

Section 7: ポピュリズム¹

2020 年度 公共選択論

かつては政治と軍事の全てにおいて権威の源泉だった民衆は、

今では一心不乱に、もっぱら 2 つのものを熱心に求めるようになっている。

すなわちパンとサーカスを。

ユウエナリス『風刺詩集』



¹ この講義ノートおよびオンデマンド講義の著作権は浅古泰史に属します。SNS も含め、無断の配布・転載・改変を禁じます。

7.1 ポピュリズムはなぜ生じるか

2016 年 11 月にドナルド・トランプが米国大統領に選出されたことは、多くの場面で「ポピュリズム」あるいは「大衆迎合」と揶揄されていました。それでは、そもそもポピュリズムとは何でしょうか？ ミュデとカルトワッセル（2018）では「社会は純粋な人民と腐敗したエリートに二分されており、人民の手に政治を取り戻すべきだとするイデオロギー」と定義しています。

この定義の通り、トランプは従来のアメリカの政治的エリートが実行してこなかった移民排斥などの極端な政策を掲げることで、「私は腐敗したエリートではなく人民の味方だ」とアピールしてきました。ポピュリズムの政治家が掲げる政策は右派政策とは限らず、充実した福祉政策などの左派政策を掲げるポピュリズムも存在します。日本では、2001 年 4 月から 2006 年 9 月まで内閣総理大臣であった小泉純一郎もポピュリズム的政治家であると言われました。小泉は「自民党をぶっ壊す」という標語を掲げ、派閥人事など旧来の自民党政治を否定し、郵政民営化や公共事業の縮小など「非自民的政策」を実行した政治家でした。このように、「従来の政治家・政策とは違う」という点を強調し、過激な政策を選択することを辞さないことで有権者にアピールして支持を得ることを、ポピュリズムと言います。

ポピュリズムの政策は往々にして過激なものです。過激な政策は必ずしも、その国や社会にとって望ましい政策とは限りません。むしろ過半の人々に危険視されることもあります。それでも、過激な政策を掲げるポピュリズムの政治家は支持されます。それは、なぜでしょうか。そこで「有権者がバカだから」と言ってしまうのは簡単ですが、分析としての意味はあまりありません。理解できないことでも、一度「なぜなのだろう」としっかりと考えることが大切なことは、すでにガイダンスで指摘した通りです。有権者はなぜ過激なポピュリズム的政策を掲げる政治家に惹かれるのかを、ゲーム理論を用いて考えていきましょう。

7.1 モデルの設定

教科書の Chapter 5 (Section 6) のモデルと同様に、現職政治家と有権者の 2 人のプレーヤーによるゲームを考えましょう。同時に、政治家は異なった資質を持っているとします。ここでは、現職政治家は確率 $1/3$ でグッド・タイプであり、残りの確率 $2/3$ でバッド・タイプであるとしています。（Chapter 5 ではグッド・タイプである確率は $2/3$ でしたが、ここでは $1/3$ とします。）Chapter 5 と同様に有権者は、グッド・タイプの政治家を再選させた場合には 2 の便益を、バッド・タイプの政治

家を再選させた場合には 0 の便益を得ます。一方で、政治家を落選させ、挑戦者を当選させた場合の便益は、その間を取って 1 としましょう。Chapter 5 では「グッド・タイプ」とは何を意味するのか複数の解釈がありましたが、ここではその一つである「利益団体と政治家の関係の違い」や「清廉潔白さ」を示すと考えましょう。バッド・タイプは利益団体と癒着しており既得権益にまみれている「腐敗したエリート」です。一方で、グッド・タイプは利益団体との関係も薄く、既得権益にまみれていない「人民の味方」ということです。

