

ゲーム理論にもとづく「支援を望まない」 状況に関する考察

Consideration Based on Game Theory Regarding the Situation of “Situations Where Support is Not Desired”

古川 隆司

Takashi Furukawa

はじめに

本論は、福祉的支援を望まない状況を、合理的選択理論、具体的にはゲーム理論にもとづく分析の可能性について検討することが目的である。ここでいう福祉的支援を望まない状況とは、周囲から福祉的支援が必要とみなし働きかけるが、当事者が支援を望まない場合を指す。

福祉行政や支援側からみてケースは増加している。この原因は、単身やひとり親・夫婦のみ世帯のように家族が小規模化していること、雇用の不安定化や景気など経済社会情勢の影響を受けやすいこと、さらに、新型コロナウイルスの世界的感染に伴う影響などが考えられる。

支援を望まない状況に対して行政や支援側はさまざまなアプローチを試みている。だが十分な支援に結びつきにくい場合が多く、これが支援を望まない状況の問題性となっている。そこで本論は、支援をめぐる信頼と相互の関係と考えた場合、ゲーム理論の基礎的な枠組みから状況の記述・表現は可能かを考察し支援を望まない状況へのアプローチや支援をめぐる課題を明らかにすることを目的とする。

本論の方法は、ゲーム理論¹⁾により支援課題となる状況の記述をおこない、本論の焦点についてシステムの要素間の相互関係として形式的に考察する。このため個人情報や組織事業の具体事例は扱わず、考察上必要な状況（例、判断能力など）を扱うことにとどめる。

1. 問題の所在

1-1 顕在化した問題状況

何らかの社会的援護が必要にもかかわらず支援に結びつかない問題を概観する。これらは社会的背景の異なるものの、既存の福祉法制度によって対応できず、一部については新たな対策が取り組

まれるようになった。たとえば、死後誰にも看取られない孤独死が大きく社会的問題となったのは、1995年の阪神・淡路大震災のあと被災者が仮設住宅で死亡していた事であった。同時期のバブル経済の崩壊による経済的混乱は、ホームレス増加を招いた。かれらへの社会的支援が民間・行政で取り組まれるが、その後も支援を要する人びとの増加が課題となった。同じくバブル経済崩壊後、新卒者の就職難が深刻化し、非正規職に就かざるを得なかった世代は「就職氷河期」と呼ばれた。かれらは不安定就業により生活が不安定・奨学金の返済が困難・結婚ができない等、これをきっかけに若年者の生活困難と孤立に社会的関心が高まってきた。これらはその後、特定の世代や社会集団に限らない問題として広がっている。

この他、不登校や離職などをきっかけとした引きこもりが増加した。国立社会保障・人口問題研究所による2017年度の調査では1週間に家族以外の人と会話したことがない人が2.2%²⁾、内閣府による実態調査では全国で54.1万人がひきこもりと推定されている³⁾。

第二に、少子高齢化がすすむ中で世帯構成も単独世帯・夫婦のみ世帯が多くなった。このうち高齢世帯については孤立死や心中・家族内での殺人事件が報じられるようになった。また、未婚の子と同居する親の生活困難は8050問題と呼ばれ2000年代以降社会的関心が寄せられている。

1-2 社会的対応と課題

以上の諸課題に対し、民間団体による支援やそれぞれ特別立法・事業による対策が講じられるようになった。例えば、高齢者福祉サービスにおける住民の見守りの事業化、ホームレス特措法の制定など。これらは、民間の支援や福祉制度による対応として展開されるようになる。

2021年2月に当時の菅内閣は孤独・孤立対策担当室を設置し、孤独・孤立対策担当大臣を任命、孤独対策が始まった。また地域福祉における重層的支援体制の構築が目指されるようになった。だが、これら支援活動で困難とされるケースの多くは個別性が高く、当事者への支援に結びつかないケースも多い。これらに共通する社会的孤立には、本論が対象とする「支援を望まない状況」と重複することが多く、その後のソーシャルワークにおける課題と位置づけられ、国家資格の養成教育の内容改正にも影響している。

