

# DiaLaw : on legal justification and dialog games

Citation for published version (APA):

Lodder, A. R. (1998). *DiaLaw : on legal justification and dialog games*. [Doctoral Thesis, Maastricht University]. Universiteit Maastricht. <https://doi.org/10.26481/dis.19980605a1>

## Document status and date:

Published: 01/01/1998

## DOI:

[10.26481/dis.19980605a1](https://doi.org/10.26481/dis.19980605a1)

## Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

## Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

## General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

[www.umlib.nl/taverne-license](http://www.umlib.nl/taverne-license)

## Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

[repository@maastrichtuniversity.nl](mailto:repository@maastrichtuniversity.nl)

providing details and we will investigate your claim.

# Samenvatting

Dit proefschrift, 'DiaLaw – over juridische rechtvaardiging en dialoogspelen', handelt over het formele en in Prolog geïmplementeerde dialogische model van juridische rechtvaardiging DiaLaw. Het maakt deel uit van het onderzoeksterrein Kunstmatige Intelligentie & Recht. Een eerste doel van dit onderzoeksveld is het recht en juridisch redeneren zo precies te beschrijven dat het mogelijk wordt om de resulterende modellen in de computer te implementeren. Een vraag die in dit verband rijst, is hoe het mogelijk is om het recht precies te representeren, als er niet eens consensus bestaat over wat recht precies is? Het helpen beantwoorden van deze vraag is een tweede doel van dit onderzoeksveld; dergelijk onderzoek zou omschreven kunnen worden als formele of computationele rechtstheorie. Door precieze modellen (en computerprogramma's) kan een bijdrage geleverd worden aan een beter inzicht in wat recht nu eigenlijk is. Het doel van dit proefschrift is een beter inzicht te verkrijgen in juridische rechtvaardiging.

Een inspirerend uitgangspunt van het huidige onderzoek is dat door overtuigende argumenten een schijnbaar verloren zaak gewonnen kan worden. Het doel van het onderzoek is het beantwoorden van de volgende vragen:

- Hoe kan bepaald worden of een juridische bewering gerechtvaardigd is en zijn er criteria waar een juridische bewering aan moet voldoen wil deze gerechtvaardigd zijn?
- Wat is een bevredigend model van juridische rechtvaardiging en is het mogelijk een dergelijk model te definiëren en implementeren?
- Hoe wordt in vergelijkbare modellen argumentatie gerepresenteerd?
- Wat is aanvaardbaar als een argument in juridische rechtvaardiging?

In hoofdstuk 2 wordt betoogd waarom juridische rechtvaardiging dialogisch gemodelleerd dient te worden. Eerst wordt het verschil tussen het product en het proces van rechtvaardiging uiteengezet. In de product-benadering is een bewering gerechtvaardigd als deze middels een geldige afleiding volgt uit gerechtvaardigde premissen. In de proces-benadering is een bewering gerechtvaardigd wanneer na een reeks van een of meer stappen de bewering gerechtvaardigd is volgens de regels van de procedure.

Vervolgens worden drie aspecten van het recht besproken die allen in ogenschouw moeten worden genomen bij een model van juridische rechtvaardiging.

In de eerste plaats wordt de weerlegbaarheid van juridische conclusies besproken. Hiermee verband houdende bezwaren tegen een deductief model van rechtvaardiging zijn onder meer dat uitzonderingen expliciet in de voorwaarden moeten worden opgenomen en dat een deductief model niet goed aansluit bij de wijze waarop juristen redeneren. Op een bevredigende wijze modelleren van weerlegbaarheid vereist een niet-monotone logica.

In de tweede plaats wordt het open karakter van het recht besproken. Dit vereist dat het mogelijk moet zijn om wanneer een bewering gerechtvaardigd wordt, nieuwe regels en feiten toe te voegen. Het rechtvaardigingsmodel mag derhalve niet gesloten zijn. Hoewel het resultaat van toevoegingen van nieuwe regels en feiten als product gemodelleerd zou kunnen worden, is het toevoegen zelf een proces. Een model van rechtvaardiging moet derhalve procedureel zijn en toevoeging van informatie mogelijk maken.

