

# 自生的秩序としてのコンヴェンションと政治的秩序

——ホッブズのシナリオとヒュームのシエーマ——

山之内 光躬

## 一

現代の資本主義経済制度のもとでは、われわれの社会経済生活は、本質的には依然として、自生的秩序として発展してきた市場経済システムによって支えられているといっている。だが、この市場経済は、もはや、自己調整システムとして、社会の理想的資源配分を実現しうるものと期待されてはいない。現代経済理論は、市場機構を複雑なしかも不完全なシステムとして捉え、政府が多くの領域で、市場に細心の補完措置を提供しなければならないことを強調している。

このような市場機構に対する論議の一つは、効率性基準に基づいた機能性の問題に、焦点を合わせてきたといえるだろう。経済理論は理論構築のための作業仮説として、『理想的競争市場』を想定した。このセッティングでは、各個別経済主体がそれぞれ自らの利益のみを追及して行動するとき、市場の制度はこれら無統制の行動を、自動的に調整

して、社会の利益を増進するという、自生的秩序としての予定調和の論理が展開された。もちろん、このような『見えざる手』が有効に機能する『理想的競争市場』もまた、完全なアナキーの状態などでは決してない。市場メカニズムが円滑に機能しうるためには、個人の行動上の基本的ルールの設定と施行が、まず先行しなければならないだろう。個人の生存権が保証されなければならない。私有財産権が定義されなければならない。経済的交換に関する各種のルールが個人の行動を支配しなければならぬ。このとき、ルールは意図的なデザインとして、政治的に設定されるべきものなのか。あるいは人々の行動過程の中から、エンフォースブルなものとして、自生的に発展してくるものなのか。

さらに、自生的秩序としての市場経済が『理想的に』機能するときですら、それは幾つかの失敗要因を内蔵している。だから、市場結果の効率性を復元するためには、市場の失敗が補正されなければならない。また、市場経済の結果がもたらす分配関係が、社会的公正に反するとき、（たとえば、少なくとも、一部の人々の最低生活をも保障しないような場合）、所得の再分配が意図されなければならない。

現代の経済理論は、市場の有効圏外領域を明確に認識し、そこで果たすべき政府の役割を説明している。現代の経済学者は、個人の自利的行動を通じて、公共の利益が促進されるという可能性について、極めてペシミスティックである。その典型的な領域は、公共財の供給問題であろう。その困難性は、『囚人のディレンマ問題』として指摘されてきたところである。個人の自利的行動が公共の利益の増進につながるはずのアダム・スミスも、一部の財の供給が市場を無効にすることを認識し、そこに政府の役割を与えていた。

現代の経済生活は、市場メカニズムを中心に運行していく競争経済秩序と、その不完全性を補正する政府活動を決

定し、これを実行していく集合的秩序によって支えられている。そしてこのことは、市場経済秩序、あるいは集合的経済秩序のどちらかに、より大きな倫理的バイアスを持つものにとっても、反証することの出来ない現実であろう。

社会経済思想史に見られるように、これまでこの二つの経済秩序に対する賛否両論の展開が繰り返されてきた。どちらの経済秩序を支持するにせよ、これらの理論展開は、極端な例外を除いて、結局は、そのどちらの秩序に選択のウエイトを置くかの違いであった。つまり、経済生活はその根底において、欲求充足に関する選択の問題にかかわっているかぎり、社会経済生活はこの二つの秩序が相互に補完しあわなければ、維持されえないことを基本的に承認したうえで、特定の秩序優先の論拠を定式化したのであって、二つの経済秩序の完全な二者択一の主張を展開しているのでは決してない。だから、ここでの議論の核心は、市場経済秩序と集合的経済秩序との選択が問題となる、いわゆる境界領域に関連することになるだろう。

市場経済秩序に対する擁護論あるいは反対論について、アレン・ブキャナン (Allen Buchanan) は、これを効率性の観点からの議論と倫理的観点からの議論に分けて、主要な学説のサーヴェイを試みている<sup>(3)</sup>。たしかに、市場組織は、しばしば、私有財産権のような自然権との関連において擁護されてきたし、あるいはまた、倫理的規範とは別に、市場経済組織が社会的に効率的な資源配分を達成するという論拠から弁護されてきた。この市場秩序に対する効率性の議論は、理想的市場を想定し、パレート・オプティマルの結果の保証を導出していく一方で、現実の市場がもたらす非効率性の主要因を摘出し、そこに政府活動の補完的介入を求め、効率性の復元を期待するのである。

だが、われわれは、ここで、社会経済生活をより円滑に確保するためには、市場秩序と政府秩序のいずれが適切であるのかという、その優劣を議論することに主たる関心を持つてはいない。むしろ、われわれは、市場組織と集合組

織との原初的特質を明確にし、社会経済生活における個人の選択行動フィールドの秩序形成の問題を検討したいからである。われわれは、まず、フリードリッヒ・ハイエク (Friedrich A. von Hayek) の用語法である、『自生的秩序』(Spontaneous Order) あるいは『ジェイムズ・ブキャナン (James M. Buchanan) の用語法における、『秩序あるアナキー』(Orderly Anarchy) から出発する。そして、根底的には、公共財供給の問題を念頭に置きながら、ホッブズとヒュームの、社会秩序形成に関する対照的な図式に沿いながら、自生的秩序としてのコンヴェンションの形成可能性の問題に論及することにする。

## 二

政府が形成されないとき、いったい、無秩序と混乱は避けられないものであろうか。自然界の生態系においては、各々の種の間の相互作用は、何等の規制的ルールも存在しないまま、一つの均衡状態を達成し、それを持続していく。人間社会において、生存権や財産権等の基本的権利が定義され、そしてこれが人々に受け入れられたとき、相互間の自発的な交換行動、すなわち、自生的な市場交換が発生するという。つまり、自生的市場秩序の形成が始まるわけである。この自生的市場秩序は、発生的には、個人の利己心に起因する行動から出発し、次第に、エンフォーシブルな自己支配的ルールとしてのコンヴェンションの形成となったのである。ここではさしあたり、自生的に発展してきた、しかも、ひとたび出来上がってしまうと、自己支配的に社会生活を規制することになるルールという通常の意味で、この概念を用いることにする。

