

NIMBYは「公共の利益を考えない醜いエゴ」であるか？ ゲーム理論に基づいた一考察

Is NIMBY ethically evil?

江口 潜
Sen EGUCHI

要旨

本稿はEguchi (2020) に基づいて、「NIMBYという行為は道徳的に非難されるべきものであるか否か」という、環境倫理学などの分野で持ち上がっている問いについての見解を示す。現実に観察されるNIMBYには「強烈なる、断固たる反対」の態度、および「せっかく決まりかけたが、納得できないという声が上がってくる」という2つの異なるタイプのものがあるが、それらについて、どのような状況で起きてくる反応であるか、という説明が与えられ、そしてそれらは道徳的に非難されるべきものではないことが主張される。

キーワード：NIMBY ニンビィー ゲーム理論

1. はじめに

世の中には、例えばゴミ処理施設など「みんなにとって必要であるが、それは、どこか一カ所に建てられれば良い（住民全員にとって足りる）」という性質の施設は多くある。そのような施設は、一方でそれが近所にあると「騒音がする」あるいは「悪臭がするかもしれない」などといった事情のため「みんなにとって必要なのは分かるが、自分の家の近所に出来るのはごめんこうむる」という感情を持たれがちで、しばしば「迷惑施設」などと呼ばれる。そしてそのような「迷惑施設」は、「いざ、どこかに作りましょう」ということになると、往々にして「我が家の近くに作られるのはイヤだ（反対だ）」と主張されがちになる。そして実際にそのような「反対の声」や住民運動、さらには住民どうしの対立などが発生する事態になると、それをNIMBYもしくはNIMBY問題（NIMBY problem）、はたまたNIMBY争議（NIMBY conflict）などと呼ぶ。

NIMBY施設すなわちNIMBYを引き起こす元となる迷惑施設の例としては「ゴミの焼却処分場」「原子力発電所」「米軍基地」などが従来の典型例

として考えられていた¹。しかしながらそれ以外にも「高級住宅地における、ゴミの集積所（ゴミ回収のためのゴミ置き場）」といった小規模なもの、あるいは地域における「保育園」、あるいはヨーロッパなどの地域では「難民受け入れキャンプ」といったものもNIMBY施設に該当している可能性がある²。このようにNIMBY施設というものは規模の大小を問わず人々の身近に存在している。したがって、「顕在化するかしらないか」の違いはあれ、「NIMBY争議」というものは我々の身近に日常的に多数存在していると言ってよい。

そのようなNIMBY問題は基本的に住民どうしの「みんなにとって必要だけれども自分の家の近くに作られるのはイヤ」なものの「受け入れの拒絶」、あるいは「押しつけ合い」という現象であり社会問題であるということで、その理解と解決を目指し、多方面から学術的に分析が展開されてきた。そのような既存の研究についてはEguchi (2020) に端的にまとめられているが、まず基本的なアプ

1 例えば清水（1999）を参照されたい。

2 さらに例えば「PTAの役員」といった「誰かが引き受けるしかない役職」といったものも、施設ではないけれどもそれを「誰が引き受けるか」ということになるとNIMBYと本質的に同じ問題が生じるかも知れない。

ローチとして採用されたのは「ケーススタディー (case study)」である。すなわち「事例を事細かに追跡し、何が問題か、どこに問題があるのか」といったことを見つけ出そうという (問題への) アプローチである (例えば清水 (1999), Zheng and Liu (2018) など)。それ以外には理論的に解決しえる性質のものであるかどうか確かめるアプローチ (Besfamille and Lozachmeur (2010))、実際に「このような決め方をすればよいのでは」という「決め方」を提案する内容 (メカニズムデザインの発想。例えばKunreuther and Kleindorfer (1986) など) がある。また、環境倫理学といった学問分野からはNIMBYという行為は「住民のエゴ」「醜いわがままの言い合い」であり道徳的に非難されるべきものであるか否か、といったことも論じられている (Feldman and Turner (2010, 2014), 吉永 (2015) など)。

