

# コモンズの管理と公共政策に関わる 多様なアクターの権利： 正当性の相互承認構造に関する実証と教育を目的とした ‘誰がなぜゲーム’の開発

野波 寛 (関西学院大学)

## 要 約

正当性 (legitimacy) とは、コモンズに対する自他の管理権について、人々が何らかの理由・価値にもとづき評価する承認可能性と定義される。本研究では、多様なアクター間での正当性の相互承認構造に関する実験的検証と、正当性に対する人々の考察を促す訓練ゲームの提供を目的として、‘誰がなぜゲーム (W<sup>2</sup>G)’を提起した。W<sup>2</sup>G およびその改訂版である W<sup>2</sup>GII の実施結果より、コモンズの管理権に関する正当性の評価がアクター間の討議によって変化することが示され、またゲームの参加者がその変化を認知する教育効果も示唆された。さらに、W<sup>2</sup>GII の実施結果からは、コモンズへの関与度をもとに各アクターの正当性を評価することについて、討議を通じてアクター間で合意が成立する過程が示された。コモンズ管理のための公共政策をめぐる正当性に関する実験ツール、あるいは自他の権利承認に関する合意形成過程を体感させる教育訓練ゲームとしての W<sup>2</sup>G の発展可能性について論じた。

キーワード：W<sup>2</sup>G, 制度的正当性, 認知的正当性, コモンズ, 公共政策

## 序 論

本研究では、公共財 (コモンズ) の管理権をめぐる多様なアクター間での正当性の相互承認構造を実験によって検証することを目的とした ‘誰がなぜゲーム (Who & Why Game)’ の概要を報告する。

海・川・森など不特定多数の人々が非排他的かつ競合的に利用する自然資源は、コモンズと定義できる。この中で、行動の相互観察が可能な範囲の人々が関与する小規模なコモンズ (ローカル・コモンズ) は、その持続的利用にあたり、合議にもとづいて個々人の資源利用へ一定の統制を加える共同管理制度の構築が重要とされる (Ostrom 1990)。

わが国では近年、不特定多数の人々の利害に影響を及ぼす公共サービスの供給や政策決定を、行政の一元的管理 (government) から、市民・企業・NGO など多様なアクターの合議にもとづく共同的な統治へ移行する動きが見られる (広原 2002)。自他の行動を統制する政策や制度を、利害や価値観の異なる人々が討議を通して決定・運用する共同的な公的決定システムは、社会的ガバナンス (social governance) と呼ばれる (神野・澤井 2004; 佐々木 2004)。これは、多様なアクターの合議にもとづく共同管理の形態をとる点で、Ostrom (1990) の提言に沿ったシステムと言える。

利害や価値観の異なる多様なアクターが関わるコモンズ

は、それを適正管理するための共同管理制度の決定・運用にも、多様なアクターが関与する。コモンズの適正管理を目的とした共同管理制度とは本質的に、コモンズに対する各アクターのフリーアクセスへ一定の制限を加える社会的システムである。したがって共同管理制度が成立するためには、各アクターが自らの個人的利益に抑制が加えられることを受容しなければならない。このような構造を持つ共同管理制度は社会的資源の一種であり、それ自体をコモンズと定義する主張もある (井上 1997, 2001)。

多様なアクターが関わる制度や政策が円滑に決定され、機能的に運用されるためには、その決定や運用を行う権利が誰にあるのか、その根拠は何かといった判断が、アクター間で一致しなければならない。環境社会学では、誰がどのような価値をもとにコモンズを管理するのか、その権利への社会的な承認を、正当性と呼ぶ (宮内 2006)。また社会心理学においては、人々が自らの個人的な判断とは別に、不特定多数の人々がその規範・価値を受容するだろうとの予測、つまり集合的支持の予測にもとづいて一定の規範や価値を受容する過程を、正当性とみなす主張がある (Johnson 2004; Zelditch 2001; Walker, Thomas, & Zelditch 1986)。社会的あるいは集合的な支持、もしくはそれに対する個人の予測にもとづいた権利や規範の承認過程を正当性とみなすこれらの定義に対し、集団間構造や社会システムに対する人々の価値観をもとにした、望ましき・好ましきに関する個人の主観的な判断を正当性と見なす研究も多

い (Hornsey, Spears, Cremers, & Hogg 2003; Jost, Burgess, & Moso 2001).

これらの知見をもとに野波・加藤・中谷内 (2009) および野波・加藤 (2010) は、コモンズに対する自他の管理権、すなわちコモンズの適正維持を目的として自他の行動に一定の制限を加える権利 (中田 1993) について、人々が何らかの理由・価値にもとづいて評価する承認可能性を、正当性 (legitimacy) と定義した。この定義は、コモンズに関わるアクターそれぞれの権利に対する個人の主観的な承認過程を、正当性と見なす観点に立っている。また、このように権利の承認可能性として定義された正当性は、法規的、政治的あるいは社会的な規範といった制度的基盤にもとづいて自他の権利を承認する過程である制度的正当性 (institutional legitimacy) と、アクター間での信頼性や当事者性の評価といった認知的基盤にもとづく認知的正当性 (perceived legitimacy) に分類される (Dornbusch & Scott 1975; 野波ら 2009; 野波・加藤 2010)。

コモンズの共同管理に関わる多様なアクターの間では、その共同管理への参加権をどのアクターに認めるのか、あるいはどのアクターに管理権を承認するのかといった判断をめぐり、相互の判断に不一致が生じ得る。これは、権利承認としての自他の正当性に対する相互評価に、アクター間で差異が発生した事態と言える。このような事態として、たとえばわが国では、新石垣島空港建設に際して漁業従事者・住民・行政の間で生じた係争 (熊本 1999)、長良川河口堰の問題で漁業協同組合・流域住民・行政の間に発生した河川管理をめぐる紛糾 (長良川河口せきを反対する市民の会 1991) などが挙げられる。また国外でも、オーストラリアにおけるアボリジニーの環境権をめぐる運動 (細川 2005)、ケニアにおける 100 年前の土地利用契約の有効性をめぐる白人入植者とマサイの係争 (松田 2005) といった事例が、環境社会学の分野で報告されている。これらの事例に示される、コモンズの共同管理をめぐる多様なアクター間での正当性の相互承認構造とは、図 1 のようにモデル化できる。

図 1 が示す多様なアクター間での正当性の相互承認構造を記述した報告として、たとえば Häikiö (2007) がある。この研究では、フィンランドの都市で環境政策の策定に関与した一般市民・地方政治家・管理課行政職員・環境課行政職員にインタビュー調査を行い、これら 4 種のアクターが環境政策の策定に参入する権利の正当性について、アクター間での相互評価を検証している。一般市民と環境課行政職員は、自らの専門性を高く評価し、これにもとづいて自己の正当性を承認していた。その一方で、管理課の行政職員と政治家は、上記 2 者の専門性を低く評価し、彼らの正当性に対して否認的となった。そして政治家は、選挙という制度的な手続きを経て選任されたことをもって、自己の正当性を承認していた。野波らの分類 (野波ら 2009; 野波・加藤 2010) によれば、この場合の政治家は制度的正当性を自らに承認しているのである。他方で一般市民は、

