

コミュニティ・ガバナンスのための 政策論に関する展開

京都大学 大西 正光

制度、ガバナンス

構成的秩序

制約・ルール

- 法律
- 規制
- 契約

North (1990)
Greif (1997) etc.

自生的秩序

文化的・認知的 枠組

- 言語(方言)
- 慣習
- 道徳など

Scott (2001)
DiMaggio-Powell (1991)

磯谷 (2004)

本日の話題提供

- 話題提供の目的
- 地域荒廃のメカニズム
- 構造的政策
- メタ問題

話題提供の目的

- 背景
 - ◆ 地域活性化への取り組みに関する膨大な報告があるにもかかわらず、その政策的意義に関する位置づけが不十分
 - ◆ 地域活性化に関する理論的な政策論の欠如
- 目的
 - ◆ ゲーム理論に基づく荒廃地域における政策論の整理

地域荒廃のメカニズム

組織におけるインセンティブ

質問

あなたは、どちらの組織で働く方が、
努力が報われそうですか？

周りも頑張っている活発な組織

やる気のなさそうな人が集まった組織

戦略的補完性

- 2人のプレイヤー
- 一方のプレイヤーの努力が、もう一方のプレイヤーの努力の限界便益を増加させる。
- 相乗効果
- ポジティブ・フィードバック

空間的外部性

空間的近接性に伴い、発生する外部性

- 需要の外部性
- 前方・後方連関効果
- 景観

商店街における寓話

- 2つの商店Aと商店B
 - 通常状態(無努力)での利益は2百万円
 - 商店AとBは私的費用2百万円を費やして、努力できる
 - 商店Aのみ努力したとき
 - ◆ 商店Aの利益…3百万円
 - ◆ 商店Bの利益…3百万円
- 商店Aは、2百万円費やして、1百万円の増益
商店Bは、何もせず、1百万円増益

商店街における寓話(続)

- 商店Bのみ、努力したとき
 - ◆ 商店Aのみ努力したときと対称的
 - 商店AとBが両方、努力したとき
 - ◆ 商店Aの利益…6百万円
 - ◆ 商店Bの利益…6百万円
- 商店Aは、2百万円費やして、4百万円の増益
商店Bは、2百万円費やして、4百万円の増益

商店街におけるナッシュ均衡

		商店B	
		努力有	努力無
商店A	努力有	4, 4	1, 3
	努力無	3, 1	2, 2

2つのNash均衡

地域荒廃

- どちらの均衡が実現するかは、経路依存的
- 調整の失敗

戦略的補完性の仮定の意義

- 戦略的補完性がなければ…
 - あるプレイヤーの行動が他のプレイヤーの最適行動に影響を与えない。
- 個々のプレイヤーにのみ着目して、それぞれの行動を適切に導くための政策
- 複数均衡の問題も生じない

公共財としての活動

- 商店Aの努力(コスト2百万)
 - ◆ 商店Aに1百万の増益
 - ◆ 商店Bに1百万の増益
 2百万円の増益
 - 商店AとBの努力(コスト4百万)
 - ◆ 商店Aに4百万円の増益
 - ◆ 商店Bに4百万円の増益
 8百万円の増益
- 公共財の生産に関する収穫逓増
- 公共財の価値

戦略変更の動学的側面

- プレイヤーの戦略選択原理
 - ◆ 現在、観察されている他のプレイヤーの戦略を所与として、戦略決定する。(近視眼的)
ポジティブ・フィードバック
 - ◆ 自らの戦略が相手の戦略選択に影響を与えることを考慮して、戦略決定する。
利得支配による均衡選択

戦略変更の動学的側面(続)

- 利得支配による均衡選択の前提
 - ◆ 一方の戦略変更により、ただちにもう一方が戦略を変更する。
-
- この場合、常に効率的
- 戦略変更に伴う時間が無視できる。

しかし、現実には・・・

誰も最初に動きたくない！
のが本質的問題

- 後手有利の理由
 - ◆ 便益発現タイミングと時間費用
 - ◆ 協力による利得の不確実性

便益発現タイミングと時間費用

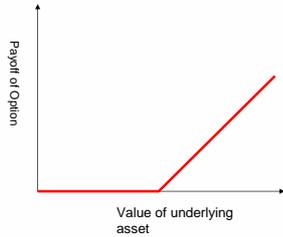


協力による利得の不確実性

- 不確実性とリアル・オプション
 - ◆ 後手・・・事後に分かる追加情報に基づいて、意思決定ができる価値 = オプション価値
- 不確実性下における戦略変更ゲーム
 - ◆ 2人のプレイヤーが先手、後手を決める
 - ◆ 2人とも先手・・・利得2
 - ◆ 2人とも後手・・・利得0
 - ◆ 1人先手、1人後手・・・先手の利得1
後手の利得3
先手の外部性 + オプション価値