In de derde plaats bestaat het zogeheten Münchhausen Trilemma, dat betrekking heeft op de problemen die spelen bij het funderen van beweringen, ofwel het vinden van voldoende draagvlak, grond voor een conclusie. Wanneer een open model van

rechtvaardiging gebruikt wordt, kan de rechtvaardiging in beginsel eindeloos doorgaan. Immers, ieder argument of premisse aangevoerd om een bewering te rechtvaardigen, is zelf een bewering die gerechtvaardigd moet worden. Dit zogeheten oneindige regres kan op twee manieren gestopt worden. Door een cirkelredenering te gebruiken, of door de rechtvaardiging op een willekeurig punt af te breken. Het is evident dat een cirkelredenering niet een bevredigende oplossing is. Het probleem van het afbreken op een willekeurig punt is dat dit het bestaan van juridische dogma's veronderstelt, namelijk beweringen die geen rechtvaardiging behoeven. Hoewel er wellicht dergelijke onwankelbare punten in het recht bestaan, geldt dat de mogelijkheid van het ter discussie stellen van een schijnbaar onwankelbaar punt niet afgesloten mag worden. Het Münchhausen Trilemma behandelt derhalve drie onaangename situaties, oneindig regres, circulariteit en dogmatisering, waar een rechtvaardiging toe kan leiden.

Om de besproken problematiek het hoofd te bieden, wordt een dialogisch model van rechtvaardiging voorgesteld. Aangegeven wordt op welke wijze met de drie aspecten van het recht in een dialogisch model rekening kan worden gehouden. Een dialogisch model van rechtvaardiging kan als volgt gekarakteriseerd worden:

- er zijn tenminste twee spelers;
- er zijn regels die het uitwisselen van beweringen tussen de spelers reguleren;
- beweringen zijn gerechtvaardigd wanneer de spelers het eens zijn.

Tenslotte wordt gepoogd het dialogisch model van rechtvaardiging te plaatsen binnen één van drie door Rawls gedefinieerde procedures, te weten de zuivere, de onvolmaakte en de volmaakte. Hoewel in eerder werk de procedure als zuiver omschreven is, is de conclusie nu dat het dialogische model onder geen van de genoemde procedures valt. Derhalve wordt een vierde procedure-type geïntroduceerd, die de juridische procedure wordt genoemd.

Conclusie van dit hoofdstuk is dat er geen onafhankelijk, materieel criterium bestaat met behulp waarvan kan worden vastgesteld of een bewering gerechtvaardigd is. Daarom is het noodzakelijk een procedure te ontwikkelen waarbinnen beweringen gerechtvaardigd kunnen worden. Deze procedure is vormgegeven als een dialoog, waarbinnen de spelers elkaar moeten proberen te overtuigen van de rechtvaardigheid van door hen aangevoerde beweringen. Of een bewering gerechtvaardigd is, kan enkel worden vastgesteld in een dergelijke dialoog. De vraag of een binnen een procedure gerechtvaardigde bewering ook rechtvaardig is, kan niet worden beantwoord. De uitdaging is om een procedure te ontwikkelen die garandeert dat iedere binnen de procedure gerechtvaardigde bewering ook rechtvaardig is.

In hoofdstuk 3 wordt het dialogische model voor juridische rechtvaardiging DiaLaw gedefinieerd. DiaLaw is in de eerste plaats een theoretisch, analytisch model. Met behulp van DiaLaw kan juridische rechtvaardiging in het algemeen, en het proces van juridische rechtvaardiging in het bijzonder, worden geanalyseerd. DiaLaw heeft ook een normatief aspect, omdat het richtlijnen geeft over hoe juridische rechtvaardiging zou kunnen verlopen. DiaLaw is niet een empirisch model.

DiaLaw is een dialoogspel waarin door twee spelers afwisselend (argument)zetten kunnen worden gedaan. De bedoeling van het spel is het rechtvaardigen van juridische beweringen door het aanvoeren van beweringen/argumenten en het bestrijden van beweringen/argumenten van de ander. De rechtvaardiging heeft derhalve een sociaal karakter: het gaat erom de ander te overtuigen van de (on)juistheid van beweringen.

