

# フューチャーデザイン:ドメイン投票

～少子化の解決と企業の長期的発展を目指して～

18/6/26 経営科学(OR)

クラスA グループ3

カク セン  
柴崎 陽介  
細沼 大介

亀井 孝郁  
孫 岱晴  
王 翰

坂上 将史  
友野 峻啓



# 本日の流れ



フューチャーデザインとは

- フューチャーデザインとは

ドメイン投票とは

- ドメイン投票の概念
- ドメイン投票の由来

ドメイン投票の理想形

- ドメイン投票が目指す方向性
- ドメイン投票による理想的な帰着点

ドメイン投票の理想と現実

- ドメイン投票の理想と現実のギャップ
- ドメイン投票が受け入れられていない理由:ハンガリーの事例

企業への適用可能性

- 株主総会の取締役選定への応用
- メリット/デメリット
- 企業の適合性



# 本日の流れ



## フューチャーデザインとは

- フューチャーデザインとは

## ドメイン投票とは

- ドメイン投票の概念
- ドメイン投票の由来

## ドメイン投票の理想形

- ドメイン投票が目指す方向性
- ドメイン投票による理想的な帰着点

## ドメイン投票の理想と現実

- ドメイン投票の理想と現実のギャップ
- ドメイン投票が受け入れられていない理由:ハンガリーの事例

## 企業への適用可能性

- 株主総会の取締役選定への応用
- メリット/デメリット
- 企業の適合性



# フューチャーデザインとは

フューチャーデザインとは持続可能な社会を将来世代に残すための「社会の仕組み」である。

## 従来の施策

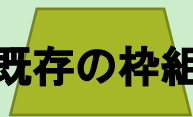
既存の考え、仕組みをベースに課題に対処する。

### 課題



### 考え、仕組み

既存の枠組み



## フューチャーデザイン

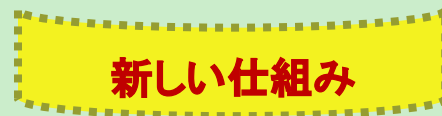
持続可能な新しい社会の仕組みで様々な将来の問題に対処する。

### 課題



### 考え、仕組み

新しい仕組み



世代を超えた問題など、  
長期的視点を人々に与える。

# 本日の流れ

フューチャーデザインとは

- フューチャーデザインとは

ドメイン投票とは

- ドメイン投票の概念
- ドメイン投票の由来

ドメイン投票の理想形

- ドメイン投票が目指す方向性
- ドメイン投票による理想的な帰着点

ドメイン投票の理想と現実

- ドメイン投票の理想と現実のギャップ
- ドメイン投票が受け入れられていない理由:ハンガリーの事例

企業への適用可能性

- 株主総会の取締役選定への応用
- メリット/デメリット
- 企業の適合性



## 【ドメイン投票とは】 ドメイン投票の概念

次世代の声(長期的な視点)を政治に反映させることを目的に、未成年者にも選挙権を与え、親による代理投票を行う投票の仕組みである。

### 現状

高齢者の人数が多いので、政治的な影響力が大きくなり、高齢者向けの社会になりがちになる。



### ドメイン投票の選挙

子持ちの親は子供の投票権を待ち、将来志向の影響力が大きくなるにつれ、子供向けの社会に変える。



**子供を持つ親の投票により、子供世代(次世代)のための  
政策に重点をおいた投票行動が期待できる。**

