

2020年度 卒業研究

主査 高橋 利枝 先生

題目 メカニズムデザインを用いた、心理的安全性を向上させる組織内の
制度デザインの提案

文化構想学部 複合文化論系

学籍番号 1T160030-2

氏名 荒 翔太

目次

1	序論	1
1.1	問題意識	1
1.2	目的	2
1.3	方針	2
2	先行研究	2
2.1	チームパフォーマンスについての先行研究	2
2.2	メカニズムデザイン	3
2.3	社会的選択理論	3
3	チームに対するメカニズムデザイン的手法の制度的適用	3
3.1	環境のモデル化	4
3.2	グローヴスメカニズムの適用	4
4	結論	6
5	研究における課題と限界	6

概要

[illegible]

1 序論

我々の日々の活動はグループやチームでの活動といった形を取ることが多い。しかしそういった実態に反して、チームでの活動の効果性には常に不確実性が付き纏う。より個人でのパフォーマンスの高い人材をあるチームに多く所属させたからと言って、そのチームの効果が必ず向上するとも言いきれず、反対にメンバー個々人のレベルからは想像もつかないパフォーマンスを披露するチームも存在する。チームの能力や効果が単にメンバーのその総和とならないならば、如何にしてこれを向上させることができるのだろうか。

本稿ではチームの効果性に影響を与える因子として挙げられる心理的安全性に注目して、人的資源や機会といった不確定な要素を排除して、チームの効果を向上させる手法について議論する。特に、どのチームにも適応させうる要素としてチーム内での制度に注目し、メカニズムデザインにおける耐戦略性を満たす制度設計を応用することで心理的安全性を担保するための制度設計について提案する。

1.1 問題意識

チームでの活動は、我々の日々の活動のうち多くの割合を占めているのにも関わらず、その効果性を向上させる一貫的な手法がそこに適用されることは多くない。適用されたとしてもそう言った手法の多くはメンバーの特性や能力に大きく依存し、一貫性があるものとは言い難い。また、メンバーの特性や能力に依存する手法はメンバー全員がその手法を把握していなければチームの効果性に寄与しないことが多い。

このような現状に対して、チームの効果性についての研究はこれまで多くなされてきた。しかし、その研究の多くはメンバーの性質や能力、マネージャーの能力、与えられる課題の性質、また

はメンバーの心理的側面など依然として不確実性が高いものが多く，あらゆるチームに対して一貫性を持った解決策を提示しているとは言い難い．

1.2 目的

チームでの活動をモデル化し、人的影響やその他の不確実性の高い要因に依存せずにチームの効果を高める手法を提案するところにある。

1.3 方針

本稿では、不確実性の高い要因に依存しないチームの要素としてチーム内で運用されるルールや制度に対して操作を加えることを検討する。また、Google の研究でチームの効果性に最も影響を与える因子として挙げられた心理的安全性に注目し、チーム内での制度によって心理的安全性を高める手法について考察、提案していく。チーム内の制度については、ミクロ経済学やゲーム理論の応用分野であり、より良い意思決定を制度を用いて促すことを目標とする、メカニズムデザインの考え方を応用する。このメカニズムデザインのモデルをチーム内での意思決定に直接応用するのが難しい局面には、投票ルールなどの研究分野である社会的選択理論の考え方をを用いる。

2 先行研究

2.1 チームパフォーマンスについての先行研究

[illegible]

2.1.1 心理的安全性

心理的安全性という概念を最初に扱った Amy Edmondson[1] は、心理的安全性がいかにしてチームの効果性に影響を与えるかを明らかにした。

2.2 メカニズムデザイン

[illegible]

2.3 社会的選択理論

[illegible]

