

# 利他主義的起業家と地域経済

— 社会思潮とゲーム理論的構造 —<sup>1)</sup>

阿 部 孝太郎

## はじめに

ビル・ゲイツは、自らの財産を死後は福祉目的の財団に寄付すると宣言し、マーク・ザッカーバーグも、これに賛同し、自分もそうすることを表明している。スティーブ・ジョブズは、来日時に「起業家にとって大事なものは、金銭ではない」と言い、実際、月給わずかドルでCEOを務めていた時期もあった。

所変わって京都でも、このような贈与的（利他主義的）なハイテク産業の起業家が多い。京セラは、利他主義を社是にしており、稲盛和夫も、自らの財産を基に学術振興のための財団をつくるなど、様々な寄付活動を行っている。同様に、ロームの創業者である佐藤も、音楽家のための財団をつくっている。

本研究は、ハイテク産業において、利他主義的プレイヤーが集まることで、地域経済が発展するモデルを提出し、なぜシリコンバレーや京都やボローニャに、そのような利他主義的経済コミュニティが形成されたのか、ゲーム理論的な観点から分析する。

## 繰り返し囚人のジレンマと本稿の出発点

ゲーム理論は、数学・経済学の分野において生まれ、その後、実験経済学（心

---

1) 本稿は、2013年に経済社会学会全国大会、および2014年に北海道大学近代経済研究会で発表した「贈与型アントレプレナーシップとコミュニティ（地域経済）— 社会思潮とゲーム理論的構造 —」の内容に基づいている。

理学・認知科学)や進化生物学,あるいは最近では人類学などを巻き込んで発展を続け,利他学と言うべき多元的学問ジャンルとなっている(次節参照)。本研究がベースにするのは,主として「繰り返し囚人のジレンマ」だが,この単純なモデルだけでも,相当な知見が得られており,上で提示した贈与的(利他主義的)起業家の行動を,経済社会学的に分析するにあたって,しかるべき科学的データを提供してくれるように思われる。

一般的に,囚人のジレンマとは,次のような状況を数学的に表したものである。囚人AとBは犯罪を犯し逮捕されたが,二人とも容疑を認めるには至っていない(決定的証拠はない)。ここで刑事が,別の部屋にいるAとBの双方に,「お前が先に自白したら釈放だ。だが,お前の仲間が先に自白したら,お前は禁固10年だ。だから,早く自白しろ。」と持ちかける。(さらに「二人とも自白したら二人が禁固8年。二人とも黙秘したら禁固1年」)

これは,次のような利得表で表される。

表1

	B=協力(黙秘)	B=裏切(自白)
A=協力(黙秘)	-1, -1	-10, 0
A=裏切(自白)	0, -10	-8, -8

AとBは,互いに黙秘していれば禁固1年ですむのだが,相手が先に裏切るのではないかと疑心暗鬼になり,先に自白してしまいたいという誘惑に駆られる。しかし,二人とも自白してしまえば,二人が禁固8年となり,二人が黙秘した場合より大分損である。

上の利得表をもう少し数学的に説明するため書き換えたものが以下の表である。

表 2

	B=協力 (黙秘)	B=裏切 (自白)
A=協力 (黙秘)	R, R	S, T
A=裏切 (自白)	T, S	P, P

ここで、Sは「お人好し(聖人)」(Sucker/Saint)を、Pは「制裁」(Punishment)を、Rは「報酬」(Reward)を、Tは「誘惑」(Temptation)を示し、

$$S < P < R < T, \quad 2R > S + T$$

の関係が成り立つ。

さて、ここで本研究の骨格となる議論を提示する。上で述べた、ゲーム理論(繰り返し二人囚人のジレンマ)を中心とする諸研究から言えるのは、裏切られても協力関係を維持しようとする「お人好し」(聖人)のカードを出すプレイヤーは、個人としてみるなら、もちろん損する可能性が高い。しかし、「お人好し」(聖人)タイプのプレイヤーが集まった場合、全体(この一定単位を本研究では「コミュニティー」とする)としての利得は、他の裏切り行為を行うプレイヤーを含むコミュニティーよりも相対的に高くなるのだ。