自生的秩序という用語法は、ハイエクが用いたものであるが、そこでは、法は人間行動の結果として発展するのであって、人間の意図的デザインの結果ではない。そして、このような思考経路の伝統は、バーナード・マンデヴィル、デイヴィッド・ヒューム、さらにはアダム・スミスによる古典的貢献として知られている。もちろん、利己的な、自律的人間の概念を創出したのは、マンデヴィルやヒュームでも、またスミスでもない。「このような人間は、何世紀にもわたって活動してきたのであり、それが一七世紀にトーマス・ホッブズによって、断固、哲学的意識に持ち込まれたのである」(9::33)。だが、『蜂の寓話——私悪すなわち公益——』での、マンデヴィルの機智の戯れによって達成された思索は、進化と秩序の自生的形成に関する、近代的形式化への、決定的な突破口を開いたものとして、賛辞を表明するのはハイエクである。「たぶんかれはいかにして、ある秩序が設計なしに自己を形成するのかを決して正確に示したことはないが、しかしかれは設計なしに秩序が自己を形成すること十分に明確にした」(10::103)のである。しかし、「マンデヴィルの営為の意義が全面的に明確となるのはヒュームの作品においてのみであるし、またマンデヴィルがもっとも永続的な影響力を発揮したのはヒュームを通してであった」(10::123)。ハイエクは、機知の戯れによって到達された概念が、ヒュームによって拾いあげられ、ソフィステイケートされて、一八世紀後半に、スミスやアダム・フアーガソンによって大きく発展していったとき、ヒュームの貢献を高く評価するのである。

しばしば、先人の著作や古典の中に、掘いあげて研磨し、理論加工をするに値する原石を発見し、そこから独自の理論展開に成功している例は、古今を問わず経験するところである。それは、長きに亘って世人が漫然と看過してきた価値ある鉱脈を看破した、それぞれの理論家の卓見にはかならない。正に、ヒュームに対するハイエクの称賛は、この意味において的を射たものといえよう。このヒュームの著作は、現代のコンヴェンション研究にも大きな影響を

与えている。いくらか協道にそれるが、たとえば、最近、『権利、協力および厚生の経済学』で、自生的秩序の問題を現代のゲームの理論によって検討を試みているロバート・サグデン (Robert Sugden) は、『ジェイムズ・ブキャナンの示唆によって、まず、ヒュームの『人性論』を読むことから、その研究を出発させている (17: vi)。

サグデンは、かれの言うコンヴェンションを、等位関係のコンヴェンション、所有のコンヴェンション、そして相互関係のコンヴェンションという三つのカテゴリーに分類している。このうち、最初の二つのコンヴェンションの形成は、一応自明のものと考えられよう。第三のコンヴェンションは、公共財ゲームのような、『囚人のディレンマ・ゲーム』の反復的プレイから発生するという。つまり、この種のコンヴェンションは、相互抑制、相互援助、トレードと交換、公共財供給に対する貢献等に関する慣行として利害が相対立する状況での個人間の相互作用を規制することになる。だが、実定法が意識的な人間のデザインの産物であるのに対して、これらのコンヴェンションは相対立する利害を持った個人の、反復的な相互作用から自生的に発展してきたものである。このような意味で、サグデンは、本稿で主たる考察の対象とする第三のカテゴリーをも含めて、これらのコンヴェンションをヒュームに従って、自然法と呼ぶのである (17: 146-7)。ヒュームの『人性論』のうちで、『正義と所有との起源について』論じ、『人々の人によって正義の諸規則が確立される様式』を検討している部分は、かれのこの分野での最も重要な貢献であるとして、高い評価を与えるのはハイエクであるが (10: 146)、ヒュームは、『あらゆる種類の徳の感は自然的であるとは限らない。ある徳は、人類の諸事情ならびに必要なことから人為ないし工夫によって快感と称賛とを産む。……正義がこの種類の徳である……』(12: 冊註、44) と述べつつ、『私が正義を以て自然的徳でないと否定するとき、私は自然的という言葉を入、人為的とのみ対立させて用いるのである。この言葉の他の意義では、人間の心の原理で徳ほど自然な原

理はないように、正義ほど自然な徳はない。一たい人間は、物事を案出する種属である。そして、案出が判りきった且つ絶対に必要なものであるときは、自然的といって然るべきであろう。それは、思索や省察の仲介なしに根本原理から直接に生ずるすべての物が自然的と言えるのと同じである。正義の規則は、人為的ではあるが、恣意的ではない。……人為的という表現は、正義の規則を以て『自然法』と呼ぶに不適切ではないのである」(12: 344, 345)と主張することによって、正義を徳と同列に置くのである。このとき、ヒュームは、人為的所産を文化的発展の産物のような特別の意味に使っているが(10: 143)、かれはここから、所有に関する秩序が、人々の現実的生活経験の結果として、形成されたことを論証していくのである。

だが、ヒュームの自然法の概念は、ホッブズの概念とは別のものである。ホッブズが設定している人間類型は、自利を目指した行動主体にはかならない。そして、社会状態の外では、つまり、人間の自然状態においては、つねに各人対各人の戦いが存在するのであって、「各人の各人にたいするこの戦いから、なにことも不正 Unjust ではありえないということもまた、帰結される。正と邪 Right and Wrong 正義と不正義 Justice and Unjustice の概念は、そこには存在の余地はない。共通の力のないところに法はなく、法のないところに不正義はない。強力と欺瞞とは戦いにおいては、ふたつの主要な徳である」、したがって、「そこには所有 Propriety も支配 Dominion もなく、わたくしのものとあなたのものとの区別もなくて、各人が獲得しうるものだけが、かれのものであり、しかも、かれがそれを保持しうるかぎり、そうなのである」(11: 116; 邦訳, 2006)。しかし、ホッブズにとってもこのジャングルは、脱出口のない迷路では決してない。この状態からの脱出の可能性はいわゆる自然法に求められるのである。すなわち、「人々を平和にむかわせる諸情念は、死への恐怖であり、快適な生活に必要なものことへの意慾であり、かれらの勤

劣によってそれらを獲得する希望である。そして、理性は、平和に坎する、つごうのよい諸条項を示唆し、人々はそれについて協定するようにみちびかれうる。これらの諸条項は、自然の諸法 *Laws of Nature* とよばれうる」(11:116; 註、206-7)のである。そして、「自然の法 *A LAW OF NATURE (Lex Naturalis)* とは、理性によって発見された戒律または一般法則である。それによって、人間は、かれの生命を破壊するようなこと、あるいはそれを維持する手段を除去するようなことを、おこなうのを禁じられ、また、それを維持するのにもっともよいとかれがかんがえるものを、回避するのを禁じられる」(11:116-7; 註、208)ことになる。ホッブズのジャングルからの脱出口は、相互間の戦いを止める協定の設定である。だが、ここでは、すべての個人がこの協定を遵守することを強制する権力が必要になる。