2. 状況の記述

2-1 情報と意思決定

課題について検討を始める前に、まず状況設定に関して確認をしておく。第一は意思決定に対する情報についてである。

福祉サービスをはじめ社会的支援⁴⁾に関わる支援者や行政は、まず支援制度やサービスが必要な場合、住民がこれを利用して状況の改善を図ることが目指される。そこで支援側や福祉行政は、これについて広く情報提供をおこなう。日本では社会的な支援を必要とする場合、原則として個人や家族が自己決定し、制度利用する自己申請主義が採られている。したがって、当事者が自己決定の

できるような情報の提供が必要となる⁵⁾。

2-2 意思決定の主体と範囲および段階

状況設定の第二は、状況に変化を及ぼす意思決定の主体とその段階を確認しておく。意思決定の主体は、当事者を含めた支援の関係者が考えられる。また意思決定の過程のどの段階までにこの主体が関与するか、ということである。なお冒頭ふれたように、認知症や知的障害などにより自身の判断能力に対する支援が必要な場合、支援により当事者の意思決定の代理がおこなわれ、かつ、その程度によって支援側の介入すべき範囲や支援の段階における意思決定の範囲が決定されることになる⁶⁾。

社会的支援は、モデル的には当事者の意思決定にもとづいて制度などサービス利用と専門的な支援がはじまるとされる。サービス利用だと、根拠となる制度の手続きにもとづくが、おおむね当事者が受け入れることから利用開始と扱われる。一方、専門的な支援は当事者と接点をもったところから始まっている。支援を望まない状況の焦点は、周囲からみて何らかの支援を必要とする状態が変化するときであり、接点を得た支援者の働きかけが当事者が受け入れる段階までと考えられる。

3. 支援を望まない状況の記述の試み

以下、支援を望まない状況について、本節と次節でゲーム理論における代表的な枠組みを用いて記述を試みる。本節をふまえ次節で異なる枠組みを示すが、本節では基礎的な枠組み、次節ではより現実的な枠組みの適用が可能か試みることにする。なお見出しはゲーム理論における代表的な枠組みであり、詳細は注釈1)を参照頂きたい。

3-1 共有地の悲劇

同じ営みをする二人があり、同じ舞台で双方が利害を争っている。どちらかが自らの営みでの利益を増やそうとすると、他方に影響を及ぼさざるを得ない。牛を飼う二人の農民が共同牧草地（共有地）と具体化するとき、双方の選択が互いの利害に影響し合う状態を相互依存状況とみなす。これを用いて、支援を望まない状況を記述することは可能だろうか。

支援を望まない人（A）と支援が必要と考える周囲（B）との関係としてとらえると、共通の利害は安定した状態である。Bは、支援を得ることがAには必要だと考えるが、Aはそう考えず現状が安定した状態と考えるため、他者の介入を拒む。Aにとって望ましい状態は表1のⅣ「A：安定／B：要支援」であり、Aをめぐる状態がBにとっては表1のⅡ「A：要支援／B：要支援」とならなければ、Bによる働きかけがAに受け入れられない。仮に望ましい状況がⅢであるとしても、Aにとって状況はⅠであるかもしれない。このように、双方の利得がかみ合っていないため、ゲームとして成立しないと考えられる。

表1 Aをめぐる状況に対する双方の認識

IV A：安定 B：要支援	I A：要支援 B：安定
III A：安定 B：安定	II A：要支援 B：要支援

AとBで異なるのは認識でなく、インセンティブ（変更の動機）も考えられる。インセンティブとは、ゲームにおける状況を互いの利得を高める意思決定につなげる理由だが、双方にとって状況を変更するインセンティブはどのようなものか。Bは、自らの支援を遂行するために生活上困難があるためAは状況を変更しなければならない、と考えている。具体的には、現在IVにあるAの状況認識をIIへ変更する動機付けをBがおこなう方策が必要となる。逆にAは、Bのとり方策への対応が求められる。