ここで言う「お人好し」(聖人)のカードを出す傾向の強い利他的プレイヤーが、本研究で言う「利他主義的起業家」に相当する。

### 利他学の発展

上で述べたような、ゲーム理論を主軸として、利他主義がコミュニティーにとって有利な面があるという主張は、経済学や進化生物学のみならず、人類学や倫理学などを巻き込んで、利他学と云うべき大きな学問ジャンルを形成しつつある(ベンクラー・2013, Boweles & Gintis・2011, Nowak・2011, 小田・

2011, ザック・2013等)<sup>2)</sup>。

ここでその詳細な展開を述べていくことはできないので、本稿に関連がある重要な点を主としてノヴァク(Nowak・2011)に従って紹介する。ノヴァクは、上で述べた囚人のジレンマ状態を解決し、メンバーが協力状態に至る方法が五つあると説明する。

まず一点目が「直接的互惠」である。一般的に、人は、他人が自分を手助けをしてくれたら(その相手に)恩返ししようとする。

二点目が、評判による「間接的互惠」である。人は、誰も見ていなくても利他的行為をすることがある。これは、利他学的に言えば、評判がそうした行為を誘発する。たとえば、他人の視線があれば、利他的行動は増える傾向がある(小田・2011)。

三点目が、空間的ないし地理的な要素を盛り込んだ多人数(人口分布も適宜変化する)囚人のジレンマによれば、協力的なグループが生き残る可能性があるという点である。

四点目は、「群淘汰」による説明である。たとえば、部族間の争いがあるような場合、利己的な動機を捨ててでも、所属する部族のために協力しなければならぬことがある。上の利得表(表1)をもう一度見てほしい。「お人好し」のカードを出す利他主義的なグループと、「誘惑」に駆られて裏切ってしまう利己的合理主義的なグループの二つがあったとする。二つのグループが繰り返し囚人のジレンマを行ったら、前者は相対的に繁栄し、後者は自滅的に衰えていくのがすぐわかるだろう。

五点目は、「血縁淘汰」(ネポティズム)による説明である。進化生物学的観点から言えば、生物は自分の種を残すために、様々な努力をする。自分に近い種を残すためには、自分を犠牲にしてでも利他的行為を行う場合がある、というのが「血縁淘汰」の説明である。

本稿の発想の土台になっているのは、四点目の「群淘汰」であるが、概念的

---

2) ただし、「利他学」という言葉を使っているのは、小田(2011)のみである。

には、三点目の空間的、人口配分的要素を加えたゲームも近いものがある。

### 利他学の限界と近代資本主義社会の位置づけ

近年急速に発展して一部には統一社会科学の野望すら持つ利他学だが、現段階では、(筆者の観る限り)多くの研究において決定的な問題点がある。それは、現代の多くの先進国では、利己的な個人が利益を求めて行動している、もしくはそうすべきという規範があるのに、利他的なこと(少なくとも表面的には利他的であること)が人間の本質(あるいは慣習)であり、また、その方が集団としては強い、としている点である。

たとえば、信頼や(それに伴う)協力関係が社会の発展には重要であるとするザック(2013)ですら、次のように述べている。

「人間の行動は根本的に合理的かつ利己的であるという考えは、一世紀以上にわたって、何百万もの学生に絶対的真理として提示されてきた。そして、その学生の中には、やがて巨大な力を持った起業や政府の諸機関を運営するようになる人もたくさんいた。彼らはウォール街や政府、グローバル企業の重役会議室での行動規範を設定することが多い。」

同様に、たとえば中谷(2008)も次のように述べている。

「生き馬の目を抜くような投資の世界で勝ち残るためには、経済学が想定する経済人(ホモ・エコノミクス)として目的合理的に振る舞うことが求められる。自己の利益を最大化することで、かりに他者が不幸になったとしてもそれに何の道徳的責任を感じたりしない『合理的精神』こそが、自由競争の勝者に求められる資質であると言っても過言ではないだろう。」

筆者が知る限り、利他学のほとんどが主張している協力関係は、前近代社会

にヨリあてはまるもので、上で描写されている近代資本主義社会には、あまりあてはまらないように思える。前近代社会において、もし利己的な個人こそが良とする風潮が生まれたら、利他学で説明されているような協調的的制度なりコミュニティが崩壊する可能性がある。だからこそ、江戸期の日本のみならず世界中の多くの地域で、商業活動を忌み嫌う傾向があったのだらう<sup>3)</sup>。