このように、ホッブズとヒュームの社会秩序に関する見解は、一見極めて対照的である。自生的秩序は、果たしてどのような条件のもとに形成されるのであろうか。ヒュームにとっても、自生的秩序としてのコンヴェンションの形成は、根底においては、それを遵守することが、それぞれの行動主体の自利に連結するという設定に基づいている。だが、ホッブズは、このとき、人間の協力的行動の可能性については、極めてペスマスティックなのである。

### 三

原初的狀況として、まず、実定法もコンヴェンションも存在しない、ホッブズのジャングルから出発しよう。この狀況は、いわゆる古典的な《囚人のディレンマ》ゲームで説明される。このジャングル・ゲームのプレイヤーは、社



		(B)	
		$Qu_b$	$Su_b$
(A)	$Qu_a$	R / R	S / T
	$Su_a$	T / S	P / P

図-①-(a)

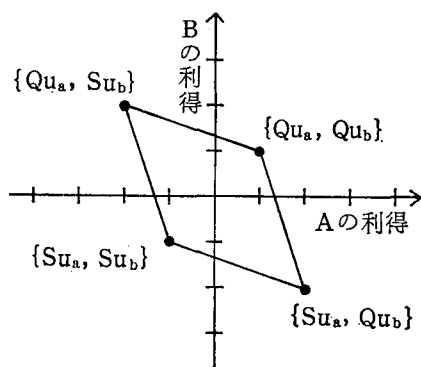


図-①-(b)

会のメンバーとしての個人である。極端な利己的動機に基づいて、ここでは、個人相互の生命財産の侵害行為は日常的な行動である。このようなジャングル・ゲームのペイ・オフ関係とそれを図示したものが、それぞれ図-①-(a)、(b)である。いま、二個人、AとBの戦略を、

$Qu$ .....協力(略奪行為をしない)  
 $Su$ .....背信(相手に対して略奪行為を行う)

とすると、 $Qu$ は相手を信頼して自己の原状保全を維持しようとする戦略である。しかし、この信頼は、極めて不安定であって、どちらのプレーヤーにも、相手の信頼に背反する強い誘因があり、しかも、自然状態では、個人の行動を規制する何等の法もコンヴェンションも存在しないから、「だれか二人の間が、同じ物を欲求し、それにもかかわらず、かれらが共に、その物を享受できないなら、かれらは敵対することになる。そして、

		(B)	
		Qu <sub>b</sub>	Su <sub>b</sub>
(A)	Qu <sub>a</sub>	0.9, 0.9	0, 1
	Su <sub>a</sub>	1, 0	0.1, 0.1

I

		(B)	
		Qu <sub>b</sub>	Su <sub>b</sub>
(A)	Qu <sub>a</sub>	5, 5	-4, 6
	Su <sub>a</sub>	6, -4	-3, -3

II

目的への途上において、……かれらは相手を滅ぼし、あるいは征服しようとする努力する」(II: 63; 註、2001) ことになるが、ホッブズはこのとき、「このような相互間の不信から身を護るには、だれにとっても、先手を打つことほど適切な方法はない」(II: 64; 註、201) と、このジャングルの状況における個人的行動の特質を説明している。しかし、この《先手を打つ》という適切な方法こそは、すべての個人が虎視眈々として狙っている、生き抜くための唯一の手なのである。いま図①(a)に記号で示された利得の優劣関係を、

T > R > P > S

のように想定するならば、このジャングル・ゲームでは、プレーヤーは囚人のディレンマに直面することになる。図①(b)では、水平軸および垂直軸に、個人、AとBの利得結果の選好序列が、矢線の方に優先ウェイトを付けて示されている。この図形のタイプが説明するとおり、ここでは、各個人の合理的な戦略行動が最適結果を保証しない。人々の自然状態は絶望的な混乱状態をもたらすことになる。ホッブズは、非協力的、背信的行為の結果がもたらす不利を指摘することによって、究極的には、社会は強制力をもった調停を必要とすることを指摘した。そして、その調停者の役割を果たすのがリヴァイアサンとしての政府にはかならないのである。

ダンカン・ルースとハワード・ライファ (R. Duncan Luce and Howard Raiffa) は、『ゲームと決定』のなかで、『二人・非ゼロ和・非協力ゲーム』としての『囚人のディレンマ』に関連して、このようなゲームで当事者が直面する絶望が、プレイの合理性、不合理性といった言葉では克服できないものであること、つまり、それはシチュエーションに内在する固有の特質であることを指摘し、「このゲームを規制する法がなければならない！」と書き、「事実、ある人達は、プレーヤーが、自分自身の目的を追及するとき、社会的に望ましくない状態に至らざるをえないようなことが、ゲームのシチュエーションに固有な特質である場合には、つねに、ある社会的『ゲーム』のルールは変更されなければならないと宣言することが、政府の本来的な任務の一つであるという見解を抱いている」(14: 96-7)と続けている。いま、ゲームIにおいて、当事者間の協力の可能性を想定するならば、結果は、 $\{Su_i, Su_i\}$ を回避して、 $\{Qu_i, Qu_i\}$ に達するができるであろう。しかし、このとき、双方の当事者には、背信行動の十分な理由があるから、 $\{Qu_i, Qu_i\}$ は安定的な均衡状態では決してない。その理由とは、もし一方が背信行動をとるときの、 $\{Qu_i, Su_i\}$ あるいは $\{Su_i, Qu_i\}$ の結果は、背信を被る当事者にとっては、 $\{Su_i, Su_i\}$ の結果よりも、損失が大きくなるということにある。つまり、 $\{Su_i, Su_i\}$ がそれぞれのミニ・マックス戦略であり、唯一の均衡点であるからである。しかし、それにもかかわらず、反復型二人ゲームでは、相互の協力形成の可能性を十分予測することができる。むしろ、真に深刻なディレンマに直面するのは、多数プレーヤーが入り込む多人ゲームであろう。ルースとライファは、『囚人のディレンマ』の各個人のアナロジーとして、多数の小麦生産者のケースを挙げている。各小麦生産者の戦略が、(a)生産制限 (b)完全生産 であるとき、各メンバーは (c)によって協力的行動をとれば、小麦価格を高水準に維持し、所得のレベルを適正に保つことができる。だが、競争市場経済の仮説が想定するとお

り、単一の小麦生産者の戦略は、小麦価格にほとんど効果を及ぼしえないから、他のメンバーの戦略行動とは関係なく、一小麦生産者にとっては、ひそかに、戦略(8)をとることによって、自己の所得レヴェルが改善されることになる。このようにして、戦略(8)は戦略(9)に支配されるから、結局は、各小麦生産者が合理的に行動するかぎり、すべてのメンバーが減収を被むることになる。この状況は、正に、『共有地の悲劇』と同等のものにはかならない。だから、結局は、このようなゲームを規制するためには、政府の介入が要請されることになる。

