) 均衡解の分析とその解釈

各プレイヤーの選好順位アンケート調査の結果、行政、沿線住民、WS 参加者の3者は互いの選好順位を正確に把握していなかったため、ハイパーゲームとして解析を行った。プレイヤーが n 人の場合のハイパーゲームとは、 n 個の認知レベルゲームにおける各プレイヤー自身の安定性をそれぞれ吟味した後に、すべてのプレイヤーについて共通に安定な発生事象を均衡解とするものである。各プレイヤーの認知レベルゲーム

表－8 各プレイヤー認知レベルゲームによる均衡解

	第1期	第2期	第3期
行政認知レベルゲーム	9	10	4
沿線住民認知レベルゲーム①	2,12	4,10	4
沿線住民認知レベルゲーム②			12
WS参加者認知レベルゲーム	2	4	1

表－9 ハイパーゲーム全体の安定性分析表

		1	2	4	9	10	12	17	18	20	25	26	28	均衡解
第1期	行政	r	u	s	r	u	u	r	s	s	r	u	u	
	沿線住民	u	r	r	r	s	s	u	r	r	r	s	s	
	WS参加者	r	r	r	r	r	r	u	u	u	u	u	u	4,9
第2期	行政	u	r	s	u	r	u	u	r	s	u	u	r	
	沿線住民	u	r	r	r	s	u	u	r	r	r	s	u	
	WS参加者	r	r	r	r	r	r	u	u	u	u	u	u	2,4,10
第3期	①	1	2	4	9	10	12	17	18	20	25	26	28	均衡解
	行政	u	u	r	u	u	r	u	u	r	u	u	r	
	沿線住民	u	r	r	u	u	r	u	r	r	u	u		
	WS参加者	r	r	r	r	r	r	u	u	u	u	u	u	4
	②	1	2	4	9	10	12	17	18	20	25	26	28	均衡解
	行政	u	u	r	u	u	r	u	u	r	u	u	r	
第3期	沿線住民	r	u	u	u	r	r	r	u	u	u	r	r	
	WS参加者	r	r	r	r	r	r	u	u	u	u	u	u	12

r: 合理的安定 あるプレイヤーにとって、ある発生事象からの一方的改善が全く存在しない状態。

s: 連続型安定 あるプレイヤーが利用できるすべての一方的改善に対して、他プレイヤーの「有効的行動」により、もとの発生事象よりも好ましくない発生事象に陥りかねない場合。

u: 不安定 ある発生事象からの一方的改善が可能であり、それに対して他プレイヤーがどのような対応をとったとしても、当該発生事象より好ましくない発生事象に移行してしまう可能性がない場合。

による均衡解を表－8に示す。これは事態の推移を各プレイヤーがどのように見ているかを分析するのに有効な情報となる。また、各期のハイパーゲーム全体の安定性分析結果を表－9に示す。

ハイパーゲーム全体の均衡解には、第1期の時点で既に発生事象4（沿線住民やWS参加者が静観する中で行政は規模縮小に努める状況）が含まれていることから、行政は早い段階で規模の変更案を用意し、住民と話し合う必要があったといえる。また、第1期の各プレイヤーの認知レベルゲームにおいて、行政の均衡解が発生事象9（行政が早期着工に努めるのに対し、沿線住民が反対する状況）であるのに対して、周辺住民の均衡解には発生事象2（行政が合意の形成に努めることにに対し、沿線住民とWS参加者は静観する状況）が含まれていることから、沿線住民は事業への関心が薄く、行政側がそう簡単に早期着工はしないだろうという事業の進め方に対する誤認があったことが予想される。このように、互いの選好順位を正確に把握でき

なかった原因として、事業内容の説明が十分ではなかったことが挙げられる。

第2期には、ハイパーゲーム全体の均衡解に2や10（行政は合意の形成に努め、沿線住民は反対する状況）が含まれることから、この時期、行政は合意の形成に努めることが重要であったと考えられ、行政認知レベルでも均衡解は10となっている。

第3期におけるハイパーゲーム全体の均衡解は、沿線住民を①と設定した場合の4と、②と設定した場合の12の2つの均衡解が存在することが示された。いずれにしても、行政はこの時期、規模の変更に努めることが重要であったと考えられる。しかし、WS参加者の認知レベルゲームでは「早期着工」を均衡解としていことから、WS参加者の事業に対する理解は十分に得られていた可能性が考えられる。しかし、同時に、当時のWS参加者にとって、他のプレイヤー間のやり取りは把握しにくいものであったと見なすことができる。

4. 均衡解の妥当性の評価とWSのあり方

コンフリクト解析から得られた均衡解が、果たして当時の状況を正しくトレースしているかどうかを確認するために、行政の事業担当者とWS参加者の代表者に対して、当時の実際の意向とコンフリクト解析の均衡解とを比較し、均衡解の妥当性を評価してもらうアンケート調査を実施した。アンケート調査は、選好順位を決定した理由を記述式で回答してもらう方式で実施した。

