

社会ゲーム論・フレームワーク

桜井芳生

【要約】

社会学（者）の視点から、昨今の非協力ゲーム論・進化ゲーム論の発展を高く評価し、感謝しつつも、それに不満を感じ、その不満の克服をめざすフレームワークを構想した。社会ゲーム論と暫定的に呼んでみる。ゲーム論に対する大きな不満の第一は、選好関数の所与性である。第二の不満は、意味的事態の軽視である。われわれは、この不満の克服をめざす過程において、通常ของเกม論とは、異なるフレームワークを採用することになった。これは、既存の人気のある社会学諸理論に対しても、あまり類似的でない。われわれのフレームワークはおもに以下のような主要仮説に基づく。「長期効用関数の存在」「社会状態の、非協力ゲーム（ないし、進化ゲーム）的メカニズム（ナッシュ均衡）（ないし、ESS）による、「かなりの程度」の決定」「しかし、人間は、選好によるゲーム論的メカニズムでまったく安心してしまうほど「ふっきれた」マシンではない」「すなわち、人間のゲーム・マシンとしての非安心性」「その非安心性による、いくつかの問題の生起」「問題1、選好の自己不明証性」「問題2、均衡の非一意性」「問題3、教育における、一見自明な規律、の発生」「問題をごまかすための「自他弁証」としての「意味」の生起」「意味の相互承認としての「物語」の生起」「ゲーム論と社会ゲーム論との検証可能な差異」「短期効用関数のシフトによる、ゲーム論的「均衡」値の移行」「新均衡値へのたおやかな移行が、物語・意味によって、障害せられる場合の存在」「その場合における、新「意味」「物語」の構築作業としての意味間闘争」「世代間「意味・物語」ギャップの生起場合の存在」「世代間文化闘争の、「非論理的」「時間的」決着」。おもに以上である。

【社会ゲーム論の発進】

社会ゲーム論とでもいうべき社会学的フレームワークを構想してみよう。みてのとおり、これは、ゲーム論（とくに非協力ゲーム論、と、進化ゲーム論）のインパクトをうけてはじめて構想されえたものである。が、この社会ゲーム論は、ゲーム論の下位区分に位置づけられるもの、ではない。

社会ゲーム論は、ゲーム論のインパクトを高く評価し、それに感謝しつつも、社会学（者）の視点から、ゲーム論に不満をいただき、その不満を克服することをめざすものである。

この不満の克服の過程において、社会ゲーム論は、通常のゲーム論とは、同じフレームワークといいがたいものになってしまった。混同されることのないようご注意ねがいたい。

【ゲーム論への二つの不満】

われわれがゲーム論に対して持つ不満は、おもに二つである。

第一は、ゲーム論には、人々が持つ選好を理論から出力する性能が乏しいのではないか、ということである。

通常非協力ゲーム論においては、ゲームを定式化する作業のうちに、プレイヤーの選好が与えられている。他方、いわゆる選択理論においては、各人の選好は「無制約」であるとされる場合が多い。

しかし、われわれが現実の社会を見る上では、選好が無制約であるとは、あまりにゆるめられた事態だろう。また、社会の変化によって、人々の選好が変化することはよくあるように感じられる。だから、理論が、人々が感じる選好の変化なり、選好の形成のされ方なり、を出力できる性能を持つことは望まれるだろう。が、上述のとおりふつうの非協力ゲーム論の作業手順では、選好は、ただモデルのはじめにおかれる（仮定される）だけである。

人々の選好がいかなるものになるか、いかなるものに变化するか、を出力できるような理論を構想できないだろうか。

われわれが、ゲーム論に感じる第二の不満とは、いままでのゲーム論では、

社会における意味的なること規範的なること、があまり把握できていないのではないか、ということである。

(本稿における「意味」の定義は、以下のとおりである。「あることAを、あることBとみなすこと、を、「意味」と呼ぶ」。本稿における「規範」の定義は以下のとおりである。「上述で定義された「意味」において、後者のあることBが、妥当・非妥当の二値をとる場合、そのような「意味」を、「規範」と呼ぶ」。)

たしかに、ある視点においては、社会学最大の問題であった(と、される?)「秩序問題」をゲーム論は、かなりの程度解決したといえるのかもしれない。一見すると、協力的な振る舞いがなされることが合理的ではないような状況でも、ゲームが繰り返し化され、当事者たちの時間選好率などの条件が十分満たされれば、合理的な選択の結果として当初合理的にはありそうもなかった振る舞いのパターン(協力、など)が、十分合理的に選択される、ということをゲーム論は示した、だろう。

しかし、そこにおいて十分合理的な振る舞いがなぜ、「規範」などのようなさまざまな「意味」を付与されるのか、については、ゲーム論はあまり多くを語ってくれないようにみえる。

あるいは、社会を把握するには「規則性問題」と「規範性問題」とがあり、ゲーム論は、前者の解決には大きな前進をなしたが、後者には、あまり寄与していないと、いえるのではないだろうか。

そして、多くの論者は、後者の問題があるということを見落としている。あるいは、両者の問題を混同し「前者の問題が解決することで社会をめぐる大きな問題も解決してしまっている。」と、誤解しているのではないだろうか。

ここで、私が、「規則性問題」というのは、「一見すると生起しそうもない、規則性が、なぜ生起しているのか」という問題であり、「規範性問題」というのは「社会においてなぜある振る舞いが規範的であるとみなされるのか」という問題である。このような両者の問題を混同することを「規範論的差異の忘却」とよぶこともできるだろう。

私が挑戦してみたい問題は、むしろ後者の「規範性問題」である。あるいは、規範性問題を代表とするような「意味の問題」（なぜ社会はある振る舞いにある意味を付与するのか）という問題である。（上述の定義より、ある振る舞いが規範的である、とは、その振る舞いを「規範に即している（妥当である）」と「みなす」ことといえる。他方、社会における「意味」とは、あることをあることとして「みなす」ことであった。よって、規範性問題とは意味の問題のスペシャルケースである、といえるだろう）。