実際、スーツ姿を見ただけで、人は利己主義的傾向を帯る（グラント・2014）という。

そしてグラント（2014）によれば、様々な現代の競争社会（エンジニア、医学部生、そして販売員の各グループ）で利他主義的傾向持つ人たち（グラントの言葉では「ギバー」）は利己主義的傾向の強い人たち（グラントの言葉では「テ

---

3) 利他的な方が強いとする利他学全般の主張と、自由競争を旨とする資本主義社会がそれなりに発展しているという論理的矛盾を解決するために、本稿では、当座の間、近代資本主義社会は、利己的な個人が自己の利益を最大化しようとする社会であり、シリコンバレーなど、産業集積に成功した地域は、利他的な諸個人が何らかの理由で集まり、結果的に成功した社会である、とする。これは、もちろん単純化されたモデルであり、実際には、フクシマ（1996）やザック（2013）が言うように、国民の信頼性の高さと経済成長は、ある程度比例関係にある（これは、常識的に言えば、ある程度の信頼関係が築けなければ、大規模な組織形成ができないことが大きな要因であるように思われる）。しかし、ここでは、モデルの複雑化を避けるために、あえて、近代資本主義社会は、利己的な個人が自己の利益を最大化するために競争している社会である、と、とりあえずはみなしておく。

実際には、シリコンバレーや京都のハイテクベンチャーの起業家が活躍する前に、たとえば渋沢栄一のような利他主義的アントレプレナーたちが存在していた。鹿島（2013）は、次のように言っている。

「資本主義というものは、自己の利益の最大化を狙う人間（ケインズのいうエコノミックマン）たちが参加するバトル・ロワイヤルのようなものだが、最終的に勝者となるのは、どういうわけか強欲一辺倒の参加者ではなく、モラルを自分の商売の本質とみなす渋沢栄一のような参加者と決まっている。理由は簡単で、その方が永続的に儲かるから。金儲けは決して悪いことではないが、自己利益の最大化だけを狙っていくと、どこかで歯車が逆回転し始め、最後は破産で終わる。世間や社会が許さないということではなく、資本主義の構造がそのようになっていくから。『損して得取れ』とはよく言ったものだ」

本稿の立場は、「資本主義の構造がそのようになっていく」立場を基本的にとらない（場合によってはあり得る）が、かなり本質を突いた要約であると思う。

イカー』)と損得感情を基盤とする人たち(グラントの言葉では「マッチャー」)に比べて、基本的に一番パフォーマンスが低い。これは囚人のジレンマ状況で見ると、お人好しプレイヤーが強欲なプレイヤーに一方的に搾取される構図に対応する。ところが、興味深いことに、最も成功するのも利他主義的傾向を持つ人たちだったのである。

なぜなのか。グラント(2014)は、彼らが成功する要因を4つ挙げている。

1つ目は利他主義的傾向を持つ人たち(「ギバー」)は人脈づくりに長けていることである。そして2番目は、1つ目と関連するが、利他主義者たち(「ギバー」)は、同僚たちと協力関係を築くことに長けていることをあげている。

3点目として、利他主義者たち(「ギバー」)は、人材を発見し育てあげる能力に長けているということをあげている。

そして最後に、利他主義者たち(「ギバー」)は、相手の立場に立つことによって交渉力を発揮し、影響力を行使することができるという点である。

グラントの研究結果は、組織心理学という個人レベルないしはマイクロレベルの話が主体だが、地域経済発展のロジックにも応用できるだろう。

これまでの利他学、たとえばボウエルとギンタス(2011)の研究では原始的な部族社会あるいは前近代社会をメインにした人間社会を前提にしていたし、進化生物学では、当然のことながら、人間以外の生物を研究対象としてきた。グラントの研究は、それらと現代の経済社会における人間の行動を分析するのにブリッジとなる存在である。

さらに、グラント(2014)は、自分の使わなくなった品を寄付するというフリーサイクルという組織を挙げて、利他的システムの中では、利己主義的傾向の強い人たち(グラントの言葉では「テイカー」)でさえ、利他的な行動を取り、利他的行為が循環する贈与型経済が成立する可能性がある」と指摘している。

## シリコンバレーとは？

シリコンバレーとは、大学、起業家、エンジェル、ハッカー等、本研究で言

う「利他主義的起業家」を持ったキー・プレイヤーが参集することに成功した希有な地域である。大学は、多くの場合、無償で研究データを公開し、利他主義的起業家は、金銭目当てでなく起業し、エンジェルは、(リターンを期待しないわけではないが少なくとも表面上は) 起業家にスタートアップ資金を「贈与」する。利他主義的のハッカーは、ライナス・トーバルスのように、自らのソース・コードをオープンにして発展させる。こうした利他主義的プレイヤーが蟄集することでシリコンバレーが発展したというのが本研究の骨子である。