## 【ドメイン投票とは】 ドメイン投票の由来

ドメイン投票は、発案者の人口統計学者のポールドメイン氏の名前に由来する。

ポール・ドメイン氏

---



# 本日の流れ

フューチャーデザインとは

- フューチャーデザインとは

ドメイン投票とは

- ドメイン投票の概念
- ドメイン投票の由来

ドメイン投票の理想形

- ドメイン投票が目指す方向性
- ドメイン投票による理想的な帰着点

ドメイン投票の理想と現実

- ドメイン投票の理想と現実のギャップ
- ドメイン投票が受け入れられていない理由:ハンガリーの事例

企業への適用可能性

- 株主総会の取締役選定への応用
- メリット/デメリット
- 企業の適合性





## 【ドメイン投票の理想形】 ドメイン投票が目指す方向性

多くの有権者が感情的に投票する前提としたときに、ドメイン投票下では複数票保有により、責任感が増し、投票行動に対して、理性的に検討するようになる。

### 現投票システムの問題点

- 自分の一票が結果に対する影響はわずかしかない。
- 非合理的なバイアスに基づいて意思決定をする傾向にある。

精神的な満足

実質上の悪影響

意思決定を論理的に考えるより  
**感情**に委ねてしまう傾向がある。

### ドメイン投票が目指す方向性

- 実質上のマイナスの影響は自身だけでなく、次世代にも及ぼすから、更に慎重に行動するようになる。
- 一票より、複数の票を持つことにより結果を変える可能性が増し、責任感をより強く感じる。

情報収集に努める判断力の向上

感情を抑え、**理性的**に意思決定を行うことが可能になる。

# 【ドメイン投票の理想形】

## ゲーム理論でのドメイン投票の考察:理想的な帰着点(1/3)

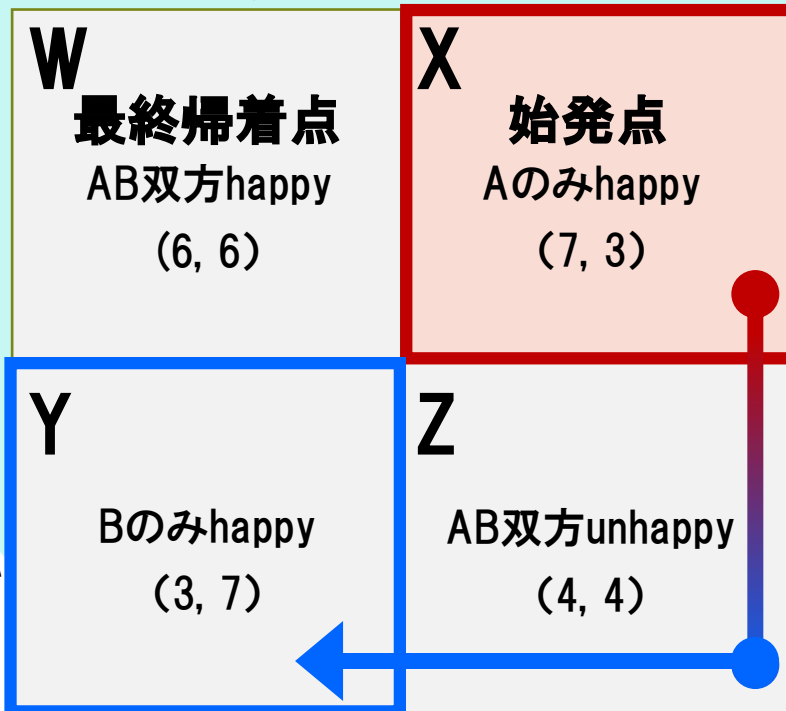
ドメイン投票の理想的な流れおよび帰着点をゲーム理論の観点から整理した。  
有権者は理性的に行動することを前提とする。

### ゲーム理論でのドメイン投票の考察

A: 独身者 / 高齢者

思いやる

思いやらない



B: 未成年の子  
を持つ親

思いやらない

### 考察の前提条件および流れ

#### 前提条件

- 投票権者はAとBのみと考える
- (数字、数字)は(A, B)の資源配分における利得
- AとBの人数が同じであれば、ナッシュ均衡のZに移行

#### 流れ

1. 現状はAの数 > Bの数より、Xに位置
2. ドメイン投票導入で、子を持つインセンティブが働き、Bの数 > Aの数に移行
3. XからZを経由しYへ移行

# 【ドメイン投票の理想形】

## ゲーム理論でのドメイン投票の考察:理想的な帰着点(2/3)

(つづき)

### ゲーム理論でのドメイン投票の考察

A:独身者 / 高齢者

思いやる

思いやらない

思いやる

B:未成年の子  
を持つ親

思いやらない

	<b>W</b> <b>最終帰着点</b> AB双方happy (6, 6)	<b>X</b> <b>始発点</b> Aのみhappy (7, 3)
<b>Y</b> <b>現状</b> Bのみhappy (3, 7)	<b>Z</b> AB双方unhappy (4, 4)	