Chapter 5 では政策には「良い政策」と「悪い政策」があるとしたうえで、政策に関して「良い」とは、有権者に好まれていることを意味していると考えていました。しかし、ここでは政策には「改革政策」と「現状維持政策」の 2 つがあるとしましょう。現状の政策をそのまま維持するか、大幅に（過激に）変更をして改革を行うかの 2 択であるということです。政治家が既得権益にまみれているバッド・タイプであった場合、現状の政策を変えるインセンティブはなく、必ず現状維持政策を選択すると考えましょう。利益団体との関係が深い（腐敗したエリートである）バッド・タイプの政治家には、利害の調整はかなり難航するため、改革を行うことは不可能であるという解釈です。一方で、グッド・タイプの政治家は費用として $c > 0$ を払うことで改革を実行できるとしましょう。改革を成功させるためには、新たな制度設計や、利害関係者との調整など、時間と労力を要しますし、金銭的費用もかかるでしょう。そのため、費用が伴うと仮定しているわけです。現状維持政策には（単に現状を維持するだけであるため）実行費用は伴いません²。ここでは、「バッド・タイプは必ず現状維持政策を選択する」と仮定しましたが、選択できると設定を変えたとしても、バッド・タイプが改革を行った場合に生じる費用 c が極めて高い場合には、同じ結果になります。

ここで 1 つ大きな仮定を置きます。それは「有権者にとって、改革は害悪である」という仮定です。ただしこれは、「改革はいつも害悪である」ということを主張するものではありません。もちろん、有権者に支持される改革も多々存在しますが、ここでは有権者の過半数は（過激な）改革を望んではいない状況を考えます。あまりに過激な改革は、景気の悪化を招くこともあれば、社会的軋轢も生みだすことがあります。今回考える改革政策は、そのような過激なものであるということです。よって、この仮定は「現実はこちらだ!」と主張するものではなく、「こういう状況のみを考えましょう」と背景を限るものであると解釈してください。以上の理由から、改革政策が実行されたとき、有権者は $-k < 0$ の不利益を得るとしましょう。

² グッド・タイプとバッド・タイプの解釈としては他にも、グッド・タイプは有能な政治家で、バッド・タイプは無能な政治家と考えることもできます。この場合、無能な政治家は改革をする能力がないため現状維持政策しか選べない一方で、有能な政治家は改革を実行できる、と解釈できます。

政治家が政策を選択した後に、有権者は政治家を再選するか落選させるかを選択します。Chapter 5 と同様に有権者は政治家のタイプを知らないものの、選択された政策は知ることができるとします。政治家は再選できた場合に、再選されることによる便益として $b > 0$ を得ることができるとします。

以上の設定は図 1 に示しています。Chapter 5 のモデルにおけるゲームの木と形としては、ほぼ同じであることがわかんと思います。最初に自然が現職政治家のタイプを決め、グッド・タイプの政治家のみが政策決定をします。有権者は政策を知ったうえで、政治家の再選・落選の決定をします。有権者は選挙前に政策を知ることができますが、政治家のタイプを知ることができません。ですので、政治家が現状維持政策を選んだ場合、「バッド・タイプだから現状維持政策を選んだ（意思決定点③）」のか、「グッド・タイプなのに現状維持政策を選んだ（意思決定点②）」のかはわかりません。以上から、図 1 の意思決定点②と③は同一の情報集合に含まれるため、点線で結ばれています。

