

バリアフリー整備の互恵的な枠組みに関する考察

中日本高速道路株式会社 正会員○坂本 達也
東京工業大学 正会員 福田 大輔

1. はじめに

公共の場でのバリアフリー整備という問題に対して、総論として問題を捉えると、バリアフリー施設は障害者のためもしくは自分がもし障害者や高齢になったときに利用するため、当然整備を充実させていくべきとする考え方は、多数を占めるとされる。一方、各論において、事業者は、集中的かつ総合的な投資を行おうとしても、予算に制約がある、事業者間の調整に時間と労力を費やす¹⁾、などによりバリアフリーの連続性が欠けてしまう、あるいは整備が遅れてしまう事態となりかねない。また、健常者を含め市民がバリアフリーの重要性を認識し優先的に整備を求めるという社会の風潮とならなければ、整備しないことへのしっぺ返しとして、事業者の社会的信用が極端に低下することに繋がらない（例として、2006年に発覚した東横インの身障者駐車マスの用途外への不法改造も、一時的に取り上げられただけで収まっている）。

そこで本論文では、バリアフリー化を広範囲にきめ細かく整備していくには、“事業者、市民及び障害者がある種の連携を保っていかなければ実現できない”という基本認識のもと、三主体間での潜在的な構図を明らかにし、問題を具現化するとともに三主体の互恵的²⁾に均衡のとれた問題解決の条件を示すことを試みる。

2. 互恵的な枠組みについて

互恵性²⁾とは、利己的精神に基づいて合理性を追求するのではなく、相互に協力するという動機を含むものであり、なおかつ、相手の協力には自分も協力し、相手が非協力なら自分も非協力で返すという相互応報的動機を含む概念である。特に本論文では、互恵的な枠組みとは、“各主体間において相手への情報提供としてのシグナル（例としては、労使交渉における高い賃金提示、高い労働努力など）により、相手に協力する方向という意味で「正の」相互応報的動機に基づき対処し続ける枠組み”と考える。

3. 三主体間でのゲーム

バリアフリー整備を障害者、健常者と事業者の各主体間で行われるゲームとし、各主体をプレーヤーと見立てその特徴を記述する。その目的は、各立場での対立あるいは協調する事象を明らかにし、なすべき行動についての方針を示すことにある。

バリアフリー整備に関して、事業者は公共施設の建設、運営、管理を行い、バリアフリー整備による便益を利用者へ提供する公的団体あるいは企業とする。健常者は現時点では利用価値をほとんど享受できないが、将来的には病気・事故等により障害を負う可能性を持ち、オプション価値を有する。障害者は車いすの利用者のように、バリアフリー化することにより施設を利用することに抵抗感が減少する高齢者・障害者とする。また、整備のための費用負担という観点においては、費用は企業の利潤あるいは公的団体の税収から支出するものとし、直接的な費用負担者は事業者であるが、間接的には健常者の支出によるものとする。対象とする施設の利用者数は健常者が圧倒的に多いことより、費用負担は健常者が担っているものとする。

表 1 各プレーヤーの戦略

プレーヤー	戦略1（協力的行動）	戦略2（非協力的行動）
障害者	ともに生きる権利の主張として本人の意思により自然体で施設を利用する	健常者や事業者とのトラブルを避け、不満をできるだけ感じないように、外出の機会を避ける
健常者	障害者とともに生きることを許容する	障害者とともに生きることを拒否する
事業者	バリアフリー整備を積極的に実施する （障害者利用を想定した施設整備）	バリアフリー整備を消極的に実施する （対外的姿勢として最低限の施設整備）

キーワード バリアフリー、交通、ゲーム、互恵、シグナル

連絡先 〒216-0024 神奈川県川崎市宮前区南平台 1-1 TEL 045-877-4508 E-mail : t.sakamoto.ab@c-nexco.co.jp