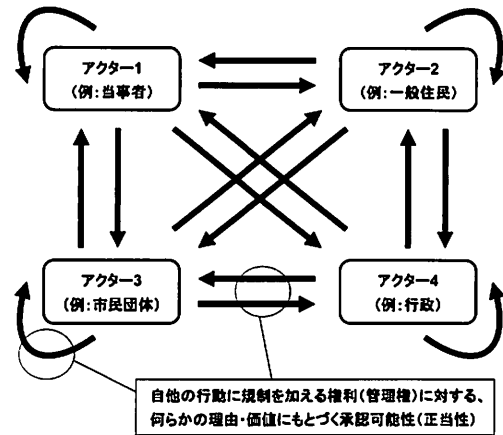


図 1 コモンズの管理権をめぐる多様なアクター間での正当性の相互承認構造(例)

注) 図中では、自他の権利の正当性に対する相互承認を 4 種のアクター間で例示した。これらのアクターの数と種類は、個々の事例に応じて変化する。

自分たちが特定の意見やライフステージに立つ人々の代表である、と評価した。この自己評価に法規的あるいは社会制度的な根拠はなく、野波らに沿って考えれば、彼らはいわば、自己に対する主観的な評価のみを基盤とした認知的正当性を自らに承認していると言える。Häikiö (2007) の報告は、自他が公共政策の策定に参加する権利や、その根拠となる理由ないし価値観の相互評価が、アクター間で一致しない事態を描出している。

これと同様に、コモンズの保全を目的とした公共政策に関わるアクター間で正当性の相互評価に差異を見出した研究としては、野波・坂本 (2010) が挙げられる。この研究は、中国の内モンゴル自治区で草原の保全を目的に導入された生態移行政策<sup>(1)</sup>に焦点をあて、草原の管理権の正当性に関する牧民・都市住民・行政職員の間での相互承認構造を、インタビュー調査によって明らかにしたものである。これによると、まず牧民は、自分たちが長い歴史の中で草原を持続的に利用する知識や技術を蓄積してきたという専門性の評価をもって、草原に対する自らの管理権の正当性を承認する。逆に彼らは行政に対して、このような専門性が行政職員にはないと評価し、認知的な基盤をもとに行政の正当性を否認する。一方で行政職員は、行政が草原を管理する権利は法規的に定められたものであるとし、制度的な基盤にもとづいて自らの正当性を承認していた。逆に、こうした法規的な基盤がないとの理由から、彼らは牧民の正当性に対して否定的な評価を行った。この 2 者の間で都市住民は、牧民の正当性は専門性に依拠して承認する一方で、行政職員の正当性は法規性にもとづき承認するという分別的な評価を示した。この事例では、牧民と行政職員との間で正当性の相互承認に不一致が発生している。Häikiö (2007) と同様、公共政策を決定・運営する正当な管理者の承認について、アクター間で混乱の発生する可能性がある (野波・坂本 2010)。

これらに対して、正当な管理者の承認がアクター間で一

致し、コモンズの共同管理が円滑になされている事例として、沖縄県恩納村で赤土流出対策に関するインタビュー調査を行った野波・加藤(2010)を挙げることができる。恩納村では、村全体にとっての観光資源および漁業資源であるサンゴ礁への赤土流出を防ぐため、主に村行政職員・漁業協同組合(恩納村漁協)関係者・一般村民の3者から成る「恩納村赤土流出防止対策協議会」が設立されている。村内で赤土流出源となり得る造成事業があると、この協議会が事業者に対する赤土流出防止策の要請や造成現場の巡回監視などを行う。この協議会は法規上や行政上で規定されたものではなく、上記3種のアクターによる自発的な組織である。したがって協議会の要請や答申に、法規的ないし行政的な担保はない。しかし、村内の造成事業を手がける事業者が、協議会の要請を拒絶したことは、これまでほとんどないという。これは第一に、協議会のコアメンバーである恩納村漁協が、村内沿岸での漁業権の保持と経済的自立という制度的基盤により、サンゴ礁の正当な管理者として行政から承認されていることが挙げられる。さらに第二に、サンゴ礁の持続的利用と漁業振興による雇用創設を通じ、恩納村漁協は一般村民から信頼を獲得しており、認知的基盤にもとづく正当性も承認されていた。すなわち、協議会そのものに法規上・行政上の担保はないが、コアメンバーの漁協が制度的および認知的基盤をもとに、サンゴ礁の正当な管理者として村内の各アクターから承認されていたのである。アクター間でのこうした正当性の相互評価の一致が、協議会の要請に法規的・社会的な裏づけを付与したと考えられる(野波・加藤 2010)。

コモンズの適正管理に関する問題をジレンマ構造の面からとらえた研究は、調査および実験のいずれでも多々あるが、アクター間での正当性の相互承認という権利構造のフレームでとらえた実証的研究は、現在ほとんど未開拓となっている。上に概説した Häikiö (2007) をはじめとする諸研究はその端緒とも言えるが、これらはいずれも調査的手法によるものである。コモンズに関わる多様なアクター間での正当性の相互承認構造を、実験的な手法で検証する試みは、これまでほとんど例がない。

コモンズの管理制度を決定・運用する権利を何らかの根拠から何者かに承認する過程は、人々の間で相互にどのような形で成立するのか。また、その相互承認過程は、コモンズに関わる多様なアクターの間でどのような構造となるのか。こうした正当性の相互承認構造を、調査的手法のみならず実験的手法にもとづいて実験室内で再現することは、コモンズの共同管理をめぐるアクター間での合意形成過程を検証する上で、重要な意義を持つ。さらに、実験室で正当性の相互承認構造を再現し、人々にこれを模擬体験させることは、彼らに正当性の概念への注意を喚起し、コモンズをめぐる自他の権利承認のあり方について考察を深めさせる教育効果も期待できるだろう。

本研究では、ここまで述べていくつかの調査的研究による知見を踏まえ、コモンズの管理権をめぐる多様なアク

ター間での自他の正当性の相互承認に関する実験的検証と、正当性に対する人々の理解と考察を促す教育訓練ゲームの提供を目的として、「誰がなぜゲーム(Who & Why Game, 以下 W<sup>2</sup>G と呼称)」を開発した。このゲームは、わが国で報告された新石垣空港建設をめぐる多様なアクターの係争(熊本 1999)をモデルとしたものである。ゲームでは、離島での空港建設の是非をめぐる地元住民・一般市民・環境団体の行政職員という4種のアクターいずれかの立場に置かれたプレイヤーが、空港建設の是非を決定する正当な権利がこれら4種のアクターいずれにあるのか順位化し、さらにプレイヤー間での討論を通して、その順位に関する合意形成を目指す<sup>(2)</sup>。ここでは、実験・教育用ゲーミングとしての W<sup>2</sup>G の実施結果について報告する。