では、シリコンバレーの社会思潮とはどのようなものだろうか。リチャード・フロリダ(2007, 2008, 2009)が指摘するように、シリコンバレーと呼ばれる地帯の代表的都市であるサンフランシスコは、対抗文化(ヒッピー)の聖地でもあった。そして、これもしばしば指摘されるが、ステイブ・ジョブズやミッチェル・ケイパーなど、ヒッピー出身の起業家も多い。これを単純に捉えるなら、ヒッピー文化がハイテク産業を生んだということになるのだろう。しかし、本研究が注目するのは、あくまで利他主義的行為を促すような社会思潮がどの程度あったのか、ということである。もちろん、たとえばアシッド・カルチャーからサイバースペースへの関心への転換や、あるいは反体制文化とベンチャーにおける独立精神の親近性などがシリコンバレーを生んだという説を、否定するわけではない。だが本研究が注目するのは、ウォールデンにおける『森の生活』に代表されるような、アメリカの伝統的な脱物質文明的な価値観の潮流である<sup>4)</sup>。さらに、ヒッピーたちは、コミュニンと呼ばれる、各個人が財産を持たないコミュニティー形態を志向したが、その限界を見定めた現実的なヒッピーの一部(ステイブ・ジョブズやミッチェル・ケイパー含む)は、実際のビジネス社会において、その理念を追求した。彼らのほとんどは、おそらく利他主義的行為をしようと思ったのではなく、社会潮流の中で自分の価値観を追求したに過ぎない。しかし、結果として(「意図せざる結果」として?)、上で

---

4) ただ、脱物質文明の志向から、もっと積極的に分け与える思潮にいつどのように変化したのかについてはよくわからなかった。

述べたモデルのように利他主義的プレイヤーとしてふるまい、シリコンバレーにハイテク産業が栄えることになった。なお、かなり「贈与型経済」を意識している起業家として、フェイスブック創業者のマーク・ザッカーバーグを挙げることができる。

ザッカーバーグは、贈与型経済について、あるジャーナリストに次のように語っている。

「ぼくが何かを供出して誰かにあげると、義務感からか寛容さからか、その人はお返しに何かをぼくにくれる。文化全体がこの相互贈与の枠組みで成り立っている。こうしたコミュニティーを束縛しポトラッチを有効にしているのは、コミュニティーが小さくお互いの顔が目に見えるという事実だ。ただし、これらの社会がひとたび一定規模を越えると、システムは崩壊する。人々は起きていることを全部見ることはできなくなり、ただ乗りが始まる。」(カークパトリック・2011)

これは、まさに利他学が指摘している問題を的確に把握した言葉であり、本稿の趣旨とも合致する。さらに、ザッカーバーグは、「もっとオープンになって誰もが自分の意見を言えるようになれば、経済はもっと贈与経済のように帰納し始めるだろう」と述べている。事はそのように単純運ばないように思えるが、少なくともザッカーバーグの基本思想がよく分かる言葉である。因に、彼は、ビル・ゲイツのように、死後の財産を寄付する事を決めている。

ところで、ベンチャー育成にあたっては、エンジェルの役割が重要だという指摘は、これまでかなりなされた。しかし、諸投資家において利己主義的ふるまいが中心であるなら、エンジェルのような贈与的行為は難しい。確かに確率論的に千分の一であっても期待値が上回るようであれば、合理的計算可能な投資家であれば投資するかもしれない。しかし実験経済学が示すように、一般的に人は、十分の一の確率で11が得られる場合よりも、二分の一確率で2が得られる方を選好してしまう。つまり、本研究の立場でいえば、ハイテクのような海のものとも山のものともつかない場合が多い産業においては、「分け与えて