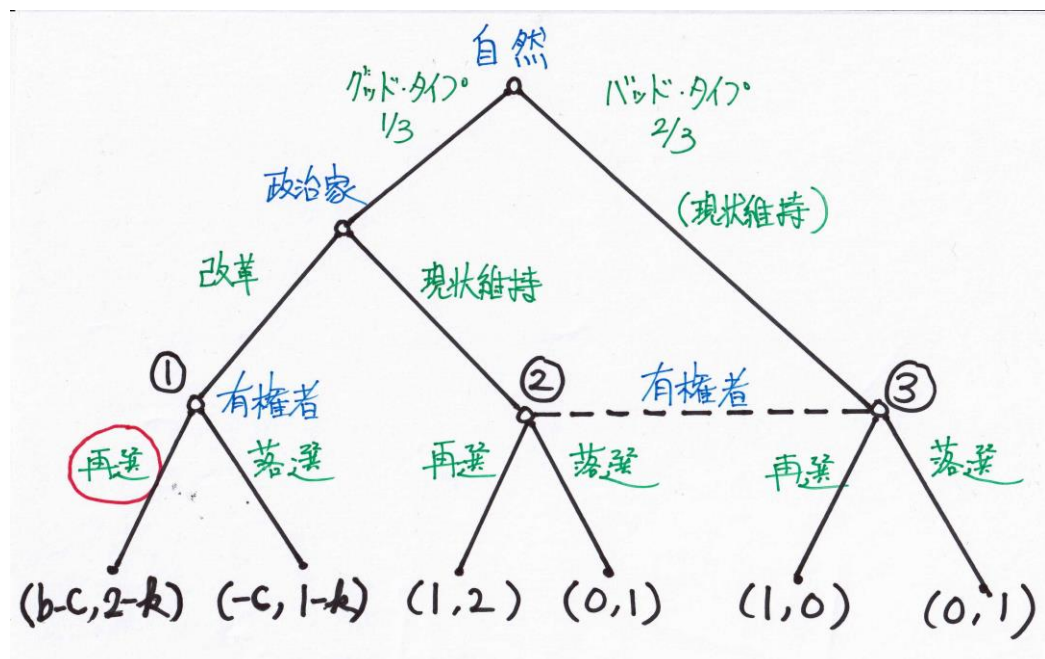


図 1: ゲームの木

7.3 完全ベジアン均衡

7.3.1 整合的な主観的確率と有権者の最適戦略

完全ベジアン均衡を導出するためには、有権者の有する主観的確率（信念）を考えなくてはなりません。完全ベジアン均衡では、「プレイヤーは他のプレイヤーの選択と整合的な主観的確率を有する」ことを要求しています。よって最初に有権者が有する、政治家の行動に整合的な主観的確率を考えてみましょう。そのうえで、有権者の最適な選択を示していきます。

まず「政治家が改革政策を選択した場合」を考えましょう。つまり、図 1 の意思決定点①にいます。バッド・タイプが改革政策を選択することはないため、「改革政策を選択した政治家は 100%グッド・タイプである」とわかります。有権者が再選を選択した場合には $2 - k$ を得る一方で、落選させると $1 - k$ になります。よって、有権者は再選を選択します ($2 - k > 1 - k$)。ここで、改革政策から有権者が得る不利益である k の大きさは、有権者の意思決定に影響を与えないことがわかります。改革政策はすでに選択され実行されてしまっている政策です。再選させるか落選させるかによって変更できるわけではありません。よって、有権者は政治家のタイプのみを重視し、グッド・タイプの政治家を再選させようとするわけです。

次に、「現状維持政策を選択した政治家」に対する有権者の最適戦略を考えましょう。ここでは 2 つの場合が考えられます。(i)グッド・タイプが改革政策を選択した場合、および(ii)グッド・タイプが現状維持政策を選択した場合、の 2 つです。

(i) グッド・タイプが改革政策を選択した場合

このとき、図 2 が示すようにグッド・タイプが現状維持政策を選択することはないため、整合的な主観的確率は「現状維持政策を選択した政治家は 100%バッド・タイプである」と言えます。つまり政治家が現状維持をした場合には、図 2 の意思決定点③に確実にいることになります。よって有権者は、政治家を再選させ 0 を得るより、落選させて 1 を得た方が高い利得を得るため、現状維持政策を選択した政治家を落選させることが、有権者にとって最適です。