### 実施例1: W<sup>2</sup>G のパイロットケース

**W<sup>2</sup>G の概要** 新石垣空港建設にかかわる白保地区住民と行政との係争事例(熊本 1999)をもとに、離島での空港建設の是非をめぐる、以下の4種のアクターがそれぞれ異なる立場から賛否いずれかの意見を表明する、というシナリオを作成した。

- (1) 地元住民: 空港建設に関与の深い立場から反対
- (2) 一般住民: 関与の深い立場から空港建設に賛成
- (3) 環境団体: 関与の浅い立場から反対
- (4) 行政職員: 建設推進を責務とする立場で賛成

ゲーム参加者は4名1組で、後述するゲームの第2ステージから、上記4種のアクターいずれかの役割を割り当てられた。ゲームは以下の3つのステージに沿って進行する。

**第1ステージ**: プレイヤーはまず、各自でシナリオを読了する。次に、上記4種のアクターを、空港建設の是非を決める議論へ参加する権利があると考えられる順に、1~4位で順位化するように求められた。また、4種のアクターそれぞれの順位の根拠について、その説明を簡単な自由記述で記載するように求められた。なおこのステージでは、プレイヤーに各アクターの役割を割り振ることはない。したがって上記の順位化とその説明は、役割を割り当てられる前の、個人としての価値観に応じたものとなる。

**第2ステージ**: プレイヤー4名を、各自のプリント上の教示によって4種のアクターいずれかに割り振り、それぞれのアクターの立場から再度、4種のアクターの順位化とその根拠の記述を求める。各プレイヤーはこの時点で、先の第1ステージで決定した4種のアクターの順位について、自分に割り当てられたアクターとしての価値観にもとづき、再考を求められることになる。

**第3ステージ**: プレイヤー4名に、約15分間の討議を行うように求める。討議の目的は、4種のアクターについてプレイヤー4名全員が同意できる順位を決定することである。プレイヤーはまず、先の第2ステージで各自がそれぞれのアクターとしての立場から決定した4種のアクターの

順位とその根拠を、相互に報告する。次に、全員が受容できる順位と根拠の構築を目指して、討議を開始する。プレイヤーはこの第3ステージで、自分と異なる価値観や視点を持ったアクターとの意見交換を行う。それを通じて、公共政策の決定にかかわる異種のアクターの正当性やその根拠について、考察を深めると期待できる。

**ゲーム参加者と実施手順** パイロットケースのゲーム参加者は56名。兵庫県内の女子大学で講義時間を利用してゲームを実施したため、参加者はすべて女性となった(平均年齢20.9歳)。講義時間であったことから、多人数を対象としてW<sup>2</sup>Gを実施する手順となる。この場合、まず参加者を4名1組でいくつかの集団に分け、複数のゲームを並行的に進行させる。このパイロットケースでは、参加者56名は4名ずつ14の集団に分割された。これらの集団に対して、先述の第1～第3ステージを進める時間のみ、ゲーム進行者の教示で統一し、同一教室内で同時並行的に14のW<sup>2</sup>Gを実施した。W<sup>2</sup>Gは、このように多数の参加者を4名ごとの集団に分け、ゲーム進行者が各ステージの進行時間を統制しつつ、複数のゲームを同一の場所で同時進行させることが可能である。

すべての参加者を4名1組の集団に分けた後、ゲームで使用するシナリオとプリントを4名分セットした封筒を、各集団へ配布した。プリントは、第1～第3ステージのそれぞれでアクター4種を順位化し、その根拠を記述させるためのフォーマットを記載したものである。なおこのプリントには、第2ステージ以降で各プレイヤーを4種のアクターいずれかに割り当てる教示も記載されていた。

参加者全員がシナリオとプリントを手元に置いたことを確認した後、各集団の4名がプレイヤーとなってゲームを始めるように教示した。第2、第3ステージの終了時(討議の前後)には質問紙を配布し、各アクターの信頼性や正当性に関する評価を訊ねた。またゲーム終了後には、ゲームの感想を自由記述で求めた。ゲームに要する時間は、ルール説明や質問紙への回答を含め、およそ90分であった。

**結果と考察** ゲーム中の質問紙で、「地元住民(一般住民、環境団体、行政職員)には、この問題の進退を決める資格があると思った」および「地元住民(一般住民、環境団体、行政職員)は本来、この問題の進退を提起できる立場にある」という2項目(5段階評価、「全くそう思わない(1点)」～「非常にそう思う(5点)」)により、プレイヤーは自己を含む4種のアクターそれぞれの正当性を評価した。

この2項目の単純加算平均値を正当性評価とし、プレイヤーの立場(4: 地元住民・一般住民・環境団体・行政職員)×評価対象アクター(4: 地元住民・一般住民・環境団体・行政職員)×討議(2: 前後)のANOVAを実施した。その結果、評価対象アクターの主効果( $F_{(3, 358)}=60.55, p<.001$ )と、評価対象アクター×討議の交互作用( $F_{3, 358}=5.23, p<.01$ )が有意となった(表1参照)。

表1 討議の前後における各アクターの正当性に対する評価

	評価対象			
	地元住民 の正当性	一般住民 の正当性	環境団体 の正当性	行政職員 の正当性
討議前	4.16 <sup>a</sup>	3.33 <sup>bc</sup>	2.91 <sup>c</sup>	3.46 <sup>b</sup>
討議後	4.48 <sup>a</sup>	3.35 <sup>c</sup>	2.39 <sup>d</sup>	3.83 <sup>b</sup>

注1) 回答値は1点(「全くそう思わない」)～5点(「非常にそう思う」)

注2) 異なるアルファベットは多重比較(Tukey法)による評価対象間での有意差を示す

評価対象アクターの単純主効果は、討議前および討議後のいずれでも有意であった(それぞれ、 $F_{(3, 358)}=15.06, p<.001$  および  $F_{(3, 358)}=53.29, p<.001$ )。また討議の単純主効果は、一般住民を除く他の3種のアクターに対する評価でいずれも有意となった(地元住民への評価では  $F_{(3, 358)}=6.28, p<.05$ ; 一般住民への評価では  $F_{(3, 358)}=0.01, n.s.$ ; 環境団体への評価では  $F_{(3, 358)}=7.54, p<.01$ ; 行政職員への評価では  $F_{(3, 358)}=4.22, p<.05$ )。一般住民の正当性に対する評価は討議の前後で変化しないが、地元住民および行政職員の正当性への評価は討議後に向上し、環境団体の正当性に対する評価は有意に低下した。

