

はじめに

近年、デジジョンメイクの手法として種々のグループプロセスが開発されてきている。ここではグループプロセスの手法として“買物ゲーム”を提案し、これを市町村の総合計画における施策選択の段階における住民参加の手法として適用した事例を紹介する。この手法は、予算制約と商品としての施策の代替案を参加者に提示し、各個人の施策選択とグループのディスカッションをくりかえしながら、参加者の合意として施策の選択を行なうものであり、この手法の特長は、計画づくりに住民が楽しく参加できること、また予算制約を目安として合意形成を計ることにあると言える。以下ではまず計画作業の流れの概要を示すことにより買物ゲームの位置づけを明らかにし、同ゲームの今後の適用結果について検討する。

1. 計画作業の流れと買物ゲームの位置づけ

本計画は群馬県草津町の総合計画として、今後10年間に町が行なうべき施策を提示することを目的としており図-1に示すような手順で進められた。

①計画策定の組織づくり。計画の策定は役場企画課の代表、プランナー、青年観光協議会(地元住民団体)の3者の協力により進められた。

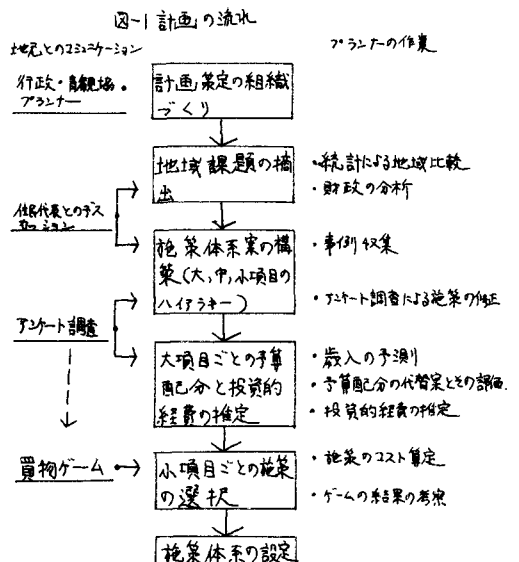
②地域課題の抽出と施策体系案の構築。青鯉協との討議をKJ法により整理し、地域課題をまとめ、これと種々の生活水準指標による地域比較により施策体系案を大、中、小項目の3段階のハイラキーとして設定した。

③住民意識調査に基づく大項目別予算配分と中、小項目別施策体系の修正。住民意識調査の目的は、①1)大項目別の予算配分のための住民欲求の測定、②2)中、小項目別の施策案を地域の実態にあわせるため、住民の選好度を測定すること、③3)買物ゲームの参加者を決定するために住民の欲求タイプ別の階層を見出すことにある。大項目別の予算配分については、現状までのトレンド型と住民欲求充足型の2つの考え方を軸として、種々の代替案を作成し、行政の立場、町の長期展望に因する評価項目により検討を加え最終案を設定した。また、中、小項目については調査結果から得られた住民欲求により取舍選択を行ない、さらに各施策の必要経費を算定し代替案とした。

④買物ゲームによる小項目の施策選択。以上の結果をもとに、大項目別の予算額を制約として、小項目別の施策選択を住民代表の行なう買物ゲームにより行なった。

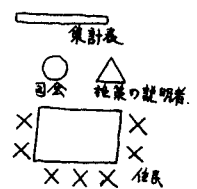
2. 買物ゲーム

買物ゲームは、図-2に示すように司会者、施策の説明者(参加者から施策内容の説明が求められた場合に答える)と住民代表により行なわれる。ゲームは図-3に示す手順で進められる。すなわち、まず施策内容に関する情報提供が行なわれ、それをもとずいて参加者は与えられた予算内で施策の選択を行なう。その結果は集計されて提示され、これについてのディスカッションが行なわれる。



