

Social Conflict over Displacement, Resource Rights and Survival Risk: A Case Study of Rajaji National Park, India

Suman Ranjan SENSARMA* and Norio OKADA

* Graduate School of Engineering, Kyoto University

Synopsis

In 1983, the confrontation arose between the Rajaji national park authority and the Van Gujjars who have been living in this area since long back. The real conflict is characterized by somewhat forcible displacement of forest based families from their traditional habitat and disruption of their livelihoods. This ongoing conflict and negotiation is analyzed by using GMCR, a game theoretic model. The game theoretic approach assumes that each player has knowledge, representability and executability. But, in the real world case, the stakeholders (players) seldom meet all the qualification of a player in the sense of game theory. Here, an attempt has been made to systematically categorize the player, e.g., null player, intermediate player and complete player in a game and to find out how their positions affect the structure of the game and subsequently their strategic choices. Another aim of this paper is to analyze the social network formation mechanism in conflict resolution process and their policy implications.

Keywords: graph model, conflict, game theory, survival risk, social network

土地退去, 資源権利および生存リスクをめぐる社会コンフリクト: インドRajaji国立公園のケーススタディ

スーマン=ランジャン=センサルマ*・岡田憲夫

*京都大学大学院工学研究科

要 旨

1983年にこの区域に昔から住んでいるVan Rajaji部族の国立公園の管理当局との間で対立が起こった。対立の実態は以下のものであった。事は、この部族が従来から住んでいた居住地から突然退去するように当局によってある種、強制されたことに端を発する。これにより彼らの生存権や資源利用の権利が侵害される危険が生じ、これをめぐって社会紛争が起きた。本コンフリクトはその後いくつかの展開を経て現在でも進行中である。本研究ではこれをGMCR法を用いてモデル化し、分析する。その際、コンフリクトの当事者として、ゲーム理論的にモデル化されるプレーヤーが現実には不完全なことが多く、それが当事者能力を獲得することによってゲームにおける役割が変化していくことに着目した。完備なプレーヤーの三要件(知識獲得性、代表可能性、執行可能性)を提示するとともに、不完全なプレーヤーとして無力プレーヤー、中間プレーヤーを規定することを提案した。最後に、ケーススタディとしてRajaji国立公園を巡るコンフリクトの展開を説明・分析する上で、このようなモデル化が有効であることを示した。

キーワード: グラフモデル, コンフリクト, ゲーム理論, 生存リスク, 社会ネットワーク