ゲームにおけるプレイヤー間の討議の効果として、以下の2点が挙げられる。第一に、アクター4種の正当性に対する評価の差異が明確になったことである。すなわち、討議前には地元住民の正当性が最も高く評価され、環境団体が最も低く、この2者の間で一般住民と行政職員の正当性はほぼ等しく評価されていた。しかし討議後には、地元住民、行政職員、一般住民、環境団体の順序で正当性の高低に有意差が見られるようになった。4種のアクターそれぞれの正当性の順位について合意形成を行うことを目指した討議が、各アクターの正当性への評価をより明確にさせたと考えられる。

第二に、討議の前後で地元住民と行政職員の正当性が向上する一方、一般住民の正当性は変化せず、環境団体の正当性は逆に低下したことが示唆的である。この結果は、コモンズの管理権をめぐる討議により、各プレイヤーが正当性について判断する根拠として、一般住民に代表される多数派の支持、あるいは環境団体に代表される環境問題への配慮という2つ以外の価値に対する注視を増大させたことを示すとも解釈できる。すなわち、集合的合意および公益的価値の2つ以外に、地元住民の持つ当事者性、あるいは行政職員の持つ法規性に対して、討議前よりも多くの注意が払われるようになったと考えられる。

以上より、W<sup>2</sup>Gのパイロットケースでは、コモンズの管理権をめぐる多様なアクター間での討議が、各アクターの正当性に対する評価をより明確化させること、正当性の基盤として集合的の支持や公益的価値以外に当事者性や法規性への注視を促すことが示唆された。

**教育効果に関する考察** W<sup>2</sup>Gには、多様なアクター間で

の正当性の相互承認過程をゲーム参加者に模擬体験させることで、正当性の概念に対する注意喚起、ならびに自他の権利承認についての考察を深めさせる教育効果が期待される。これらについて、ゲーム後の自由記述から考察する。

まず、ゲーム参加者は、W<sup>2</sup>Gを通じて、自己と他者との間で正当性の判断が異なることを認知した。このことを示唆する自由記述は、以下の通りである。

- ・立場によってまったく意見が違ふし、私は行政の人だったので、当然のように権利があると思っていました。
- ・みんなの考え方や価値観のちがいをよく知ることができ、そんな考え方があるんだというような、自分にとって新しい考え方をディスカッションによってわかることができた。
- ・客観的（個人として）な立場と、それぞれの立場（4種のアクターとして）とでは、順位も考え方もずいぶん変化するのだなと思いました。
- ・自分がどの立場にいるかによって、順位がかなり変化することが分かりました。また、決める際に、海とどれくらい関わりがあるのかという視点で決めていったので、やはり、信頼性のある、つながりのある立場の人が上位にくることが改めて分かりました。

これらの自由記述は、W<sup>2</sup>Gの中で参加者同士がアクターとしての役割演技やアクター間での討議を通じ、正当性に関する相互の判断の不一致に気づく過程が生じたことを示唆している。 commons の正当な管理権を持つのは誰なのか、その根拠は何かについて自他の判断を知り、相互の判断に異同があることへの認知を促すことは、W<sup>2</sup>Gの教育効果のひとつと数えることができるだろう。

より重要な教育効果として、ゲーム参加者の間で自他の正当性を判断する基準が変化したことが挙げられる。このことを示す自由記述は、以下のようである。

- ・地元住民 & 環境団体を支持していたのだが、人の意見を聞くことで、地元住民 & 一般住民を支持したいと思った。直接地域にかかわる人たちが一番参加する権利があると考え方が変わった。
- ・今までの考えとは違い、地元の人の気持ちを深く考えることができたと思います。
- ・どれかの一員になった時は、自分の考えを中心に考えてしまったが、皆で話し合ってから、誰の人々が一番被害があり問題と関係があるかを考えることが一番必要だと思った。

これらの自由記述より、W<sup>2</sup>Gにおけるアクター同士の討議が、自他の正当性の評価を規定する個人個人の価値観に変化を促すことが示唆される。また特に、これらの自由記述には、当事者性を背景とした地元住民の正当性に対する配慮が高まる傾向を見ることができ、これは、ゲーム中

の質問紙を分析した結果とも一致する（表1参照）。

教育訓練ゲームとしてのW<sup>2</sup>Gの目的のひとつは、 commons としての自然資源やそれに関わる制度ないし政策の決定・運用に関与する多様なアクター間での討議を、ゲーム参加者に模擬体験させることである。上記の結果は、これに沿った重要な教育効果と指摘できるだろう。

## 実施例2：W<sup>2</sup>G改訂版（W<sup>2</sup>GII）の開発

W<sup>2</sup>Gのパイロットケースでは、正当性の評価に対するプレイヤーの立場の主効果が得られなかった。地元住民・一般住民・環境団体・行政職員というアクター4種のいずれかを割り当てられ、各プレイヤーは自己を含む4種のアクターの正当性にそれぞれ異なる回答値をつけたが、プレイヤーの立場による差異は見られなかったのである（表1参照）。このことは、プレイヤーに4種のアクターいずれかを演じさせるための操作が、十分に機能しなかったことを示している。W<sup>2</sup>Gにおいてプレイヤーにアクターとしての立場を割り当てる操作は、各自へ配布したプリントに記載された「あなたは地元住民（一般住民、環境団体、行政職員）です」という一文を読ませるのみであり、プレイヤーが各自に与えられたアクターとしての役割に没入することも困難であったと推測できる。

以上の結果を受け、ここではW<sup>2</sup>Gを改訂し、新たに「誰がなぜゲーム Ver.2」（Who & Why Game Ver.2、以下W<sup>2</sup>GIIと呼称）を開発した。W<sup>2</sup>GIIの目的は、上記4種のアクターに対するプレイヤーの役割同一化を深め、実験・教育ツールとしてのW<sup>2</sup>Gの操作性を高めることである。以下、W<sup>2</sup>GIIの概要と実施結果を報告する。

**W<sup>2</sup>GIIの概要** W<sup>2</sup>Gと同様、新石垣空港建設にかかわる係争事例をモデルとしたシナリオを用いた。シナリオ上で地元住民・一般住民・環境団体・行政職員という4種のアクターの意見が記述されることも、W<sup>2</sup>Gと同様である。W<sup>2</sup>GIIではこれらに加え、新石垣空港建設について実際に何らかの意見を公表しているアクターとして、白保地区住民の意見を野池（1995）より抜粋し、さらに石垣市商工会、WWF サンゴ礁保護研究センター、および沖縄県新石垣空港課の意見をそれぞれのHPなどから抜粋・編集した上で、冊子の形でシナリオとともに各プレイヤーへ配布した。これらのアクターはそれぞれ、ゲームにおける地元住民、一般住民、環境団体、および行政職員と位置づけられる。これら各アクターの意見を収録した冊子は、ゲーム中にプレイヤーが自己の意見を決定したり、討議で意見を表明したりする際の参考資料として利用させると同時に、それらの行動を通じてゲームでの役割同一化を深化させる操作の一環としても用いられた。