オプション

■コール・オプション(買う権利)



不確実性下における戦略変更ゲーム

		商店B	
		先手	後手
商店A	先手	2, 2	1, 3
	後手	3, 1	0, 0

Nash均衡

囚人のジレンマ

不確実性が戦略変更を阻害

構造化政策

構造化政策

■ ゲームそのものの構造を変化させることによって、均衡移動を促す政策

- ◆ 税、補助金
- ◆ 私有化 (privatization)

税、補助金

誰も、努力しない場合に2百万円の(懲罰的)課税

		商店B	
		努力有	努力無
商店A	努力有	4, 4	1, 3
	努力無	3, 1	0, 0

税、補助金

片務的努力に対する補助金

		商店B	
		努力有	努力無
商店A	努力有	4, 4	3, 3
	努力無	3, 3	2, 2

税、補助金

不確実性下の戦略変更ゲームに後手に対して税を課税

		商店B	
		先手	後手
商店A	先手	2, 2	1, 1
	後手	1, 1	0, 0

税、補助金の問題点

- 状態の観察可能性、立証可能性が担保されていることが前提
- どうやって、努力したこと、努力していないことを立証するのか？
- 努力したと虚偽の報告を行うインセンティブ

私有化 (privatization)

- 調整の必要な戦略に関連する権利の単一所有
 - ◆ 外部性の内部化
 - ◆ 大規模になれば困難
- 例
 - ◆ ショッピングセンター
 - ◆ 六本木ヒルズ
 - ◆ 米国CID (Common Interest Development); 契約による政府

メタ問題

メタ問題

- これまでの分析の前提
 - ◆ ゲームの構造がすべてのプレイヤーの間で共有知識となっている。
- しかし、実際には…
 - ◆ 「どのように、協力すればよいのか？」
 - ◆ 相手がどのような協力を想定しているのか？
 - ◆ わからない…

フォーカル・ポイント (注目一致点) 待ち合わせゲーム

		プレイヤー-B	
		時計台	百万遍
プレイヤー-A	時計台	1, 1	0, 0
	百万遍	0, 0	1, 1

推測の推測に基づく予想
 「Aさんは、喫茶店のコーヒーが好きだから…」と
 Bさんは考えるだろうから…」

フォーカル・ポイント

両性の争い

		助成	
		ボクシング	バレエ
男性	ボクシング	4, 2	0, 0
	バレエ	0, 0	2, 4

どちらが選択されるかは、メタ規範に依存する

コミュニティ

E. Posner (2002)

- コミュニティのメンバーは**過去を共有しており、長期的にわたり共有する**と考えている
- 健全なコミュニティ
過去の共有によって、フォーカル・ポイント(地域規範)が定まっていること
- 自生的秩序の存在

自生的秩序としての景観規範

- 景観の意義
 - ◆ 歴史的に先人が育んだ文化
 - ◆ 自生的秩序の表象としての景観
- 文化
 - ◆ 先人の努力
 - ◆ 地域で共有化されている**洗練された価値**
 - ◆ 内面化された規範

フォーカル・ポイントとしてのゲーム構造

- 協力の仕方は、無数にある。
- どのような、協力の仕方を他の人は考えているのか…
- 協力の仕方に関する、共有された認識 = フォーカル・ポイント
- 協力規範 = ソーシャル・キャピタル

仕掛人としてのEntrepreneur

- Entrepreneur(フランス語)
 - ◆ 元来は、仲介者の意味。
 - ◆ Entrepreneurは、フォーカル・ポイントを導き、調整を担う**仕掛人**
 - ◆ 地域の潜在的な協力(フォーカル・ポイント)を見出し、それを実現する仕掛けを作る
ex) ファシリテーター、調停など
 - ◆ 人々の信念に働きかける。
- 政治、公的政府、NPO、個人など

Entrepreneurの資質

- アカウンタビリティ
- 豊かな知識、情報
- 地域規範の共有
- プロフェッショナルとしての信頼
- コミットメント・首尾一貫性
- 結果責任

行政の政策

- 税、補助金を通じたEntrepreneur活動に対するインセンティブの付与
 - ◆ 例えば、地域戦略パートナーシップ(英国)
 - ◆ 地域活動の評価が鍵
- Entrepreneurが機能するための法的基盤の整備

政策論のまとめ

- 構造化政策のスキーム設計
 - ◆ ステークホルダーの便益帰着と費用負担構造の明確化
- プロフェッショナルとしてのEntrepreneurの育成 ~ Entrepreneurリテラシー
- Entrepreneurに対するインセンティブ付与メカニズム、規範としての制度
- 地域活動の評価システム

ご清聴、ありがとうございます