

「コモングの悲劇」 とは？

「コモンズの悲劇」の強調

G.ハーディンによる提起

イギリスの共同牧野

共有の牧草地で、多くの牧夫が牛を飼っている。全体の頭数がまだ少ないときには問題は起こらない。各人が牛を増やしても牧草地には余剰がある。だが、牛の数が増えるにつれて余力はなくなり、しだいに混雑現象が生じてくるであろう。やがて、これ以上増やし続ければ牧草は回復可能なダメージをこうむる臨界点に達する。

人間が合理的に行動するかぎり、牧夫はこの臨界点を踏み越えていく。

「コモンズの悲劇」規定する要因

- 人間の動機 (利潤動機)

Human Motivation

- コモンズ利用を管理するルール

Rules governing the use of
commons

- コモンズ資源の性格

Character of the common resource

ゲーム理論による説明

効用の最大化を目指す合理的なプレイヤーがある選択をくだし、その結果は自分の戦略だけでなく、相手のとった戦略にも依存している状況があり、各プレイヤーがどのような戦略をとるかを論理的に分析。

- 1) プレーヤーの集合
- 2) 各プレイヤーのとりうる戦略
- 3) 戦略により決定される各プレイヤーの利益・ペイオフ関数

ゲーム理論による説明 (Prisoners' Dilemma)

逮捕された共犯2人は自白するか？

- 1 自白(裏切り)すれば釈放。もう一人の相手は5年の禁固刑
- 2 両方とも自白(相互裏切り)した場合は, 2人とも3年の刑
- 3 両方とも自白しなかった(相互協調)場合は, 証拠不十分で1年の刑

	B: 協調する	B: 裏切る
A: 協調する	1年/ 1年	5年/ 釈放
A: 裏切る	釈放/ 5年	3年/ 3年

人間の三つの動機

ハーディン:人間の動機を中心にした議論

1) 早い者勝ち

2) 裏切り

3) ただ乗り

早い者勝ち

First-come-first-served principle

過剰な利用, 資源環境の悪化, 破壊

- 1) 人口過剰地域
- 2) 無主物の資源
- 3) 資源の減少が始まった時

「資源枯渇の悪循環」に

裏切りによる利益

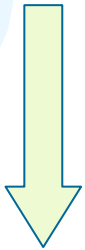
他人を裏切ることにより、資源から得る利益を最大限に得られる可能性。

資源が劣化して生じるコストは皆で平等に負担。

個人が享受できる利益 > 皆で平等に負担するコスト

「ただ乗り」の利益

他の資源利用者の管理(コスト負担を伴う)を無視して、資源利用をはかり、自己の利益を最大にしようとする者の存在

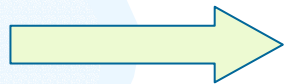


公共性の強い財の利用：他人が公共財を提供するのを待つという姿勢を利用者の間に生み出す。

排除性を強化する必要？

「コモンズの悲劇」への疑問

「コモンズの悲劇」論はオープン・アクセス状態にある
資源を対象にしている



「悲観主義」すぎるのでは？

- 1) コモンズ資源の存在形態は多種多様
- 2) コモンズ資源を持続的に利用・管理している
地域・組織は広く存在

コモンズ的アプローチは可能！！

OSTROMの提起

自己の利益の追求 動機にはなるが

社会的なメカニズム:

コミュニケーション, 信用, 未来への期待,
合意を形成する能力, etc.

コモンズの悲劇を防ぐ行為

参考文献

「共有の悲劇」をゲーム理論で説明・応用した英語文献

Estrom, Roy Garden, James Walker 1993

Rules, Games & Common-Pool Resources, Michigan

Elinor Sotrom, Thomas Dietx, Nivet, Nives Dolsak

The Drama Of The Commons, National Academy Press,
Wasghington, DC.