### 考察の前提条件および流れ

#### 流れ

1. Yに移った後、ある程度時間経過
2. Bの子供が成人になり、Aの人数が増加
3. しかし、Aに移ったかつてのBの子は、かつてのBに理解があるため、自分の利得にかかわらず、Aに協力的であり続ける。
4. **Zに行かず、Yに留まる**

# 【ドメイン投票の理想形】

## ゲーム理論でのドメイン投票の考察:理想的な帰着点(3/3)

(つづき)

### ゲーム理論でのドメイン投票の考察

A:独身者 / 高齢者

思いやる

思いやらない

	<b>W</b> <b>最終帰着点</b> AB双方happy (6, 6)	<b>X</b> <b>始発点</b> Aのみhappy (7, 3)
<b>Y</b> <b>現状</b> Bのみhappy (3, 7)		<b>Z</b> AB双方unhappy (4, 4)

↑

思いやる

B:未成年の子  
を持つ親

思いやらない

### 考察の前提条件および流れ

#### 流れ

1. その後、Aにいた独身者層が、時間経過とともに、子を持ち、Bに移行
2. しかし、かつてAとして、Bに協力的であったので、元A所属のBとしては、かつての自分と同じ立場の人間に同情的
3. Bも自分の利得にかかわらず、Aに協力的になる
4. **YからWに移行**

**AもBも協力し合う未来の実現**

# 本日の流れ

フューチャーデザインとは

- フューチャーデザインとは

ドメイン投票とは

- ドメイン投票の概念
- ドメイン投票の由来

ドメイン投票の理想形

- ドメイン投票が目指す方向性
- ドメイン投票による理想的な帰着点

ドメイン投票の理想と現実

- ドメイン投票の理想と現実のギャップ
- ドメイン投票が受け入れられていない理由:ハンガリーの事例

企業への適用可能性

- 株主総会の取締役選定への応用
- メリット/デメリット
- 企業の適合性



# 【ドメイン投票の理想と現実】

## ドメイン投票の理想と現実のギャップ

前述のドメイン投票の理想に反して、現実には真逆の事象が発生していることが想定または確認された。

理論上の前提(仮定)

現実

将来世代のための政策に投票する。

将来世代に譲歩的な投票から自分世代の政策に転向してしまう事が確認された。  
(三宅 2015)

老人たちは自分世代の政策に投票する。

老人たちは短期的なメリットだけを考慮して投票するわけではない。  
(齋藤 2018)

老人の投票権数を子持ちの親世代の投票権数が上回り、将来世代のための政策を掲げる議員が当選する。

人口比率を考えると、子持ちの親が子の投票権を得ても、老人の数には届かず最終的な結果に影響を及ぼさない。

## 【ドメイン投票の理想と現実】

### ドメイン投票が受け入れられていない理由：ハンガリーの事例

ハンガリーではドメイン投票の検討を行ったが、一票の格差の観点から棄却された。

#### ハンガリーでの失敗事例

2011年ごろ

「将来世代のために、未成年の子を持つ家族の母親、または法律の定める場合に母親の代わりにその他のものに追加的に一票を与えたとしても選挙権の平等に違反したものはみなされない。」として、導入が検討された。

世論が割れた。

(一部の民族の人々が追加の票を多く得ることへの懸念を示した)