【「ゲーム論」による規則性問題のほとんどの解決+「社会ゲーム論」による「意味」的現象の生起メカニズムの解明→社会状態の微変動（ゲーム論と社会ゲーム論との検証可能な差異）】

以上の「意味の問題」についてのわれわれの回答案のアウトラインを先取りの的にのべてみよう。

後述するつもりであるが、われわれは、社会状態がどのようなものにいたるか、どのような規則性をしめすようになるか、という点については、「ほとんど」ゲーム論の成果をそのまま、援用するつもりである。いわば、規則性問題に関しては、ゲーム論によってほとんど解決がなされたと考えるわけである。ところが、「人間」という「選好マシン」は、たんに選好に対して忠実にふるまうだけでははなしがおわらない。それほど「ふっきれた」マシンではない。この部分が「意味」をよびこんでしまう。その結果、大略においてはゲーム論が示すように社会状態に至るのである、が、意味をよびこんでしまうことによって、人々の振る舞いならびにそれによる社会状態は、微妙に変化する（場合がある）。理論の検証上は、この「微妙な変化」を検証することで、当該社会・当事者が、ゲーム論が描くように（のみ）振る舞っているのか、それともわが社会ゲーム論が描くように振る舞っているのか、をテストすることができる。

【選好の無制約性？】

さて、既存のゲーム論社会的選択への第一の不満、すなわち、選好出力能力

不在への不満，について，かんがえてみよう。

ゲーム論ならびに社会的選択理論が，このような不満をはらんでしまう背景には，ある共通の暗黙の前提のようなものがあるのではないだろうか。すなわち，「欲望（選好）の自由」は近代的人間の尊厳にとって中核的な重要性を持つ，とでもいった暗黙の前提である。

自由概念が，近代的人間の尊厳概念に対して大きな意義を持つのはいうまでもないだろう。自由は他者の迷惑にならない限りは制約されない，というJ・S・ミルのな方針が近代社会では採用されているといえるだろう。これが極限的にあらわれているのがいわゆる「内心の自由」であろう。私は，たとえどんなことを欲したとしても，それを外面にださない限りは自由である。なぜなら，外面にださない限りは，他者の迷惑になりようがないから。私は，外面にださないかぎりは，たとえ人を殺害したい・差別したい・犯したい……などと欲しようとして，自由である，と。

この内心の自由の尊重と，社会的選択理論における選好の無制約性とは強く結びついているだろう。他方，ゲーム論における選好出力能力不在とは，かならずしも論理的結びつきは，ない。が，一種の心理的傾向性として，「ゲーム論である以上，プレイヤーの選好を書き込まざるを得ない。が，その選好がいかかにして生じたか，その選好がいかに変化しうるか，については，立ち入りたくない」とでもいった心理的事情が介在しているのではないか。

が，いうまでもなく，当為問題として「各人の内心は自由であるべきであり，それに対応して各人の選好は自由であるべきである」ということと，事実問題として「各人の選好は無限定である」ということとは「別」である。

この「当為問題としての選好の無制約性」と「事実問題としての選好の無限定性」とは「別問題」である，といういわば「選好の無制約性と無限定性との差異」という当たり前のことをひとたび自覚してしまえば，人々の選好がかなり絞り込まれているということはかなりありそうなことではないだろうか。

すなわち，私は，「人々の選好がかなり絞り込まれている」と考える（仮説する）のである。

【時代、と、状況、による選好の多様性、という反論への、再反論】

と、いったとしても、人々の選好はかなり多様で、絞り込まれているとはいえないのではないかと、いう反論がありうるだろう。この反論は、おもに以下のような二パターンが有力であるとおもう。第一のパターンは、人々の選好（欲求・好み）は変化するのであって、「時代」「文化」「状況」によってことなるのではないかと、いう疑義。第二のパターンの疑義は、たとえ同じような「時代」「文化」「状況」によっても、人々のよって異なる選好（欲求・好み）を持つのではないかと、といった疑義である。

第一の疑義からかんがえてみよう。たしかに、時代・文化・状況によって、人々の選好が異なってくる、ということはあるようなことである。だとしたら、同様な「時代・文化・状況」を経験した人々はこのような選好を持ちそうだという関数を定式化することができるのではないだろうか。

具体的には人々が経験した（している）「時代・文化・状況」をしめす変数を「履歴」変数とでもおく。そしてこの履歴変数をほぼ同じくしている人は、ほぼ同じような選好関数をもつ、と仮説してみるのである。

たとえば、以下のように定式化することもできるだろう。すなわち、

$$u = U(h, x)$$

ただし、 $U(\quad, \quad)$ は（長期）効用関数、変数 h はその人の「履歴」、 x は評価対象となる社会状態、 u はそれらに対応する効用値、をあらわすとす。

（選好関数による各社会状態の順序づけに、実数値を割り当てたものを、「効用関数」とよぶ。取り扱いの便宜上効用関数の方が扱いやすいので、効用関数で議論する人が多い。が、本稿においては、効用関数と選好関数とほとんど同義として読んでいただいでさしつかえない）。

あるいは、「短期」の視点において、あるひとがある「履歴」を経ているが、その履歴の変化は近似的に無視できる場合には、上述の（長期）効用関数の、履歴変数 h をたとえばある値 h_a に fix（固定）して「短期効用関数」としてみ

なすことができるだろう。

これはたとえば、以下のように表記できよう。すなわち、

$$u = U_{h_a}(x)$$

ただし、関数 $U_{h_a}(\)$ は、履歴 h を一定であるとみなしうる際の「短期」における、履歴をある値 h_a に固定したさいの効用関数（短期効用関数）である。

