

「誰がなぜゲームⅡ」の実施例

「みんなの利益」を決定する権利は誰にあるのか？

多様なアクター間での正当性の相互承認過程を実験で検討

誰が決めるべきか？ —円滑な社会的ガバナンスのために—

- ☞ 在日米軍基地の移設、オスプレイ配備
- ☞ 原発再稼働、放射性廃棄物処分場

・・・多様な人々(アクター)の利害に関わる公共政策

「正当な決定者」をめぐり、ときにアクター間で紛争が生じる

多様なアクターが関与する政策や制度の決定権は誰にあるのか？
その権利の根拠は何か？

政府が一元的に政策を決定する手続き(ガバメント)から、
政策に関わる多様なアクターが合議を通じて決定する(ガバナンス)へ
円滑なガバナンスのスタートで求められる「誰が決めるべきか？」に関する合意
「誰が決めるべきか？その決定権の根拠は何か？」＝正当性

迷惑施設をめぐる決定権の所在

■原子力施設、軍事基地、廃棄物処理場など

広域多数者への公益供給に不可欠、しかし立地地域には損害

誰もが自分の近隣への立地を拒否、公益が供給不可 → ジレンマ構造

公益を享受する広域多数者、損害を被る地域住民の係争 → コンフリクト構造

公益には賛成、でも自分の庭先はイヤだ(Not in my backyard)…NIMBY問題

■NIMBYとしての迷惑施設の決定権

迷惑施設の是非は、多様なアクターの利害が関わる社会的決定(=公共政策)

公共政策を決定・管理する正当な権利はどのアクターに？その根拠は？

「地元主体」？「政府主体」？「市民主体」？



多様なアクターの合議で公共政策を決定する際には…

「その迷惑施設の是非を決定する権利を、誰に、どんな根拠から、承認するか？」

この評価がアクター間で一致しなければ、権利の承認・否認をめぐりアクター間に係争が発生する(わが国での原子力施設や軍事基地をめぐる迷走)

公共政策には多様なアクターが関与する 自己や他者の権利を、どんな根拠から承認するか

権利の承認可能性としての正当性(野波ら, 2009; 2010; 2011; 2012; 2013)

■ 正当性(legitimacy) :

公共政策の是非に決定へ参入する自他の権利に対し、個々人が何らかの価値・根拠のもとにおこなう承認可能性の評価

正当性を規定する2種の要因

■ 制度的基盤 (institutional substance) :