もよい」といった気持ちがあるが、しばしば必要とされる。十分な資金を持ち、冷静な計算ができる超合理的な人間を想定した場合、利己的な個人であっても、エンジェルのような投資家になり得る。しかし、従来の伝統的な銀行の文化というのは、たとえメンバー個人が豊富な資金の裁量と計算力に恵まれたとしても、百分の一の確率で110が得られる場合よりも、二分の一確率で2が得られる方を優先するであろう。したがって、現実にはエンジェルの方が、数学的には合理的な場合もあるのだが、起業家に対して資金を分け与えてもよいといった類の気持ちがあるが、本研究では問題になる。贈与論の研究においても、どこまでが見返りを期待しての贈与なのかという点は見極めが難しい。しかし、贈与することによって、贈与した個人が何らかの得をするというシステムを、当該地域社会が維持していたという点は重要である。本研究の立場から言うと、いささか数理モデルから反するかもしれないが、損得勘定を気にせず投資するエンジェルが利他主義的プレイヤーにあたり、ハイテク・ベンチャーのようなワケの分からないものには投資しないという、伝統的銀行員のような立場が利己的・個人主義的プレイヤーとなる。

なお、本稿ではシリコンバレーや京都のハイテク産業を主に扱うが、ハイテク産業においては、イノベーションから商品流通までのサイクルが速いため、本稿で想定している繰り返し囚人のジレンマにおける繰り返しの数が、通常の産業より単位時間あたりにおいて、ずっと多くなるだろう。たとえば、裏切りを好むプレイヤーの配分が一定人口において多いと、協力的プレイヤーだけのグループ（地域）より、少なくとも全体の協力体制を築くのに時間がかかる。

他の産業においては、イノベーションから商品流通までのサイクルが相対的に遅いため、さほど時間の要素が重要でなかった（ゆっくり協力体制を形成しても勝てる可能性がある）が、ハイテク産業においては時間の要素が際立っており、短期間に協力体制を形成することが重要なものかもしれない。

## 京都でなぜ利他主義的思潮が発展したか？

京都においても、シリコンバレーほどではないかもしれないが、利他主義的の起業家が一定程度集まり、ハイテク産業が発展している。冒頭で述べた稲盛和夫らの世代に影響を受けたと言うトーセの経営者は、「ギブ&テイクでなく、ギブ&ギブ&ギブの精神が大事」と語っている。

本研究の観点から言えば、利他主義が重要なのであって、ヒッピー文化がハイテク産業誕生にとって必ず必要なわけではない。石田梅岩の心学（稲盛は、ここから利他主義精神を学んだとも言っている）に代表されるように、あるいは近江商人（京都に支所あり）の「三方得」という言葉に表されているように、京都の商人の世界では利他主義的（ないしプラス・サム・ゲーム的）社会潮流が元々あった。

さらに、近年の利他学の知見を付け加えれば、上でも触れたように「評判」がプレイヤーの振る舞いに影響を与えやすい場合、そしてまた商業の盛んな地域では、利他主義的行為が起りやすい。京都は、心学のような思想に加えて、このようなゲームの諸条件が加わって、利他主義的行為を促すような地域社会に至ったと推測される。さらに言えば、立石一真（オムロンの創業者）や稲盛和夫のような、ヨソ者が京都で活動を行うにあたって、過剰適応して、従来の地域社会の規範以上に利他主義的行為を重視するに至った可能性もある。

ところで、レーシングカー・コンストラクター、童夢の創設者、林みのるは、画家であった自分の父に関して、京都のどこに行くにも知り合いがいて、「家族以外の人間関係だけは大事にしている人だった」と述べている（林・2009）。

小田（2011）は、自分の利他的行為が回り巡って返ってくるはずという互恵的利他行動が成立するには、「集団がある程度閉鎖的である」こと、「お互いが誰であるか分かる」こと、誰にどの程度援助したかの記憶が保持されることの三つを挙げている。一般的に、これらの条件は、現代の大きな都市では成り立ちづらいが、上の林の父のように、どこに行っても知り合いばかりという状況であれば、かなりの程度これらの条件を満たすであろう。

なお、京セラや村田製作所などは、伝統産業である陶器の会社が元になっている。京都のような都市では、伝統的知識やスキルを保持しやすい閉鎖コミュニティと、外部の優秀な人材を集め、育てていく環境を例外的に上手く整えた面がある（阿部・2013）<sup>5)</sup>。

### ボローニャとその周辺

次に、パッケージ・バレーと呼ばれ成功しているボローニャとその周辺地域経済について考察する。

この地域は、ボウェルズとギンタス（Boweles & Gintis・2011）が言う「パロキアリズム」（偏狭的地域主義）の戦略は、ボローニャのような地域にある程度あてはまるかもしれない。ボローニャは、「自分たちの生きている場所だけは大事にしよう」（井上・2010）という言葉に象徴されるように、偏狭ではあるが、身内にはかなり利他的に振る舞う（ある種のネポティズム）傾向がある。