ゲーム参加者は8~10名1組でプレイヤーとなり、以下4つのステージに沿ってW<sup>2</sup>GIIを進めた。プレイヤーの人数がW<sup>2</sup>Gよりも多いのは、後述のように、同一のアクターに2~3名のプレイヤーを割り当ててゲーム中に相互の意見を交換させ、プレイヤーが演じる4種の各アクター

それぞれに対する役割同一化を深めるためである。

**第1ステージ:** プレイヤーは各自シナリオを読了後、4種のアクターを、空港建設の是非を決める権利があると考えられる順に1~4位で順位化し、それぞれの順位の根拠を記述するよう求められた。先のW<sup>2</sup>Gと同様、第1ステージでは各プレイヤーにまだアクターとしての役割が割り振られないので、これらの順位は個人としての判断である。

**第2ステージ:** W<sup>2</sup>Gと同様、プレイヤーを各自のプリント上での教示によって4種のアクターいずれかへ割り当て、それぞれの立場から4種のアクターの順位化とその根拠の説明を自由に記述するよう求めた。プレイヤーは8~10名なので、4種のアクターにはそれぞれ2~3名ずつ割り当てられるが、この第2ステージではプレイヤー同士の接触は許可せず、各自で上記の判断をさせる。これもW<sup>2</sup>Gと同様である。

**第3ステージ:** このステージは、各アクターに対するプレイヤーの役割同一化を強化するため、W<sup>2</sup>GIIで新たに追加されたステージである。先の第2ステージで4種のアクターへ割り振った8~10名のプレイヤーを、同一のアクターに割り当てられた2~3名ごとにおよそ10分間の討議をさせ、4種のアクターの順位とその根拠の説明について合意を作るように求めた。同じアクターに割り振られたプレイヤー同士での意見交換と合意形成を通じて、各プレイヤーが自己の演じるアクターとしての価値観や視点を強め、役割同一化を深めると期待された。

**第4ステージ:** 先の第3ステージでは、アクター4種の順位について、同一アクターのプレイヤー同士が合意できる結論を導出した。第4ステージではさらに、異なるアクターのプレイヤーに対してその結論を相互に報告し、これをもとにプレイヤー全員が合意できる順位を決めるため、全員でおよそ15分の討議を行うように求めた。このステージはW<sup>2</sup>Gの第3ステージと同一のものである。各プレイヤーは、自分たちと異なる価値観や視点を持った異種のアクターとの意見交換を通じ、公共政策の決定権にかかわる4種のアクターそれぞれの正当性の評価やその根拠について、考察を深めると期待できる。

**ゲーム参加者と実施手順** 講義の一環として、男女大学生399名がW<sup>2</sup>GIIに参加した。このうち有効データは391(男性187名、女性204名)である。

ゲーム参加者は、一度におよそ60~70名で教室に集合し、ゲーム進行者からルール等の説明を受けた。その後、8~10名の集団に分割され、ゲーム進行者の教示によって集団ごとにW<sup>2</sup>GIIを開始した。W<sup>2</sup>Gの実施手順と同様、同一の教室において複数のW<sup>2</sup>GIIが同時並行で進行する状況であり、ゲーム進行者は各ステージの進行時間のみ統制した。

各集団にはゲーム開始時に、4種のアクターそれぞれの意見を記載した冊子と、シナリオおよびプリントを8名分セットした封筒が配布された。プリントは、第1~第4ステージでアクター4種を順位化し、その根拠を記述させる

フォーマットと、第2ステージ以降で各プレイヤーを4種のアクターいずれかに割り当てる教示を記載したものであり、W<sup>2</sup>Gと基本的に同一である。集団が9名以上となった場合には、不足分の冊子とシナリオおよびプリントが追加配布された。この場合には、4種のアクターのいずれかに3名以上が割り当てられる。

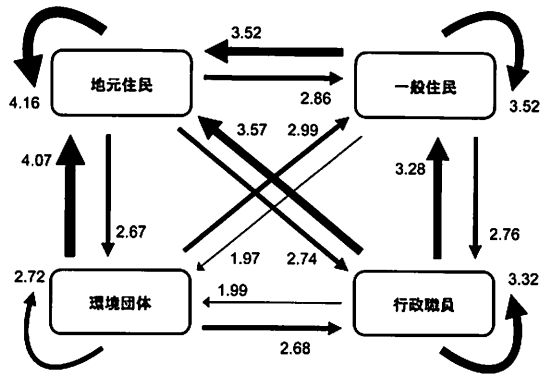
なおW<sup>2</sup>GIIは、アクター4種それぞれのプレイヤーを2名とする計8名から、各アクターを3名とする計12名までを最大人数とした。8名未満では4種いずれかのアクター内でプレイヤー同士の討議が成立せず、その一方で12名を超えるとアクター内やアクター間での討議が複雑化し、ゲームの所要時間が過度に長くなるとの予測からである。

ゲームの第3、第4ステージの終了時(プレイヤー全員による討議の前後)に、質問紙で各アクターの正当性やその根拠などに関する評価を訊ねた。ゲームに要する時間は、ルール説明や質問紙への回答を含めておよそ100分であった。なおゲームの実施が講義の一環であったので、ゲーム終了後にはコモンズ管理と正当性に関する講義を行い、それとともにゲームの結果を踏まえた討論会を行った。これらの時間はおよそ70分であった。

**結果と考察** W<sup>2</sup>Gと同様、「地元住民(一般住民、環境団体、行政職員)には、この問題の進退を決める資格があると思った」および「地元住民(一般住民、環境団体、行政職員)は本来、この問題の進退を提起できる立場にある」という2項目(5段階評価、「全くそう思わない(1点)」-「非常にそう思う(5点)」)で、プレイヤー全員による討議の前後におけるアクター4種それぞれの正当性を測定した。

上記2項目の単純加算平均値を正当性評価とした上で、プレイヤーの立場(4: 地元住民・一般住民・環境団体・行政職員)×評価対象アクター(4: 地元住民・一般住民・環境団体・行政職員)×討議(2: 前後)の3要因ANOVAを行った。その結果、2次の交互作用が認められた( $F_{(9, 2696)}=3.07, p<.001$ )。プレイヤーの立場×評価対象アクターの単純交互作用は、討議の前後いずれでも有意となった(前者では $F_{(9, 2696)}=16.81, p<.001$ ; 後者では $F_{(9, 2696)}=3.65, p<.001$ )。

