



Title	<書評> Robert Sugden, "The economics of rights, co-operation and welfare", Oxford : Basil Blackwell, 1986
Author(s)	太郎丸, 博
Citation	年報人間科学. 1992, 13, p. 179-183
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/9684
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

Robert Sugden

The Economics of Rights, Co-operation and Welfare

Oxford: Basil Blackwell, 1986

太郎丸 博

本書の題名からも解かる通り、著者のスーデンは経済学者だが、本書の内容は社会秩序の問題を扱ったものである。彼の秩序理論はこれまで社会学の文脈では扱われてこなかったもので、その秩序イメージは『自然発生する秩序 (spontaneous order)』といわれるものである。この自然発生する秩序という考えこそ本書を貫く著者のアイディアである。

共同体が崩壊し、自立した個人が各自の欲求にしたがって自由に行為するようになって、社会秩序は維持できるのかという問題意識から、社会秩序の理論は始まった。この最初のものがホップスの『リヴァイサン』である。ホップスの結論は次のようなものである。自然状態（つまりは無政府状態）においては『万人の万人に対する闘争』が不可避であるから、人々は政府を樹立し、政府に自らの自然権を譲渡することではじめて秩序がうまれる。つまりは権力を持った強力な政府なしには秩序は維持されないということである。

秩序理論にはもう一つの流れがある。それはアダム・スミスに端を発する市場秩序の理論である。スミスは市場という限られた社会領域を考察しているわけだから、単純にホップスと比較することは不可能だが、ここでは両者の秩序イメージの違いが明確にできれば十分である。スミスの市場理論は、周知のとおり、価格を媒介にして需要と供給が決定されるというものである。人々は自己の利得を最大にしようと自由に行為しているにもかかわらず、あたかも『神の見えざる手』に導かれるようにして、市場全体の秩序は維持される。スミスのモデルの中には決して政府は登場しない。そこに描か

れるのは、自己の利得を最大にしようと自由に行為する経済人たちが繰り広げるゲームである。このような秩序イメージこそ、自然発生する秩序と言えよう。この理論はワルラス、アローといった数理経済学者によって精緻化されていく。

ところが、現代の経済理論においては、政府がその主役の座につくことになる。スミスのモデルは理念型としては尊重されるが、現実はそのからはずれたものと見なされる。市場はしばしば失敗する。それゆえ政府は積極的にこれに介入しなければならない。「古き良き西部の騎兵隊のように、政府は市場が失敗したときはいつでも飛んできて助ける用意をしている」(p.33)。このような秩序は、経済学者のような知的エリートの手助けを借りた政府が市場に介入することではじめて維持されるものとして浮かび上がる。このようなモデルに登場するのは、テクノロジーと権力を掌握した政府と、それによってコントロールされる大衆たちである。

スーデンはこのような社会イメージに対して、社会秩序は政府が自由にコントロールできるものではないことを指摘する。政府は法にしたがってその権力を行使するが、法は政府や議会が意のままに創りだせるものではない。むしろ、法の重要な諸相は習律 (Convention) を成文化したものに過ぎない。習律とは、全くの無政府状態で人々が行為する中でおのずから生まれてきた、人々の行為規則である。習律に反する法は人々に強制できない。禁酒法はその代表例である。習律こそ自然発生する秩序をささえるものである。では政府なしで習律を介して秩序が発生する「仕掛け」はいかなるもの

図1. 鷹-鳩ゲーム (p.60)

		Opponent's strategy	
		Dove	Hawk
Player's strategy	Dove	1	0
	Hawk	2	-2

のか。

この「仕掛け」を説明するために、スーデンはゲーム論を使ったモデルを導入する。秩序の問題を行為者の観点から見れば、他者との相互行為での協調関係の問題にはかならない。相互行為は、その結果が自己の行為選択のみによって決まるのではなく、他者の行為選択にも依存する点にその特徴があるが、ゲーム論はこのような相互行為の特徴をうまく描くことができる。

