

2014年度

関西学院大学ロースクール

C日程

一般入試（法学未修者）

特別入試

論文問題

《10:00～11:20》

○開始の指示があるまで内容を見てはいけません。

## 【論 文 問 題】

問題文をよく読んで、以下の問題に答えなさい。

問題 1 筆者が対比しているところの、展開形の非協力ゲームを典型とする交渉モデルと、理想的な対話モデルとの違いを、200～250字で述べなさい。なお、その際、筆者の用いている言葉を機械的に抽出するのではなく、両者の特徴の違いがよくわかるように自分なりに表現を工夫すること。

問題 2 文中3箇所の傍線部分は、交渉が適切な社会的技術とならず、対話という社会的技術が生かされる場面を指摘したものであるが、適切な具体例を挙げながらこの点を敷衍して説明し、さらにあなたは、社会的問題を解決していくに際して、対話原理がもつ長所のみならず困難な側面についてどう考えるか、700字以内で論じなさい。

## 【問題文】

交渉と対話は、それぞれ利害調整と了解・納得のための古来の制度である。ことばを使うことが共通点だが、大きな違いもある。交渉には、ビジネスのプロどうしや国家や民族を背負う政治的リーダーたちが、利害対立のなかでなんとか妥協点を見出していくといったイメージがある。対話は、ビジネスや政治といった領域よりは、もっと高尚で内面的なコミュニケーションを想起させる。交渉は利益や権力をめぐるハードな対決であるのに対して、対話は理想や真理をめぐる個人的でソフトな対面であるというのがわれわれのイメージかもしれない。

だが、そう簡単に割り切れるだろうか。たとえば、日本でもようやく雇用や金融といった個人生活に関連の深い部門で、契約原理に基づく制度が本格的に導入され始めている。派遣労働や職場の成果主義、金融におけるリスク・テイクと自己責任などである。個人にとっても交渉や交渉力が必要だという考え方が流布し始めている。勤労者は生涯教育によって市場価値を高めるべきだといった考え方も、そのうちのひとつである。

逆に、対話の原理は政治的暴力のあとの真相解明・和解委員会（Truth and Reconciliation Commission）のように、大きな政治的役割を果たす場合もある。対話原理はまた、議会の討議や裁判の弁論の規則を提供するという考え方もある。そう考えれば、対話原理は法の支配という制度の根幹にあるということになるだろう。

（中略）

ジョン・ムーアというゲーム理論家の論文のなかにあるつぎの話は、ゲーム理論ではよく知られている。非協力ゲームの交渉の特徴をつかむには好都合である（John Moore, “Implementation, contracts, and renegotiation in environments with complete information,” in J.-J. Laffont (ed.) : *Advances in Economic Theory. Sixth World Congress. Vol. I*, 1992）。

この話は、旧約聖書の有名な逸話を下敷きにしている。ある日、ソロモン王のもとに二人の遊女が来て言うには、二人は同じ家で同じ頃お産をして、それぞれ赤ん坊を授かったが、ひとりが誤って自分の赤ん坊を死なせてしまい、その死体をもうひとりの赤ん坊（生きている）と取り替えてしまったと訴えるのである。困ったことに、二人はそれぞれ自分が被害者であり、他方が偽の母親であると主張する。

「二人は王の前で言い争った。王は言った。「〈生きているのが、わたしの子で、死んだのはあなたの子だ〉と一人がいえば、もう一人は〈いいえ、死んだのはあなたの子で、生きているのはわたしの子だ〉と言う。」そして王は、「剣を持って来るように」と命じた。王の前に剣が持ってこられると、王は命じた。「生きている子を二つに裂き、一

人に半分を、もう一人に他の半分を与えよ。」生きている子の母親は、その子を哀れに思うあまり、「王様、お願いします。その子を生かしたままこの人にあげてください。この子を絶対に殺さないでください。」と言った。しかし、もう一人の女は、「この子をわたしのものにも、この人のものにもしないで、裂いて分けてください。」と言った。王はこれに答えて宣言した。「この子を生かしたまま、さきの女に与えよ。この子を殺してはならない。その女がこの子の母である。」」（列王記上三）

ジョン・ムーアはこの話をどう料理するであろうか。果たして、ソロモン王より3000年後のゲーム理論家の方が賢明であろうか。ムーアは、ソロモンのトリックでは本当の母親を決められないという。偽の母親が機敏であれば、ソロモンのトリックを見抜いて、本当の母親と同じようにふるまうはずだ。そうなれば、どちらが本物かわからないというのだ。