このゲーム環境は、ホッブズの《人類の至福と悲慘に関するかれらの自然状態について》(11: chap. 13)で展開されている自然状態にはかならない。ホッブズが想定する人間像は、不信の介入する余地のない、倫理的、道徳的個人では決してない。だから、「当事者の双方が、直ちに実行するのではなく、相互に信頼するという誓約が行われても、全くの自然状態(万人の万人に対する戦争の状態)においては、なにか尤もな疑いさえあれば、それは無効になる。しかし、かれら双方を支配する共通の力が設定され、実行を強制するのに十分な権利と強圧が備わっているときは、それは無効ではない。すなわち、なんらかの強制的力への恐怖がなければ、言葉の約定は、人間の野心や強欲や憤怒やその他の情念を制御するには、余りにも弱体すぎるから、初めに実行する者は、後で相手が実行するだろうという保証を持たない」(11: 70-1; 英語訳 219)のである。このようにホッブズは、自然状態における自生的秩序の形成には極めて悲観的である。そして、「したがって、初めに実行する者は、自分自身を敵の手に渡すだけのことであって、自分の生命と生活の手段を防衛するという(決して放棄することのできない)権利に反している」ことになるのであるが、「一つの力が設定されて、自分達の信義を破ろうとする人々を束縛する社会状態においては、その恐怖はもはや根拠のあるものではない」(11: 71; 英語訳 219)というとき、ホッブズの見解では、社会秩序を維持するためのコンヴ

エンションが、自生的に形成される可能性は否定されている。社会は政府を調停者としなければならないのである。そして、この見解は、先に挙げた、非協力ゲームとしての《囚人のディレンマ》に関連して抱いている、現代ゲームの理論家たちの見解と同等のものであることを指摘しておきたい。

ヒュームの見解に同調しながら、ホプズズの自然状態の舞台においても、ゲームの反復性を通じて、所有のコンヴェンションの形成が展開してくることを指摘しようとしたのがサグデンであったが(17:chapt. 4)、ここで、反復型ゲームの特質(14:97-102; 18:106-107)を検討して、《囚人のディレンマ》のパラドックスが克服されるのか否かを検討しておくことにしよう。

ゲームⅡのマトリックスにおいて、AとBが{Qua, Qua}に達したと想定しよう。当事者Aは、相手が次回にもQuを取ることを予想して、自分はSuを選択することによって利得の拡大を期待するだろう。だが、{Su, Qua}が実現したとき、次回は相手もまたSuを取るようになるから、結果は{Su, Su}に落ち着くことになる。当事者Aの三回のゲームにおける利得合計(5+6+3)は、両者が協力的戦略を三回繰り返したときの利得合計(5+5+5)よりも、ただけ小さくなる。したがって、反復型の交渉ゲームにおいては、{Qua, Qua}が繰り返され、ルースとライファが一種の準均衡(quasi-equilibrium)と呼ぶ状況に落ち着くことになる。つまり、どちらの当事者にとっても、短期的には(単一ゲームでは)、Suが有利な戦略であっても、Suを選択することから生じる混乱から、利得の改善が期待できないからである。

だが、このような均衡状態の実現は、協力二人ゲームの場合に可能になるが、非協力ゲームでは、この準均衡は極めて不安定なものになる。相手の信頼感が崩れたとき、両者に不利な結果をもたらすような連鎖が生じるのである。

しかも、現実の社会行動は、二人ゲームなどでは決してなく、多数のメンバーの利害が交錯する、多人数規模の多人の非協力ゲームであることが多い。ここでは、《囚人のディレンマ》のパラドックスを克服しようような、自生的なコンヴェンションの形成は可能なのであろうか。そこには、自利に根差した協力の発展経路が存在することを無視することはできない。が、このとき、各メンバーの協力的行動の可能性が、ある倫理的な基準に基づいて設定されていたり、あるいは、ラポールの黄金率のアプローチ(10)に依拠しているということはないだろうか。だとすれば、このとき、自生的コンヴェンションの形成を、直截に期待することは、あまりにも楽観的にすぎるとはいえないだろうか。

囚人のディレンマ問題は、二人ゲームから多数メンバーのゲームに転じたときに、はるかに深刻なものになる。個人は他の総てのメンバーをゲームの相手として行動する。このとき、自分の単独の戦略は相手に全く影響を与えない。このとき、この真のディレンマから脱出するには、《ホップズのシナリオ》に頼るしかないであろうか。

#### 四

人々の自利的動機に根差した行動から自生的に形成されてきた秩序の典型は、市場メカニズムであるといわれる。ヒュームは、「所有の安定に関する規則も、人間の黙約からくる。けだし、この規則は漸次に起こり、その力は徐々に、すなわち、規則違背の不都合を反復して経験することによって獲られるのである」(22: 280-83)として、人々の反復的ゲームを通じて、安定的な均衡点が達成されることを強調する。それは「言語が約定なしに、人間のコンヴ

エンションによって確立されるのと同様で」あり、さらに、「金や銀が交換の共通尺度となる」(12: 著者: 69)のも、同じ事情からであるという。

自己調整的システムとしての市場経済の秩序は、「そこに参加する個人の自発的交換のプロセスからのみ出現する。その秩序はそれ自体、それを生み出すプロセスの結果として定義される。《それ》、すなわち、配分―分配の結果は、トレードのプロセスと切り離しては存在しないし、また在りえない。このプロセスがなければ、《秩序》は存在しないし、また在りえない」(5: 73)。これは、ノーマン・バリイ (Norman Barry) が、市場経済に出現する自生的秩序のパターンを、『ある全知の設計的精神の産物』と見なしたことに對する、ジェイムズ・ブキャナンの反論である。たしかに市場経済の秩序は個人の、自利に基づいた交換の反復的なゲームをつうじて、形成されてきたといえよう。つまり、社会のメンバーの行動起点が、パレート厚生曲面のフィールドの、合意領域としてのノン・オプティマルの位置にあるとき、メンバー相互間の交換、トレードを通じて、当事者の厚生状態が、それぞれの厚生曲面上を登坂して、パレートの改善が期待されるとき、ここに、何等かの設計主義的合理主義に基づいた意図的産物としてではなく、正に自生的な市場秩序が胎生、成長してくるのである。このゲームは、ポジティブ・サムの非ゼロ和・協力ゲームであるからである。