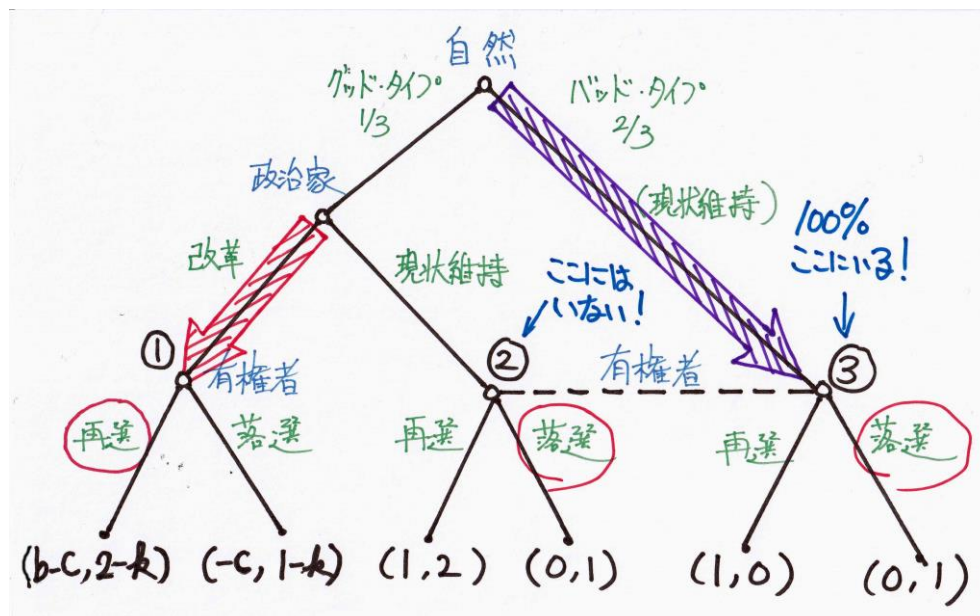


図 2: グッド・タイプが改革政策を選択した場合 ($b > c$ のときの均衡)

(ii) グッド・タイプが現状維持政策を選択した場合

このとき、現状維持政策を選択した政治家が、「バッド・タイプだから現状維持政策を選んだ」のか、「グッド・タイプなのに現状維持政策を選んだ」のかはわかりません。タイプにかかわらず現状維持政策が選択されるわけですから、図 3 が示すように現状維持政策を選択した政治家がバッド・タイプである確率は事前の確率である $2/3$ と同一になります。つまり、図 3 の意思決定点②に確率 $1/3$ で、意思決定点③に確率 $2/3$ でいることになり、整合的な主観的確率は「現状維持政策を選択した政治家は確率 $2/3$ でバッド・タイプである」と言えます。現状維持を選択した政治家を再選させた場合の有権者の期待利得は

$$\frac{1}{3} \times 2 + \frac{2}{3} \times 0 = \frac{2}{3}$$

です。一方で、落選を選んだ場合は、政治家のタイプによらず 1 を得ます。よって有権者は、政治家を落選させて 1 を得た方が高い利得を得るため ($2/3 < 1$)、現状維持政策を選択した政治家を落選させることが、有権者にとって最適です。