3 チームに対するメカニズムデザイン的手法の制度的適用

効率性と耐戦略性の両方を満たすメカニズムはその環境が確立的環境であるか準線形環境であるかによって異なるが，チームとしての意思決定は確立的に行われるとは考えづらいので，今回は準線形環境として環境下でのメカニズムを用いる．準線形環境下では，グローブスメカニズムをチーム内での制度として採用することで，チームとしての意思決定において効率性と耐戦略性を満たすことができる．しかし，グローブスメカニズムをチームでの意思決定に用いるにはいくつかの障壁がある．まず，グローブスメカニズムはそもそも，意思決定における決定関数 $d: V \rightarrow A$ が効率性を満たす前提のもとで成り立っているメカニズムである．つまり，これを用いるにはメンバーからの各選択肢への評価から，効率的な選択肢を選択し，実行できる仕組みを設定する必要がある．さらに，グローブスメカニズムを含むあらゆるメカニズムは選択肢集合 A が所与であることを前提

としているが、チームでの意思決定においては選択肢を創出することからがそのチームの役割になることも多い。選択肢を創出する段階のことを考慮せずにグローブスメカニズムの考え方を適用させると、かえってメンバーの真の選好を歪ませてしまうことも考えられる。

3.1 環境のモデル化

グローブスメカニズムの考え方を適当に応用するために、チームでの意思決定過程をモデルに落とし込む必要がある。まず、これを適用するためにチームでの意思決定環境を準線形環境として定義する必要がある。なぜなら、グローブスメカニズムは、ある環境下では解が一つに定まる純粹戦略下で、尚且つ準線形環境を前提としているメカニズムだからだ。準線形環境とは、人々が社会的選択肢と金銭について準線形な選好を持つ環境を指す。そもそもグローブスメカニズムが準線形環境を前提としているのは、各選択肢へのある個人の効用を、その選択肢への金銭換算価値とその選択によって起こる彼への金銭転移額の和として表現するのにその仮定が必要だからだ。すなわち、社会的選択肢への評価と金銭価値を互換性を持って扱うためにこの仮定を置いているのだ。この仮定は、グローブスメカニズムにおいて、選択肢の決定後に各個人が得られる報酬がその選択肢に対する評価値（金銭換算価値）によって決定されるという形でメカニズムの報酬系に現れる。

今回、グローブスメカニズムをチームでの活動に適用するに当たってのチーム内での報酬系について考える。グローブスメカニズムを純粋に適用するとすれば、予算制約の問題もあり一度チームの構成員から金銭を収集し、最後に報酬としてそれを再分配する形をとることになる。これを実行できるチームであれば問題ないのだが、実際に意思決定の度にチーム内で金銭の移動が起こることは好ましくない場合も多くあるのではないだろうか。そこで、金銭に代る報酬を考えたい。グローブスメカニズムで仮定される準線形環境の中心となる考え方は、社会的選択肢への選好と報酬（金銭）への選好との間に互換性を持たせることであり、これを満たしているものであれば代替可能であると考える。報酬そのものを金銭からずらすことなく、チームの内部での金銭転移をなくす方法として、報酬をチーム外からの賞与といった形で与えるといった方法が考えられる。しかし、ここではそもそも報酬を金銭以外のもので置き換えることを考えたい。これには理由が二つある。一つ目は、そもそもチームに対して賞与などを支払う金銭的余裕がないチームも存在するという理由だ。学生のチームや、営利を目的としていないチームにとってはそもそも金銭をメンバーに対して支払うことは難しい、または好ましくないと判断されることも少なくないのではないだろうか。もう一点は金銭を報酬として与えることがチームにとって悪影響を及ぼしかねないといった理由が挙げられる。Deci[2] は金銭が外部報酬として用いられた時に内的動機が低下することを明らかにしている。

3.2 グローブスメカニズムの適用

[illegible]

[illegible][illegible][illegible]

ああ
 ああ
 ああ

[illegible]

4 結論

[illegible]

5 研究における課題と限界

[illegible]

参考文献

- [1] Amy Edmondson. Psychological safety and learning behavior in work teams. *Administrative Science Quarterly*, Vol. 44, No. 2, pp. 350,383, 1999-06-01.
- [2] Edward L. Deci. Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 18, No. 1, pp. 105,115, 1971-04.

付録