図1は鷹・鳩ゲーム（またはチキンゲーム）と呼ばれるモデルである。次のような状況を思い浮かべると、ゲームの性質が解かりやすいかもしれない。いま二人の子供が一つのアンプンを取り合っているとしよう（今どきそんな光景は見れないかもしれないが）。二人とも譲らなければ、果ては喧嘩になり、怪我をするかもしれないし、アンプンもぼろぼろになって食べられなくなってしまうかもしれない。いずれにしても最悪の事態である。この場合の利得をここでは1・2としよう。一方が譲れば他方はアンプン一個丸々食べれるのであるから、一番得だが、譲ったほうは何も食べれない。ここでは譲ったほうの利得を0、譲られたほうの利得を2としよう。また、お互いに譲り合えば半分ずつ分け合うことができる。譲り合った場合の利得はそれぞれ1としよう。このような数値は譲られる、譲り合う、譲る、喧嘩する、の順番で小さくなっていけば何でもよい。ここではゆずるという行為を鳩(dove)戦略と呼び、譲らずに自己の意思を通そうとする行為を鷹(hawk)戦略と呼ぼう。このような状況はアンプンの取り合いに限らず、日常生活でよくぶつかる

状況であろうし、何よりホップスのいう戦争状態をうまく言い当てている。この場合ゲームは何回も繰り返して行なわれるものとする。プレイする相手は誰になるかわからない。毎回の相手とプレイすることになるかもしれないし、同じ相手と当たるかもしれない。あらかじめ相手がどちらの戦略をとるかはおわからないし、相手が過去にどのような戦略を好んで使ったかもわからないものとする。

鳩戦略をとったほうがいいか、それとも鷹戦略をとったほうがいいかは、相手がどちらの戦略をとるかによって決まる。もしも相手が鳩戦略をとるならば、こちらは鷹戦略をとったほうが得である。相手が鷹戦略をとるならば、こちらは鳩戦略をとったほうが得である。相手がどのような戦略をとるか前もってわからない以上、ゲームの最初のうちはやみくもにプレイするしかないが、何回かプレイを繰り返すうちに相手が鳩戦略をとる確率がわかってくる。例えばゲームを一〇回繰り返したうち相手が七回鳩戦略をとったならば、鳩戦略の確率は七〇%で、鷹戦略の確率は三〇%である。このように相手がどちらの戦略をとるかの確率がわかれば、こちらの戦略も決まってくる。いま相手が鳩戦略をとる確率を p とすると鷹戦略の確率は $1-p$ 。こちらが鳩戦略をとった場合の利得を $U(d)$ 、鷹戦略をとった場合の利得を $U(h)$ とすると、

$$U(d) = 1 \times p + 0 \times (1 - p) = p$$

$$U(h) = 2 \times p - 2 \times (1 - p) = 4p - 2$$

$$U(h) - U(d) = 4p - 2 - p = 3p - 2$$

$$3p - 2 > 0 \text{ すなわち } p > 2/3 \text{ のとき}$$

$$U(h) > U(d)$$

$$3p - 2 < 0 \text{ すなわち } p > 2/3 \text{ のとき}$$

$$U(h) < U(d)$$

よって先の例で言えば、 $p = 0.7 > 2/3$ だから、 $U(h) > U(d)$ 。鷹戦略をとったほうが得になる。しかし、 p の値は一定ではない。鷹戦略をとったほうが得だと何人かのプレーヤーが気づけば、当然鷹戦略をとるプレーヤーが増える。すると p の値は下がる。 p の値が $2/3$ より下がれば、逆に鳩戦略をとるプレーヤーが増えるはずだから、 p の値は上がる。こうしてゲームを繰り返すうちに p の値は $2/3$ に近づくはずである。 $p = 2/3$ のとき $U(h) = U(d)$ であるから、鳩戦略をとっても鷹戦略をとっても利得は変わらない。こうして、一つの均衡点に達することになる。

しかし、これではプレーヤー全体のとる戦略のうち $U(h)$ は鷹戦略となるから、九回に一回は喧嘩になるはずで、秩序が形成されていないとはいえない。そこで、相互行為の場で暫定的にしろ、固定的にしろ、役割が二つに分化するような鷹・鳩ゲームを考える。先に提示したような役割の分かれていないゲームを対称ゲーム (symmetrical game) と呼び、これから示す役割の分化したゲームを非対称ゲーム (asymmetrical game) と呼ぶ。このように役割が分化することで、容易に相手の戦略をあらかじめ予期することができるようである。例えば、あんパンの例では先にあんパンを見つけた者とあとから見つけた者とか、背の高いほうと低いほうとか、役割を分けるための目印は、はっきりとわかるものであれば何でもよい。こ

こでは甲と乙という役割に分かれると考えよう。プレーヤーは場合によって甲の役割を担うかもしれないし、乙の役割を持つかもしれない。その確率は、ここでは五分五分だとしよう。ゲームは必ず一方が甲の役割を持ち、他方が乙の役割を持つ。甲どうし、乙どうしがプレーすることはない。