そのような中、Eguchi (2020) は改めて「迷惑施設というものは関係する住民にとってどのような性質のものであるのか」を考え、それを巡る住民どうしの「相 (あい) 対する構造」を「ゲーム理論 (game theory)」の分析枠組みを使って記述した。この、「ゲーム理論を使って問題を記述した」ということは重要で、ゲーム理論で問題が「こういうことである」といって明確に (第三者にも分かる形で) 記述されたならば、では「どういった場合に、そこに激しい反対運動といったものが生まれてくるのか」「どういった場合には、あまり激しい反対運動は起きて来ないと予想できるか」といったことが、おのずと見えてくる。そしてEguchi (2020) はそれら「見えてくる」ものを余すところ無く書き表している。

本稿はそのようなEguchi (2020) の内容を基 (もと) に、「NIMBYという行為そのものが道徳的に非難されるべきものであるか否か」という、環境倫理学などの分野で持ち上がっている問いについての見解を示す。それらはEguchi (2020) においてもインプリケーションとして言及されているけれども詳述はされていない。本稿はその部分を詳細に明文化し示すことを目的とする。

本稿の構成は以下の通りである。2節でEguchi (2020) で提示された、NIMBY施設をめぐる住民どうしの「interaction (やり取り)」について

適合し、記述されていく様子を提示する³。そして続く3節では2節で提示されたモデルの分析とそこで起こりえるNIMBY反応がどのようなタイプ (あるいは性質) のものになるか、ということ述べる。4節は3節の議論を踏まえ、現実のNIMBYで観察される

- ・「強烈なる、断固たる反対」の態度、および
- ・「せっかく決まりかけたが、納得できないという声が上がってくる」

という2つの異なるタイプのNIMBYについて、それらの解釈と、道徳的に非難されるべき性質のものであるか否か、という見解を提示する。5節で結語を述べる。

2. Eguchi (2020) におけるNIMBYのモデルと分析

図1はEguchi (2020) における「迷惑施設」を巡る住民の対立構造を表した図である⁴。この図1こそ「NIMBY施設」というものが「(関係する住民にとって) どういうものであるか」ということを表現し、説明する。その内容は以下の通りである。

いま、2つの地区 (地区1と2) からなる地域において「迷惑施設」すなわち「どちらかの地区に建設されればその地域の住民全員が等しく恩恵を受けるが、それが建設された地区の住民はその施設があるおかげで騒音や悪臭といった被害を被る可能性がある施設」が建てられようとしているものとする⁵。各地区には1人ずつ住民がおり、それらを住民1と住民2 (それぞれ地区1と地区2の住民) と呼ぶことにする。そしてそれら住民は、迷惑施設が自分が住む地区内に建てられることについて「反対」もしくは「受け入れ」のいずれかの態度を示すことが可能であるものとする。そしてもし一方の住民が「受け入れ」、他方の住民が「反

3 したがって2節はEguchi (2020) のモデルの紹介に該当する。

4 本稿の図1～図5については基本的にEguchi (2020) のFigures 1～5と同じものであり、そのためこれらの図については日本地域学会 (the Japanese Section of Regional Science Association International, 2020) より使用許諾を得ている。

5 2つの地区というのは、要は「複数の地区」ということであり、別に2つの地区でなくて3つ以上、いくつもの地区があるとしても構わない。

対」を表明すれば、その施設は「受け入れ」を表明した地区に建設され、その結果「反対」した地区の住民は FB_i (i は地区を表す添え字で、 $i=1,2$ であり、そして FB_i は地区 i において達成し得るファーストベストなペイオフ)を得る(とここでは想定する)。一方「受け入れる」ことになった地区の住民は $sb_j \equiv SB_j - ENV_j$ (ただし $SB_j, j=1 \text{ or } 2, j \neq i, SB_j < FB_j$ は地区 $j=1 \text{ or } 2, j \neq i$ において得られるセカンドベストなペイオフであり、また $ENV_j (j=1,2)$ は-envy (envy「妬み」)すなわち「相手の地区がうらやましい」という気持ち(あるいは施設の持つリスクに対する恐れ、と解釈してもよい)というネガティブな感情であるものとする⁶。