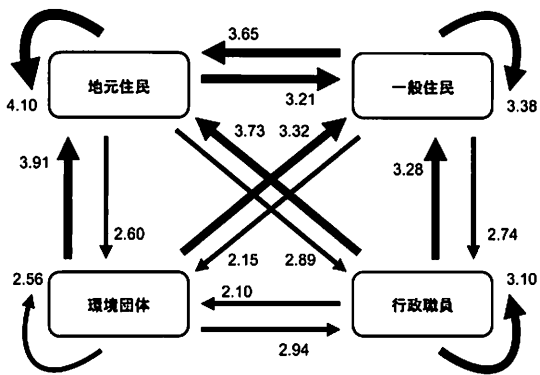
図2および図3は、プレイヤー全員による討議(第4ステージ)の前後での、4種のアクター間における自他の正当性の相互承認構造を示したものである。自己の正当性に対する評価は地元住民が最も高く、次いで一般住民、行政職員、環境団体という順位になっており、これは討論の前後で一貫していた。さらに地元住民は、自己以外の3つのアクターからも、討議の前後で一貫して正当性を高く評価された。これに対して環境団体は、自己による評価と他のアクター3種による評価のいずれでも、討議の前後で一貫して正当性が低いと見なされていた。一般住民の正当性に関しては、討議前には地元住民と環境団体がこれを低く評価する傾向があった。しかし討議後には、地元住民と環境



注) 図中の数値は正当性評価の回答値(「全くそう思わない(1点)」-「非常に  
 そう思う(5点)」)、矢印の太さは以下のように正当性評価の高低を示す

4.0点以上    3.0~3.9点    2.0~2.9点    2.0点未満

図2 W<sup>2</sup>GIIにおける4種のアクター間での正当性の相互承認構造(討議前)



注) 図中の数値は正当性評価の回答値(「全くそう思わない(1点)」-「非常に  
 そう思う(5点)」)、矢印の太さは以下のように正当性評価の高低を示す

4.0点以上    3.0~3.9点    2.0~2.9点    2.0点未満

図3 W<sup>2</sup>GIIにおける4種のアクター間での正当性の相互承認構造(討議後)

団体はいずれも一般住民の正当性に対する評価を向上させており、地元住民・環境団体・行政職員の間で、一貫して一般住民の正当性が高く承認される構造となった。また行政職員の正当性に関しては、討議の前後でいずれも自己による評価は高いが、他の3種のアクターからの評価は低かった。

空港建設に反対の立場を共有するにもかかわらず、討議の前後いずれでも地元住民は、環境団体の正当性を他のアクターの正当性よりも低く評価していた。他方、一般住民は空港建設に賛同する立場であり、地元住民および環境団体とは意見が異なる。しかし、特に討議後には、先述のように地元住民と環境団体はいずれも一般住民の正当性を向上させた。また一般住民も、討議の前後を通じ、空港建設へ賛同の立場で意見が一致する行政職員よりも、意見の異なる地元住民の正当性を高く評価していた。さらに彼らも、環境団体の正当性には、地元住民や行政職員に対してよりも低い評価を下していた。総じて、空港建設に対する賛否の異同を問わず、地元住民の正当性に対する評価はア

クター間で最も高く、環境団体への評価は最も低かった。また地元住民と環境団体は、自分たちと意見の異なる一般住民の正当性に対して、討議後には評価を向上させた。

さらに、討議前から討議後にかけてアクター間で生じた重要な変化として、正当性の判断がアクター間で一致するようになった点が挙げられる。討議前で見えた場合、自己を含む4種のアクターの正当性に対する評価の順位は、アクターごとに異なる。たとえば、討議前での地元住民によるアクター4種の評価の順位が、自己(M=4.16)・一般住民(M=2.86)・行政職員(M=2.74)・環境団体(M=2.67)であったのに対し、行政職員による評価は地元住民(M=3.57)・自己(M=3.32)・一般住民(M=3.28)・環境団体(M=1.99)、さらに環境団体による評価の順位は地元住民(M=4.07)・一般住民(M=2.99)・自己(M=2.72)・行政職員(M=2.68)となっており、各アクターは自己を含む4種のアクターを、それぞれ異なった順位で評価していた(図2参照)。しかし討議後には、すべてのアクターが、地元住民・一般住民・行政職員・環境団体という順位で正当性を評価したのである(図3参照)。これは、正当性の判断基準についての合意がアクター間に成立し、すべてのアクターが共通の基準にもとづいて正当性の評価を行ったためと考えられる。

これらの結果より、次の2点が示唆される。第一に、ゲームにおけるアクター4種の間での正当性の相互評価は、空港建設への賛否という意見の異同ではなく、この問題に対する関与の高低に重点を置いて行われたと考えられる。地元住民および環境団体による一般住民の正当性に対する評価が討議後に向上したことは、上記の傾向がアクター間での討議を経て、特に顕著になったことを示す。この結果は、当事者性をもとにした地元住民の正当性がアクター間での討議を経てさらに重視されるようになったW<sup>2</sup>Gのパイロットケースとも一致する(表1参照)。第二に、正当性の判断基準に問題への関与度を置くことについて、討議を通じてアクター間に合意が成立したと考えられる。自己を含む4種のアクターの正当性に関して、討議後にはすべてのアクターが、地元住民・一般住民・行政職員・環境団体という形で順位化した。すべてのアクターが同じ順序で正当性を評価するように変化したのは、問題への関与度を正当性の判断基準とすることが、アクター間で共有されたためと推測できる。

W<sup>2</sup>GIIの実施結果からは、コモンズの管理をめぐる多様なアクター間の正当性の相互承認構造が、アクター間での討議を通じて変化することが示された。ゲームにおいて、アクター間の討議は、それぞれのアクターごとに異なっていた正当性の判断基準を相互に一致させ、「誰が正当な管理者か、その根拠は何か」の判断に関する合意形成を促す効果がある。このことは、実際の政策決定に関わる社会的ガバナンスを構築する上で、実用的ツールとしてのW<sup>2</sup>GIIの重要性を示すものであろう。

## 総合的考察

W<sup>2</sup>Gのパイロットケースでは、アクター間の討議により、コモンズの管理権をめぐる正当性の根拠として、当事者性と法規性の重要性が高まることが示された。また、正当性を判断する根拠がアクター間で異なることやその根拠が討議の前後で変化することについて、ゲームの参加者がそれらを認知するという教育効果も示唆された。アクターの操作性を高めたW<sup>2</sup>GIIの実施結果からは、コモンズへの関与度をもとに各アクターの正当性を評価することについて、討議を通じてアクター間で合意が成立する過程が示された。

以上のように、本研究で実施したW<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIではいずれも、コモンズに対するアクターの関与度すなわち当事者性が、正当性の評価基準として重視される結果となった。しかし、実社会でのコモンズの管理に関わる公共政策の決定場面では、関与度とは無関係に、法規的あるいは社会制度的に定められた権限を持つアクターがコモンズを管理すべきとの意見が見られる場合も多い(Häikiö 2007; 野波・坂本 2010)。ゲームにおいて制度的基盤にもとづく正当性を持つアクターは行政職員であったが、関与度が重視された結果、行政職員の順位は低く見なされた。このような結果が示された理由として、以下の点を挙げることができる。