3-2 権力ゲーム

A・Bはそれぞれ異なる利得にもとづいて合理的に行動すると仮定している。また、利得が双方で異なっているが、安定した状態を双方が望んでいる。そのために、Aは自らの状態をBに理解させ、BはA自身にAの状況を理解させる必要があり、これは真正面から対立する。理解させるための行為は、①A自身が問題のない状態だとBに示す行為、②Bが支援の必要な状態だとAに理解させる行為、が考えられる。①はAからBへの行為だが、本来BからAへの行為（つまり②）がきっかけであるから、②への応答となる。だがAは②を認めないため、応答するかどうかの二者択一となる。これをBからみると、②への応答たるAの行為を期待する。その結果、BはAの動静に影響される関係に置かれる。この関係は、一見BがAに対して優位な立場であるとしても、Aに左右されるとしたら、弱い権力関係に置かれていることになる。逆にAは、内容はどちらでもBに応答しないことでBからの介入を防ぐことができる。このため、両者は膠着状態におかれると考えられる。

3-3 妥結点の有無

以上、プレイヤー2人の零和ゲームをもとに、「支援を望まない状況」を検討した。この際、AはBの方策にどう対応するか・認識をどう変えるかが焦点となった。結果的に、認識の一致が難しいとなると共通の利害をめぐるゲームとして成り立たず、また、3-2で述べたようにAによる対応に動静が委ねられる結果となった。いずれも、不完全ではあるがジレンマとして説明は成り立つと思われる。

それでは、支援を利得と考えた場合はどうか。当事者が支援を利得とみなさない場合、共通の利得として扱えない。この状況は、周囲と当事者の間で状況認識が違うことと同じで、結果的に古典的なこの枠組みで扱えないことになろう。

4. n人の相互依存ゲーム

前節をふまえると、支援を望まない状況をゲーム理論の基礎的な枠組みを用いた記述を試みたが、

利得や損失のとらえかた・ジレンマなどは説明がうまく適用できなかつた。そこで、もう少し別の枠組みによる記述を以下で試みる。

4-1 相互依存の閉じられたゲーム

当事者（A）が支援を望まないことを支援側（B）は問題とみなす。これを、たとえば3人以上の関わる状況として考えることで、本論の目的は達成できるだろうか。ここでは n 人以上と表記し、いずれも合理的な判断をするプレイヤーからなる関係とする。一般的に、何らかの支援が必要な状況とは、支援側に対する信頼があることで表明される。これは、何らかの取引市場において、関係者の間に無担保の商慣行が成立しているのは、関係者が相互に信頼するコミュニティに属している・商慣行を守らせるサンクションが機能している等の条件を伴う場合だという。具体例として、ダイヤモンド原石の取引におけるユダヤ人の商慣行をJ.S. コールマンが紹介している⁷⁾。原石の鑑定を何の担保もなく無料でおこなうという慣行が成り立つ上で、このユダヤ商人が同じ宗教組織のメンバーで、かつ何らかの血縁関係にあるコミュニティに属している信頼関係が理由だとされる。ゲーム理論では、相互に信頼する関係にもとづくルールと、ルールを破った場合の制裁が可能だという条件が導かれ、相互依存ゲームとされる。グライフはこのゲーム理論を、中世地中海経済の歴史研究に適用し、相互に信頼する関係を欠くような要素が制度を変えてきたことを実証的に示している⁸⁾。本論で扱う社会的支援もグライフ同様に、マクロレベルの研究への適用も検討の余地があるが、ここでは相互依存ゲームがもともとはミクロレベルの関係を例に分析適用されてきたことを念頭に、活用を試みたいと考える。

4-2 信頼関係にもとづく相互扶助と機能

本論の課題にこれを近づけてみよう。相互に信頼する関係が前提の相互扶助の例として、農村で営まれてきた頼母子講や富籤（とみくじ）がある。これは、構成員が一定額を拠出して、必要が生じた場合に給付を受ける仕組みで、共同体や氏子の一員というコミュニティを前提に成立してきた互酬性の例である。これを、相互会社のように組織化した形で民間の生命保険などが形成されてきたことは社会保障制度の前史として名高い⁹⁾。