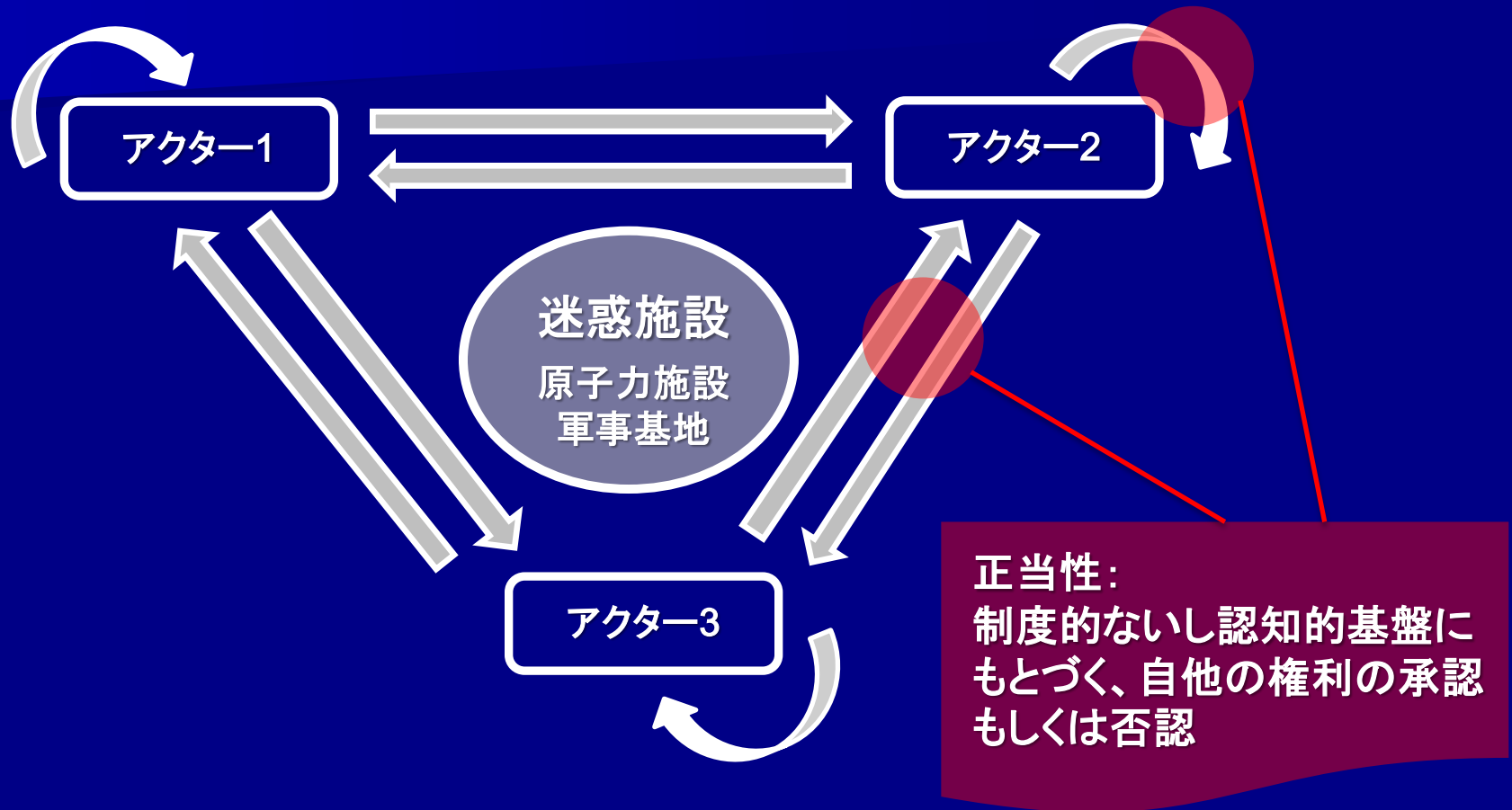
自己や他者の権利に関する人々の主観的な判断の外側にある、法規的または政治的、社会的な規範にもとづく準拠枠

■ 認知的基盤 (perceived substance) :

人々が自己や他者の権利を判断するにあたっての、それら各アクターの好ましさや望ましさ、信頼性に対する主観的評価にもとづく準拠枠

正当性の判断過程と相互承認構造

■例：3種のアクターそれぞれによる正当性の判断過程、3者間での相互承認構造



「各アクターは自他の権利を、どんな根拠から承認するか？」・・・正当性の判断過程
「正当性の承認過程は、アクター間で相互に一致するか？」・・・正当性の相互承認

「みんなの利益」=コモンズの管理問題

多くの研究は、コモンズの管理問題を、**アクター間のジレンマ構造**からとらえてきた



しかし・・・

アクター間での**正当性の相互承認**という権利構造でとらえた研究は、ほとんど皆無
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