だが、概念上の市場経済が、資源配分の効率性を自生的秩序のもとで達成しようという想定を認めたとしても、現代の市場経済機構の現実の発展過程に一步踏み込んだとき、われわれは、様々な市場の欠陥、不完全性、さらには市場の失敗という諸問題をどのように扱えばよいのだろうか。現代経済学や財政学は、このとき、政府の主導的な政策がこれを補綴するという視座に立って理論定式化を進めてきた。つまり、いかなる方法をとるにせよ、社会の厚生を

ゲームⅠ

	$\beta_1$	$\beta_2$
$\alpha_1$	2, 2	1, 1
$\alpha_2$	1, 1	2, 2

ゲームⅡ

	$\beta_1$	$\beta_2$
$\alpha_1$	2, 2	1, 1
$\alpha_2$	1, 1	0, 0

最大限に改善するためには、政府が積極的に責任を果たさなければならない。市場が失敗するとき、政府は直ちにその救済に乗り出さなければならない。そして、このとき政府がいかなる政策策定に基づいて行動すべきかを勧告するのが、経済学者の役割とされたのである。

しかし、「私的個人は、みずからの集合的な諸問題を解決する能力を、ほとんど、あるいは、まったく持たないものと考えられてきた。このことは、ある種の経済的および政治的問題に関する偏見を増幅する」(11:3)という見解に基づいて、一部の集合的領域にまでコンヴェンションの解釈を拡大していこうとするのがサグデンである。だが、われわれは、サグデンのように、公共財供給の囚人のディレンマの状況の中で、コンヴェンション形成の可能な特別のケースを探索することには関心を持っていない。ここでは、サグデンとは別の観点から、ゲームの進行過程でのコンヴェンション形成の可能領域を確認したうえで、市場秩序と政府秩序

の基本的特質にふれたいからである。

コンヴェンションについて、これを厳密に定義しようとしたのは、デイヴィッド・ルイス (David K. Lewis) であり (13:58)、近年のコンヴェンションの公式化はしばしばこのルイスの定義を引き合いにだしている (9:158; 19:123; 17:33)。ルイスの定義は本質的には、ヒュームのものとは異なっていない。すなわち、コンヴェンションは次のように定義されている。

集団  $\mathcal{P}$  のメンバーが、反復的状況における行為主体であると



	$\beta_1$	$\beta_2$
$\alpha_1$	2, 1	-1, -1
$\alpha_2$	-1, -1	1, 2

図-②-(a)

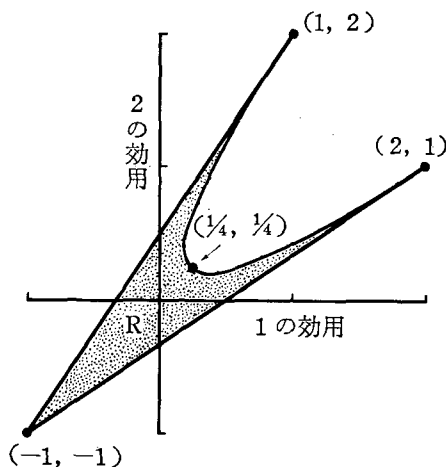


図-②-(b)

き、 $\pi$ のメンバーの間で、 $S$ の殆どどのような場合にも、以下のことが当てはまり、かつまた、 $\pi$ における共通知識であるとき、そして、そのときにのみ、 $\pi$ のメンバーの行動における規則性 $\pi$ がコンヴェンションにはかならない。

一、総てのものが、 $\pi$ に従う

二、総てのものが、他の総てのものは、 $\pi$ に従うことを予想する

三、 $S$ は等位問題であり、 $\pi$ への画一的遵奉は、 $S$ における等位均衡であるから、総てのものは、他のものが従うことを条件に、 $\pi$ に従うことを選好する

等位問題のゲームでは、当事者間に利害の対立は殆ど存在しないから、安定的な均衡点においてコンヴェンションが成立する。

いま、純粹等位ゲームについて、二個の等位均衡をもつケース(ゲームⅠ)と、一個の均衡をもつケース(ゲームⅡ)の、利得マトリックスを利用しよう(9:157)。 $\alpha, \beta_1$ はそれぞれのプレイヤーの戦略(一)、 $\alpha, \beta_2$ はそれぞれの戦略(二)である。このゲームの構造は、利害同位的であり、ゲームⅠにおいては、

双方が共通の戦略をとったとき、結果は安定的均衡に達する。等位ゲームの均衡点では、たとえ一方が相手とは違った戦略をとったとしても、より大きなベイ・オフを確保することができないから、安定解が実現する。だから、「コンヴェンションは、等位問題に対する解」(19:12)にはかならない。等位問題の定義によれば、ゲームⅠにおけるように、少なくとも、二個の等位均衡を持つことになる。ゲームⅡでは、一つの均衡点だけが存在している。ゲームの進行過程で、左上の結果が反復的に達成されるならば、かれらの自利的行動によって、自動的に均衡解に達するのであって、ここでは何等の暗黙の等位関係も不要であるから、かれらの行動はコンヴェンションではないということになろう(9:139)。つまり、各当事者は、相手がどちらの戦略を選択するかには関係なく、戦略(1)が最適であり、各個人が合理的行動をとるかぎり、つねに戦略(1)は戦略(2)を支配するからである。

だが、われわれがここで関心を持つのは、個々の特定等位問題のゲームが、結局は、コンヴェンションの形成に連結していくのか否かではなくて、等位関係がむしろコンヴェンションの背後にある、自生的秩序の創出、発展に結び付くことを確認することであった。ここで取り上げたゲームは、純粹等位問題に関する、極めて単純な構造をもつものであった。だが、それにもかかわらず、この構造は、自生的秩序の発展を可能にする本質的基盤を十分に説明するであろう。すなわち、パレート的厚生曲面で構成されるフィールドを想定するならば、厚生分布の変更に關する個人の行動が、集団の利害対立領域(パレート最適のフィールド)の方向へ、合意領域(ノン・オプティマムのフィールド)の内部の改善経路を登坂する状況に照応するであろう。しかも、その範囲は、パレート改善よりもさらに限定されたものになっている。つまり、たとえパレート改善結果であっても、修正される個人間の予測厚生分布のいかんによっては、集団にとっての整合的な戦略の採用(コンヴェンションの形成)が困難になるかもしれないからで

ある。

つぎに、等位ゲームから離れて、二人協力ゲームのフォン・ノイマン＝モルゲンシュテルン解の説明としてよく知られている解領域を利用して (14:114-9)、コンヴェンション形成の可能フィールドを検討してみよう。