これを国家や行政組織が運営する制度化したものが社会保険制度とされる。社会保険制度では、相互の信頼よりも広い関係で運営されるため、構成員相互ではなく運営する保険者（つまり市町村など行政）への信頼が前提となる。保険者の定めたルールを信頼するということは、保険事故に遭った場合に保険給付が得られる（例、一定年齢に達した場合に老齢年金が給付される）ことを期待し、社会保険料を拠出する。逆に、相互にルールを信頼しないと、将来の利得を期待するより現在の負担をきらう場合、社会保険に加入しない。景気後退期に将来の給付よりも眼前の生活困窮から国民年金や国民健康保険の保険料未納件数が増加したことはその例である。

また未納者に対する制裁が制度化され、国民年金であれば年金納付期間や給付額などに反映される。ただし、後期高齢者医療保険や介護保険など後発の社会保険制度では、その保険料が年金から

直接支払われる形になっている。これは保険者機能の強化といわれ、被保険者を捕捉して安定した社会保険制度運営はできる一方、被保険者に生じる諸課題とその対処は様々な課題が考えられる。

4-3 「支援を望まない状況」の検討

それでは、本論の課題に適用する場合、同じように説明可能かを検討する。繰り返すが本論の焦点は、支援を望まない人 (A) が、周囲からみて何らかの支援を要する状況にもかかわらず、支援側 (B) からの働きかけに応じないという状況 (以下 Pc) である。ここでいう支援側 (B) は、地域社会における福祉の相談事業・関連する制度やサービスなど専門的な制度活動と、民生委員やボランティアなど地域住民の協力者が該当する。Bのうち前者を B0、後者を B1と区別しておく。

因果関係を考えた場合、Pに至るまでの関係に AがBに対して信頼できる関係があったか、Bのうち B0または B1いずれかと信頼できる関係があったかが焦点となる。もしも、Aからみて B0か B1と信頼に値する関係や経験があった場合、耳を貸す何らかのインセンティブになる。だが常に信頼関係が存在するとは限らない。過去に何らかの出来事で関係が途切れていた場合、その経験は B0と B1またはいずれかの働きかけを拒むインセンティブになるかもしれない。これは、3通り考えられる関係のうち、B0または B1いずれかと Aの関係が残っている場合は、途切れた関係があっても両者の意思疎通が成り立つであろう。すると、Aの意思決定を変え Pcが変わるための働きかけになりうる、と考えられる。

模式的に考えたが、具体的に考えると、B0は機能的な役割のため直接関わる職員や支援者が交代することがあり、多くの場合引継ぎの不調などで関係が形成できない場合もある。それに対して、B1は地域社会での職住における Aとの共通性から、Aの Pcを問題視したり、逆にそれ以前の状態を知っていたりする場合がある。居住年数の長い住民が多い地域社会であれば、Aへのアプローチの可能性が考えられる。他方、都市部のように住民の流動性が高い地域社会ではどうか。この場合は前の例とは逆に、B1との関係より B0と Aの関係が考えられ、Pcへアプローチする機会がある。だが都市部では Aの Pcに気づくのが誰か・それを総体としての Bにつなぐのは誰か、が問われる。

地域社会の住民の関係に着目した認識であるが、これが Aの年代や性・生活機能など、属性や特性であれば何を契機とするだろうか。実態としての Pcが、Aの孤立・孤独による状態から生じると考えるとき、都市部のように地域社会における B1が期待できない場合、Aはそれ以外の社会関係や中間組織と日常的に関係を有している可能性があるとしよう。これを B2とした場合、B2が B0へつなぐ可能性があるときに、Pcへアプローチする糸口がある、と説明できるだろう。

5. 結論

本論の関心の中心は、社会的孤立が社会的課題となる中、さまざまな政策や地域福祉における取り組みが試みられつつも、「支援を望まない状況にある人びと」への対応状況であった。これをソーシャルワークの実践上の課題として、社会的状況を利害関係と相互の関係から模式化してゲーム理