De zetten bestaan uit een taalhandeling met een propositionele inhoud. De taalhandeling is één van de volgende vier soorten:

1. claim – het poneren van een bewering;
2. question – het vragen om rechtvaardiging van een bewering;
3. accept – het aanvaarden van een bewering;
4. withdraw – het intrekken van een eerder gedane bewering

Bij de taalhandelingen 2-4 is de inhoud van de bewering aan beperking onderhevig, aangezien deze taalhandelingen steeds ingaan op een eerdere bewering. Wanneer een speler een bewering claimt (taalhandeling 1), dan is de inhoud van de bewering in beginsel vrij invulbaar. De enige beperking is dan dat de dialoogregels het claimen van de bewering toestaan. Zo kan een speler bijvoorbeeld niet een bewering doen als hij zich eerder aan de ontkenning van de bewering gebonden heeft.

De argumentatie die gegeven wordt in de dialoog krijgt een inzichtelijke structuur doordat er verschillende niveaus zijn. Een dialoog begint op niveau 0. Het niveau wordt hoger wanneer een speler een bewering gerechtvaardigd wil zien. De directe argumenten voor een propositie zijn daarom altijd één niveau hoger dan de bewering zelf. Deze structuur wordt visueel inzichtelijk gemaakt met behulp van dialoogbomen.

Of in een dialoog een bewering uiteindelijk gerechtvaardigd wordt, is afhankelijk van de naar voren gebrachte beweringen/argumenten. In geval partijen er niet uitkomen, zullen ze naar een onafhankelijke derde, een rechter of arbiter, moeten stappen. In DiaLaw is de gang naar de rechter niet gemodelleerd.

Gebondenheid of commitment speelt een belangrijke rol in de dialoog. Commitment ontstaat in beginsel wanneer iemand een bewering claimt of accepteert, en eindigt op het moment dat hij een propositie intrekt. In een zogenaamde commitment store is opgeslagen aan welke proposities de spelers zijn gebonden. Een dialoog eindigt wanneer de eerste bewering wordt ingetrokken of geaccepteerd.

Als een zet niet *kan*, dan is er sprake van een ‘illegal move’ (vgl. het niet opheffen van schaak). Een speciale zet binnen de dialoog is die waarin een speler claimt dat de zet die de ander gedaan heeft niet *mag*. Dit is wat anders dan dat een zet niet *kan*. Een voorbeeld van een zet die niet mag is het claimen van een bewering die gebaseerd is op onrechtmatig verkregen bewijs. Of een zet niet mag wordt bepaald door de regels van het domein en dus niet door die van DiaLaw.

In 16 dialoogregels wordt beschreven wanneer een zet mogelijk is en wat de gevolgen van een zet zijn voor de commitment. Er is een onderscheid tussen algemene communicatieregels (regel 1-5) en speciale communicatieregels (regel 6-16). In de speciale communicatieregels worden de gevolgen geregeld van speciale (juridische) beweringen zoals redenen, het wege van redenen, het toepassen van regels, en de eerder genoemde bewering dat een bepaalde zet niet mag. Hoewel de spelers doorgaans beurtelings aan zet zijn, is in sommige gevallen na accept/withdraw dezelfde speler nogmaals aan zet. Verder kan op grond van de speciale communicatieregels een speler gedwongen worden een bepaalde zet te doen. Wanneer een speler bijvoorbeeld accepteert dat de redenen voor een conclusie zwaarder wegen dan de redenen tegen de conclusie, dan is hij gedwongen de conclusie te accepteren.

DiaLaw is geïmplementeerd in Prolog (zie Appendix). In het Prolog-programma wordt bepaald welke speler aan zet is, of de door hem ingegeven zet geldig is (*kan*), wat de

gevolgen van een geldige zet zijn voor de commitment, en op welk niveau de dialoog zich afspeelt.

In hoofdstuk 4 wordt aan de hand van twee casus (Tyrell en Chabot) de werking van DiaLaw geïllustreerd. In de gegeven voorbeelddialogen zijn de definities en regels van hoofdstuk 3 toegepast en wordt geïllustreerd hoe juridische rechtvaardiging in DiaLaw gemodelleerd wordt.

In hoofdstuk 5 worden andere dialogische modellen met elkaar en met DiaLaw vergeleken. Meer uitgebreid aandacht wordt besteed aan drie modellen die het toevoegen van nieuwe informatie toestaan (open modellen), te weten *Dialectics* van Rescher, *DC* van MacKenzie en de *Pleadings Game* van Gordon. Centrale aandachtspunten zijn de gebruikte zetten en de afhandeling van commitment. De modellen kunnen als volgt gekarakteriseerd worden.