一方、両方の地区とも「反対」を表明するかも知れない。その場合はどのような事態になるのか。それは「ケース・バイ・ケース」であり「分からない(特定できない)」。そのような場合、無理に「こうなります」ということを想定してしまうと、そのこと自体が非常に恣意的になってしまい、分析を「特殊な場合」にしてしまう。ここではそのようなことはせず、「そのような場合には、とにかく利得 $b_i (i=1,2)$ という、両方の地区とも反対を表明し、喧嘩状態になった(battleが発生した場合の心境などのペイオフ)を得る、とだけ考える(それ以上のことは考えないものとする)。

一方、「あり得ないこと」ではあるが「両方の地区住民とも「受け入れ」(accept)を表明した場合のペイオフというものもゲーム理論の分析を行う上では可能性として「記述せざるを得ない」。そのため、「そのような場合には各地区の住民は $a_i (i=1,2)$ というペイオフを得る」ものとする。ここで $a_i (i=1,2)$ というペイオフは、両地区とも「受け入れ」(accept)を表明したという、言わば「平和的競争(peaceful competition)」が生じた場合にそれぞれの地区住民が感じる心地よさなどの利得である。

そのようなことを念頭に「 FB_i, sb_i, b_i および a_i というペイオフ(それらが一体どういう相対的な関係にあるのか、といったことは次の段階で考える)」を、各住民が「反対」もしくは「受け入れ」という態度を表明した場合に得るか、ということ

を配置したのが図1ということになる。この図1をこの段階でとりあえず納得するかどうか、ということがNIMBYというものを理解する上での第一ステップとなる。

		住民 2	
		「反対」	「受け入れ」
住民 1	「反対」	(b_1, b_2)	(FB_1, sb_2)
	「受け入れ」	(sb_1, FB_2)	(a_1, a_2)

図1. 利得行列

ゲーム理論に予備知識のある読者には自然と湧き上がる「直感」

図1から、施設がその立地点を巡って対立的な争議が起きることなくいずれかの地区に受け入れられるためには、図1において「一方の地区住民が『受け入れ』を、もう一方の地区住民が『反対』、という戦略の組み合わせ」が純粋戦略のナッシュ均衡になっていることが必須の条件であることが容易に理解されよう。ではそうになっているかどうか、ということとは b_i と a_i の FB_i および sb_i (ただし $sb_i < FB_i$)に対する相対的な関係に依る。また、施設はそれが「相手側の地区」にできれば「最も高いペイオフ FB_i が得られる」一方、もしそれが「自分側の地区」に出来れば $sb_i (sb_i < FB_i)$ というペイオフを得る。この事は「チキンゲーム」や「男女の争い」などと同様、「どのナッシュ均衡を選ぶか」ということについて対立構造が含まれることを示している。

第二のステップ：図1の中のペイオフの相対的な大小関係はどのようになっていると考えられるか？

Eguchi (2020) ではペイオフ FB_i, sb_i, b_i および a_i について、

「 $sb_i < FB_i$ 」という関係、⁷

および

7 「 $sb_i < FB_i$ 」とは「迷惑施設(例えばゴミ集積所)は、我が家の手前ではなく、向こうの家の手前に出来てくれたほうが個人的には嬉しい」という「人として自然な感情」の表現である。「そうでない」という人がいるであろうか？

6 酒井(2015)は原発というものについて一般の人々が感じる「リスク」と、それに対する反応について「不確実性の経済学」の立場から説明を与えている。

「 $b_i < a_i < FB_i$ 」という関係、⁸ は想定するものの、 $\{b_i, a_i\}$ と sb_i との相対的な大小関係については「事例によって異なり得る」として特定しない。その結果これら住民の利得の状況については図2のような3つの場合（ケース）が可能性として考え得ると論じている。すなわち

ケースA: $sb_i < b_i < a_i < FB_i$,

ケースB: $b_i < sb_i < a_i < FB_i$,

ケースC: $b_i < a_i < sb_i < FB_i$.