【ひと、による選好関数の多様性、という反論への、再反論】

上述の第二の疑義すなわち、同じ時代・同じ状況であっても、「ひと」によって、持つ選好関数は異なるのではないか、という疑義に対処してみよう。

すなわち「でも「現実」を見ると、「いろいろなひと」がいるのではないか。この現実の側面を説明する性能をおまえの理論は放棄するのか」、と問われうるだろう。

答えよう。私の理論は、「いろいろなひとがいる」という現象の記述を放棄しない。上で導入した「長期効用関数」の表記法はいくつかありうる。が、その最も精緻なバージョンにおいては、関数の「出力」の方も、たんなる「値」ではなくて、「割合を出力する関数」とする。これをマクロ的長期効用関数と呼んでみよう。たとえば、以下のように表記されよう。

$$P(U_h) = U_m(h)$$

ただし、ここで $U_m(\)$ は、うえて言うところの「マクロ的長期効用関数」、 h は履歴変数、関数 $P(U_h)$ はある同様な効用（選好）パターン（すなわち短期効用関数 U_h ）をもつようなひとが当該の社会で、どれほどの割合をしめるか、をあらわす関数である。

すなわち関数 $P(U_h)$ はさらに

$$p = P(U_h)$$

として表記しうるだろう。ただし、 p はある選好パターン（好み）すなわち短期効用関数 U_h を持つ人たちの当該社会での相対的人数（割合）である。

つまり、マクロ的長期効用関数 U_m に履歴 h を入力すると、いわばひとつひとつの好みのばらつき具合をあらわす関数 $P(\quad)$ が出力される。そして、そのばらつき具合 $P(\quad)$ は、いろいろな好み（短期効用関数 U_h ）をもつ人々がどのくらいの割合 p で当該社会にあらわれるか、をしめす、と考えるわけである。

【長期効用関数の最基層性の仮説】

と、こうしても、「では、おまえのいう、長期効用関数は、「変動」しないのか」という疑義が生じうる。

↓

答えよう。本枠組みにおいては、「長期効用関数」はもはや「変動」しない。長期効用関数は本枠組みにおける最基底概念である。

と、いったとしても、「でも、長期効用関数も、いろいろありうるではないか。それを、説明する性能を、おまえの理論は持たなくなってしまう」という疑義もありうる。

↓

答えよう。長期効用関数はいろいろある、とは私は考えない。本理論では、人間たるもの、かなりにたような（長期）効用関数も持っているものである、と仮説する。

【長期効用関数存在の「状況証拠」】

このように、人々が全体的にはおおむね同様な（長期）効用（関数）を持っている、とわれわれは想定する。

しかし、「文化的多様性」「価値観の多様化」が好きな「社会学者」、 「選好の無制約性」が好きな「社会的選択論者」、 「人々の効用関数に、できるだけ「弱

い仮定」をおきたがる主流派の経済学者（とくに顕示的選好論者）」などからみると、この想定は、まったくもって認めがたい仮定であるかもしれない。

しかし、立ち止まって考えてほしい。これはそんなに荒唐無稽な想定（仮定）だろうか。

最近では、アジア諸国のいわゆる経済発展も、胸突き八丁的状况にきているようだ。が、一時期の経済発展が順調であるかにもえた時期においては、各国においてかなり同様な欲求・好みがみいだせたのではないか。また経済成長の成熟期（停止期？）であるかのようにみえる現代日本において、やはり同様に経済成長の成熟期にありそうな西欧諸国と同様な選好がみいだせるのではないか。

また、人種の坩堝であるアメリカ合衆国をみてみよう。ここには人種的（すなわち、遺伝的・生得的）にはさまざまな人たちが暮らしている。しかし、子供たちをみてみると、同様な経済的豊かさ・教育的履歴を経ている者たちは、かなり同じような「好み（短期的効用関数）」を持っているようにおもわれる。同じ「日本人種」であっても、日系三世と、現代日本人若者では、かなり好み（効用関数）が異なるように感じられる。その違いの大きさに比して、現代アメリカ人若者の内部では、人種ごとの好みの違いはさほど大きくない、と感じる。

【チョムスキーの議論との類比】

じつは、この私の「長期的効用関数・共有」の仮説は、有名なチョムスキーの議論をひとつの発想源にしている。

説明しよう。周知のようにチョムスキーの議論の出発点のひとつは言語の習得問題である。人間の子供は、有限個の比較的少数の言語サンプル（見本となる大人の発言）のみを入力としながら、やがては無限個の文法的に正しい発話を出力するようになる。いかにして、このような現象は可能なのであるか、という問題である。

これをここでは「チョムスキー問題」と呼ぼう。

周知のように、この問題に関するチョムスキーの回答案は大略以下の通りである。

すなわち、人間には、生得的に個別の文法の母型とも言えるような「普遍文法」が共有されている。で、こどもは、大人の少数の正しい発話を入力として、普遍文法のパラメーターを固定する。こうして比較的少数の言語サンプルによって、十分多くのパラメーターが固定されると、その普遍文法は、個別文法としてスペシャライズされ、こどもは正しい個別言語を発話（出力）できるようになる、と。（これを（チョムスキー問題に対する）チョムスキーの回答、ならびに、チョムスキーの仮説、と呼ぼう）。

どんな人種の子供もアメリカでは米語を話し出すことからわかるとおり、この「普遍文法」は人種レベルでは特有ではなく、人類の種レベルにおいて「普遍」といいうる。

われわれ人間が持つ「欲求」（効用関数）に関しても、かなり同様なことが言えるのではないか、というのが、私が「長期的効用関数・共有」の仮説を提起する理由のひとつである。

理解を容易にするために、まず図式的な位置づけを確認しておく、

↓

チョムスキーのいう「普遍文法」にあたるのが私のいう「長期効用関数」であり、

「個別文法」にあたるのが「（長期効用関数の履歴が固定されることによる）短期効用関数」である。

説明しよう。人々が厳密にどのような経験を経てきたか、については、じつはほとんど無限に多様でありうるだろう。が、そのような無限に多様な「経験」は、「ある有限個の複数」の「履歴」としてパタン化して把握することができ、同様な履歴をしてきた人々はおおむね同様な「欲求」（効用関数）を持つように、みえるのだ。

すなわち、人々は、人類という「種」レベルで、「普遍文法」に値するような「長期効用関数」を共有しており、それが、有限個の履歴パターンに応じて、「個別文法」に対応するような「短期効用関数」（いまの好み）へと、「固定」されるように考えるのだ。