いま、この二人協力ゲームのペイ・オフ・マトリックスを図②(a)のように想定するとき、可能なペイ・オフの集合は、図②(b)のように表される。フィールド  $R$  のすべての点は、双方の各混合戦略  $(x, y)$  の組のペイ・オフに対応している。このとき、 $(a_1, b_1)$  によって得られる  $(2, 1)$  で示される点と、 $(a_2, b_2)$  によって得られる  $(1, 2)$  は、このゲームでただ二つだけ存在するパレート最適点である。従って、このような  $(2, 1)$  ならびに、 $(1, 2)$  は、このゲームの均衡点にはならない。だから、協力ゲームの場合は、選択的戦略ルールを決めることによって、プレーヤーは  $(a_1, b_1)$  か、あるいは  $(a_2, b_2)$  を実現しようとするであろう。だが、いま、この状況を非ゼロ和の非協力ゲームとして想定するならば、この文脈からは、プレーヤーの具体的な行動基準を説明することはできない。各プレーヤーが単独に自分の戦略を確率化することになる非協力ゲームでは、 $(a_1, b_1)$  と  $(a_2, b_2)$  との間に確率をつける戦略は、採用されることは決していないからである。

当事者互間に交渉の可能性を認め、協力的なゲームを想定するとき、ゲームが反復的であるかぎり、それぞれの戦略 (1) と (2) を交互に採用することも合理的な手であろう。つまり、 $(2, 1)$  と  $(1, 2)$  が交互に得られるから、平均ペイ・オフは  $(3/2, 3/2)$  であり、これは、反復交渉を伴わない混合戦略のケースでは達せられない期待値である。すなわち、この期待値をもたらし確率分布、

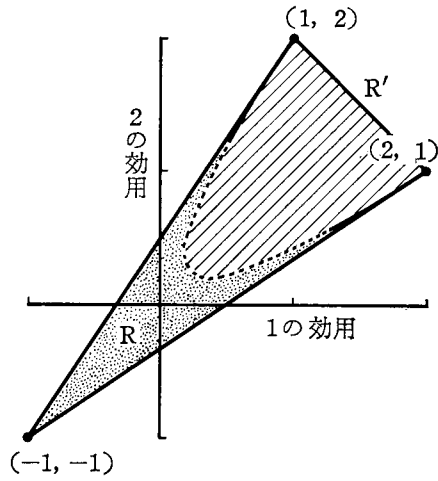


図-②-(c)

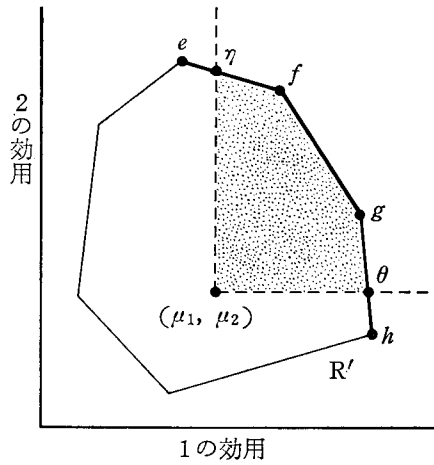


図-②-(d)

$[1/2(\alpha_1, \beta_1), 0(\alpha_1, \beta_2), 0(\alpha_2, \beta_1), 1/2(\alpha_2, \beta_2)]$

は、事前のコミュニケーションによる、協力的行動によってはじめて可能になる。このような結合混合戦略、 $[M_1(z), M_2(z)]$ の点の集合は、図-②-(c)のフィールド $R$ を形成する。そしてこの凸集合 $R$ は、図-②-(d)におけるフィールド $R'$ に対応している。プレーヤーは、結合的に行動することによって、 $R$ のどの点にも達することができるわけである。 $R'$ 上の点 $(\mu_1, \mu_2)$ は、 $R'$ の別の点 $(\mu'_1, \mu'_2)$ が、

$R \cap G \neq \emptyset$  であり、かつ、 $R \cap G \neq \emptyset$

( $R \cap G \neq \emptyset$  かつ  $R \cap G \neq \emptyset$  の場合を除く)

であるかぎり、この点に結合的に支配されるから、プレーヤーは、 $R$ 、上のある点に結合支配されるような点には、関心を持つ必要はない。かれらが合理的に行動するかぎり、結合支配を受けない結果のみに関心を持てばよいから、 $R$ 、の、 $e-f-g-h$  の領域に注目することになる。 $R$ 、の結合最大利得集合であるこの領域では、どの結果も他の点に支配されることはないから、パレート最適の集合にはかならない。このゲームでは、 $R$ 、の範囲および結合最大利得集合は相互間で知られており、隠蔽戦略は存在しないことが想定されている。それぞれが自己の最大利得を得ようとすれば、個人はそれぞれ  $e$  と  $h$  を求めることになる。だが、集合  $e-f-g-h$  上では、相互間の利害は完全に対立するから、これらは現実的な解にはなりえない。つまり、プレーヤーの非協力的戦略行動は、それぞれのマックス・ミニ値、たとえば  $R$ 、内の  $(\mu_1, \mu_2)$  を実現しうるからである。しかも、行動の合理性を想定するかぎり、相互の交渉を通じて、どちらか一方が自己のマックス・ミニ値よりも低位の結果を受容することはありえないであろう。双方のマックス・ミニ値が最低限保証されなければならないから、交渉による解領域は、 $(\mu_1, \mu_2)$  の東北方向にある、 $R$ 、のどの点にも支配されない、交渉利得集合 (negotiation set) の領域、 $e-f-g-h$  ということになる。

だが、この交渉利得集合の解領域は折線であって、単一点ではない。だから、ここで、パレート最適の集合から、単一解をいかにして導出するかという、根底的に真の利害対立の決着の問題に帰着するのである。たとえば、ジョン・ナッシュ (John F. Nash) などは、調停方式という特定基準による解の導出を試みているが (7: 訳註, 159-165)、

われわれの関心は、この協力的交渉ゲームから、特定の単一解を導出することにあるのではない。むしろ、個人間の利害対立を基本的環境要因として構成されるゲームにおいて、反復、経験、協力交渉によって、コンヴェンション、従って、自生的秩序が形成される可能性の問題を検討することが、ここでの主たる目的であるからである。

## 五

これまで、自生的秩序、そしてコンヴェンションの形成につながるものとして、二つのタイプのゲームのみが取り上げられてきた。だが、ここでは、人間行動の特性を説明する、総てのタイプのゲームを検討する必要はないであろう。つまり、ヒュームの命題から出発するとき、自生的秩序の発展が自明的な、安定的均衡の存在するゲームと、ボジティヴ・サムの非ロゼ・和という構造そのものは、コンヴェンションの生成、発展の可能性をもつが、究極的な安定解が内在しないゲームは、この秩序形成過程を説明しうるからである。