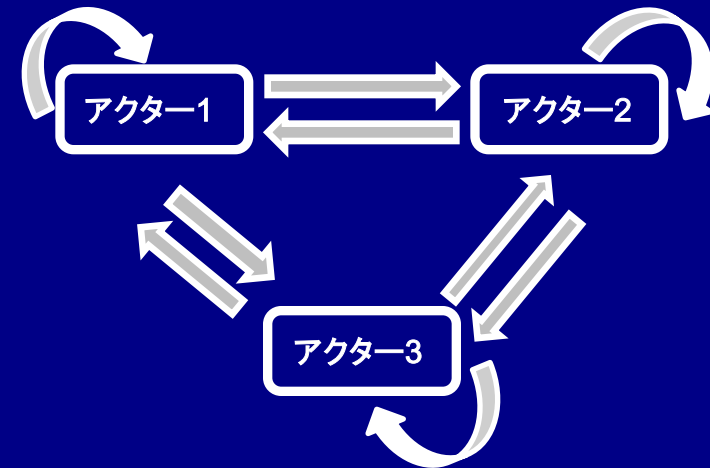
正当性の相互承認構造を、実験室内に再現・検証することの意義・・・

1) 研究上の意義

➤ 利害や価値観の異なる多様なアクター間での、
コモンズの管理権をめぐる合意形成過程の検証

2) 教育上の意義

➤ 実験室内で正当性の相互承認を模擬体験させ、
正当性について人々に考慮を促し、コモンズをめ
ぐる自己や他者の権利を考察させる教育効果



Who & Why Game II ; W²G II の目的

■ゲームの目的3点

1. 「公共政策を決める権利は誰にあるのか」「その判断の根拠は何か」

・・・政策決定に関与する自他の権利の承認・否認について考察させる

2. 「誰の権利を承認・否認するかは、自他で違うのか」「その根拠も違うのか」

・・・正当性の評価にかかわる自己と他者との差異を体感させる

3. 「誰の権利を承認・否認するかについて、人々はどうすれば合意できるか」

・・・正当性の評価を一致させるための合議・交渉のあり方を学ぶ

「公共政策は、いろいろな人々の利害にかかわる。では、その政策とは、どんな人が決めるのが正しいのか？ それを決める誰かは、どんな資格や根拠から、その権利があるのか？ そういう資格や根拠の判断理由は、人によって違うのか？ どうすればその違いを埋めることができるのか？」

人々は日ごろ、正当性の相互承認などあまり気づきもせず、考えもしない

W²Gは、これに気づかせるための学習ツール

W²G II の実施手順

■ゲームの手順

▶ プレイヤー8～10名、ゲームは同時進行できる(40名で一度にゲーム5つ、など)

第1ステージ パーソナル・タスク1

手順1: 公共政策の呈示(仮想場面)・・・「離島に空港建設、環境破壊と経済発展」

手順2: アクター 4種の呈示と説明・・・地元住民、一般市民、環境団体、行政職員

手順3: 各プレイヤーは、4種のアクターを1～4位で順位づけ、順位の根拠を記述

「政策の決定権があると思われる順に・・・」「順位の根拠を・・・」

第2ステージ パーソナル・タスク2

手順4: プレイヤー8名を、上記4種のアクターに割り当てる(各アクター2名ずつ)

手順5: 割り当てられたアクターの視点で、4種のアクターを再度順位づける

第3ステージ グループ・ディスカッション1

手順6: 同じアクター同士で、4種のアクターの順位について合意形成

第4ステージ グループ・ディスカッション2

手順7: それぞれ2～3名から成る4種のアクターが全員でディスカッション、全員が合意できる順位づけを決定する

W²GⅡの場面(抜粋)

離島の町に、サンゴ礁の海と砂浜。この海と砂浜の一部を埋め立てて、空港を建設しようという計画。

■町の地元住民は…

海に近い地元住民は、海や砂浜が空港建設で失われることを懸念。地元住民にとってこの海は昔は生活の基盤。現在はそうでもないが、昔から親しんだ海が埋め立てられることに強い抵抗。

■町の一般住民は…

空港が建設されれば観光客が増えるようで、海の近くに住んでいない多くの一般住民は歓迎。観光を柱とするこの町では、空港建設は町の活性化につながり、一般住民は生活向上に期待。

■町外の環境団体の人々は…

町の外では、全国で活動する環境団体の人々が、貴重なサンゴ礁が残る海の埋め立てに反対。環境団体の人々は、専門家とともにこの海の環境を調べ、自分たちの意見を裏づけている。

■町外の行政の人々は…

全国の空港建設を監督する行政の人々は、離島のこの町には空港が必須と述べる。行政の人々は、全国さまざまな町の産業活性化のため、空港の建設が自分たちの責務との考えもある。