【長期効用関数「存在問題」と「確定問題」との、峻別】

このような長期効用関数共有の仮説には、いろいろと反論もありうるだろう。はたしてそんなものが存在する（共有されている）のか、あるいは、あったとしても、そのいうところの長期効用関数を確定（記述）することなどできるのか、と。

ここで注意したいのは、長期効用関数共有の仮説を懐疑するさいに、長期効用関数の「存在問題」と「確定問題」とを明確に峻別して論じてほしい、ということだ。

でないと、以下のような「帰謬法的反論」（タイムマシンの不存在証明と同様論法）がでてきたりするだろう。

すなわち、筆者のいう「長期効用関数共有の仮説」は端的に背理である。なぜなら、もし、いうとおり、長期効用関数が人々に共有されていたとしよう。だとしたら、所与の「履歴」状況においてひとがどのようなことを選好するのかが簡単に予見できてしまう。だとしたら、誰でも「人々の選好を先取り」してベストセラーを考案することができる。しかし現実に照らしてみるとベストセラーの企画は難儀である。よって、当初の仮説は棄却される。と、でもいったような。

いうまでもなく、このような論法は、長期効用関数の「存在問題」と「確定問題」とを混同している。われわれは、長期効用関数の存在（共有）を仮説する。が、それが存在する（共有されている）からといって、簡単に記述（確定）されると主張しているわけではない。

これは、ちょうど、上述のチョムスキー問題に対するチョムスキーの回答が、じつは「深・浅」の二レベルの回答にわかれるのと同様である。上述の通り、

チョムスキーは、普遍文法が存在すると仮説（回答）する。この仮説（回答）にかんして、彼は初期においてから変化していないとおもわれる（深いレベルの回答）。が、他方、ではその普遍文法の内実はいかなるものでありそれはいかに記述されるかということについて、彼の回答（浅いレベルの回答）は時代ごとの変化しているようにおもわれる。たとえ、彼の後者の浅いレベルの回答が誤りであることが明確になったとしても、彼の「普遍文法が存在する」という深いレベルの回答までもがあやまりであるということにはならない。他方、もし深いレベルの回答（普遍文法存在の仮説）が誤りであることが判明すれば、自動的に浅いレベルの回答も誤り（というか、端的に無意味）ということになる。

われわれの長期効用関数共有の仮説も、同様である。

われわれは、暫定的に長期効用関数はこのようなものだろうという仮説（回答案）を提起する場合もあるだろう。が、もし、それが誤りであることが判明したとしても、「深いレベルの回答」である「長期効用関数が共有されている」という仮説（回答）までもが否定されるわけではない。

同様にまた、深いレベルの仮説（回答）である「長期効用関数が共有されている」という仮説の否定が論証できれば、浅い仮説も誤り（無意味）となる。となるばかりでなく、われわれの「社会ゲーム論」という構想全体が崩れる。

というわけで、「無駄な手間暇をかける」のはムダであるので、もしわれわれの最深仮説「長期効用関数共有」への致命的反論があれば、ぜひはやくおしらせいただきたい。ただし、以上のようにその際には、くれぐれも、長期効用関数の「共有問題」と「確定問題」を混同しないよう、ご注意ください。

【すぐには確定できるとはかぎらない長期効用関数の共有を仮説することはいかなる意義があるのか？】

と、論じるとすぐさま、すぐには確定できるとはかぎらない長期効用関数の共有を仮説することはいかなる意義があるのか？、という疑義を感じる方もでてくるだろう。

しかし、たとえ長期効用関数の全体像が確定できなくても、長期効用関数が共有されているという（深い）仮説がたしからしいならば、われわれはそのときそのときの問題意識に応じて、長期効用関数の部分像を推測することもできるだろう。たとえば、経済成長が期待できない社会においては出世への希求度は低下する、などと言って「浅い仮説」をたててみることもできるだろう。そして、この浅い仮説のそれぞれが棄却されない限りにおいてその各浅い仮説を前提として議論を展開することができるだろう。

【長期効用関数の「部分像」の二つの見つけ方。選好の現象学？】

以上のように長期効用関数の全体像を確定することは容易ではなさそうである。が、これまた以上のように、長期効用関数の部分像、言い換えると、「ある特定の履歴を入力したさいに、長期効用関数は、いかなる短期効用関数へと固定されるか」ということを、漸進的に確定していくことは可能でありそうな気がする。

では、このような長期効用関数の部分的確定を行っていく手口として何か推奨できる方途はないだろうか。

↓

ある、と私は、答えたい。おもに「浅・深」二種類の手口が少なくとも存在する、とおもう。

第一の「浅い手口」は、一種の感情移入法である。一種の思考実験法である。岩崎の言う「実験」法（岩崎武雄 1971→1982: 384）、ロールズの言う「反省的均衡」にすこし似ているかもしれない。

↓

現実の自分の履歴とは異なった履歴を自分もっていると思考実験してみる。そのような反実仮想的な履歴のもとでなら、自分もどのような「好み」（短期効用関数）をもつだろうか、直観してみるのである。

このような手口が有効であること自体、長期効用関数の共有を前提にしてい

る。が他方、このような手口が説得力を現実を持つとしたら（私には持つように感じられる）、それは、われわれが同一の長期効用関数をもっているからだと考えたくなるだろう。すなわち、この「説得力の存在」は、長期効用関数共有の仮説に対するひとつの状況証拠といえるだろう。