である。このうち、しかしケースCは「あり得ない」⁹ として、結局のところ図1に登場する各住民はそれぞれケースAの人であるかケースBの人であるかであることが論じられる。

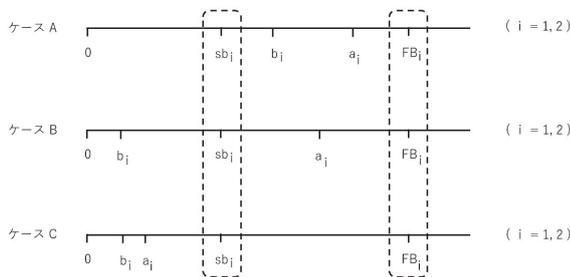


図2

さてそうなってくると図1の利得行列については、次の3通りのパターンしか起こりえないことになる。すなわち

<A-A> という「どちらの住民もケースAに該当している」という場合、
 <B-B> という「どちらの住民もケースBになっている」という場合、
 そして
 <A-B> という「一方の住民はケースAだが、もう一方の住民はケースBになっている」という場合である。

この時点まででEguchi (2020) はNIMBY施設

8 「 $b_i < a_i < FB_i$ 」のうちの「 $b_i < a_i$ 」の部分は「いがみ合っているよりは、平和的競争の方が良い」という「人としての自然な感情」を表現している。そして「 $a_i < FB_i$ 」の部分は「おっと、平和的競争もいけれども、やっぱり向こう側に出来てくれれば私にとってはそれにこしたことはない。そうなら最高」という「人としての自然な感情」を表現している。そうでない人がいるであろうか？

9 ケースCの「 $a_i < sb_i$ 」という部分は、「お互いに施設をこちらにどうぞ、とって平和的競争している時の気持ち (a_i)」の方が、「相手は施設受け入れを拒絶し、こちらは受け入れを表明した場合の気落ち (sb_i)」よりも「悪い」ということであり、「そのようなことは普通の人の場合、あり得ない」というのがEguchi (2020) における判断である。

というものが関係する住民にとってどのような性質のものであるか、ということペイオフ FB_i , sb_i , b_i , および a_i の大小関係を通じて示すと共に、NIMBY争議は（その争議の内容は多岐にわたりつつも）決め方の構造は図1であり、そこで住民どうしが相互に<A-A>、<B-B>もしくは<A-B>という「3つのパターン」のいずれかの状況下で立地を決定しようとする中から生まれてくる争議である、ということを示したことになる。そのような「NIMBYという現象の全体を俯瞰するような説明」を与えたことはNIMBYというものを理解する上で非常に有益であると本稿著者は考える。

3. 分析と「起こりえる争議」

以下では、2節で示された「<A-A>、<B-B>もしくは<A-B>という3つの場合」についてそれぞれ分析を行い、「その状況のもとではどのような反応や争議が起きてくると考えられるか」ということを述べる¹⁰。

<A-A>の場合

ある施設について、いずれの住民もケースAすなわち「 $sb_i < b_i < a_i < FB_i$ 」である場合が<A-A>の場合である。その例として「 $sb_i=2, b_i=4, a_i=5, FB_i=6$ 」である場合を考える。それが図3である。図3を見れば明らかなように、いずれのプレイヤーにとっても「反対」を選ぶことが「支配戦略 (dominant strategy)」になっており、この<A-A>の場合というのは「囚人のジレンマ」となっていることが容易に理解される¹¹。したがっ

		住民 2	
		「反対」	「受け入れ」
住民 1	「反対」	(4, 4)	(6, 2)
	「受け入れ」	(2, 6)	(5, 5)

図3. <A-A>の場合

10 その内容はEguchi (2020) においても簡明に示されている。

11 <A-A>の場合は図1の利得行列で表されるゲーム

て<A-A>の場合はいずれの地区の住民も迷うこと無く「反対」を選ぶことになる。そのためこの場合はNIMBY争議 (conflict) は不可避免的に発生することになる。

<B-B>の場合

ある施設を巡って、その施設についてはいずれの住民もケースBすなわち「 $b_i < sb_i < a_i < FB_i$ 」である場合を考える。そのような場合の例としてペイオフの値が「 $b_i=1, sb_i=2, a_i=5, FB_i=6$ 」である場合を考える。それが図4である。