棄却された。

# 本日の流れ



フューチャーデザインとは

- フューチャーデザインとは

ドメイン投票とは

- ドメイン投票の概念
- ドメイン投票の由来

ドメイン投票の理想形

- ドメイン投票が目指す方向性
- ドメイン投票による理想的な帰着点

ドメイン投票の理想と現実

- ドメイン投票の理想と現実のギャップ
- ドメイン投票が受け入れられていない理由:ハンガリーの事例

企業への適用可能性

- 株主総会の取締役選定への応用
- メリット/デメリット
- 企業の適合性

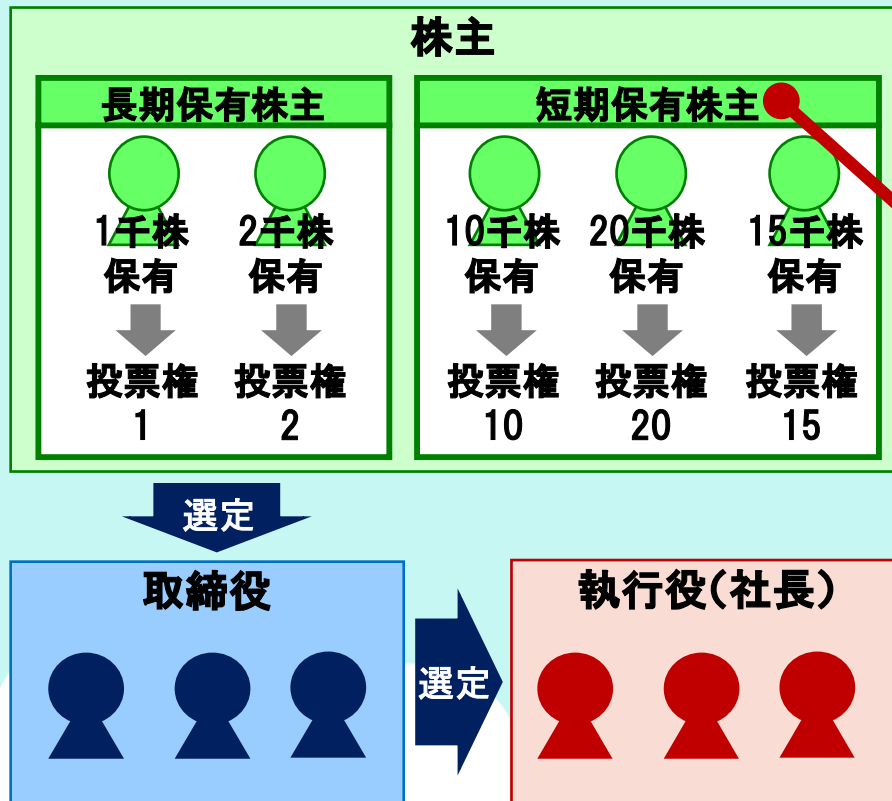




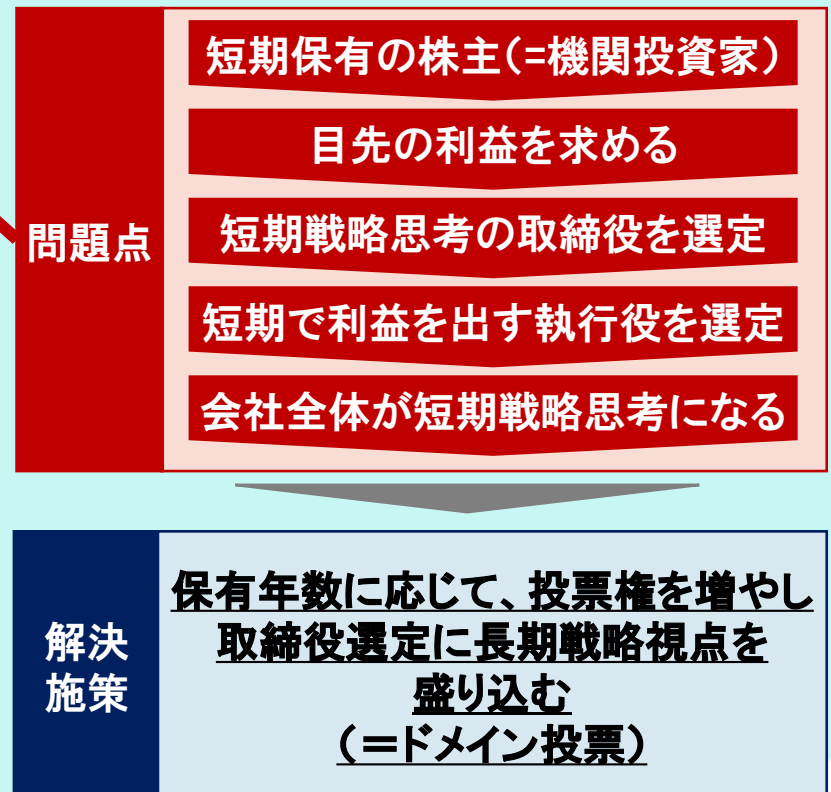
# 【企業への適用可能性】 株主総会の取締役選定への応用

株主総会の取締役選定にドメイン投票を応用できる。通常は株の保有数に比例して投票権が付与されるが、応用例では株の保有年数も加味して、投票権を与える。

## 取締役および執行役の選定プロセス



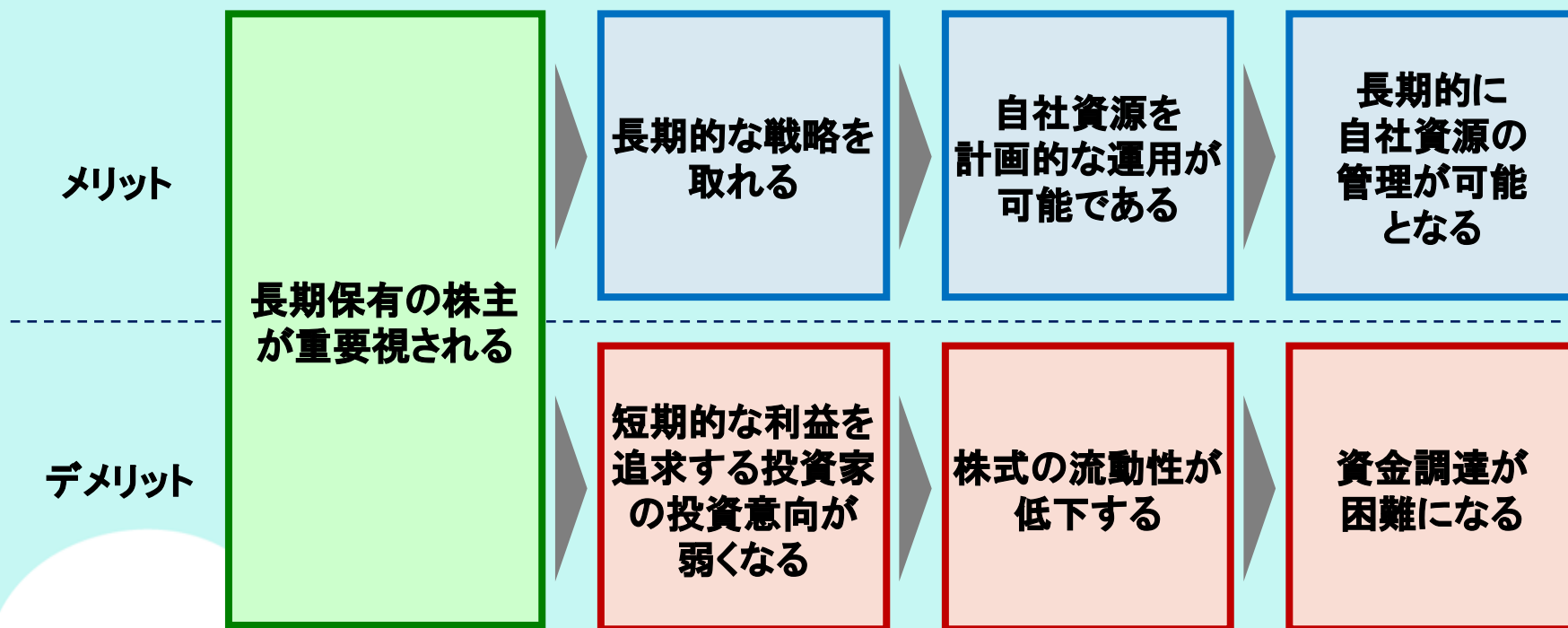
## 現状の問題点と解決施策



# 【企業への適用可能性】 株主総会の取締役選定への応用：メリット/デメリット

ドメイン投票の株主総会の取締役選定への応用のメリットは長期的に自社資源の管理が可能となる一方、株式市場での資金調達が難しくなる。

## 起票へのドメイン投票の応用に対するメリット/デメリット



## 【企業への適用可能性】

### 株主総会の取締役選定への応用：企業の適合性

ドメイン投票を株主総会の取締役選定への応用が可能な起票は、資金調達先が株主市場からに偏重していない企業である。