ただし、このような「浅い手口」では、十分ではないだろう。次の「深い手口」、いわば「異星人との未知との遭遇」法を提起したい。

↓

一見するととてもではないが感情移入できそうもないような他者を用意する。たとえば「援助交際する少女」とか。

で、ここでは上述の「長期効用関数共有」を「要請」として強く効かせる。すなわち、「たしかに、この私からすると、あの援助交際する少女は、共感できない。が、私にも、彼女にも、同じ長期効用関数が共有されているはずだ。とすると、「履歴」変数をうごかしてやれば、同じひとつの長期効用関数の出力として、「この私（の選好）」もでてくれば「あの援交少女（の選好）」もでてくるはずだ。逆にいえば、われわれの知りたい長期効用関数とは、「そのような部分像」（「履歴」変数をうごかしてやれば、同じひとつの長期効用関数の出力として、「この私」もでてくれば「あの援交少女」もでてくる）を持つはずのものだ。」と、いうように。（デイヴィッドソンの「寛容の原則による、根源的解釈」の議論をご存じの方は、想起され類推されると、ご理解の一助になるかもしれない。もちろん「ただ、似ているだけ」である）。

こうすることで、「この現実の私」と「あの援交少女」をともに「特殊出力例」として出力するような「長期効用関数」（の部分像）を、直観し、ある程度記述することが可能のなるのではないか、とおもう。

ただしおそらく、あまりにあなたの「長期効用関数」の「固定」が、「固く」なってしまうと、この後者の「異星人との未知との遭遇」法はできなくなってしまうかもしれない。社会ゲーム論派社会学者？は、若いうちからこの異星人との未知との遭遇法を訓練して、自分の長期効用関数が過度に固くならないよ

うに配慮すべきかもしれない。

このように、長期効用関数の全体像を一挙に確定することは困難かもしれないが、現今日下の必要に応じて長期効用関数の部分像を確定することはある程度の精確さにおいては可能のように思われる。長期効用関数の部分像をあくまで漸進的に探っていくこのような道行きを、ヘーゲルの精神の現象学になぞらえて、「選好の現象学」とよぶこともできるかもしれない。

【短期効用関数のもとでのゲーム論的均衡へ。しかし、ハナシはそこではおわらない……】

以上のように長期効用関数の履歴変数が確定すると、長期効用関数が、あるひとつの短期効用関数に固定される。そのもとでは、人々がどのような選好（人よっての偏差の程度もふくめて）を持っているか、が確定される。

このようにして、人々の選好（短期効用関数）が確定されると、それらの選好を持っている人たちが相互行為することで、社会状態が確定する。

で、どのような社会状態に確定するのかに関しては、まずは「おおむね、ほぼ」、非協力ゲーム論ないし進化ゲーム論が考えたとおりに社会状態は落ち着く、という仮説をわれわれは採用する。すなわち、「長期効用関数における履歴変数の確定による、長期効用関数の短期効用関数への固定化」をふまえて、そのような選好（短期効用関数）をもっているプレイヤー同士が、プレイしあい、社会状態は、「ナッシュ均衡」（ないしその精緻化された均衡）あるいは「進化的に安定な諸戦略（ESS）」に、「おおむね、ほぼ」落ち着く、と仮説するのである。

いま「おおむね、ほぼ」ゲーム論の予言とおりに社会状態は落ち着く、とのべた。「おおむね、ほぼ」と述べたのは、おおむねほぼゲーム論の予言とおりに社会状態はいたるとかながえるのだが、わずかの点で、「人間」はゲーム論が想定する「プレイヤー」とことなり、社会状態がゲーム論の予言する値から偏差してしまう（場合がある）、と私は考えている、からである。

この「おおむねほぼゲーム論でえがけてしまうのであるが、ゲーム論で尽き

てしまうわけでもない部分」, これを描くのが, わが「社会ゲーム論」の後半の作業であるといえるだろう。

そして, この「ゲーム論で尽きてしまうのではない部分」から, 「意味」とか「物語」とか「規範」とかいったものが生起する余地が生じるのである, というのが, われわれの基本仮説 (のうち) である。

【ゲーム論で尽きてしまうのではない, 部分】

では, このゲーム論で尽きてしまうのではない部分とは, どんなことだろうか。これに関しては, じつははまだ, 枚挙的な構想は完遂していない。が, 暫定的な指針として, 以下のような四つの探求方途をもくろんでいる。

すなわち, 「選好の自己不明証性」「均衡の非一意性 (その特殊事態としての, 支配と服従の非必然性)」「教育における一見自明な規律の発生」「意味不安と, オーソリティバブル」。以上の四点である。

【選好の自己不明証性→美人コンテスト?】

ここで「選好の自己不明証性」というのは, まさに読んで字のごとく, 選好がそれをもっている本人に対して必ずしも明白ではない, ということである。

たとえば, 貴男 (もし貴方が女なら, 「貴女」) の, 「異性」への好みすなわち, 「女」 (同様に「男」。以下適宜転換させて読んでください) への好み, をかんがえてみよう。

あるいは, 貴方の, 食べ物の好みについて, かんがえてみよう。

ひとにもよるだろうが, 必ずしもすべての人が自分の「女についての好み」「食べ物についての好み」について明証的に自覚しているとはいえないのではないか。「いやいや, 私は, 自分の女についての好みをわかっているし, 食べ物についての好みもよくわかっている」という人もいるかもしれない。たしかに, ある一定数の人は, 自分の好み (選好) について正しくよく知っているかもしれない。が, 「そう思っている人」の多くはじつは, 「そう (自分は自分の好みがよくわかっていると) 思っている, だけ」であって, じつは必ずしも自

分の選好の全体を見通しているとはいえないのではないか。

以前のペーパーでだした事例で恐縮だが、貴男は、貴男の奥さんに、「貴男自身が気がついていなかった（食べ物）の好物」を指摘されたことは、ないだろうか。

【「意味」！】

このように自分の選好に関して明証的に見通していない人々が、自分の好み（選好）らしきものに対して不安を感じ、その好みらしきものになんらかの「意味」づけをして、その不安を軽減するというのがなされている、ということは、ありそうなことではないだろうか。

【「物語」！】

そして、そのようなひとびとが複数織りなしかい、このような「意味」を相互承認しあうことで、この「不安」をより軽減しようとすることはありそうなことといえるだろう。このように、複数の者が不安（この場合は選好の自己不明証に対する不安）を解消するための「意味」を「相互承認」して（少なくとも、「相互承認したかのようにして」）より確固としたものにしたことを、暫定的に「物語」と呼ぶことにしよう（「物語」とは相互承認された（かのような）「意味」である）。