たとえば、井上（2010）は、ボローニャ商工会議所の女性職員の「ファヴォリティズモ」（「えこひいき」）という言葉を紹介している。

「役所やお店で行列ができています。その時、知り合いが行列にいたら、彼の順番を早くしてあげる。また、就職試験で同じ点を取ったものが二人いるとすると、知り合いを採用する。それがファヴォリティズモです。悪い習慣には違いないけど、そうやって結びつきを強くして、まさかのときに備えているんですよ。この結びつきが全市に及べば、ボローニャ市は一枚岩のように頑丈になります。」（井上・2010）

ただし、そのような頑丈な一枚岩のような都市には、必然的に外部者を排除

---

5) 京都のハイテク産業がなぜ発展したのかについて、利他主義的な思潮以外についての説明は、阿部（2013）を参照されたい。当然のことながら（?）、現実には、利他主義以外の多様な要素が絡み合って産業の盛衰が左右される。

する傾向が強いので、次々と新しい才能を必要とする現代的なハイテク産業には不向きかもしれない。しかし、伝統的な職人芸を基盤とした産業であれば、かえって知識・スキルを保持するのに役立つかもしれない。

タイルや家具産業などは、かなりの程度、伝統的な職人芸を基盤としていそうである。あるいは、フェラーリで有名なモデナ周辺は、元々鉄工産業が栄えていた。フェラーリ以外でもモデナ周辺は、高級バイク・メーカー（ドゥカティ）や、自動車部品（たとえばブレーキ・メーカーの）などで知られている。

### まとめ—シリコンバレー、京都、ポローニャ

以上取り上げた三つの地域経済の特徴をまとめると、次の表のようになる。

表 3

	主要産業	代表的企業例	コミュニティのあり方
シリコンバレー	コンピュータを中心にしたハイテク産業	アップル、フェイスブック、グーグル等	ヒッピー文化から継承した利他精神
京都	伝統産業から発展したハイテク産業	京セラ、オムロン、ローム等	伝統的閉鎖コミュニティに類似しているが開放性を持つ
ポローニャ、モデナ	伝統産業をベースにした機械産業	IMA、フェラーリ、ブレンボ等	ネポティズム、パロキユアリズム

シリコンバレーは、ヒッピー文化等から継承した利他的精神を持つ経済の主要プレイヤーが集まり、贈与型経済をかなりの程度形成している。コンピュータを中心にしたハイテク産業は、製品の開発サイクルが非常に早く、外部から優秀な人材を集めなくてはならないが、それにも成功している。

京都は、歴史的経緯から、オムロンの立石や京セラの稲盛など、利他主義を標榜する起業家たちが集まり、成功を収めた（阿部・2013）。

そして、ボローニャやモデナは、ネポティズムないしパロキユアリズムにより強固な協力体制を維持し、伝統的な職人芸から発展した機械産業の集積地として地歩を固めている。

これらの成立要件の多くは、利他学（進化生物学，ゲーム理論に基づいた経済学，組織心理学等における利他主義的の諸科学）の命題とも一致ないし関連していた。そして、産業構造が、それらのコミュニティーのあり方にマッチしている。

### 本研究の意義と展望

本稿は、ゲーム理論等の演繹的知見と、産業集積論や組織心理学等の機能的知見から、シリコンバレー、京都、ボローニャ、三つの地域経済モデルを提出した。

大まかなロジックでいえば、本稿は、進化生物学の思考実験「善人ばかりの島と悪人ばかりの島、どちらが繁栄していくか」（小田・2011）を都市の経済的発展に当てはめたものに過ぎないが、コミュニティーの成立要件や産業構造など様々な諸条件も考慮したつもりである。

しかしながら、今回のモデルは単純素朴な出発点に過ぎず、今後、諸科学を巻き込んで、演繹的、帰納法的に、さらに精査し、深めていくことが期待される。

### 謝辞

本稿は、2013年の経済社会学会全国大会、および2014年の北海道大学近代経済研究会で発表した「贈与型アントレプレナーシップとコミュニティー（地域経済）—社会思潮とゲーム理論的構造—」の内容に基づいています。学会および研究会で、貴重なコメント下さった先生方にお礼を申し上げます。板谷淳一先生（北海道大学大学院）には、特にお世話になりました。その後、ほとんど「進化」できずにいるのは、私の怠惰によるものです。文責は、すべて執筆者（阿部）にあります。

