

研究ノート（理論001）

ゲームの理論による中国労働者の行動原理(1958-1980年頃まで)

		自分	
		まじめ	ずるい
相手	まじめ	10	-5
	ずるい	-5	3

注: 数値は筆者が記入。
出所: 石川滋(1999年5月25日)
「開発経済論特修Ⅱ」の講義
ノートをもとに筆者作成。

解説: 筆者はゲーム理論については不勉強なので、下記にゲーム理論の説明でよく使われる囚人のジレンマを紹介する。

◆囚人のジレンマ(prisoner's dilemma)[経済理論用語]

二人の囚人がいて、両方が黙秘して自白しなければともに一年の服役、一方が自白し他方が黙秘した時には前者は釈放、後者は一〇年の服役、両者が自白した場合にはともに五年の服役になるものとする。もし両方が協力して自白しなければ両者には明白な利益が存在するにもかかわらず、協力関係のない場合にはそれぞれ最悪の事態を避けようとして、結局は両者はともに自白するという行動をとるようになる。ゲームの理論との関係において、このような状況を囚人のジレンマという。

自由国民社『現代用語の基礎知識1996年版』CD-ROM版より。

暫定的な解釈: 極大化原理に基づけば、左表の場合は10の効用を得られる”どちらもまじめ”が選ばれるのであろうが、ゲーム理論では最大の効用を得ようと自分がある行動をしても相手の行動いかんでは結果的に最悪の事態になることを想定する。その場合、自分(プレイヤー)は、積極的に効用を最大にしようとするよりは、消極的、堅実に最悪の事態を避けるよう行動する。中国の場合、農民がまじめに働いて10の効用を得ようとしたが、集団農業の経営者がずるいまたは計画自体に問題があるなどして結果的に農民はまじめに働いたにもかかわらず、効用(報酬)が少ないという事態が起こったと考えられる。すると多くの農民が次第にまじめに働かなくなった。つまり、農民は最悪の事態を避け、3の効用を得るために”ずるい”を選択するようになった。