私は以前のペーパーで、この選好の自己不明証性についての不安を、慰撫する仕掛け（のひとつ）として、「美人コンテスト」さらには、「美という社会通念それ自体」を分析してみた（桜井 1998「美とは何か、美人とは誰か」）。おそらく、「流行」などの現象も、このような事情に強く関わっている社会現象だろう。

【均衡の非一意性。その特殊事例としての服従の非必然性】

「ゲーム論で尽きてしまうのでない」第二の方途について述べてみよう。

それは、均衡の非一意性、とくに、その特殊事例としての服従の非必然性、

である。

(ナッシュ) 均衡がかならずしも一意にきまるわけではない、ということは、ゲーム論の読者ならよくご存じのことであろう。

われわれの関心からは、この均衡の非一意性があらわれる事態のひとつとして、いわゆる「権力」的事態 (のある場合) が注目にあたいる、とおもう。

以下の、選好行列をみてみよう。これは、盛山 (1988) が、権力の記述としてだした選好行列である。(実数化し、ラベルは付け替えている)。

	服従者	服従する	服従しない
権力者			
制裁する		3, 1	1, 2
制裁しない		4, 3	2, 4

この選好行列においておもしろいのは、権力者の方も、服従者がたとえ、服従したとせよ、服従しなかったとせよ、制裁するよりは制裁したくないと選好していることである。

これは通常「制裁」という際には、制裁者の側にもなんらかの心理的実際的コストがかかる場合が多いので、かなりリアリティのある選好行列といえるだろう。

が、お気づきの読者もおおいだろうが、このような選好はいわば服従の非必然性とでも言うべきパラドックスをうみだしてしまう。

上のゲームを愚直に、一回交番 (都合、「二手」のゲーム) ゲームとかがえてみよう。

じつはここにおいては服従者は、「非服従」を選択するのが合理的なのである。なぜなら、もし「非服従」を選択したとしよう。「後手番」の権力者の選択は、「非服従・制裁」と「非服従・非制裁」との「二択」となる。上述のように権力者の側も他の事情が同じならば制裁はしたくないのであったから、彼権力者は制裁しない。結局、服従しなくても制裁はうけないということになるの

で、先手の服従者は第一手において服従を選択する合理性は存在しない、のである。

これも多くの読者にとってはいうまでもないかもしれないが、じつは現実の権力ゲームが権力的たりうるのは、じつはゲームは一回交番（都合二手で終わり）ではなくて、「繰り返し」的になっているからなのである。私権力者としては、もしゲームがいま私が直面している第二手で終了してしまうのなら別に制裁したくない。が、もし相手が服従していないのに制裁しないとしたら、「今後なめられてしまう」だろう。よって、「後々のためにシメシをつける、ためにも」いまこの第二手のみの利害に逆らって制裁しよう、となるわけである。

これまた言うまでなく、「繰り返し」といっても「有限繰り返し」ではダメである。有限繰り返しであれば、最終回の手番の者は、（権力者でも服従者であっても）自分のその回の選好に基づいてのみ選択するだろう。つまりは、最終手番より一手前の選択は最終手番に影響しない。とすると、最終手番の一手前の者も自分のその回だけの選好に基づいてのみ選択するだろう。よって、最終手番の二手前の選択は、最終一手前に影響しない……、以下同様……。こうして、第一手の服従者は、第二手の権力者の存在を顧慮することなく、第一手を選択するだろう。つまりは、「非服従」を選択するだろう。

というわけで、「制裁」が効くためには、ゲームは「無限繰り返し」になっている必要がある。が、ハナシはまだおわらない。ゲームが無限繰り返しに変化すると、かなり自然な条件（時間選好率が十分に小さい、など）のもとで、均衡が一意に決まらなくなる、ということがおこりやすくなるのである。厳密には、これは、ゲーム論において「フォーク定理」としてすでに証明されている。が、直観的理解は容易である。

無限繰り返しであるので、服従者である貴方は権力者に対して、「今回だけは見逃してくれ、次からはちゃんと服従するから」といって、一回だけ非服従（し、制裁されない）することが可能になる。権力者の側としては自分としても制裁するよりは制裁したくないので、この取引に応じることは合理的である。なにしろ、ゲームは今後「無限回」つづくのだから（時間選好率は十分小さい

のだから)、目先の一回の非服従をみのがしても、それによって自分の制裁のコストが控除されるのなら十分ペイするからだ。

とすれば、これまた言うまでもなく、まったく同様の論理によって、服従者は「今後 n 回だけは見逃してくれ、 $n+1$ 回からはちゃんと服従するから」といって n 回だけ非服従することが可能になる。同様に、権力者としては、何しろ「今後無限回ゲームはある」のであるから目先の「 n 回」非服従を「お目こぼし」しても、その後の「無限回」において十分ペイする。

いうまでなく、この「 n 回」は有限回でありさえすれば、上限はない。

【「犬に飼われないで、ください」】

なんかだまされたような気になってきましたか？。では、以下のような、「よくありそうなハナシ」による直観的デモンストレーションはいかがだろうか。

筆者は、一年ほど、ボランティアで、盲導犬（候補）の幼犬を自宅で飼ったことがある（いわゆる「パピー・ウォーカー」）。

その際、盲導犬センターの方にいわれた言葉で印象に残っている言葉がある。それは「くれぐれも、犬に飼われることのないように、おねがいます」という言葉だ。

いうまでなく「人が、犬を飼う」のである。犬に比べれば、人は多大な制裁力をもっている。たたいてもいいし、エサをやらないこともできる。それに比べれば犬のもっている制裁力のごくわずかである。ほえてごねたり甘えたりするぐらいだ。