空港の是非を決める場へ参加する権利

- 個人として
- いずれかのアクターとして
- 8名全員で

順位	登場する人々	順位の理由
	地元住民	
	一般住民	
	環境団体の人々	
	行政の人々	

結果

■実施概要

ゲーム参加者：大学生399名（有効数391、男性197、女性204）

講義の一環として、およそ70名ずつでゲームを実施

ゲーム実施（質問票への回答を含む）90分＋正当性に関する講義90分

■質問票

第3ステージ終了時（同じアクター同士の討議後、全員での討議前）

第4ステージ終了時（全員での討議終了後） ……質問票への回答要請

正当性の承認（2項目、5段階尺度）

「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」

「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」

参加者たちの学習効果（自由記述）

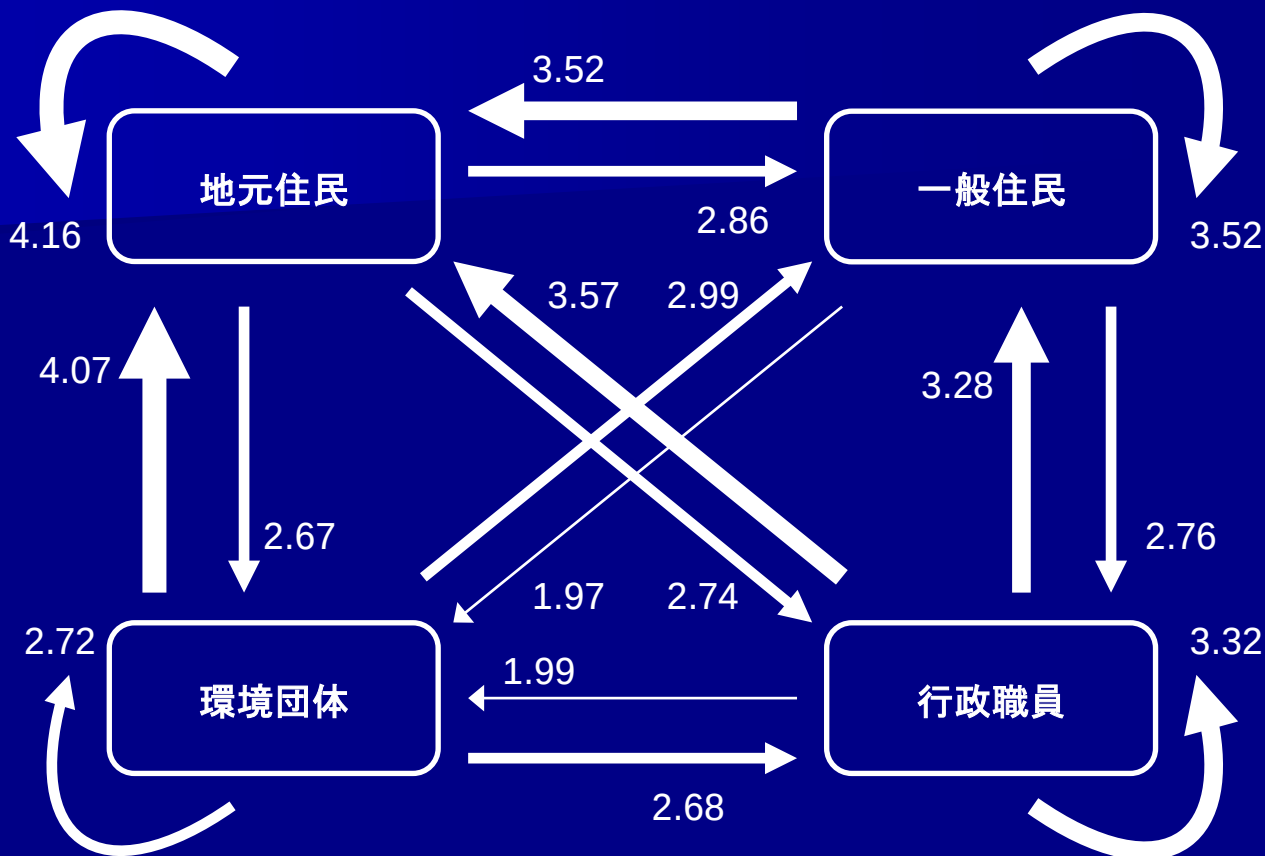
正当性の判断にかかわる他者と自己との差異を認知

- 立場によって全く意見が違ふし、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。

他者の正当性の判断にかかわる価値観が変化

- 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。

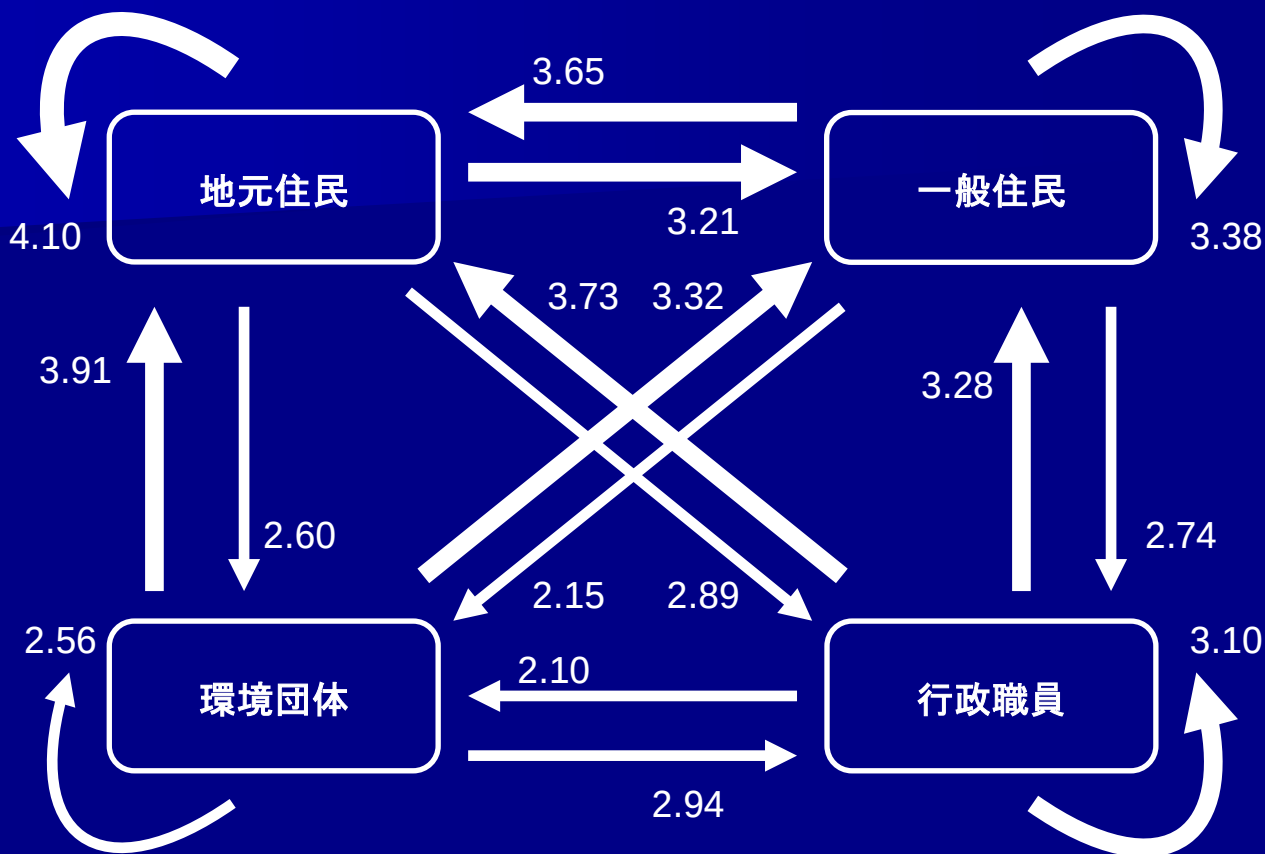
4種のアクター間での正当性の相互承認(討議前)



