

多数決の諸問題とあるべき決め方のルール

2015年10月2日

2015年9月21日日本経済新聞朝刊の経済教室「多数決は万能にあらず」（慶應義塾大学教授でメカニズムデザインが専門の坂井豊貴氏による）は、多数決による決定の問題点を指摘したものである。

内容は次の通り。多数決は「票の割れ」を起こすため、最終的に選ばれる代替案が他の代替案の登場によって変化してしまう恐れがある。この現象を示す有名な例である2000年の米国大統領選挙では、共和党のブッシュ候補に対して有利であった民主党のゴア候補が、第三の候補としてラルフ・ネーダー氏が登場したことによって票の一部がさらわれ、最終的にはブッシュ氏の勝利となった。

そうした「票の割れ」を防ぐ手段として、多数決の代替案の一つである「ボルダールール」（1位に3点、2位に2点、3位に1点などのように、順位に配点する方法）が紹介される。ボルダールールならば、「1位」だけでなく「2位以下」に関する有権者の意思表示をくみ取ることができる。ボルダールールのもとでは、候補者は、特定支持層だけでなく幅広く得点を集めなければ勝てないため、多数決に比べて社会的分断があおられにくい。

この他にも、「イエス・ノー」の2択による多数決の例として「大阪都構想を巡る住民投票」を引き合いに出しながら、どの代替案を投票にかけるかを決定することそれ自体が権力行使のインセンティブを持ちうることの問題や、国会の立法権の乱用を防ぐ憲法（の改正に必要な要件）の役割などを指摘しているが、主張の骨子はおおむね前段にて語りつくされている。

以上の説明を踏まえ、土地・不動産分野に限らず、今後世の中全般の政策的意思決定において、ボルダールールのような複数の代替案への評価を加味する決定手法を積極的に採用すべきという結論になるかということ、必ずしもそうではない。

第一に、ボルダールールを設計する際に設定される、各順位の点数の問題である。順位評価は本来、順序のみを意味するものであって、その間隔がどの程度開いているかについては言及していない。例えば1位に3点、3位に1点が与えられたからといって、1位の代替案が3位より3倍優れていると、全ての人々が納得して評価しているとは限らない。その結果、評点の設計に依存してそれぞれの代替案の総合評価が変わってくるため、最終的に選ばれる代替案も異なり得る。

第二に、ボルダールールの問題として、戦略的操作が挙げられる。例えば1位に3点、2位に2点、3位に1点というルールのもとで、1位と2位の代替案が僅差となっているとき、暫定1位>2位>3位の順に代替案を選好する個人が自らの選好を偽って、暫定2位の代替案に1点をつけることで、意図的に順位を下げて自らの推す代替案を選ばせることが出来る。

決定ルールの設計問題は、上に挙げた評点の問題に限らず、広く一般に応用出来る議論である。

例えば選挙において、高齢者と若者は皆それぞれ1票を平等に有する。ところが高齢化が進む昨今においては、有権者に占める高齢者の割合が相対的に大きくなっていることから、長期的な将来を見据えた痛みを伴う改革に対し、賛成票を投じる者が相対的に少なくなる恐れがある。とはいえ、だからとい

って高齢者の票のウェイトを相対的に下げる政策的介入が望ましいかどうかは、ウェイトの設計によって、またその時々の高齢者の人口比率によって、さらには投票の対象となっている争点によって異なってくる。

同様の問題は、大都市と地方との間にも起こり得る。大都市から地方へと富を移転する政策を提案したところで、それぞれが1票を平等に有する状況下では、相対的に人口の多い大都市の意向を反映した決定が、結果的になされることとなる。たとえいくら地方の意向が反映されるような決定方法に変えたとしても、その決定方法がどの程度地方に傾斜して富を移転するかの恣意的判断をいわば内包していることから、過度な傾斜配分による地方の補助金のもらい慣れや、地方の中でも将来性のある提案を行っているところに本当に必要な予算が回らないことで、地方創生の失敗へとつながる恐れがある。

以上の議論に通じるのは、どのような状況下でも最適な決定ルールというものが存在しないという根底的な問題である。地方創生や経済、財政などの問題に限らず、人為的な介入を含む政策決定への教訓となるのは、たとえ実践的にどのような決定がなされたとしても、その決定自体が、設計された決め方のルールも含めて、常に反省され続けなければならないということである。

(白川 慧一)