まず、図－3に示す行政の事業担当者による回答のうち、行政自身の選好順位に関する回答に着目すると、第1期では早期着工できることを一番とし、この時点で規模縮小の選択肢が無かったことが示されている。コンフリクト解析の均衡解は発生事象9となっており、その意向が反映していることが分かる。第2期においては、コンセンサスの形成とその後の規模縮小の方向を模索していたことが示されており、均衡解も発生事象10で合意の形成に努めるものとなった。第3期では、行政はもはや早期着工の選択肢は無く、妥協案で理解を求めることを目指していたが、均衡解も発生事象4で、規模の変更に努める事象に落ち着いている。

WS参加者代表者についても同様の比較を行った結果を図－4に示す。特に第3期のWS参加者側から見た行政の意向に着目すると、行政はこの時期できるだけ早く都市計画決定を行うことを目指していたと見ていたことが分かる。しかし、実際には行政は妥協案で

●行政自身の選好順位について、そのように並べた理由	
第1期	・沿線住民、WS参加者の静観の中、早期着工できることが一番望ましい。 ・この時点で規模縮小の選択肢はなかった。
第2期	・順調に進んでいると思ったところに沿線権利者から思わぬ反発があった。従って、まずコンセンサスの形成、その後の規模縮小の方向を模索する
第3期	・早期着工の選択肢はない ・いつまでも時間をかけて全員合意を目指すことは不可能。妥協案で理解を求めることを目指す
●行政側からの予測による沿線住民の選好順位について、そのように並べた理由	
第1期	・沿線住民側は当初、基本的に反対であり、行政は早期着工を目指していると思っていた。
第2期	・沿線住民は何が何でも反対。
第3期	・住民側と話し合いを進めるうちに、住民側に少し妥協の気運が生まれてきた。 ・十分な話し合いにより、生活の不安が無くなれば合意できる可能性が生まれた。
●行政側からの予測によるWS参加者の選好順位について、そのように並べた理由	
第1期 ～ 第3期	・WS参加者はこの事業に基本的に賛成であるが、沿線住民の意見を大切にしたいと考えているようであった。

図－3 行政事業担当者の回答

●WS参加者側からの予測による行政の選好順位について、そのように並べた理由	
第1期	・新水前寺は交通結节点として重要な地点なので、県としてはできるだけ早く整備したいというスタンス。 ・まず広く意見を聞く。
第2期	・意見の絞込みを行う。
第3期	・出来るだけ早く都市計画決定を行い、早期着工を目指す。
●WS参加者側からの予測による沿線住民の選好順位について、そのように並べた理由	
第1期	・沿線住民への対応についてはほとんど知らされていない。情報の提示がなかった。 ・意見を出し、希望が取り入れられると考えられていたのでは？ ・一部の沿線住民の方へはこのような検討会を行うということが正確に伝わっていなかったのでは？
第2期	よくわかりません
第3期	よくわかりません
●WS参加者自身の選好順位について、そのように並べた理由	
第1期	・行政側が提出する案に対して、それぞれの地区の意見を聞き、コンセンサスを図る。
第2期	・第1期で出された意見をもとにA、B、C案の絞込みを行う。 ・この時点で全く別の視点からD案がWS参加者から出され、対立が目に見えた形で出る。
第3期	・最終検討会では、「行政側が説得に当り、了解を得られた」と説明があったと思う。最終案B案改良案に決定で終了した。

図－4 WS参加者代表者の回答

理解を求めようとしていた。この誤謬が均衡解に大きく影響しているといえる。

次に、表－1に示した実際のWS全体の流れと表－10に示すハイパーゲーム全体の均衡解の妥当性について検討する。実際の流れについては既に第2章でも述べた通りであるが、表－11も参考にしていきたい。第1期は強い反対意見が見られず、行政側は事業への合意は得られたと考えていた時期であり、この時期に発生事象9の早期着工が均衡解に含まれるのは妥当と言える。第2期では、合意形成に関する事象が均衡解に含まれているが、実際この時期は、夜を徹しての話し合いの中で、行政側が妥協案を提示したことにより、一定の信頼関係が築かれたと考えられた時期である。そして、第3期において、新水前寺駅地区結节点改善事業をめぐるコンフリクト解析には2つの均衡解が存在することが示唆された。沿線住民を①と設定した場合の発生事象4と沿線住民を②に設定した場合の発生事象12である。実際の経緯としては、一般市民をも巻き込んだ行政と反対住民との全面対立という発生事象12の状況である。

以上より、各プレイヤーの認知レベルゲームの結果は各期のプレイヤーの意向を反映しており、また、ハイパーゲーム全体の均衡解はWSの経緯を上手くトレースできていると言える。

本事例においてWS開催当時に焦点を当てると、行政は着工を望んだ状態でWSを開催しているが、住民たちは単純に意見を聞き入れるために開催されたものの受け止めており、WS開催の意義を確認する必要があったと考えられる。WSのあり方は、後々の事業実