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

全員での討議前に、相互の正当性をどう評価するか訊ねた結果が上の図
全員で討議する前には、
各アクターの正当性の評価順位が、アクターごとにバラバラ

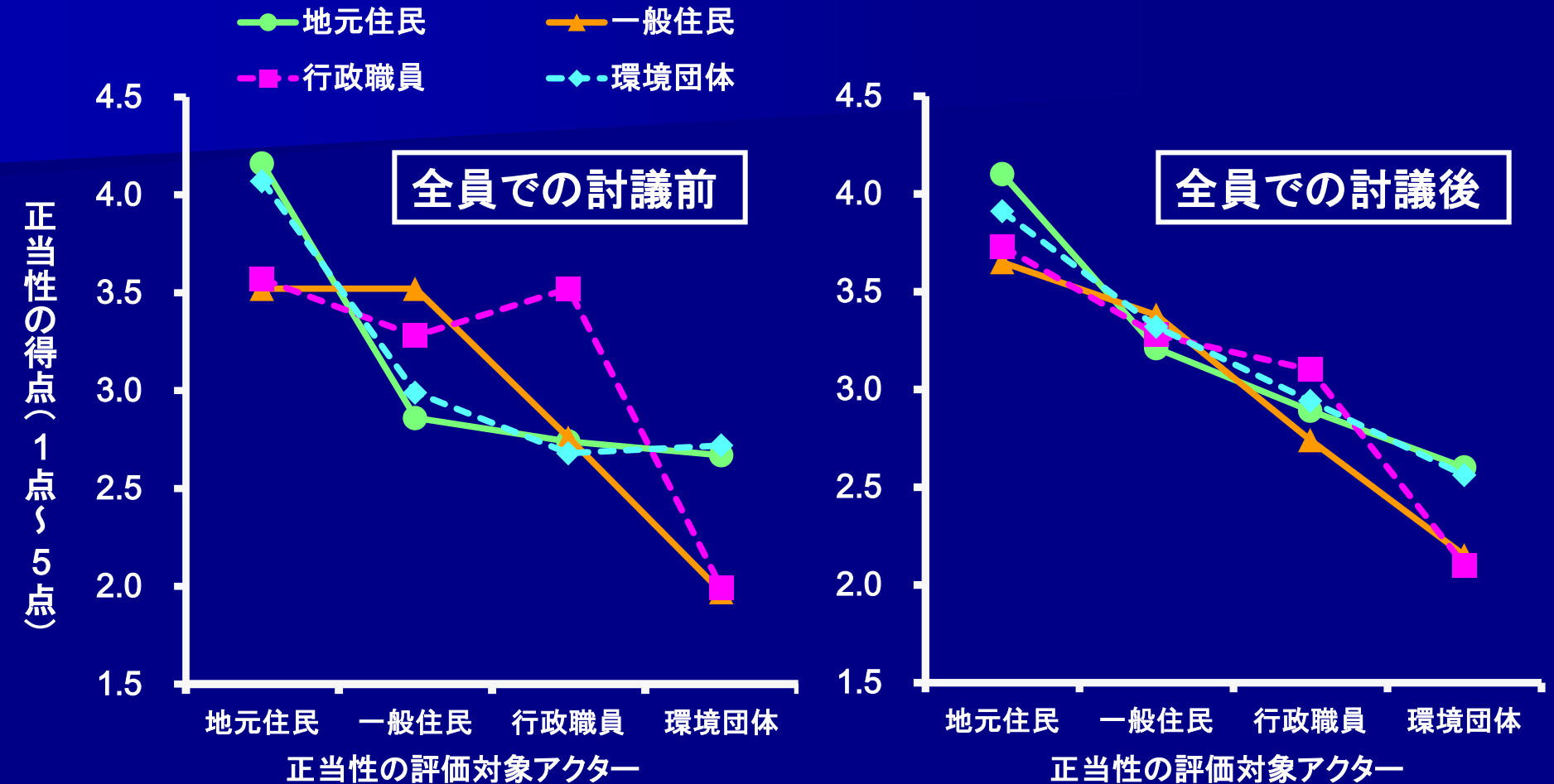
4種のアクター間での正当性の相互承認(討議後)



注) 図中の数値は正当性の回答値、数値が高いほど正当性を高く認める

上の図は、全員で討議後に、お互いの正当性をどう評価するか訊ねたもの。
全員で討議すると、
**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、合意が成立！**

正当性の相互評価（討議の前後）



全員での討議前は、各アクターの正当性の評価順位が、アクターごとにバラバラ
討議後は、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

結 論

■ W²Gにおける正当性の相互承認構造の概観

全員での討議を通じて、正当性の評価がアクター間で相互に一致

・・・「討議」「合議」による合意形成の達成

地元住民(地域性)や行政職員(法規性)の正当性に対する注視

環境団体員の正当性は、最も低く評価される

・・・環境保全(公益性)という価値への評価は最も低い

アクター間の討議で、公益性から地域性へ価値観がシフトした

■ W²Gが持つ2つの有用性: 正当性に関する実験および学習ツール

1) コモンズに関与する多様なアクターの正当性の相互承認構造を、実験室で検証

2) 参加者は多様なアクター間の討議と、それによる正当性の相互承認を模擬体験

■ W²Gの発展可能性

「空港建設」のほか、「迷惑施設」など多様な場面を設定

筆者は現在、「原子力発電所、放射性廃棄物貯蔵庫の建設」で新版を作成中・・・

公共政策に関与するアクター間の討議による、正当性の相互承認構造の変化