第一に、今回実施したW<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIのルール上では、正当性の制度的基盤について、特に決めていなかった。ゲームで呈示されたシナリオは、4つのアクターそれぞれがコモンズへどのような形で関与するかについての記述が主たるもので、各アクターの権利の制度的基盤の有無については言及がなかったのである。したがってゲーム参加者は、自己を含む各アクターの制度的正当性について、あまり深い思考を及ぼさなかった可能性がある。しかし、実社会で人々が公共政策の決定権について考える際には、制度的基盤にもとづく思考フレームも、影響を及ぼすはずである。したがってゲームでも、人々が正当性の基盤として主観的に判断する当事者性や信頼性といった認知的基盤のほかに、主観的な判断を排して人々の意見を収束させる制度的基盤を導入する必要がある。正当性の相互承認構造について、より実社会の文脈に即した状況を再現するためには、今後W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIの改訂が求められる。

ただし、制度的基盤にもとづくフレームの影響を低減させた文脈上での正当性の承認過程を、人々の間で再現・体験させる点では、本研究が示した形のW<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIの実施も有意義であると考えられる。本研究のような文脈での正当性の相互承認構造を検討する理論的あるいは教育的な重要性についても、今後の考察が必要である。

第二に、今回のW<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIでゲーム参加者が制度的正当性にあまり注意を払わなかったのは、そうする必要がなかったからである。との仮説を考えることができる。実社会において人々が制度的基盤にもとづく正当性を

自他に承認するのは、そうしたほうが自己にとって有利だからという場合もありうる。コモンズの管理に関わる公共政策の決定場面で、制度的正当性を持つアクターに決定を委ねたほうが自己の個人的利益が大きいと予測された場合、人々は認知的正当性よりも制度的正当性を重視するだろう。このことはたとえば、社会的ジレンマ事態が顕在化したNIMBY問題のひとつとして多く取り上げられる廃棄物最終処分場の設置を例に、次のように考えられる。ある地域に最終処分場を設置することを行政が法規的手続きにもとづいて決定したとき、当該地域の人々は受苦圏となるため、行政の決定やその手続き、あるいは行政の決定権そのものの妥当性に対して、異議を呈するだろう。しかし、処分場の設置による利益のほうが大きい受益圏の人々は、行政の決定を妥当と見なし、法規的な担保を持つ行政の決定権を正当なものと承認するだろう。後者の人々が制度的基盤にもとづいて行政の正当性を承認するのは、そうしたほうが自己の個人的利益が大きいからである。本研究のW<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIで制度的正当性の重要性が低下したのは、各アクターに制度的正当性を重視させるインセンティブが乏しかったためとも考えられる。

このように仮定した場合、コモンズの適正管理やそれを目的とした公共政策の策定に際して、制度的正当性ないし認知的正当性いずれかを重視する人々の間での葛藤の発生やその解決過程、さらに個々人の意思決定や情動に制度的正当性と認知的正当性との一一致・不一致がもたらす影響などが、今後の研究の焦点となる。Feather (2003, 2008)は、個人の認知における相応性(deservingness)と有資格性(entitlement)を区別し、両者が合致しない場面での人々の情動的反応について検証している。相応性とは、自他の行動による結果への判断である。行動を起こした個人がその結果に結びついていると認知されることで、相応性が高く認知される。たとえば、ある個人が実績を積んでいたり有能であったりと評価される場合には、人々はその個人がそうした実績や能力に相当する報酬を受け取るに値すると見なす。これが相応性である。一方で有資格性とは、個人の主観的な認知の外側に存在する法律や規範などのフレームにもとづく、自他の権利に関する判断である。Featherによれば、法学や社会学の分野でも、報酬を受け取るに値する個人がその権利を与えられないケース、逆に報酬を受け取る権利はあるがそれに値するとは見なされないケースを例として、相応性と有資格性の区別が提唱される(Feather 2008)。

相応性と有資格性は、それぞれ本研究で述べた認知的正当性と制度的正当性に相当する概念である。Feather (2003, 2008)によれば、相応性と有資格性との不一致は個人にネガティブな情動を発生させる。しかし本研究が想定したようなコモンズの管理場面では、コモンズ管理者の相応性と有資格性に対する認知が、多様なアクター間で異なったものになり、それに応じて情動的反応や管理者の正当性に対する評価も、アクターごとに変化するだろう。W<sup>2</sup>Gおよ



びW<sup>2</sup>GIIにおいて、特定のアクターに制度的正当性の重点化をもたらすインセンティブを導入し、制度的正当性を重視する人々と認知的正当性を重視する人々との葛藤およびその解決を再現することは可能である。ただし、W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIには本来、コモンズの適正管理に関わる合意形成を目指す教育訓練ゲームの側面がある。その目的上、アクター間や各アクターの意思決定過程に葛藤をもたらす試みは、倫理的観点からの慎重な検討を要する。

W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIは、コモンズの管理権をめぐる多様なアクター間での正当性の相互承認構造と正当性に関する合意形成過程を、実験室内で模擬的に再現することを目指したものであった。W<sup>2</sup>Gのパイロットケース、およびそれをもとに改訂を加えたW<sup>2</sup>GIIの実施結果からは、その目的がある程度達成できたと考えられる。多様なアクター間での正当性の相互承認構造が、アクター相互の討議によって変化する過程を、調査的手法で明らかにすることは難しい。ゲームという実験的手法によって正当性を検討する意義のひとつは、この点にあると言える。

自己や他者の利益に影響を及ぼす権利を、どのような人々にどのような根拠・価値から承認（または否認）するかの判断にかかわる正当性は、社会科学の広い範囲にわたって検証が求められる概念である。Weber (1924/1978) による権威の安定に関する議論以来、正当性に関する研究はほとんどが調査的研究に依拠し、実験による厳密な検証はなされていなかった (Dornbush & Scott 1975; Häikiö 2007; 野波ら 2009; 野波・坂本 2010; 野波・加藤 2010)。W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIは、コモンズの管理権をめぐる多様なアクター間での正当性の相互承認構造を、実験室実験によって分析する方途を開くツールとなりうるだろう。その一方でゲーム参加者に、コモンズの管理をめぐる自他の権利承認について考察を深めさせ、誰を管理者とするかに関する合意形成過程を体感させる教育訓練ゲームとしても、有用性が期待できる。

また、本研究で報告したW<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIは、いずれも新石垣空港建設問題における4種のアクター間の係争をモデルとしていた。コモンズの管理、あるいはそのための公共政策の決定や運営をめぐる係争場面はわが国の内外に多様なものがあり、それぞれの問題ごとに、そこに関与するアクターの数と種類も異なる。W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIは、シナリオやアクターを変えることで、多種多様な係争場面における正当性の相互承認構造を扱うことが可能である。つまり、W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIは、コモンズの管理や公共政策の策定をめぐる広範な場面を扱うフレームゲームとして位置づけることもできる。先述したNIMBY問題なども、このゲームが構造化し得る好例のひとつであろう。今後、より多くの実施例を蓄積することで、W<sup>2</sup>GおよびW<sup>2</sup>GIIの発展可能性を探ることが求められる。