論による模式化が可能か、検討を試みた。ゲーム理論は他の社会科学で幅広く適用が試みられる方法であり、一定の適用可能性が見出せた。なお長年この課題に向き合いながら科学的な分析に自ら至らないソーシャルワーク研究にとっても、理論研究自体の課題でもあるだろう。

さて具体的には、単純な零和ゲームを前提にした場合、A・B双方に共通の利得が設定できないため、両者の認識を変える意思決定ゲームとして扱った場合、両者の認識のずれ・認識を変えるための動機付けが不可欠であることを確認できた。

また、相互依存関係にある場合を想定したn人ゲームを用いて検討した。ここでは、状況を変化させようとする動機や働きかけが、支援側を受動的な立場においてしまう状況に至ることを示した。弱い権力関係は、当事者中心あるいは当事者の意思決定尊重を重視する支援側にとって避けがたい課題でもあると考えられる。

これを念頭に、合理的な支援のやり取りが相互の信頼関係にもとづく相互依存モデルにもとづいた検討をおこなった。ここでいう信頼関係とは、本来は相互の関係が逸脱を防ぐに足る拘束力を有するものだが、検討の上ではやや曖昧に扱い、信頼関係にもとづいて互いの意思疎通ができるところまでを射程に置いた。

支援側をB0、B1、B2と細分化したが、いずれもAをとりまく社会関係との重なり合いを有するというジメルの社会関係を踏まえている。故に対話可能性を前提にしている。対話による意思疎通を通じた社会的支援が成立すると考えることによって、われわれは日常的に社会福祉サービスやそれ以外の社会的支援を考える。だが専門職（プロ）だけでなくB1やB2のような協力者（アマチュア）が関わることではじめて対話可能性を説明することができた。

なお、本論では、何らかの信頼関係の有無という前提にとどめたが、本来このモードでは、プレイヤーがしたがうようなルールを双方が遵守するという前提条件がある。ルールを遵守してゲームが成り立つためには、社会参加の基本的な条件すなわち納税・社会保険料の支払いや就労などを営んでいる等といった想定が前提条件である。これらを満たさない場合におかれるPcが、どのように問題として顕在化するかは、まだ検討を要する。

まとめにかえて

今日、我々が直面する社会的孤立に関する諸課題は、既に孤独・孤立対策が始まっていることから明らかなようにソーシャルワークははじめ福祉分野だけの問題ではない。しかるに、福祉分野の専門教育課程や訓練・研修では専門職による対応が目指されている。孤立・孤独対策のソフト面の課題として佐藤は人材に触れ、「“アマチュア（一般・民間人）”人材が、初期対応として一時的なニーズだけでも聞くことのできる仕組みづくり」を今後の重要な対策としている¹⁰⁾。佐藤の意見のうち初期対応にはいささか課題もあるが、アマチュア人材の協力や育成を想定するとき、B1やB2はそれと軌を一にするであろう。本論で適用を試みた相互依存モデルの説明力はある程度確認できたが、歴史的な検証あるいは別の分析枠組みを用いた検証もおこなわなければならない。

今後の課題として、社会的支援に関わる諸課題を、本論で扱ったような数理モデルから表現できるか、また数理モデルから導き出される合理的な対処については、稿を改めて考察したい。