		住民2	
		「反対」	「受け入れ」
住民1	「反対」	(1, 1)	(6, 2)
	「受け入れ」	(2, 6)	(5, 5)

図4. <B-B>の場合

住民が<B-B>の状況に置かれている場合は、図4から容易に分かるように、状況は「消耗戦ゲーム (あるいはチキンゲームとも呼ばれる)」の状況であり、「一方の住民が『反対』、一方の住民が『受け入れ』という純粋戦略のナッシュ均衡」が2つ存在する。そのため (<A-A>の場合の図3のように) 「住民が施設の立地場所を巡って、自分の地区に建てられるのは断固反対といって激しい対立を繰り広げる」という事態が発生することは考えにくい。すなわち、一方の地区に立地が決まりそうになると (もう一方の地区の住民は受け入れ「反対」を選んでいないはずであり、そのため) その地区 (立地しそうな地区) の住民は「自分たちも反対をするよりは「受け入れ」を表明し、その地区に施設が出来ることになる方がベターである」ということになり、施設の「受け入れ」に同意する可能性は高い。「可能性が高い」というのは、それ (「受け入れ」を選ぶ) ことは「純粋戦略のナッシュ均衡戦略を選ぶ」という行為に該当するからである。

しかしながらそこで「どちらの地区に建設され

は一般に「囚人のジレンマ」になることはEguchi(2020)で説明されている。

るか」を巡っての争いが生じる可能性がある。ゲーム理論の言葉でいうと「ナッシュ均衡の選択 (どちらのナッシュ均衡を選ぶか)」を巡って同意できない可能性があり¹²、そのような「不同意」が「争議」として顕在化してくる可能性がある。具体的には、一旦「受け入れ」を表明した (もしくは表明しかけた) 住民の中に「それにしても、そもそも、なぜ、向こうの地区ではなく、自分たちの地区が受け入れなくてはならないのか」という不満が生じてきて「納得できない」といった形で反対意見が浮上ってきて合意できない、といった事態が生まれてくる可能性がある。

<A-B>の状況に置かれている場合

<A-B>の状況というのは<A-A>と<B-B>のmixtureすなわち混合状態である。図5は、住民1のペイオフが図3の住民1 (すなわちAタイプの住人) のそれになっている一方、住民2のペイオフは図4の住民2 (すなわちBタイプの住民) のそれになっており、したがって住民1がAタイプ、住民2がBタイプになっている。

図5においては純粋戦略のナッシュ均衡が1つ存在する (住民1が「反対」し住民2が「受け入れ」という戦略の組み合わせ)。すなわち図5においてはAタイプの立場にある住民1は支配戦略として (迷うこと無く) 「反対」をする一方、「反対」が支配戦略ではないBタイプの立場の住民は「向こうの地区の住人が意地でも反対というので仕方ない、『受け入れ』を表明するしかない」といって (純粋戦略のナッシュ均衡戦略である) 「受け入れ」を表明することが予想される。そのため、この場合には「目に見えるNIMBY争議」は「発生しにくい」ということになる。しかしながらこの場合、Aタイプの住民1は支配戦略として「拒否」を頑なに選び、Bタイプの住民2が「自分たちも

12 すなわち「純粋戦略のナッシュ均衡」が複数あり、かつそれらナッシュ均衡について『チキンゲーム』や『男女の争い』のように、プレイヤーの間で「どちらのナッシュ均衡 (に事態が収まること) が (そのプレイヤーにとって) 望ましいか」ということについて「対立」があり「同意」ができない場合 (それはいわば「同意点について同意できない」という状況であるが)、「自分たちにとって不利なナッシュ均衡」を提案されたプレイヤーが「なぜこちらのナッシュ均衡でなくてはならないのか、納得できない」と言った形での不満を感じ、それが「反対」の意見となって顕在化する可能性がある。

反対するよりは、受け入れた方がいいので仕方なく受け入れを表明する」という形での消極的な「受け入れ」の表明をすることになる。

		住民 2	
		「反対」	「受け入れ」
住民 1	「反対」	(4, 1)	(6, 2)
	「受け入れ」	(2, 6)	(5, 5)