が、飼い主の人としては「その場」限りにおいては犬をたたいたりしたくない。面倒だし、なにより犬がかわいい（かわいそうだ）。

が、いうまでなく、この状況は、上述の権力ゲームにおいて「その場限り」においては「権力者も制裁したくない」のとまったく同様である。

で、この結果として、犬が服従しなかったとしても「まあ、一回ぐらいはいいか」と「お目こぼし」してしまい、

↓

「一年後」に盲導犬センターの人が犬を受け取りにやってくると、アーラ、不思議。「どっちが、飼い主で、どっちが犬だか」わからないような状態になってしまっている、のである。

もちろん、ちゃんとしつける家もある（うちもそうであった!?!）。が、一年間の間、「犬・人」ゲームにおいて、「服従・非服従」の頻度がいかになるかは、必然的には「一意」には決まらないのである。

【服従の非必然性→「権力」という弱虫の自我慰撫の仕掛け】

このように、以上のような権力ゲームにおいては、「いまこの一回」において服従する必然性はない。が、服従者の多くは、ほとんどの回で、服従してしまう、だろう。

いわば反抗することも可能であったのに（反抗しても制裁されない可能性があったのに）、彼は反抗しないでいるわけである。

彼服従者は、自らの選択によって、いわば「弱虫」「服従者」の位置を、毎度毎度選んでいるわけである。

このように自らの手で、「弱虫・服従者」の地位を選択してしまっている「彼」の自我を慰撫する「仕掛け」、この仕掛けのひとつが「権力」という社会通念（「意味」）ではないか、というのが、われわれの権力論の骨子である。

目先のこの一回においては必ずしも「服従」しなくてもよかったのではないかという「彼」のいわば「不安」にたいして、「私のあの服従は、しょうがなかったのだ。なにしろ、ヤツは権力者なのだから」と「意味」づけて彼（服従者）の自我を慰撫する社会的仕掛け（そのひとつ）として権力（と呼びうる現象のあるもの）は機能し、呼び込まれている、とわれわれは考えている。

したがって、同様な不安をもった者たちが同様に、「権力」として事態を「意味」づけ、同様に事態を承認しあい、当初の「権力」という意味が「物語」化する、というもありそうなストーリーになるだろう。

このように、意味が相互承認された「物語」化することによって、その意味は相対的には確固としたものになるだろう。だろうが、究極的には、例の服従

にはその回その回では必然性はない。なんらかの事件をきっかけにして、この物語が物語にしかすぎなかったことが露呈し、その物語が一挙に崩壊することもあるかもしれない。だが、その後にもまた、別の権力の物語が叢生するだけかもしれない。われわれはこのような事態の道行きを「権力バブルの再生産メカニズム」と呼んで記述を試みてみたことがある（桜井 1997「権力バブルの再生産メカニズム」）。

【圧倒的タカ・ハトゲームにおける、一見自明な規律の生成】

「ゲーム論で尽きてしまうわけではない」第三の方途についてのべてみよう。それは、「(たとえば) 圧倒的タカ・ハトゲームにおける、一見自明な規律」の生成である。

説明しよう。以下の選好行列をみてほしい。

	戦う (タカ戦略)	戦わない (ハト戦略)
戦う (タカ戦略)	-1, -1	2, 0
戦わない (ハト戦略)	0, 2	1, 1

これは、進化ゲーム論で最も基本的な概念「進化的安定な諸戦略」(略して ESS と呼ばれる) の導入の際によく使われるいわゆるタカ・ハトゲームである。

このゲームに「対称性」の要請(均衡はプレイヤーの立場をいれかえても同様なものでなければならない)をいれると、確率50パーセントで、タカ戦略をとり、確率50パーセントで、ハト戦略をとる、のがナッシュ均衡となり、それがまた ESS でもある。

この「タカ」と「ハト」の対比的なパーセンテージをここでは「均衡比率」と呼んでみよう。

この場合は、一人のプレイヤーがこの均衡比率を「混合戦略」としてとる、という解釈もできる。が、社会に十分多くの人っていて、そのうち二人がであって「戦い」(ゲーム)をおこなうと仮定して、その際、社会全体における「タ

カ戦略をとるひと」と「ハト戦略をとるひと」との比率が、この均衡比率で安定する、と解釈することもできる。(以下、この後者の解釈ではなしをすすめる)。

すなわち、もし社会全体におけるタカ・ハトの比率が、この均衡戦略が一致していると、新規参入者が、タカ戦略をとろうとハト戦略をとろうと、期待効用は同じである。他方、もし、社会全体におけるタカ・ハトの比率が、均衡比率よりもハトのほうに傾いていたとしよう。この場合は、均衡値に比して少数派であるタカ戦略をとったほうが期待効用は高まる(逆の場合は、逆)。よって、もし、社会全体のタカ・ハト比率が均衡比率からハトの方に乖離していたとすると、タカ派が増大し、結果的に状態は均衡比率にネガティブフィードバックする。この意味でこの均衡は「安定」である、といううる。

もしこの「均衡比率」があくまでともに正の値ではあるが、一方に圧倒的に傾いたらどうなるだろうか。

たとえば、「ハト99%対タカ1%」というように。

この場合でも「合理的」には、事情はまったく上と同様である。

が、貴方がもし子供をこれから社会に送り出す立場である「親」(ないし教師)であったら、貴方は、子供に「どう」アドバイスするだろうか？。

「おまえが、社会に参入する瞬間における社会における「タカ：ハト」比率を観察せよ。もし、タカの現実の比率が1%未満であればタカ派となれ、1%超ならばハト派となれ」というのが、「合理的」であろう。

が、実際には、このように1%オーダーで社会全体の人々のタイプを計測するのは困難である場合がほとんどだろう。

としたら、貴方(親・教師)は、子供に対して「つねに、ハト派として振る舞え」と助言するのが、「かなり性能のよい」助言となる、だろう。

われわれは、ここに「規範性」ないし「当為性」の由来のひとつ(あくまでひとつ)をみいだせるのではないかとふんでいるのである。

親というものは、だいたい子供の「トク(得)」を考えているものではないだろうか。が、現実には教育する時点とその子供が実社会に出る時点とは「タイムラグ」がある。そのため、子供が現実には社会に出る時点の状況を精確に予見