Een nadeel van formele dialoogmodellen is dat de resulterende dialogen vaak onnatuurlijk zijn. Dit geldt niet voor *DC*, maar een nadeel van dit systeem is dat onweerlegbare regels worden gebruikt. In *Dialectics* worden wel weerlegbare regels gebruikt. Een nadeel is dat de weerlegging enkel kan plaatsvinden op basis van specificiteit, en dat de regels niet ter discussie mogen worden gesteld. In de *Pleadings Game* wordt een rijke juridische taal gebruikt en kunnen regels ter discussie worden gesteld. Een nadeel is dat slechts *echte* argumenten op grond van de onderliggende logica mogen worden aangevoerd (vgl. Hoofdstuk 6) en dat de resulterende dialogen zeer gecompliceerd zijn. Deze en andere bezwaren van genoemde modellen gelden niet voor DiaLaw. Een nadeel van DiaLaw is dat een dialoog niet gestopt kan worden zonder deze te verliezen. Dit laatste is in de *Pleadings Game* fraai opgelost.

In hoofdstuk 6 wordt onderzocht wat nu precies als een argument gezien moet worden bij het rechtvaardigen van juridische beweringen. Daartoe wordt een onderscheid gemaakt tussen het logische en psychologische perspectief. In het logische perspectief zijn premissen voldoende om de conclusie te rechtvaardigen. Of premissen voldoende zijn, wordt bepaald door de regels van een logica. In geval van een Modus Ponens argument zijn bijvoorbeeld de premissen  $A$  en  $A \rightarrow B$ , voldoende om de conclusie  $B$  te rechtvaardigen. In het logische perspectief spelen (afleid)regels een belangrijke rol.

In het psychologische perspectief wordt de conclusie gerechtvaardigd na daadwerkelijke aanvaarding, zonder dat de premissen voldoende behoeven te zijn in bovenbedoelde zin. In het psychologische perspectief gaat het erom dat de toehoorder bewogen wordt een bewering te accepteren.

Argumentatie gezien vanuit het logische perspectief wordt doorgaans rationale argumentatie genoemd; argumentatie gezien vanuit het psychologische perspectief kan a-rationale argumentatie worden genoemd, en wordt in dit hoofdstuk dia-rationale argumentatie genoemd.

Iedere vorm van (di)a-rationale argumentatie kan door het toevoegen van een premisse rationeel gemaakt worden. Het verband dat op deze wijze aangebracht wordt tussen de beweringen en de conclusie kan bevredigend zijn voor hen die slechts geloven in logisch geldige argumenten. Een dergelijke reconstructie toont echter niet de eigenlijke argumentatie, omdat in dat geval het begrip argument niet mede de retoriek omvat. Vanuit het oogpunt van de retoriek voegt de premisse niet echt iets toe aan de argumentatie, behalve een doorgaans onnatuurlijk verband tussen een verzameling beweringen en een conclusie.

---

In DiaLaw wordt regel gebaseerde rechtvaardiging (logische) gecombineerd met rechtvaardiging die niet op regels gebaseerd is (psychologische). Omdat in DiaLaw zowel regel-gebaseerd rationalisme, als het regel-scepticisme van onder meer de Amerikaanse Realisten wordt gemodelleerd, wordt de theorie die aan DiaLaw ten grondslag ligt *Rationalistic Realism* genoemd.

Voor zover mij bekend is DiaLaw het eerste formele dialoogmodel waarin rationale en (di)a-rationele argumentatie wordt gecombineerd, en is DiaLaw het enige model waarin een reden een onderliggende regel *kan* hebben, maar dit niet noodzakelijkerwijze zo is.

Toekomstige modellen van juridische rechtvaardiging zullen bestaande modellen, zoals DiaLaw, kunnen verbeteren. Het is daarbij echter van belang dat vastgehouden wordt aan het principe van de dialectiek. Daarnaast moet niet alleen aandacht worden geschonken aan logische geldigheid van argumenten, maar moet, ook in formele modellen, het retorische karakter van argumentatie tot uitdrukking komen. Slechts als aan deze voorwaarden is voldaan, kan argumentatie in het algemeen en juridische rechtvaardiging in het bijzonder goed worden gemodelleerd.