つまり、整合的な主観的確率から導かれる有権者の最適戦略は「グッド・タイプの選択にかかわらず、現状維持政策を選択した政治家は落選させる」ということになります。

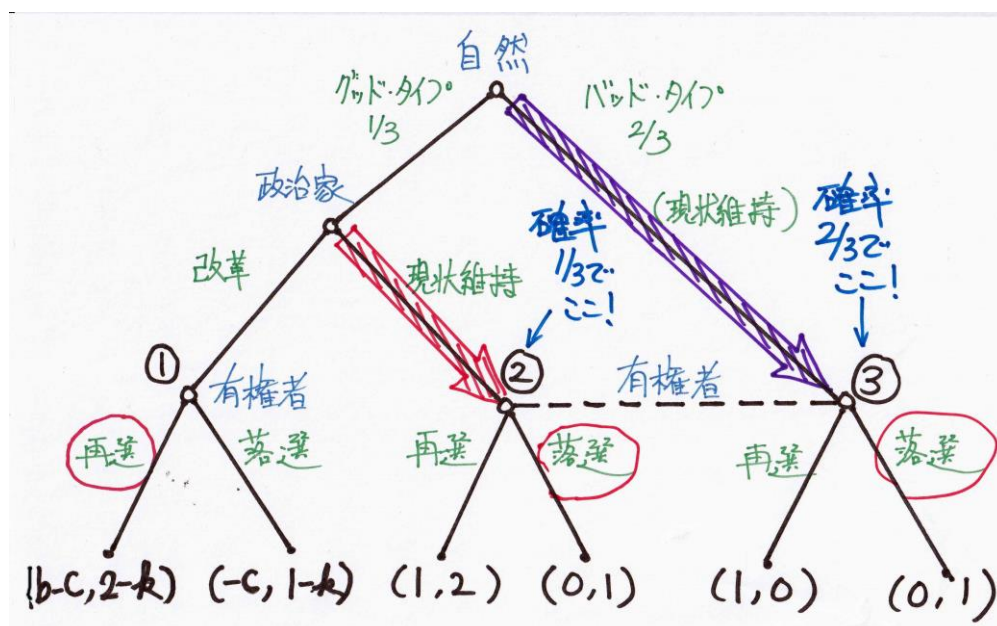


図 3: グッド・タイプが現状維持政策を選択した場合 ($b < c$ のときの均衡)

7.3.2 グッド・タイプの政治家の最適戦略

最後に有権者の最適戦略をふまえた場合の、グッド・タイプの政治家の最適戦略を考えましょう。まず、改革政策を選択した場合には必ず再選されるものの改革に伴う費用は払うので、政治家の利得は $b - c$ です。一方で現状維持を選択した場合、必ず落選するものの改革に伴う費用は払わないため、政治家の利得はゼロです。よって、グッド・タイプの政治家は、 $b > c$ の時は改革政策を選択し、 $b < c$ の時は現状維持政策を選択することが最適戦略になります。つまり、 $b > c$ の時は図 2 の状況が、 $b < c$ の時は図 3 の状況が均衡になります。

ここで $b > c$ の場合に注目してください。再選が魅力的で (b が大きい) 改革が難しくはない (c が小さい) 場合、グッド・タイプの政治家は改革政策を選択します。それは、改革政策が有権者に好まれているからでも、自身が改革政策を好んでいるからでもありません。自身がグッド・タイプであることを有権者にアピールするためです。改革費用が高すぎるためバッド・タイプは改革政策を選択しません。このときグッド・タイプは「有権者にとって好ましくない資質の人間が選択しないような政策があるならば、その政策をあえて選択することによって、自身の能力や資質を有権者にアピールしよう」と考えるわけです。この場合、有権者が改革政策を現状維持政策より好んでいる ($-k > 0$) なら

問題はありません。しかし、好んでいない場合 ($-k < 0$) は問題です。自身の資質をアピールしたいグッド・タイプの政治家は、有権者に好まれていない「悪い政策」であるはずの改革政策を選択していることになるからです。さらに、 $-k$ の値がどんなに小さくなったとしても上記の結果に変わりはありません。どんなに不利益を生む政策であっても、グッド・タイプのアピールに使われてしまう可能性があるわけです。Section 6 ではバッド・タイプが悪い政策を選んでいましたが、ここではグッド・タイプが悪い政策を選んでしまう可能性を指摘することができます。

Section 5 と Section 6 では選挙には規律効果と選択効果という好ましい側面があることを指摘しました。しかし、ここでは選挙に勝つために政治家が好ましくない政策を選択するというモラルハザードを誘発させてしまうという選挙の悪い側面を示しています。