今回のケースではこれを3回くり返すこととした。また、予算の制約については種々の与え方が考えられたが、今回は各人に毎回予算総額を与えることとした。集計については各回とも各施策ごとの選択者数を提示した。

図-2 ゲームの状況

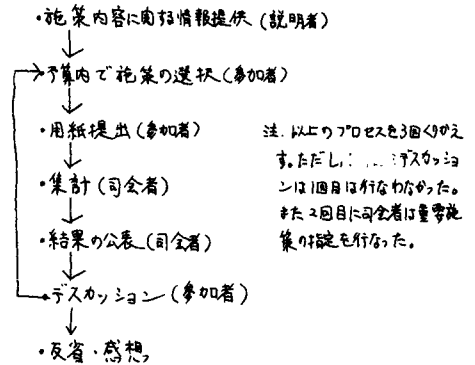


3. ゲームの実施

〔参加者の選定〕 アンケート調査の結果より住民属性と施策に対する欲求の関係を分析し、これにより住民分割を行ない各グループの代表者として全体で26名の参加者を選定した。これらの代表者で4グループを構成し、各グループごとに2つの大項目についてゲームを行なってもらった。

〔ゲームの進行状況〕 昭和52年6月16日役場において実施され、各グループに青観協とプランナーが1名ずつ配置され、参加者には卓上計算機が提供された。要した時間は午後5時30分から9時30分の約4時間である。

図-3 ゲームのルール



4. 結果の考察

〔消費額の収束度〕 合意形成を全体的に把握する指標として消費額の収束度(表-1)が挙げられる。ここで消費額とは1人以上が買った商品の価格の合計である。商工農林、婦人については予算制約を大きく越えている。前者については相互の利害が対立するため、3回のフィードバックでは話しがまとまらなかったためである。後者については予算額に對して、適当な施策が含まれていなかったことも原因となっている。その他については予算の1.5倍程度の所まで意見がまとまっており施策選択に對して有効な情報を提供していると考えられる。

〔個人別消費額の軌跡〕 個人の施策選択に費した金額の推移をみると、まず、予算制約の上限を突破するケースが何回かみられる。また、3回目においては全体での意見調整にウエイトがたかり、消費額が低下する傾向にある。

〔施策の選択頻度と価格〕 今回の事例においては予算額の7割、金額にして約3億円以上の施策はほとんど選択されなかった。

〔施策選択の安定性〕 施策の種類により各回を通して安定して選択されるものと急激に選択者数が増減するものがある。後者の場合には施策面にトレードオフ関係が生じており、これについてはディスカッションの内容が有効な情報を与える。

5. 結論と今後の課題

今回は、実際の計画策定作業の一部としてゲームが行なわれたため、同手法の現場での適用性と限界を明らかにすることができた。結論としては、施策案の設定方法、施策内容

の伝達方法などに問題はあるが、参加者の感想、結果の予算制約に對する収束り度合からみて、住民参加による施策選択の一方法として、有効であると考えられる。

参考文献

草津町社会開発計画

表-1 消費額の収束

政策名	施策の価格	予算の範囲 ^{a)}	1回目 ^{c-1}		2回目 ^{c-2}		3回目 ^{c-3}		c-3/A ^{b)}	c-3/B ^{b)}
1 観光	2,065	300~330	740	100%	685	87%	340	46%	1.03	0.16
2 商工農林	2,085	190~210	735	100	700	93	525	70	2.50	0.25
3 婦人	1,425	220~250	765	100	605	79	755	99	3.02	0.53
4 住宅	5,325	770~860	2,475	100	1,970	80	830	34	0.99	0.16
5 健康	3,235	640~710	1,820	100	1,780	98	1,125	62	1.58	0.35
6 老人	3,615	740~820	1,960	100	1,780	91	940	47	1.15	0.26
7 青少年	2,160	410~450	1,465	100	850	58	665	45	1.48	0.31
8 緑文化	1,515	320~360	1,055	100	650	62	360	34	1.00	0.24