図5. <A-B>の場合

4. 現実に対するインプリケーション

本節では（1節で述べたように）、3節の議論を踏まえ、現実でしばしば観察されるNIMBYすなわち

- ・「強烈なる、断固たる反対」の態度、および
- ・「せっかく決まりかけたが、納得できないという声が上がってくる」

という2つの異なるタイプのNIMBYについて、それらをどのようなものとして理解すべきか、という「解釈」と、それらが果たして「道徳的に非難されるべきものであるか否か」ということについての見解を提示する。

「強烈なる、断固たる反対」の態度

現実社会において、何らかの迷惑施設（例えば保育園）を巡って、一部の住民が「それが近隣に建設されることには断固として反対する」といった反応を目にすることがある。実際、次世代を担うべき子供を、生んで、育てようとしてくれている若い母親が「保育園」を望んだとして、それが作られることについて「子供の声がうるさい」といって反対運動が起き、保育園建設が困難になるといった話をマスコミのニュース報道などで目にする事ができる。そのような場合、反対する住民の反応や行為は「住民エゴであり、非道徳的であり非難されるべき」ということになるのである。

そのような点について、Eguchi (2020) の立場は明らかである。すなわち、そのような「強固

な反対」が生じるのは、それは状況が<A-A>もしくは<A-B>という状況にあって、その中で「Aタイプ」の立場になっている住民が「支配戦略」として「反対」を選んでいるのであり、「住民エゴだ」と言って道徳的に非難されるべき行為とは言えない。それを「住民エゴである」などといって道徳的に非難するとすることは、例えて言うならば「囚人のジレンマ」の状況において、囚人が迷わず「自白する」という「支配戦略」を「選ぶ」であろうことを、「自分のことしか考えないわがままなプレーヤーである」といって非難するのと同じ行為ということになる。また、そのような一見すると道徳的に非難したくなるような行為は、「囚人のジレンマ」といった「支配戦略」がある「状況」が（プレーヤーである）住民に「選ばせている」のであり、したがってそれは「誰であったとしても、同じ立場に立たされるならば同様の態度や行為を選ぶであろう」ということが十分予想される。そのため「反対している住民」が「道徳心の欠如した(特殊な)人」といった非難を受ける必要は無い。それがEguchi (2020) の示唆するところである。

「せっかく決まりかけたが、納得できないという声が上がってくる」

状況が<B-B>の場合には、例えば一旦「受け入れ」を表明した（もしくは表明しかけた）地区の住民の中に「それにしても、そもそも、なぜ、向こうの地区ではなく、自分たちの地区が受け入れなくてはならないのか」という不満が生じてきて「納得できない」といった形で反対意見が浮上りてきて合意が覆る（くつがえる）といった事態が生まれてくる可能性があることは3節で述べた通りである。そしてそれは「複数のナッシュ均衡が存在し、かつそれらのナッシュ均衡について、どのナッシュ均衡がよいか、ということについてプレーヤー間で対立がある」という「チキンゲーム」や「男女の争い」などでは不可避的な、ナッシュ均衡の選択を巡る不満であり、そのような不満は「感じて当たり前」であり、またそれが表明されたからといって「住民エゴ」と言われる必要はない¹³。

13 ゲーム理論の教科書では「男女のあそび」や「チキンゲーム」では「ナッシュ均衡の選択をめぐる対立が生じる可能性がある」といったことは説明さ

また<A-B>の状況においては、図5においてAタイプの住民1は支配戦略として「拒否」を頑なに選び、Bタイプの住民2が「自分たちも反対するよりは、受け入れた方がいいので仕方なく受け入れを表明する」という形での消極的な「受け入れ」の表明をすることになることは既に述べた。すなわちそこでの「受け入れ」は、決して「喜んで施設を受け入れている」わけではなくて、「相手が聞く耳を持たないで反対としか言わない（支配戦略なので絶対に住民1は「反対」を表明して譲らないことになる）」ので、住民2としては「仕方なく」の「受け入れ表明」を行っていることになる。したがってそこで、当然「住民2」の側には不満は生じる。すなわち「住民1がとにかく受け入れ反対しか言わないが、そのような態度が許されていて、なので仕方なく住民2としては『受け入れ』を表明せざるを得ない」という形での「受け入れ」になるのである。そのようなことを第三者に理解されぬまま、住民2の立場に置かれた実際の住民（NIMBY問題の当事者）が「不満」を表明するとするならば、おそらくは基本的に「公共心がなくて感情的に、ごねている」といった評価を受ける可能性は高い。Eguchi (2020) が示唆するところは、そのような「不満」は上記のようなゲーム構造のもとでは「起きるべくして起きてくる不満」であり、そのような「不満」を持つこと、あるいは表明されることは道徳的に非難されるようなことが仮にあるとするならばそれは「不適切」な非難であるということである。