参考文献・論文・資料

- ・ Coleman, J.S. (1988). "Social Capital in the Creation of Human Capital" American journal of Sociology. 94: pp.95-120 (=金光淳訳. 人的資本の形成における社会関係資本. 所収: 野沢慎司編・監訳. (2019). リーディングス ネットワーク論-家族・コミュニティ・社会関係資本-. 勁草書房).
- ・ Grief, Avner (2006). *Institutions and the Path to the Modern Economy -Lessons from Medieval Trade-*. (=岡崎哲二・神取道宏監訳. 比較歴史制度分析(上)(下). ちくま学芸文庫. 2021.)
- ・ 盛山和夫編著. 浜田・武藤・瀧川著. 社会を数理で読み解く-不平等とジレンマの構造. 有斐閣. 2015.
- ・ Najita Tetsuo. (2009). *ORDINARY ECONOMICS IN JAPAN*. (=五十嵐暁郎監訳・福井昌子訳. (2015). 相互扶助の経済-無尽講・報徳の民衆思想史-. みすず書房).
- ・ Rosenbaum, Paul R. (2017). *Observation and Experiment: An Introduction to Causal Inference*. (=阿部貴行・岩崎学訳. (2021). ローゼンバウム 統計的因果推論入門-観察研究とランダム化実験-. 共立出版株式会社.
- ・ 佐藤杏奈. (2021). 調査REPORT「孤独・孤立対策担当大臣」取組みの方向性, 明治安田総合研究所 (www.myri.co.jp/publication/myilw/pdf/myri_no103_06.pdf).

注 釈

- 1) ゲーム理論とは、ノイマンが確立した数学理論で、その後経済学や経営学・社会学など社会科学分野にも適用され各分野では一般化する等、幅広い影響を与えた。合理的選択理論として形式化された。このうち、利得を争う形を1対1で考える「零和ゲーム(またはゼロサムゲーム)」,これを互いの利害が相矛盾する場合で考える「囚人のジレンマ」が著名である。また「共有地の悲劇」は3-1冒頭の記述のとおり、相互依存状況における零和ゲームで双方の利益が損失を下回る状況を生み出すジレンマが生じる類型を指す。また、複数人に拡張した理論展開された「4n人の相互依存ゲーム」という。また、合理的選択理論による紛争の記述化は、経営学などでは「戦略ゲーム」として用いられ、政治学とくに国際政治や戦略学にも用いられている。詳細はこれら各分野の入門書で紹介されている。盛山編著ほか、2015を参照のこと。また、基礎となる統計学や記号論理学など数理モデルを社会科学分野への適用は、現在統計データから因果関係を検討する等が主流で、調査分析等で社会福祉との関連がある。Rosenbaum, 2017=阿部・岩崎訳2021はその一例である。
- 2) 国立社会保障・人口問題研究所「生活と支え合いに関する調査」2018年(同研究所ウェブサイト)を参照。
- 3) 内閣府「生活状況に関する調査」2019年(内閣府ウェブサイト)を参照。
- 4) 何らかの支援を要する人びとを対象とした制度や民間活動は、社会福祉の領域に限らずおこなわれている。このため本論では「社会的支援」と総称し、制度的な支援と区別して表記する。
- 5) 認知症や知的障害などにより意思決定が難しい場合への対策として、意思決定を法的に代理する成年後見制度等が設けられている。ただし、この制度等で意思決定の難しいケース全てに対応できているわけではなく、支援側による理解しやすい情報の提供だけでなく、当事者のリテラシーの相互関係にあるが、後者は情報提供

における課題とみなされず、前者の充実が強調される傾向にある。なお、全て自傷他害の行動がある心神喪失等により、当事者の意思能力が認めがたいと判断されおこなわれる行政措置は、本論では扱わない。

- 6) 成年後見制度は、判断能力の程度に応じて補助・保佐・後見の類型が設けられている。本論でいう範囲とはこの類型による成年後見人に認められる代理権の違いを指す。
- 7) Coleman, 1988=野沢編・監訳2019を参照のこと。
- 8) Grief, 2006=岡崎・神取監訳2021を参照のこと。
- 9) 社会保険の原型は近世までヨーロッパにおける同業者組合(ギルド)における相互扶助システムである。プロイセン中心の統一ドイツを主導したビスマルクによって制度化されたことは高校の検定教科書でも紹介されている。日本では滋賀県の多賀大社における例が有名である。ナジタは著作において同神社の信仰者で組織された多賀講がその後相互信用組合になった経緯を紹介している。Najita, 2009=五十嵐監訳, 2015を参照のこと。
- 10) 佐藤2021を参照のこと。