## 参考文献

- 阿部孝太郎 2012 起業家に対する京都の吸引力・必然力・育成才—フロリダ理論の批判的継承(経済社会学会発表)。
- 阿部孝太郎 2013 「なぜ京都にベンチャーが集まるのか?—フロリダ理論を軸にした多角的アプローチ」『経済社会学年報』XXXV.
- ヨハン・ベンクラー 2013 『協力がつくる社会』NTT出版。
- Boweles, S. & Gintis, H. 2011 *A Cooperative Species*, Princeton U.P.
- リチャード・フロリダ 2007 『クリエイティブ・クラスの世紀』ダイヤモンド社。
- リチャード・フロリダ 2008 『クリエイティブ資本論』ダイヤモンド社。
- リチャード・フロリダ 2009 『クリエイティブ都市論』ダイヤモンド社。
- フランシス・フクヤマ 1996 『「信」なくば立たず』三笠書房。
- ハーバート・ギンタス 2011 『ゲーム理論による社会科学の統合』NTT出版。
- 林みのる 2009 『童夢へ』(幻冬社)
- Hisrich & Peters 2002 *Entrepreneurship*, McGraw Hill.
- 本間太智 2010 「都市の持つ地域特性と経済発展度の関連」小樽商科大学卒業論文。
- 堀場厚 2011 『京都の企業はなぜ独創的で業績がいいのか』(講談社)
- 堀場雅夫 1998 『堀場雅夫の経営心得帖』(東洋経済新報社)
- 稲盛和夫 2004 『ガキの自叙伝』(日経ビジネス人文庫)
- 井上ひさし 2010 『ボローニャ紀行』文春文庫。
- 伊藤謙介 2008 『心に吹く風』(文源庫)
- JETRO 2004 「日本の地域クラスター事例調査(札幌, 浜松, 神戸, 北九州)(報告書)
- 金井一頼 2011 「クラスター政策の課題と企業家の役割」『2011年度 組織学会研究発表大会 報告要旨集』。
- デビッド・カークパトリック 2011 『フェイスブック 若き天才の野望』日経BP社。
- 鹿島茂 2013 『渋沢栄一』文春文庫。
- 北寿郎・西口泰夫編著 2009 『ケースブック 京都モデル』(白桃書房)
- 増田一之 2007 『ハイテクベンチャーと創業支援型キャピタル』(学文社)
- 宮本又郎 1999 『<日本の近代11>起業家たちの挑戦』中央公論社。
- 村上健夫 2008 『ベンチャーな人たち』(文春文庫)
- 村田祐三 2008 『京都型ビジネス』(NHKブックス)
- 中島貞夫 2007 『映画王国・京都 カツドウ屋の100年』(日本放送協会)
- 中谷巖 2008 『資本主義はなぜ自壊するか』集英社インターナショナル。
- 日経新聞社編 2008 『京都の躍進企業』(日経新聞社)
- 日経新聞社編 2008 『日本電産 永守イズムの挑戦』(日経ビジネス人文庫)

- 野長瀬裕二 2011 『地域産業の活性化戦略』(学文社)
- Nowak, M. A., 2011 *Super Cooperators*, Free Press.
- 松原望 1997 『計量社会科学』東大出版会。
- 小田亮 2011 『利他学』新潮社。
- 佐々木雅幸 2012 『創造都市への挑戦』(岩波現代文庫)
- 祖父江孝男 2012 『県民性の人間学』(ちくま文庫)
- ティモシー・ホワイト (White, T.) 2011 宮治ひろみ訳『ビーチボーイズとカリフォルニア文化』P ヴァイン・ブックス。
- 湯谷昇羊 2011 『「できません」と云うな』(新潮文庫)
- ブロック・イエイツ (Yates, B.) 2004 『エンツォ・フェラーリ』(文春文庫)
- 岡田章 1996 『ゲーム理論』有斐閣。
- トム・ジークフリード 2010 『もっとも美しい数学 ゲーム理論』文春文庫。
- P. J., ザック 2013 『経済は「競争」では繁栄しない』ダイヤモンド社。