#### 株主総会の取締役選定への応用が可能な企業

導入に向いている会社

- 自己資本率が高い企業
- 株式市場からの資金調達に頼らない企業

導入に向いていない会社

- 自己資本率が低い企業
- 会社の経営は株式市場からの資金調達に依存している企業

# Appendix



## 参考文献

1. 斎藤美松(2018)「世代間衡平問題の解決に高齢層が果たす役割」,学術の動向
2. 森田果(2011)「集合的意思決定と法: 会社法を中心に」  
(<https://www.imes.boj.or.jp/research/papers/japanese/kk30-4-7.pdf>)
3. 三宅賢太郎(2014)「実験から探るドメイン投票方式の有効性とその課題」  
(<http://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/2014/14/a1150478.pdf>)



# 【ドメイン投票の理想と現実】

## ドメイン投票メリット、デメリット

ドメイン投票のメリットデメリットを整理した。

### メリット

ドメイン投票の実施が若い世代の政治に対する関心を引き、年々減る若年層の投票率の増加につながる

未成年者と保護者がより政治に関する話し合いを持つといった効果も期待されている

若い世代の1票の実質的な重みの是正  
(ドメイン 2011)

投票権を、親あるいは親になり得る人にたくさん与えることによって、それが子どもを産むインセンティブになる、それが少子高齢化対策の1つの有力な対策になる可能性があるのだというところを強調されていました。(ドメイン 2011)