## 注

(1) 生態移民政策とは、中国の内モンゴル自治区における草原の

砂漠化防止を目的として、砂漠化の原因が遊牧を営む牧民（主にモンゴル民族）による過放牧であるとの前提のもと、牧民に遊牧を廃業させ、都市部への移住・定住を進める政策である。中国中央政府によって2000年から導入された。牧民はこれにより、生活環境や文化的習慣に大きな変容を余儀なくされている。詳細は小長谷・シンジルト・中尾 (2005) を参照。

(2) ゲームに登場するアクターを、プレイヤーがまず各自で主観的な基準にもとづいて順位化し、その後、プレイヤー間でその順位を比較し合うという基本手順は、星野 (2002) の訓練ゲーム“クルーザー”をもとにしたものである。

## 謝辞

本研究は、クリタ水・環境科学振興財団助成ならびに文部科学省科学研究費補助金を受けた。

## 参考文献

- Dornbusch, S. M. & Scott, W. R. (1975) *Evaluation and the Exercise of Authority*. San Francisco, Jossey-Bass.
- Feather, T. N. (2003) Distinguishing between Deservingness and Entitlement: Earned Outcomes versus Lawful outcomes. *European Journal of Social Psychology*, 33, 367-385.
- Feather, T. N. (2008) Perceived Legitimacy of a Promotion Decision in Relation to Deservingness, Entitlement, and Resentment in the Context of Affirmative Action and Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 38, 1230-1254.
- Häikiö, L. (2007) Expertise, Representation and the Common Good: Grounds for Legitimacy in the Urban Governance Network. *Urban Studies*, 44, 2147-2162.
- 広原盛明 (2002) 「まちづくりが生まれたころ：日本近代都市計画の対抗概念としてのまちづくり」, 白石克孝・富野暉一郎・広原盛明 (共著) 「現代のまちづくりと地域社会の変革」, 学芸出版社, 24-51.
- Hornsey, M., Spears, S., Cremers, I., & Hogg, M. (2003) Relations between High and Low Power Groups: The Importance of Legitimacy. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29, 216-227.
- 細川弘明 (2005) 「異文化が問う正統と正当：先住民族の自然観を手がかりに環境正義の地平を広げるための試論」, 『環境社会学研究』, 11, 52-69.
- 星野欣生 (2002) 「人間関係づくりトレーニング」, 金子書房.
- 井上 真 (1997) 「コモンズとしての熱帯林：カリマンタンでの実証調査をもとにして」, 『環境社会学研究』, 3, 15-32.
- 井上 真 (2001) 「自然資源の共同管理制度としてのコモンズ」, 井上 真・宮内泰介 (編) 「コモンズの社会学：森・川・海の資源共同管理を考える」, 新曜社, 1-28.
- Johanson, C. (2004) Introduction: Legitimacy Processes in Organizations. In Johnson, C. (Ed.) *Legitimacy Processes in Organizations*. Elsevier, UK, 1-24.
- Jost, J. T., Burgess, D., & Mosso, C. (2001) Conflicts of Legitimation among Self, Group, and System. In Jost, J. T. & Major, B. *The Psychology of Legitimacy*. Cambridge University Press, 363-388.
- 神野直彦・澤井安勇 (2004) 『ソーシャルガバナンス』, 東洋経済新報社.
- 小長谷有紀・シンジルト・中尾正義 (2005) 「中国の環境政策 生態移民：緑の大地、内モンゴルの砂漠化を防げるか?」, 昭和堂.
- 熊本一規 (1999) 「海はだれのものか」, 秋道智彌 (編) 「自然はだれのものか」, 昭和堂, 138-161.
- 松田素二 (2005) 「土地の正しい所有者は誰か。知の政治学を超えて：東アフリカ・マサイ人の土地返還要求の事例から」, 『環境社会学研究』, 11, 70-87.
- 宮内泰介 (2006) 「レジティマシーの社会学へ：コモンズにおけ

- る承認のしくみ」, 宮内泰介 (編著) 『コモンズをささえるしくみ: レジティマシーの環境社会学』, 新曜社, 1-32.
- 中田 実 (1993) 『地域共同管理の社会学』, 東信堂.
- 野池元基 (1995) 『サングの海に生きる: 石垣島・白保の暮らしと自然』, 農文協・人間選書.
- 野波 寛・加藤潤三 (2010) 「コモンズ管理者の承認をめぐる2種の正当性: 沖縄本島における赤土流出問題をめぐる社会的ガバナンスの事例調査」, 『コミュニティ心理学研究』, 13, 152-165.
- 野波 寛・加藤潤三・中谷内一也 (2009) 「コモンズの管理者は誰か? 沖縄本島の赤土流出問題をめぐる多様なアクターの正当性」, 『社会心理学研究』, 25, 81-91.
- 野波 寛・坂本 剛 (2010) 「草原の管理権をめぐる多様なアクターの相互承認構造: 内モンゴル自治区における生態移民・都市住民・行政職員の正当性」, 日本グループ・ダイナミックス学会第57回大会発表論文集, 56-57.
- Ostrom, E. (1990) *Governing the Commons*. Cambridge University Press.
- 佐々木信夫 (2004) 「地方は変わるか: ポスト市町村合併」, 筑摩書房.
- Walker, H. A., Thomas, G. A., & Zelditch, M., Jr. (1986) Legitimation, Endorsement, and Stability, *Social Forces*, 64, 620-643.
- Weber, M. (1924/1978) *Economy and Society*. G. Roth, C. Wittich. Vol. 1. (Eds.) Berkeley, CA, University of California Press.
- Zelditch, C. H. (2001) Theories of legitimacy. In Jost, T. & Major, B. (Eds.) *The psychology of Legitimacy: Emerging Perspectives on Ideology, Justice, and Intergroup Relations*. Cambridge University press, 33-53.

Rights of Various Actors on Management of Commons and Public Policies:  
 'Who & Why Game' for the Purpose of Examinations and Trainings for  
 Mutual Approval Structure of Legitimacy

Hiroshi NONAMI

*Kwansei-Gakuin University*

Legitimacy is defined as evaluated approvability of others' or self rights to manage commons on the basis of some reasons or values. The present study proposed 'Who & Why Game (W<sup>2</sup>G)' for the purpose of examinations of mutual approval structure among various actors and providing a training game to let participants consider about the legitimacy. The results of W<sup>2</sup>G and its revised version, W<sup>2</sup>GII, indicated that judgments of legitimacy on rights for managing commons to be changed by discussions among actors, and at the same time, their recognition of its change was also suggested as an educational effects. Moreover the results of W<sup>2</sup>GII revealed the process of consensus by discussing on judging legitimacy of each actor according to their involvement to commons. It was discussed on potential applicability of W<sup>2</sup>G in both an experimental tool on the legitimacy of public policies for management of commons, and an educational training game to experience the process of making consensus on mutual approval for rights.

**Key words:** W<sup>2</sup>G, institutional legitimacy, perceived legitimacy, commons, public policies