各主体の戦略は表 1 のとおりとし、左右の列は協力的行動と非協力的行動とに分けて示している。

二主体ごとの組み合わせにより三つのゲームを設定し、その特徴と類似のゲームを表 2 に示す。

表 2 ゲームとしてのバリアフリー整備

プレーヤー 1	プレーヤー 2	類似ゲーム	特 徴
障害者	健常者	独裁者ゲーム	健常者は利他的動機に基づき費用負担する
障害者	事業者	独裁者ゲーム	マイノリティである障害者は事業者への影響力に欠けるため、提供されるサービスレベルを受けるしかない
健常者	事業者	信頼ゲーム	オプション価値による費用負担

各ゲームにおける情報としてのシグナルを、表 3 に示す。バリアフリーに関するシステムも、各主体間をつなぐシグナルが重要であり、これを正しく受渡すれば信頼や協力は生まれ、良好なバリアフリー環境がなされると考えられる。

表 3 バリアフリー整備に対する主体間のシグナル

プレーヤー 1	プレーヤー 2	シグナル
障害者	健常者	ともに生きる権利（バリアフリー施設の利用） ⇔ ボランティア、費用負担
障害者	事業者	利用する権利（バリアフリー新法等の後盾も前提となる） ⇔ バリアフリー施設の提供
健常者	事業者	利己的な意味合いの保険として費用負担 ⇔ バリアフリー施設の提供

4. 各ゲームの互恵的な枠組み

各ゲームの互恵的な枠組みを表 4 に示す。

表 4 各ゲームの互恵的な枠組み

プレーヤー 1	プレーヤー 2	互 恵 的 な 枠 組 み	備 考（具現的事象）
障害者	健常者	オプション価値に加え、互恵的な協力が生まれ社会全体にユニバーサルデザイン化の風潮になる	席・エレベーターなどの譲り合いなど規範的な振る舞い
障害者	事業者	各事業の特性にあったバリアフリー化が事業者内で広がる	事業者でのバリアフリー技術指針の策定など
健常者	事業者	事業者の信頼が増し、協力的な姿勢となる	社会的信用の構築

現段階において、事業者はガイドラインや基準により障害者のニーズとしてバリアフリー化を実現することに、技術的には対応できるレベルに達しつつある¹⁾と思われ、障害者と事業者間の互恵関係は構築されつつあると考えられる。一方で、「1. はじめに」において触れたホテルでの不法改造を象徴的に捉えたと、健常者と事業者間の互恵関係については依然として希薄であると考えられる。

5. 結論

本論文では、バリアフリー整備を対象にゲーム理論の見方により、事業者、健常者及び障害者の特徴とシグナルを示し、互恵的な枠組みを記述した。

バリアフリー整備を互恵的な枠組みとして構築するためには、障害者が自然体で行動し施設を利用することが、障害者と健常者及び事業者との 2 つの互恵関係を維持するための一つのシグナルとなる。各主体間での互恵関係が崩れると、個々に分断された利己的なシグナルのみが残り、整備推進のネガティブ要因となる。結果的に、特に多くの人が集まる施設とその近辺の環境のみがバリアフリー化され、局所的な整備に終わり、高齢者・障害者にとって行動しにくい環境に陥ることが危惧される。これは、互恵関係の出発点ともいえる高齢者・障害者が健常者とともに活動し公共施設を利用するという機会を奪い、相互の互恵関係が崩れるという負の循環となりかねない。

バリアフリー化の発展には、各三主体間に健全な互恵関係を意識的に構築あるいは維持することが必要であり、特に健常者と事業者間の互恵的なシグナルとなる意識や行動が今後求められていると考える。

参考文献

- 1) 日本の交通バリアフリー：(社)土木学会土木計画学研究委員会福祉の交通・地域計画研究小委員会・(財)災害科学研究所交通まちづくり学研究会，2008. 3，pp. 168-169.
- 2) 西村 直子：経済心理学のすすめ，子安 増生，西村 和雄(編)，有斐閣，2007.12