7.4 ポピュリズムが支持される 1 つの理由

ポピュリズムでは、「腐敗したエリート」(バッド・タイプ) が選択しないような過激な政策(改革政策)をあえて選択することで、自身が「人民の味方」(グッド・タイプ)であることをアピールする、と考えていました。(過半の有権者に疑問を持たれるような) 過激な政策を選択しても選挙に勝つことができる理由は、その政策を選ぶことで自身の資質を有権者に知らせることができるからです。このように直接相手に(政治家のタイプなどの) 情報を伝達できなくとも、(政策など) 間接的な手法を通して相手に情報を正しく推察させることを、**シグナリング**と言います。本章のモデルでは政治家がグッド・タイプであるというシグナルを、政策を通して有権者に届けていることになります。たとえ、その政策が有権者にとって好ましいものでなかったとしても、有権者が政治家のタイプを重んじている限り、シグナルとして選ばれる可能性があることを示しています。



このモデルで説明できる現実の事例って、

なにがあるんだ??

練習問題

問題：異なる確率

本文の設定と異なり、有能タイプである確率を $2/3$ であるとする。他の設定は、上記で解説したモデルを同一であるとする。

- i. グッド・タイプが改革政策を選択した場合を考えよう。有権者の整合的な主観的確率を示した上で、政治家が現状維持政策を選択した場合の有権者の最適戦略を答えよ。
- ii. グッド・タイプが現状維持政策を選択した場合を考えよう。有権者の整合的な主観的確率を示した上で、政治家が現状維持政策を選択した場合の有権者の最適戦略を答えよ。
- iii. 本問題の設定では、どのような条件下でも、グッド・タイプが現状維持政策を選択することは完全ベイズ均衡となる。理由を説明せよ。

文献案内

今回のモデルは Smart and Sturm (2013)に基づいている。政治家が自身の能力(タイプ)をアピールするために悪い政策を選択する可能性は、古くは Rogoff and Sibert (1988), Rogoff (1990)が選挙前に政治家が財政拡張政策やインフレ政策を採用する理由として示している。逆に、悪いタイプの政治家が良いタイプのふりをするために大衆迎合政策を選択することを Canes-Wrone, Herron, and Shotts (2001)と Prat (2005)は指摘している。一方で、政治家が複数の仕事を有している場合、有権者にとって重要な政策ではなく、努力量を示しやすく再選に結びつきやすい政策を重視することを Gersbach and Liessem (2008)は示している。また、有権者の「反エリート主義」に訴えるため、あえてエリートが口に出さないような政策を提示し差別化を図っている可能性を Acemoglu, Egorov, and Sonin (2013)は理論的に示している。

参考文献

- カス・ミュデとクリストバル・ロビラ・カルトワッセル『ポピュリズム：デモクラシーの友と敵』白水社、2018年。
- Acemoglu, D., G. Egorov, and K. Sonin, “A Political Theory of Populism,” *The Quarterly Journal of Economics*, 128(2), 2013, pp. 771-805.
- Canes-Wrone, Brandice, Michael C. Herron, and Kenneth Shotts, “Leadership and Pandering: A

- Theory of Executive Policymaking” *American Journal of Political Science* 45(3), 2001, pp. 532-550.
- Gersbach, Hans, and Verena Liessem, “Incentive Contracts and Elections for Politicians with Multi-task Problems,” *Journal of Economic Behavior & Organization* 68, 2008, pp. 401-411.
- Prat, Andrea, “The Wrong King of Transparency” *The American Economic Review*, 95(3), 2005, pp. 862-877.
- Rogoff, Kenneth, “Equilibrium Political Budget Cycles,” *American Economic Review* 80, 1990, pp. 21-36.
- Rogoff, Kenneth, and Anne Siebert, “Elections and Macroeconomic Policy Cycle,” *Review of Economic Studies* 55, 1988, pp. 1-16.
- Smart, Michael, and Daniel Sturm “Term Limits and Electoral Accountability,” *Journal of Public Economics* 107, 2013, pp. 93-102.