さて、最初のモデル同様、プレーヤーは相手がどのくらいの確率で、鳩戦略をとるか考えなければならないが、今度は甲役割のプレーヤーが鳩戦略をとる確率 p と、乙役割のプレーヤー鳩戦略をとる確率 q との二つの確率を考える。もし、 p の値が $2/3$ 以下ならば、乙役割のプレーヤーは鳩戦略をとるようになる。そうすると、 q の値が上がる。 q の値が $2/3$ を越えたと、鷹戦略をとる甲役割のプレーヤーが増える。すると、 p の値は下がる。すると乙役割のプレーヤーはますます鳩戦略をとるようになる。このようにして最後には $p = 0, q = 1$ で均衡点に達する。あるいはもし、 p の値が $2/3$ 以上だったら $p = 1, q = 0$ で均衡するだろう。つまり、どちらか一方の役割のプレーヤーは常に鷹戦略をとり、他方の役割のプレーヤーは常に鳩戦略をとることになる。こうすることで、闘争を避けることができるというわけだ。

スーデンはこのほかにも協調モデル、所有モデル、互惠モデル、等、様々なモデルを紹介しながら、秩序の生まれる過程を説明していく。ゲームの均衡点が習律になるという考え方は、決して新しいものではない。しかし、このスーデンの秩序論で決定的に重要なものは、いづれのモデルにおいても非対称ゲームを使って秩序問題を扱

った点である。役割が分化することで譲る側と譲られる側がはっきり分かり、コンフリクトを避けることができるのである。しかもここで言う役割は、パーソンズ流の価値体系に支えられている必要は全くない。役割を分かち基準は誰にでも分かりやすいものであれば何でもよく、いったん役割の非対称性が誰かに認識されれば、それは自動的にプレーヤー全員に広まっていくのである。

しかし、非対称ゲームのモデルには一つだけ弱みがある。それは少数のモデルでは現実すべてをカバーできないことである。なるほど、もしかしたら鷹・鳩ゲームは普遍性の高いゲームかもしれないが、もっと違う構造の相互行為もたくさんあるだろう。そのような場合、秩序は維持されるといえるのか。例えば、あんばんの例に戻れば、相手のからださが小さく、喧嘩しても勝てる見込みが十分ある場合はどうだろう。喧嘩したときの利得は1・2だとしたが、現実には喧嘩の利得が2であるような場合もあるだろう。相手をやっつけることこそ自らの利得を高めるうえで合理的であるような場合、闘争は不可避である。その他にも諸々の逸脱的なケースがあるはずである。その場合はやはり闘争状態になってしまうのか？

スーデンはここに来ていっしょにパラダイム転換を図る。ハーバマスの用語を借りれば、これまで用いてきたゲーム論のモデルは、成果指向型の行為を前提にしている。成果指向型の行為をしているかぎり、相互行為の構造によっては、逸脱や闘争が起きる可能性は否定できない。しかし、ゲームの均衡点は単なる行為の規則性から、習律へと変化する。習律は慣れ親しまれるにしたがって、人々に対

して道徳的強制力を持つようになる。行為者は自分の行為が他者から了解を得られるかどうかを、行為選択の基準にするようになる。つまり、了解指向型の行為（コミュニケーション的行為）の成立である。人々が了解に指向するかぎり、たとえ習律からの逸脱が目的合理的であっても、逸脱は阻止されうる。このようにスーデンの秩序論は、ゲーム論を使うことで無規範状態から習律の立ち上がる過程を説明し、さらにそれが道徳的な力を持つことで、秩序が維持されるという二段階の理論構成となっている。

ここで描き出される秩序イメージには二つの側面があるだろう。まず、現在の社会秩序の起源は目的合理的で、人々は進んでその習律に従っているというイメージ。現在の社会を擁護する保守的な側面をスーデンの理論は持つ。その一方で、現在の社会秩序は一つの均衡点に過ぎないのであって、ゲームの構造の変化にともなう均衡点は変化しうるというイメージがある。しかもパーソンズやロールズのような実体的な価値や正義を仮定せずに、人々の了解によって道徳が成り立つと考えるから、道徳は人々の間の討議によって変化していく可能性を持つ。スーデンの理論はこのようなラディカルな可能性をもちこんでいると言えるだろう。