ムーアは、そこでつぎのようなゲームを設計する。このゲームを二人にさせれば、ソロモンは本物と偽者を見分けることができるというのである。

二人の女をAとBと呼ぶ。ゲームは三段からなる。

第一段。どちらからでもよいから（Aとしよう）、ひとりに本当の母親かどうか尋ねて、答えさせる。Aが否定すれば、赤ん坊はBのものになりゲームは終わる。Aが肯定すれば、ゲームは第二段に移る。第二段はBの答える番である。BがAに同意すれば、赤ん坊はAの手に渡りゲームは終わる。逆にBがAに反論して、赤ん坊が自分のものだと言い張る場合には、驚くなかれ、ムーアはBに指値（買取価格）を決めさせて、赤ん坊をソロモンから買い取らせるというのである。同時にAに適当な金額の罰金を科す（罰金の意味はすぐあとでわかる）。第三段はAの番である。AがBの指値に対抗しない場合には、赤ん坊はBのものになりゲームは終わる。対抗する場合には、もちろんAはBの指値以上の金額で赤ん坊を「競り落とす」ことになる。Aが競り落とせば、その金額をソロモンに払い、赤ん坊を受け取ってゲームは終わる。同時に競りに負けたBは、先と同じ金額の罰金を払う。

これをゲームとして見ると、ゲームの各段階で手を指すプレイヤーが決まっていて、プレイヤーの手に応じてその後のゲームの成り行きが分岐していくような形になっている。このようなゲームを展開形と呼ぶ。・・・(中略)・・・

ムーアのゲームがうまく働くためには、いくつかの前提が必要となる。まず、ソロモンはもちろんのこと、二人の遊女はこのゲームのルールについて事前に十分に承知していなければならない。次に、二人の女は互いの指値を知っていなければならない。ソロモンは二人の指値がいくら知らなくても、少なくとも本当の母親の指値の方が偽の母親の指値より高いことを知っている必要がある。最後に、二人の女は互いに合理的にふるまうことを知っていなければならない。つまり、ゲームの構造、それぞれの指値、それぞれの合理性に関して二人の女の間で共通の知識が成立している。

このゲームは次のように機能する。まず、Aが本物の母親であるとしよう。Aは第一段

で当然自分の子供であると主張するだろう。第二段で、Bはどのようにふるまうだろうか。Bが対抗する場合には、指値をつけなければならない。しかし、そうすると、第三段でAに競り負けてしまうことが明らかである。しかもその場合には罰金を支払う。Bとしては、第二段で意地を張ったばかりに、赤ん坊を失って、罰金をはらう羽目になる。合理的に考えれば、Bに勝ち目はないのであるから、第二段であっさりAに同意してしまう方が得である。

それでは、Bが本物である場合はどうだろうか。もちろんAは自分が偽者であることを承知している。その偽者の自分（A）が、第一段で赤ん坊は自分のものだと主張したらどうなるだろうか。当然、第二段で本物のBが高い指値をつけて反撃するだろう。しかも、第三段で自分（A）が争っても競りに勝てないことはわかっているから、第三段では諦めざるをえない。第三段で諦めても、ゲームのルールから第二段で罰金を支払う必要がある。赤ん坊を取れない上に罰金を支払うという選択より、はじめからこのゲームを投げってしまった方がましである。第一段で赤ん坊を譲ってしまえば、すくなくとも罰金は支払う必要はないからである。このように考えて偽者Aは第一段で赤ん坊を諦めるだろう。

ムーアのゲームについて、つぎのような疑問がただちに出てくるはずである。ムーアは競売という市場メカニズムをこの仕掛けのなかに組み入れたのだが、二人の母親が互いに赤ん坊の指値を知っているという仮定は、どうみても不自然である。このようなゲームのルールをソロモンから呈示されれば、二人の遊女は互いに疑心暗鬼に陥って、どのような指値を自分をつけるべきか、相手はどのような指値をつけるだろうと思惑に違いない。自分でさえ簡単に決められない赤ん坊の値段について、他人がどのように決めるか、わかるだろうか。

ムーアのトリックは、ソロモンの知恵を凌駕したのであろうか。この逸話は、・・・(中略)・・・ソロモンが無慈悲な裁定者のふりをすることによって、二人の女の本音を引き出すことに成功した話なのではないだろうか。ソロモンの知恵はソロモンの権威・権力と一体のものであり、赤ん坊を引き裂いてしまえという裁定の信憑性に話のポイントがあるというのが私の解釈である。