コンヴェンションが自生しうるのは、少なくとも、ゲームがボジティヴ・サムの構造を持つものでなければならぬだろう。そして、このとき、単独的行動よりも、協力的戦略を選択するほうが、それぞれの厚生分布が改善されるならば、すなわち、パレートの効用曲面上の合意領域において、相互の協力的行動によって初めて、双方がそれぞれのオプティマムへの登坂経路を上昇しうるときに、外生的秩序形成とは別の、無制限の個人の合理的、効用最大化行動を自ら制御する秩序が自生するであろう。さきに取り上げた二つのタイプのゲームのうち、等位関係ゲームについては、コンヴェンションの形成は自明であろう。だが、非ゼロ和・二人協力ゲームの場合には、ゲームの全領域につ

いて、コンヴェンションの形成を確証することは、必ずしも容易ではない。

非協力的戦略行動のミニ・マックス値、 $(\pi_1^*, \pi_2^*)$ を起点とするならば、ここでの協力的行動という戦略転換によって、この点からR、のフィールドを東北方向へと転進して、それぞれの厚生状態を改善することが可能になる。だから、当事者がこの可能性を予測するかりき、ここには、R、上のどの点にも支配されない交渉利得集合の領域、 $S_{\text{交渉}}$ に向かつて、コンヴェンションが形成されうる十分な環境が具わっているといえよう。だが、厚生経済学がパレート最適領域内部の決定について、具体的な解を呈示することができなかったと同様に、ゲーム理論においても、交渉利得集合の中に一意的な解を定義することはできない。戦略行動による結果の転進が、交渉利得集合領域に達するとき、真の利害対立が生じ、少なくとも、論理的には、自発的な協力的調整を期待することはできないからである。

人間の社会的行動をゲームとしてとらえるとき、コンヴェンションの形成可能性は、ポジティヴ・サムの協力ゲームと結び付いてくるが、このように、ゲームの進行過程で、ポジティヴ・サムのゲームが、真の利害対立を伴うゼロ・和の非協力ゲームに変質するとき、内生的な秩序形成の道は閉ざされてしまうのだろうか。たしかに、論理的には、この厳しい環境のなかで、自生的秩序の形成を期待することは困難であろう。しかし、われわれが、あくまで二人ゲームという極めて限られた環境に止どまるかぎりにおいては、現実的な解決策について、それほどペシミスティックになる必要はないかもしれない。二人という、少数メンバーの集合的行動圏では、利害を巡る対立的競争ゲームの反復は、決定のコストを無限に累増させていくからである。ここでは、人々の反復的经验から、現実的なコンヴェンションの形成が期待されるだろう。

囚人のディレンマ・ゲームの一つの典型と考えられる公共財の供給についても、すでにふれたように、少なくとも

論理的には、内生的なコンヴェンションの形成を期待することは困難である。このことは、単回試行型ゲームに限定する限り、二人ゲームにおいても妥当する。背信的戦略 (*Su*) が協力的戦略 (*Qu*) を支配するからである。しかし、連続的な反復試行型のゲームで、相互間の協力的交渉という設定のもとでは、論理的解とは別に、現実的な公共財の供給のためのコンヴェンションの形成が、ここでも期待しうるものとなる。

しかし、より現実的な集合的行動は、多数メンバーによって構成されていると考えなければならない。このような行動圏では、メンバー間の対面関係は欠落し、少数メンバーのケースとはその特性が一変する。このような特質をすでにヒュームは、『人性論』で指摘したが、この箇所は、最初ウィリアム・ボームル (William J. Boumol) が『厚生経済学と国家の理論』(一九五〇)のなかで引用して以来 (1: 159)、フロリッヒ (Frolich) とハイマー・ヤング (Norman Frohlich, Joe A. Oppenheimer, Oran R. Young) の『政治的リーダーシップと集合財』をはじめ、ラッセル・ハーディンの『集合的行動』、テイラー (Michael Taylor) の『アナーキーと協力』、サグデンの前掲書などに、しばしば引用されてきたところである (8: 4: 9: 40: 19: 125: 17: 133)。すなわち、

隣りあった二人の人は、その共有する草原の排水を行うことに合意するであろう。何故なら、彼らは相互の心を容易に知り合って、各自が自己の受持ちをやらなかった帰結は全企画の放棄であることを看取するに相違ないからである。が、一千人の人がこうした行動に一致することは甚だ困難である。いや、実のところ不可能である。ただし、各人は、煩勞と失費とを免れる辞柄を探して、あわよくば負担をすべて他人に負わせようとする。そのようなとき、一千人の人が極めて錯綜した計画を協定することは甚だ困難であり、これを遂行することは一そう困難なのである。(12: 邦訳, 132)



ヒュームの『人性論』の第三篇、第二部におけるこの箇所は、マンサー・オルソン (Mancur Olson) の『集合行為論』やブキャナンの『公共財の理論』をはじめとした、現代の集団理論、公共財の理論のなかで定式化された (15: 4)、少数者社会 (small-number society) と多数者社会 (large-number society) の問題の本質を指摘したものにほかならない。ヒュームにとっては、少数メンバーの社会では、ゲームはその構造そのもののなかに、囚人のディレンマを回避する要因が内在しているから、公共財の供給は自生的秩序の形成を通じて供給することが可能となる。だが、多数メンバーの社会生活では、公共財の自生的供給システムは失敗する。このとき、「政治的社会は、そうした不都合を……容易に救済する」構造物なのである。従って、少数メンバーの社会は、統治組織は必ずしも安定維持のための必要条件ではなく、人々は、自発的にコンヴェンションを遵守することによってそれを確保することができるといふ。

公共財問題は、本質的には、囚人のディレンマに関連する。しかし、ヒュームでは、これが少数者の社会と多数者の社会に区別され、少数者のケースは、構成メンバーの自発的な協力が期待され、コンヴェンションの形成によって自生的な供給システムが可能なのである。つまり、ヒュームは、現代公共財理論における、自発的交換に関する少数メンバー・モデルの核心をなす部分を、すでに看取していたのである。だが、ひとたび、状況が多数者の社会になったとき、公共財の供給は、囚人のディレンマに直面したまま、閉塞しなければならない。この状況を打開するためには、ヒュームにおいても、政府の形成が必要になる。ここでは政府が存在しなければ、正義は遵守されないのである。

ホッブズも、自然状態においては、人間は囚人のディレンマの状態に閉塞することを指摘し、これを打開する唯一の策は政府の設定にはかならなかった。ホッブズはたしかに、少数メンバーと多数メンバーの社会の区別について、