表－10 ハイパーゲーム全体の均衡解

	第1期	第2期	第3期
ハイパーゲーム①	4, 9	2, 4, 10	4
ハイパーゲーム②			12

表－11 各期の特徴

期	期 間	特 徴
第1期	第1回～第5回意見交換会	WSにおいて借家住民の参加者が少ない上に、強い反対意見も見られなかった。
第2期	第1回～第4回沿線意見交換会	① 沿線住民からの強い要望で設けられた意見交換会 ② 当初は行政に対する不信感が強かった ③ 行政は道路拡幅最小案を提示。
第3期	平成14年9月6日以降	行政、沿線住民との信頼関係が生まれつつある。

施の可否に大きく関わってくるため、行政は事業を実施するためにWSを設けるのではなく、事業に対する情報を早い段階から確実に提供することに努めると同時に、行政自身の事業に対する考えや進め方を住民に示して信頼関係を築いて行くことが重要である。また、権利関係が複雑な場合は、事業に関わる全ての権利関係者を把握して、はじめからWSへの参加を働きかけることが重要である。また、「事業からの撤退」というオプションも無いわけではないが、本事業は熊本市圏総合交通計画協議会が策定した都市交通マスタープランにおいて整備優先度の高い交通施設として提案されており、行政としては事業からの撤退というオプションは採り得なかった。さらに、年度末の都市計画審議会への提案という時限目標を作っていたために、プロセスがやや性急であったことも否めない。

次に、WS参加者の役割について考察する。一般のWS参加者は、合意の形成を意識しながら、より効果的な事業を目指してWSに参加していたことがアンケートから見受けられる。一方、利害関係者たちは、自分たちの生活への危機感を強く訴えており、WS参加者とは議論の焦点が違っていた。これらを考慮すると、WS参加者の役割として、直接的なコンフリクト解消を期待するのは難しい。

しかし、認知レベルゲームの均衡解を見ると、WS参加者は各期とも沿線住民の選好順位を読み誤っているものの、第1期、第2期における均衡解には共通の事象が含まれていることから、WS参加者は沿線住民の選好構造を代表する存在であるとも考えられる。

第2期以降で利害関係者を対象とした活動が中心となったため、結果的に一般WS参加者がWSの運営状況

や沿線住民の意向を把握することが難しくなったことは否定できないが、WSの運営や全体を評価し得る貴重な存在であったと考えてよいであろう。

5. おわりに

本研究では、結節点改善事業に対する時間の経過に伴う行政、沿線住民、WS参加者内のコンフリクトの構造を明らかにし、その結果をもとにWSのあり方について検討を行った。均衡解が示唆するものは、近い将来実現する可能性の高い状況であり、コンフリクト解析の結果自体を当事者に現状認識を与える一つの情報として捉えてもらいたい。

コンフリクト解析において均衡解が複数存在することがあるが、実際に行き着く結果は当然一つである。均衡解が複数存在するという意味を検討すると共に、均衡解の選択手法を確立すること、時系列的な分析の中でプレイヤーの学習による選考順位決定の有無や要因を明らかにすることなどが今後の課題である。

参考文献

- 1) 岡田憲夫、キース・W. ハイブル、ニル・M. フレーザー、福島雅夫：コンフリクトの数理－メタゲーム理論とその拡張，現代数学社，1988.
- 2) 岡田章：ゲーム理論，有斐閣，2000.
- 3) 永田素彦，杉万俊夫：都市開発をめぐるコンフリクト解析－京都駅ビル高層化問題について，社会心理学研究，第9巻，第1号，pp. 48-64，1993.

交通結節点改善事業に対するコンフリクト構造から見たWSのあり方*

溝上章志**・池田 香***

本研究では、交通結節点改善事業における行政と反対住民との間に発生する利害対立の構造をゲーム理論の一種であるコンフリクト解析を用いて経時的に分析し、WSのあり方について考察を行った。行政と沿線住民、WS参加者の3者の立場から決定した選好順位を基にコンフリクト解析を行い、得られた結果とアンケート調査結果を比較して均衡解の妥当性を評価。各プレイヤーの認知レベルゲームの結果は各プレイヤーの意向を反映したものであり、ハイパーゲームにおける均衡解はWSの経緯をトレースしていることが確認された。本事例において、WS開催の趣旨に対する誤認があったことがコンフリクト発生の大きな原因であったことが分かった。

Structure of Conflicts in Workshop for Terminal improvement Project *

By Shoshi MIZOKAMI** • Kaoru IKEDA***

This study analyzed the conflict structure generated between the administration and residents who appeal for opposite in the transfer point improvement project, and considered the ideal way of workshop. The Conflict Analysis based on a Game theory analyzes the conflict between the administration and residents around this point and the WS participants. The equilibrium solution and the questionnaire survey result are compared, and the validity of the balance solution is evaluated. In this case, it has been understood that it was a big cause that there was misidentification to the outline of the WS holding to be generated the conflict.