なぜムーアは実際に役に立たないゲームを設計したのだろうか。実は、ムーアは70年代と80年代にゲーム理論研究の焦点となったあるテクニックを例証したために、このような無理なゲームを考えたのである。

もう一度さきのゲームを見てみよう。Aが本物である場合には、第二段で偽者Bが対抗して指値をつけ、それに対してさらに第三段でAが対抗するという部分は、もとのゲームの一部であるが、それ自体ひとつの小さなゲームと考えることもできる。このようなゲームを部分ゲームと呼ぶ。すでに説明したように、この部分ゲームは実際にはプレイされない。というのは、偽者Bが第二段で、いわばはったりで赤ん坊を自分のものだと主張し

て指値をつけても、第三段でAに競り負けて、このはったりは馬脚を現わすことが明らかだからである。第二段のはったりははじめから見抜かれている。つまり、凄み（信憑性）のない脅しである。

Aが偽者である場合には、第一段でAがはったりをかけて、第二段でBが、第三段でAがそれぞれ選択をするという部分ゲームは、同様の理由でプレイされない。第一段のAの脅しには信憑性がないからである。

このようにはったりを出発点にする部分ゲームは、ゲームの最終的な解には含まれない。逆にいうと、凄みのある脅しを出発点にする部分ゲームだけが、解の候補となることがわかる。このようにして、解が存在する範囲を絞り込むことができるだろうというのが「部分ゲーム完全化」のテクニックである。・・・(中略)・・・実際、先のゲームで、赤ん坊に値段をつけるとか、二人の女が互いに指値を知っていると、罰金を払うなどという仕掛けは、部分ゲーム完全化を行うために（つまり偽者がはったりの手を使わないように）設けられたのである。

(中略)

ここで、・・・(中略)・・・非協力ゲームの研究戦略から離れて、ムーアのゲームを眺めてみよう。まず、つぎのようなゲームの形式に気がつくはずである。ひとりの女が主張を行うと、つぎにそれに対してもうひとりが同意するか、反駁する。さらに、それに対してはじめの女が同意するか、反駁する、という形式である。これは二人の話者による対話（や議論や討論）の形式とまったく同じである。ただし、理性的な対話の場合には、主張にはその根拠（正当化）がついていることが普通であろう。そうでなければ、たんなる自己主張のわめき合いになってしまう。また、相手の議論を反駁する場合には、その論拠を否定できるだけの別の論拠をもってくる必要があるであろう。

しかし、対話と非協力ゲームがもっとも異なる点は、対話ではなんらかの問題を解決する（あるいは問題を検討する）ために、二人の話者が完全に協力するという前提がなければならないという点である。すくなくとも理想的な対話では、知的・社会的権威、政治権力、暴力、金銭的利害、隠された意図などが混入してはならないはずである。対話とは解決策発見や新しい認識のための共同事業なのだ。

展開形のゲームと比較できるように、対話の形式をつぎのように設定してみよう。対話の各ステップで、話者は主張と論拠を一組にして提出し、つぎのステップで相手の話者が同様に主張と論拠を出して応酬すると考えるのである。たとえばソロモンの逸話では、二人の女はそれぞれ「これは私の子供です、なぜならば・・・」という形の発話をするようになる。このような主張と論拠の応酬は、際限なく続く可能性もあるし、一方が他方の主張に同意する場合もあろう。後者であれば、対話はそこで一応完了する。

理想的な対話が満たすべき条件はどのようなものであろうか。まず、いうまでもなく対

話を成立させるなんらかの共同性、共通の場が必要である。相手の主張と論拠を理解できるだけでなく、その同じ場に自分の主張と論拠を提出しなければならない。この場を「論拠の空間」と呼ぶことにしよう。

対話で二人が完全に協力するという条件を厳しく考えれば、一方があらかじめ対話の全体像を想定したり、あらかじめ決めておいた結論に誘導するように対話を操作してはならない。二人が完全に対等に問題を考えるという原則に従えば、意図的にナイーブな質問をして、相手の議論の欠点を<sup>あき</sup>らせてより高い認識に導いていくといった、ソクラテス的対話は排除することになる。

完全に協力的で対等な関係のなかで二人は問題を考えるのだが、議論の対象や方法に関してタブーがあっては困る。議論は自分のものであると相手のものであると、いつでも批判可能でなければならない。互いの批判に<sup>あき</sup>曝すことによって、見解を鍛えていくのである。

批判が機能するためには、批判された方がそれに答えなければならない。言いつばなし、聞きつばなしでは、対話は進展しない。また、対話がどんどん枝葉末節の議論に入っていくことを防ぐためには、二人はつねにそれまでの議論を念頭においている必要がある。