5. 結語にかえて

本稿はEguchi (2020) で展開された、ゲーム理論のフレームワークによるNIMBY争議についての理論的な分析と見解を紹介し、それに基づいた場合に、現実のNIMBY争議についてしばしば語られる「NIMBYは住民エゴでは？」と言った評価(場合によっては「陰口」であるかも知れない)について、それが適切であるか否か、ということについて明示的な見解を示した。それらはEguchi (2020)の中で言及されているものの、ここでは(学

術論文という性質の故もあって)簡潔に言及されるに留まっていた。本稿はしたがって、Eguchi (2020)の分析のインプリケーションを明示的に言語化し、詳しく述べるということを行ったものに該当する。本稿の主たる結論は4節で述べたことがその全てである。

NIMBYを巡っては、社会学者の調査研究に見られるように、その当事者はこれまでしばしば言葉にしにくい「苦しみ」にさいなまれてきた。その「苦しみ」は、**不満は感じつつも、その不満を説明できない(何がどう不満なのか、きちんと説明できない)、なので不満を表明すると「結局はエゴだ」などといった道徳的非難を浴びることに繋がりがねず、そのため不満を表明すること自体がはばかれる。**しかしながら、**かといってそこにある「不満」は確かにあるものであり、それを主張したい気持ちはある、という「苦しみ」であったのかも知れない**¹⁴。本稿においては、至らぬ点多々あろうことはあらかじめ断りつつも、そのような「苦しみ」について広く理解を得る一助になれているとするならば、著者にとっては(社会科学に身を投じてきた一員として)幸いである。

参考文献

- Besfamille M, Lozachmeur J-M (2010), "NIMBY and mechanism design under different constitutional constraints," *Inter Tax Policy Finance* 17:114-132.
- Eguchi, S., (2020) "NIMBY (not in my backyard) Conflicts: A Simple Game-Theoretic Analysis," *Asia-Pacific Journal of Regional Science*, Vol. 4 (3), pp. 821-833.
- Feldman, S. & Turner, D. (2010) "Why Not NIMBY?" *Ethics, Place and Environment: A journal of philosophy and geography* 13(3), 251-266.
- Feldman, S. & Turner, D. (2014) "Why Not NIMBY?" *Ethics, Policy and Environment*, 17(1), 105-115.
- Kunreuther H, Kleindorfer PR (1986) "A sealed-bid auction mechanism for siting noxious facilities," *American Economic Review Paper Proceedings* 76 (2), pp. 295-299.
- 酒井泰弘(2015)「ケインズ対フランク・ナイト」ミネルヴァ書房。

れることが多い(例えば神戸(2004))。<B-B>という状況におけるNIMBYとは、そのような状況が「顕在化」した事例であると解釈するべき、というのがEguchi (2020)のインプリケーションである。

14 例えば土屋(2008)における事例研究の報告例を参照されたい。

清水修二(1999)「NIMBYシンドローム考」東京新聞出版局.

土屋雄一郎 (2008)「環境紛争と合意の社会学—NIMBY
が問いかけるもの」世界思想社.

吉永明弘 (2015) “「NIMBY のどこが悪いのか」をめぐる
議論の応酬,” 千葉大学「公共研究」第11巻第1号
(2015年3月)

Zheng G, Liu W (2018) Same projects, different endings:
Comparative case studies on NIMBY facility construc-
tion in Beijing. *Cities* 73, pp.63-70.

神戸伸輔 (2004)「入門ゲーム理論と情報の経済学」日
本評論社.