

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

メージは

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

『自然発生する秩序(spontaneous order)』といわれるも

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

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、

アイディアである。

行為するようになっても、

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

社会秩序は維持できるのかという問題意

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 の見えざる手 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 十分である。 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 領域を考察しているわけだから、単純にホッブスと比較することは 識から、 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 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 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。 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 『リヴァイサン』である。ホッブスの結論は次のようなものである。 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 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 社会秩序の理論は始まった。この最初のものがホッブスの (つまりは無政府状態)においては "万人の万人に対する スミスの市場理論は、周知のとおり、 に導かれるようにして、 市場全体の秩序は維持され 価格を媒介にし

経済学者によって精緻化されていく。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

よってコントロールされる大衆たちである。 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ところが、現代の経済理論においては、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見なされる。市場はしばしば失敗する。とではじめて維持されるものとして浮かび上がる。このような秩序は、経済ができて助ける用意をしている」(p.3)。このような秩序は、経済とではじめて維持されるものとして浮かび上がる。このような秩序は、経済とではじめて維持されるものとして浮かび上がる。このような共序は、経済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、それにといる。

図1.鷹-鳩ゲーム(p.60)

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

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vention)を成文化したものに過ぎない。習律とは、全くの無政府創りだせるものではない。むしろ、法の重要な諸相は習律(con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

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

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

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

のか。

互行為の特徴をうまく描くことができる。 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 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 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 の相互行為での協調関係の問題にほかならない。相互行為は、その の相互行為での協調関係の問題を行為者の観点から見れば、他者と

うな状況はあんパンの取り合いに限らず、日常生活でよくぶつかる 己の意志を通そうとする行為を鷹(hawk)戦略と呼ぼう。このよ 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 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。 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 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 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、 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 ではー2としよう。一方が譲れば他方はあんパン一個丸々食べれる 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 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 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 すいかもしれない。いま二人の子供が一つのあんパンを取り合って 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 し、あんパ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 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

にどういう戦略を好んで使ったかもわからないものとする。らかじめ相手がどちらの戦略をとるかはわからないし、相手が過去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。状況であろうし、何よりホッブスのいう戦争状態をうまく言い当て

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 場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な、相手がどちらの戦略をとるか前もってわからない以上、ゲームる。相手がどういう戦略をとるか前もってわからない以上、ゲームる。相手がどういう戦略をとるか前もってわからない以上、ゲームる。相手がどちらの戦略をとるか前もってわからない以上、ゲームはが事略の確率は七○%で、鷹戦略の確率は三○%である。このように相手がどちらの戦略をとるかの確率は三○%である。このように相手がどちらの戦略をとるかの確率は三○%である。このように相手がどちらの戦略をとるかの確率は三○%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、こちらの戦略をに相手がどちらの戦略をとるかの確率がわかれば、こちらが得である。組手がどちらの戦略をとる確率がわかれば、こちらが陽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場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 すなわち p > 2/3 のとき

U(h) > U(d)

3p - 2 < 0 すなわち p > 2/3 のとき

U(h) < U(d)

で、一つの均衡点に達することになる。 U(h) > U(d)。 鷹戦略をとったほうが得になる。しかし、V(h) > U(d)。 鷹戦略をとったほうが得になる。しかし、V(h) > U(d)。 V(h) > U(d)0。 V(h) > U(d)0.

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たいるとは言いにくい。そこで、相互行為の場で暫定的にしろ、図割が二つに分化するような鷹・鳩ゲームを考える。先ににろ、役割が二つに分化するような鷹・鳩ゲームを考える。先ににしろ、役割が二つに分化するような鷹・鳩ゲームを割が分化対称ゲーム(asymmetrical game)と呼ぶ。このように役割が分化対称ゲーム(asymmetrical game)と呼ぶ。このように役割が分化対称ゲーム(asymmetrical game)と呼ぶ。このように役割が分化対称ゲーム(asymmetrical game)と呼ぶ。このように役割が分化がある。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た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、役割を分ができるのである。例えば、あんパンの例では先にあんパンを見つけた者とい。これでは、これでは対している。

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

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、場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は常に農戦略をとるようになる。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。

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のいく。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スーデンはこのほかにも協調モデル、所有モデル、互恵モデル、スーデンはこのほかにも協調モデル、所有モデル、互恵モデル、

は自動的にプレーヤー全員に広まっていくのである。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、それ全くない。役割を分かつ基準は誰にでも分かりやすいものであればこくない。役割を分かつ基準は誰にでも分かりやすいものであればった点である。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

ある。その場合はやはり闘争状態になってしまうのか? ある。その場合はや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。そのような場合はどうだろう。喧嘩したときの利得は-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。相手をやっつけ場合はどうだろう。喧嘩したときの利得は-2だとしたが、現実にが、もしかし、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

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、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、成スーデンはここに来ていっきにパラダイム転換を図る。ハーバマスーデンはここに来ていっきにパラダイム転換を図る。ハーバマ

れるという二段階の理論構成となっている。 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。 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。 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。 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

な可能性をもはらんでいると言えるだろう。 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。 ここで描き出される秩序の起源は目的合理的で、人々は進んでその習まず、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いだのような実体的な価値や正義を仮定せずに、人々の了解によった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均均点に過ぎないのであって、ゲームの構造の変化にともなって均均点に過ぎないのであって、ゲームの構造の変化にともなって均均点に過ぎないのであって、ゲームの構造の変化にともなって均均点にでい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、人々は進んでその習まず、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ます。