理想的な対話、つまり対話のモデルをつぎのように要約してみよう。

- 1 対話では、無条件に協力するという合意が成立している。一方の主張と論拠は他方にとって理解可能である。論拠の「説得力」以外のいかなる力も対話では用いられない。
- 2 二人の話者の議論する能力は同等であり、どちらか一方が終始リードしたり、はじめから決まっている結論に導くように操作しない。
- 3 話者は対話のどの段階でも、いかなる主張や論拠に対しても批判できる。また関連するいかなる新しい問題も提起できる。
- 4 反駁する場合には、相手の直前の主張と論拠に応答しなければならない。その際、それまでに提起されたすべての自他の論拠を考慮に入れる。
- 5 相手の直前の主張・論拠に合意する場合に、対話は終わる。

このような条件を満たす理想的な対話はどのように進展していくであろうか。二人は対等で（条件2）、議論について完全な自由（批判と論点提出の自由）が保障されているのであるから（条件3）、対話のどの段階でどのような論点飛び出してくるか、対話の結果どのように展開するかは、本人たちにさ<sup>あき</sup>え予想できない。予測不可能性がわれわれの対話の特徴となる。しかし、とりとめのない会話と違って、対話の展開にはある種の連続性があるはずだ。

対話のなかで持ち出される主張・論拠は、説得力という点で潜在的に比較可能であることが前提とされ（条件1）、どのような二組の主張・論拠も批判という手続きによって実際に比較される（条件3）。さらに、直前の論拠に応答するように、しかもそれまでに持ち出されたすべての論拠を考慮に入れて、つぎの主張・論拠が提出されるのであるから（条件4）、新たな論点<sup>あき</sup>が提出されるにしても、対話は連続性を保ちつつ、一歩ずつ進んでいくは

ずである。対話が一步進む際には、それまでの論拠と比較可能で、それらを説得力の点で凌駕するような主張・論拠が提出されるはずである。理想的に対話が進む場合には、次々に提出される主張・論拠は「論拠の空間」を広げていくことになる。

議論の対象は限定されないのであるから、対話が終わらない（つまり有限回のステップでは合意が達成されない）ことも充分にありうる。しかしその場合でも、それまでに組み立てられた「論拠の空間」は二人に共有され、その上で両者の相違が対立する主張・論拠として浮かび上がることになる。

実践的・政治的問題に関する対話で合意が達成された場合には、対話によって生み出された「論拠の空間」はただちに行動における協力関係を保証するだろう。議論の説得力によってのみ到達した合意は参加者ひとりひとりの確信に基づいているから、実際の行動では強固な連帯感に転換する。これは対話の生産性といってよいかもしれない。ハンナ・アーレントの強調するように、制約のない自由な議論は強制力（force, Gewalt）とは異なる政治的パワー（power, Macht）を生み出すのである（『暴力について—共和国の危機』山田正行訳、みすず書房）。

このような対話原理に対して「こんな理想的な対話などありえない、現実の対話や討論や議論には不純な要素（権威、権力、暴力、利害、欺瞞、感情的対立等）がつきまといっているはずだ」と疑問を抱く人もいるかもしれない。理屈だけの対話原理など役に立つのだろうか。理想的な対話にもっとも近いと思われる科学者のあいだの討論も、「真理の発見」というたてまえを一度むけば、カネや権威や見栄などの不純な動機に支配されている場合も多いだろう。

たとえば、われわれの対話をソロモン王が直面した問題に応用できるだろうか。二人の女にそれぞれ自分の主張の論拠を出させたらどうなるだろうか。聖書の記述は簡潔だが、ソロモン王は二人の言い分を十分に聞いたふしがある（「二人は王の前で言い争った」）。対話原理では罅があかないから、ソロモンの知恵といわれるようになったトリックを使ったのではないのか。対話原理など役に立たないではないか。

しかし、赤ん坊を引き裂くというソロモンのトリックは、現在の法の支配のもとでは信憑性がない。といって、ムーアのゲームは役に立たない。現在このような問題が起きれば、裁判ということになるだろうが、裁判はすくなくともたてまえでは対話原理に則っている。ただ、有限回の応酬で合意（和解）が不可能な場合に、法の権威と国家権力を後ろ盾にして判決が出される。対話の予測不可能性は、判決の不確定性に姿を変える。つまり、一定の証拠・証言と法廷における弁論を所与として、判決はどう転ぶかわからない。