政党の方針は多様化し、将来世代の利害も反映されるようになることが予想される(青木2012)

### デメリット

ドメイン投票制度下では、将来世代に譲歩的な投票から自分の世代のための政策に転向してしまう事が確認された。(三宅 2015)

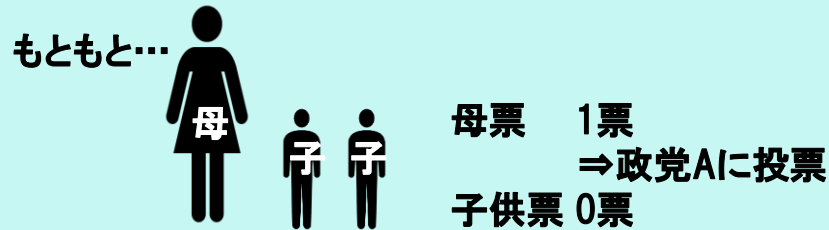


# ドメイン投票仕組み

政党A:母にとって良い政策 (短期的にメリットがある政策)  
政党B:子供にとって良い政策 (長期的にメリットがある政策)  
政党C:その他にとっていい政策(その他の政策)

## 変容①

短期的なメリットを重視した投票から長期的なメリットを重視した投票を実施するようになる。



### ドメイン投票制度の導入

通常なら…

母票 1票⇒政党Aに投票  
子供票 2票⇒政党Bに投票  
(短期的メリット重視投票)

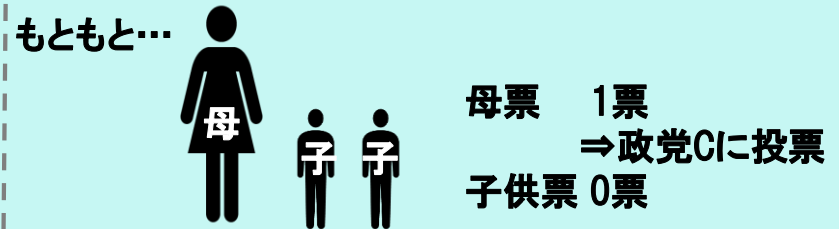
結果として…

母票 1票⇒**政党Bに投票**  
子供票 2票⇒**政党Bに投票**  
(**長期的メリット重視投票**)

子供の票の投票権を得たことで、長期的なメリットを重視して投票するようになる。

## 変容②

感情的な投票から合理的な投票を実施するようになる。



### ドメイン投票制度の導入

通常なら…

母票 1票⇒政党Cに投票  
子供票 2票⇒政党Cに投票  
(感情的な投票)

結果として…

母票 1票⇒**政党Bに投票**  
子供票 2票⇒**政党Bに投票**  
(**合理的な投票**)

投票数が多くなったことで、感情的でなく合理的な判断をするようになる。