

## 地域通貨は被災者支援の媒体になりえるか Can Local Currency be a Vehicle for Supporting Disaster Victims?

○横松宗太・中杉夏帆

○Muneta YOKOMATSU, Natsuho NAKASUGI

This study focuses on the altruistic preference of local people in disaster-affected communities which could result in failure of help exchange. We formulate the subjective-game model of incomplete information to examine “the Enryo dilemma” as a Bayesian-Nash equilibrium, and the potential of the community currency for increasing the probability of matching of behavioral choices. We further develop an indoor game of experimental economics for empirical analysis.

### 1. 地域通貨と被災地復興

地域経済の活性化を目的に地域通貨が活用されるようになって久しい。日本では2000年代半ばには一時250を超す地域通貨が流通した。特定の商店街でのみ使える商品券やポイントカードなどが代表例にあたる。しかし一方で、災害被災地域の復興を目的とした地域通貨の導入事例は、予想に反して極めて少ない。そして少し考えてみると、なぜ地域通貨でなければいけないのか、地域通貨が法定通貨に優越する点はどこにあるのかは、それほど自明ではないことに気が付く。例えば消費者にとって、地域商店街の商品券では購入可能な財・サービスや使用期間が制約される。

### 2. 遠慮の均衡

地域のお年寄りが家屋や家具を修築したいと考えているとしよう。お年寄りは工務店やお手伝いサービス業者に業務を発注することができる。しかし災害後には同様のニーズが集中的に発生するため、市場でサービスを調達することは容易ではない。一方、災害後には地域の若者のボランティアの意欲が高まる。そのような若者にとって、被災した老人からお金もらって手助けすることは、受け入れられないだろう。老人側が有償による依頼を妥当と考えているとき、規範の不一致によって手助けが成立しないことがありえる。「遠慮のジレンマ」が生じる。

本研究では、災害後の利他的選好に着目して、ゲームの均衡として「遠慮のジレンマ」が発生する構造を分析する。しかし、単純なモデルの分析から、手助けが無償であれ有償であれ、それが双

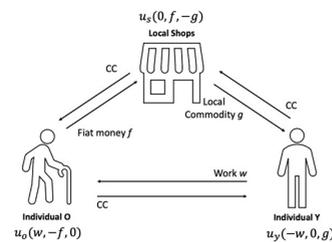


図1. 3主体間の労働、地域通貨、商品の交換

方に余剰をもたらすとき、利他性はジレンマ発生 の十分条件にはならないことがわかる。そこで本研究では、若者が老人の効用に関して抱く「誤解」を導入してモデルを拡張する。若者の利他性に関する確率分布と、主観としての誤解を組み込んだ情報不完備・主観ゲームとして問題を定式化する。

### 3. 地域通貨の効能

ゲームは「遠慮のジレンマ」を導く。ここに、老人から若者への支払いの手段として、地元の商店街でのみ利用可能な商品券を導入する。被災した商店街での利用がコミットされることによって、老人と若者の双方に店主への利他的効用が生まれる。老人と若者の双方にとって、商品券が効用を最大にする支払い／報酬の形態になる。

### 4. 実内実験

本研究では主観ゲームのベイジアンナッシュ均衡による解析的な分析を行うと同時に、実証研究に取り組む。参加者が遠隔会議システム上でやり取りをするゲームを開発し、行動選択データを収集する。結果の詳細は発表時に報告する。