しかし、だからといって裁判の規則と弁論のすべてがいつわりであるとか、裁判というものそもそも疑わしいと言ってしまうと、裁判制度は崩れてしまう。同じことが議会についてもいえる。裁判や議会という法の支配にとってきわめて重要な社会制度には、それを支えるなんらかの理念が必要であろう。対話原理はそのような理念を提供しうる。ハー



バーマスのことばを借りれば、現実の制度の基礎には「反事実的前提」としての対話原理がどうしても必要なのだ。この見方によれば、対話原理は現実の「不純な」法の支配や議会主義を基本的に支えながら、常に現実の制度やその運用の不純さを鞭打つことになる(右の対話モデルは素描にしか過ぎないが、H - G・ガダマー(解釈学)、K・O・アーペル(理想的なコミュニケーション共同体)、J・ハーバーマス(普遍的語用論)、R・アレクシー(法学的議論の理論)などの考え方を念頭においている)。

(中略)

この章では、交渉はなんらかの強制力を背景にしているのに対して、対話は了解や納得をめざすものであることは議論の前提であった。最後に、この点に関して三つのコメントをしておこう。

(1) 強制力とは、たとえばカネの力、法の権威、政治権力、武器や軍隊、身体的暴力などであるが、問題となる強制力が限定されれば、交渉当事者や当事者間の関係も限定されてくる。たとえば、何百億というカネが問題であれば、巨大企業や巨大組織だけが交渉当事者になることができるが、庶民に出る幕はない。軍隊という巨大な暴力が問題となっている場合には、交渉当事者は、(国際政治学のリアリストのいう)「パワー」をもつ国家であり、国際世論などというものはせいぜい「パワー」行使の制約条件となるだけだろう。つまり、交渉では、強制力の媒体(手段)が「プレーヤー」を決めるのである。

さらに、強制力の種類が明確で次元であれば、交渉はその次元に焦点をあて、他の側面は無視することができる。つまり、交渉は一定の社会関係を背景のコンテキストから切り取ることが可能なのだ。たとえば、敵対する国家間の交渉がいかに複雑で、潜在的に多くの人々に関連していようとも、交渉は軍事力や政治的影響力という次元に限定して行われるだろう。交渉や契約という社会的技術が市場原理の基礎になるのも、「社会関係の切り取り」を可能にするからにはほかならない。

逆にいえば、強制力が複合的にはたらく構造的暴力の場合には、交渉は適切な社会的技術にはなれない。たとえば、アフリカの飢饉やエイズの被害者たちは、だれと交渉すればよいのだろうか。あるいは、日本企業の系列などでは、長年の商取引や人的・技術的関係の深まりから、利害対立と利害一致の焦点が不明確になり、明文化された法的契約よりは互いの暗黙の合意に基づいた「関係的契約」になることも珍しくない。

(2) 交渉とは対照的に、対話は本来、当事者の範囲も話の土俵も限定できないはずである。対話の前提は、無条件の協力、「説得力」の基準、批判への応答等だけであって、対話の参加者と対話のテーマはあらかじめ決められない。

一面では、これは対話という社会的技術の長所であって、多様な価値観が並列し、利害関係が錯綜していて、社会関係の切り取りが難しい場合に、対話原理は議会内外の「政治的討議」というかたちに生かされる。制定法は多くの領域に分かれ、それぞれ異なった問

題の切り取り型を提供している（はずだ）。

しかし反面、対話原理を実行する場合には、つねに参加者をどう決めるか、テーマをどう決めるかという問題がついて回る。反事実的要請としての対話原理は、コミュニケーションの範囲を無際限に広げるポテンシャルをもつ。これを地上に引き止めるのが文化的伝統、さまざまな実在する（あるいは想像上の）コミュニティ、国家などである。

（3）最後の論点は強制力・暴力との関連である。交渉はなんらかの強制力を背後にもっていて、必要ならばその強制力に頼ることができる。ことばによる説得が功を奏さなければ、実力行使というわけだ。したがって、国家の場合には、戦争（暴力）とは政治（ことばによる交渉）の手段を変えた継続なのである。企業間の合併交渉が失敗したら、TOB（株式公開買い付け）をしかけて相手企業を乗っ取ることになるろう。

これに対して、対話の破綻が暴力なのである。相手の発言を封殺したり、最終的には相手を抹殺して、対面的関係を断ち切ろうとすることは暴力である。

竹田茂夫著『ゲーム理論を読みとく—— 戦略的理性の批判』（筑摩書房、2004年）から抜粋。なお、注などは略。