明示的に説明してはいない。テイラーのように、このとき、ホッブズは、かれが現実生活した、多数者の社会のみを念頭に置いていたのであって、この区別に気付いていなかったわけではないという見解もある(9:128)。だが、ホッブズがヒュームに比較して、よりベシミスティックに、ジャングルにおけるゲームが、囚人のディレンマ・ゲームであることを想定したのは、かれの体験した社会では、人間行動のゲームは、ネガティブ・サムの結果をもたらす領域が、ヒュームの時代よりも圧倒的に大きかった時代的特徴によるものであろう。ホッブズのベシミズムを理解するとき、かれの生きた一七世紀半ばのイギリスにおけるリヴァイアサンの不在、換言すれば、社会の安寧を維持しうる国家権力の欠落という、社会的背景を看過してはならないだろう。

テイラーやサグデンがコンヴェンションの定式化の手掛かりとしているヒュームの中には、人間の行動動機の内面に、利他的な要因が働いているという指摘がある。この利他的要因が社会のコンヴェンションの形成にポジティブに機能するというわけである。また、テイラーはさらに、ゲームの連続性というタイム・スパンの概念を導入し、将来のペイ・オフの現在価値を決定要因にとり入れた、スーパー・ゲームを定式化しようとしている。だが、利他的動機は根底的には、これもまた、個人の効用関数に入り込むという意味において、利己的動機と切り離すことはできない。つまり、個人の行動が利他的動機に支配されるのは、パレートの用語の意味におけるウティリタのポジティブな変化の場合に限定されなければならないだろう。われわれは、そのような意味において、利他的動機存在を否定するものでは決していない。しかし、状況が多数メンバーの社会で、個人相互間の対面関係が消失したとき、すなわち、行動主体間に《距離》が介入したとき、利他的動機は個人の行動をどこまで支配できるだろうか。同様に、囚人のディレンマのスーパー・ゲームの定式化についても、連続的ゲームにおける将来ペイ・オフの流れというファクターが、

少数者ゲームから、多数者ゲームに転換したときに、公共財供給の安定的な解を保証することは決してできないだろう。だとすれば、すでに、明らかにしたように、人々の間にコンヴェンションの形成が期待されるのは、やはり、等位的な状況における、ポジティブ・サムの協力ゲームに限定されると考えなければならないだろう。

近年、自生的秩序としての市場経済の不完全性、欠陥が指摘され、さらに、非市場領域の急激な拡大が現代経済社会の最大の特徴として認識されている。従って、これらの領域への政府の積極的な介入が是認され、かつまた強調されるようになった。一方における、このような政府活動への信頼は、現代社会の確固不動の傾向のようにも見える。このとき、自生的秩序への信頼とコンヴェンションの形成が、あらためて主張されるのは何故か。その背後にあるものは、政治的秩序に対する不信、すなわち現代民主主義システムに内在する、『政府の失敗』への配慮にほかならない。たとえば、市場秩序によってもたらされた社会的厚生分布を、政府の政策策定を通じて修正することは、現代の政府の重要な機能として認識されている。だが、民主主義の政治システムのもとでは、市場秩序への政府介入の『必要性』が全面に押し出されるとき、『政府活動』は、特定集団の自利追及のための戦略となっているのではないのか。つまり、特定領域へ『政府活動』の介入を求める集団行動は、正に『公共財ゲーム』であり、これが現代民主主義のシステムのもとで、混乱的な『政府の失敗』を招くことになる。

われわれは、自生的秩序としてのコンヴェンションが形成される可能性を、単純化された、限定的な状況ではあったが、本質的なレヴェルで検討してきた。そして、現実の多数者の社会で、メンバー間の利害が複雑に交錯する公共財の供給領域で、サグデンやテラーが定式化するようなコンヴェンションの形成が困難であること、さらに、現代民主主義の政治的秩序のもとでは、コンヴェンション形成はかなり限定された領域でのみ可能であることを指摘し

た。もちろん、われわれは、自生的秩序の存続を否定するものでもないし、それを拒否するものでもない。むしろ、《失敗をとまなう政府介入》のないメカニズムによって、適正な結果を期待できるようなシステムの構築こそが、現代的課題であると考えるのである。すなわち、現代市場経済における政府介入の必要性を十分認識したうえで、《失敗》を排除しうる政治的秩序の構築を、現代民主主義システムのなかでどう実現していくか。《政府の失敗》を制御しうるシステムを求めることが、現代社会の急務であらう。

#### 参考文献

- (1) Baunol, William, J., *Welfare Economics and the Theory of the State*, 2nd ed., 1965
- (2) Brennan, Geoffrey and James M. Buchanan, *The Reason of Rules, Constitutional Political Economy*, 1985
- (3) Buchanan, Allen, *Ethics, Efficiency, and the Market*, 1985
- (4) Buchanan, James, M., *The Demand and Supply of Public Goods*, 1968. 山之内光躬・日向寺純雄訳、『公共財の理論』文真堂、一九七四
- (5) Buchanan, James, M., *Liberty, Market and State, Political Economy in the 1980s*, 1986
- (6) Brams, J. Steven, *Game Theory and Politics*, 1975
- (7) Davis, D. Morton, *Game Theory*, 1970. 桐谷維・森克美訳、『ゲームの理論入門』講談社、一九七三
- (8) Frohlich, N., Joe A. Oppenheimer and Oran R. Young, *Political Leadership and Collective Goods*, 1971
- (9) Hardin, Russell, *Collective Action*, 1982
- (10) ハイエック・田中真晴／田中秀夫編訳、『市場・知識・自由』ミネルヴァ書房、一九八六
- (11) Hobbes, Thomas, *Leviathan*, Everyman's Library, 1953. 水田洋訳、『リヴァイアサン』(1)、岩波書店、一九七三
- (12) Hume, David, *A Treatise of Human Nature*, 大槻春彦訳、『人性論』(4)、岩波書店、一九五二
- (13) Lewis, David, K., *Convention; A Philosophical Study*, 1969

- (14) Luce, R. Duncan and Howard Raiffa, *Games and Decisions, Introduction and Critical Survey*, 1967
- (15) Olson, Mancur, *The Logic of Collective Action, Public Goods and the Theory of Groups*, 1965. 依田博・森脇俊雅訳『集合行為論』ミネルバ書房、一九八三
- (16) Rapoport, Anatol, *Fights, Games and Debates*, 1960
- (17) Sugden, Robert, *The Economics of Rights, Co-operation and Welfare*, 1986
- (18) 鈴木光雄『ゲームの理論』勁草書房、一九七三
- (19) Taylor, Michael, *Anarchy and Cooperation*, 1976