してあらかじめ子供を教育することが困難である場合が多いだろう。その際、「セカンドベスト」の戦略として、事態がどう転んでもまあまあトクであるような方針を教育するのが得策である場合が多いだろう。

そういうわけで「ハトのように振る舞え」というアドバイスが実際的となるのである。

この「ハトのように振る舞え」という規律を「一見自明な規律」とよび、ここに、規範性・当為性の由来のひとつを見いだしたいのである。(桜井 1998「彼女がゲームをはじめたら?」, 参照。)

このようにいうと、規範的なことを利害的なことに還元する乱暴な議論である、とみえるかもしれない。しかし、現実の社会で、ある規範的なことが流通しうるか、を考えると、その規範的なことが利害にあまりに乖離しないということは、「かなり必要」なことではないだろうか。「ヤミ市」「守られることのなかった就職協定」「ほとんど守られていない法定速度」などの現象をかんがみると、そう、私にはかんじられる。

【意味の共有（相互承認）自体の持つ難点→オーソリティ・バブルの再生産メカニズム】

第四の方途としては、以下のようなことを考えている。

意味の「共有」（であるかのような事態）自体が、難点をはらんでしまうだろう（この点の説明は、はじめると紙数をとりすぎてしまうので省略する。くわしくは、以下の二拙稿をご参照のこと）。であるがゆえに、社会において「共有しているはずの意味（物語）」に、より大きく通暁している（とされる）者（と、そうでない者）との通念が生じる場合があるだろう。このような「物語により大きく通暁しているはずの者」を「権威（オーソリティ）」と呼び、その「生成・拡大・消滅・交代」のシナリオを「オーソリティバブル」としてえがいてみたことがある（桜井芳生 1991「規範不安とオーソリティ・バブル」、桜井芳生 1995「文化的希少性の理論・一般的序説」）。

【「意味」的なるものによる、社会状態の微偏動→ゲーム論と社会ゲーム論との「検証可能な差異」】

以上のようにわれわれは、長期効用関数における「履歴変数」が固定されることで長期効用関数が短期効用関数に固定された「後」においては、社会状態は「おおむね、ほぼ」、非協力ゲーム論ないし進化ゲーム論的に決まってしまう、とがながえた。しかし、その決定された社会状態（均衡値）の「あたり」で上述のような事情で、意味が生起する場合がある、とかがながえた。さらに、この意味が、例の決定された社会状態に影響して、いわば「均衡値が再変化する」ということもありうるだろう。

たとえば、上で述べた「一見自明な規律」の場合を想起してみよう。

たとえば、進化ゲーム論的な「均衡比率」は「99対1」であった。ここにもし上述のシナリオどおり「一見自明な規律」という「意味」的なることが生起したとすると、この「規律随順上の正しさ」を求めて上述の「99パーセント」「よりも多く」のひとつが「(規律随順的とされた)ハト派的戦略」を選択することがありそうなことになるだろう。

とすれば、現実のこの状況を観察すれば、「99パーセント、よりも多く」のひとつがハト派戦略をとっていることが観察されるだろう。

逆にいえば、純粹に（進化）ゲーム論的な予見からすれば、ハト派とタカ派の棲み分け比率はぴったり「99対1」となるはずである。のに、現実を観察すれば、「ハト派が99パーセントを越えていた」ということが観察されたとしよう。としたら、現実のメカニズムは進化ゲーム論が想定するメカニズムに「尽きるものとは言えない」といえる。そして、進化ゲーム論の予見する均衡比率「よりもハトの方が増える」ということを予見する競合仮説がもしないのだとすると、われわれの「社会ゲーム論」の信憑性はとみに増すことになるだろう。

「ゲーム論」と「社会ゲーム論」との、いわば「検証可能な差異」を、見いだすことがわれわれはできるといえるだろう。

【「意味」派・「制度」派への不満】

本稿では、叙述の見通しをよくするために、おもにゲーム論への不満を明示しそれを「乗り越える」ことをめざしているように書いてきた。

これはこれでウソではない。が、筆者の思惑としては、本枠組みは、ゲーム論への不満を乗り越えるだけではなくて、社会学においては、一方においては主流派ともいえるいわば「意味」派・「制度」派への不満のりこえをも指向している。前門の虎（ゲーム論）・後門の狼（意味派・制度派）の両者を一挙乗り越えすることを野心としてはめざしている。

具体的にどの論者の議論がここで言う意味派・制度派にあたり、そのいかなる点が問題なのかという名指しでの検討はここではご容赦いただく。ここで意味派とよぶのは、社会は、ゲーム論の考えるような利害関係のみからは把握できず、意味的なこと、その相互承認された（かのような）制度的なること（本稿の用語法で言えば「物語」）の把握によって、はじめて十全に把握できるとする議論である。究極的には、このような基本仮説には異論は、ない。異論はないが、このような意味派・制度派の多くは、では、そのような「意味」的なこと、「制度」的なこと、が、社会においていかにして変動しうなのか、について、あまり多くを語ってくれていないように感じられる。

本枠組みは、このような「意味」派・「制度」（本稿で言えば「物語」）派が、直裁には語ってくれていない（ようにみえる）、「意味」・「物語」（制度）の変動を直裁に語ることをめざしている。

【「意味変動」の原基モデル】

では、本枠組みにおける「意味変動」のモデルとはいかなるものになるか。

いままで述べてきたように、本枠組みにおいては、履歴によって、各人の長期効用関数が短期効用関数へと固定され、そのような短期効用関数を持つ人たちが、進化ゲームをおこなうことで、社会状態はほとんど決定される、とかがえた。

とすれば、経済学における比較静学を想起するとわかりやすいだろうが、履

歴変数が変化することで、短期効用関数が「シフト」し、進化ゲーム上の「均衡点」も変動する。おおむねこれが新しい社会状態である。

が、すでにのべたとおり、人間は、上述のいくつかの「不安」を抱えていてその慰撫としての「意味」を呼び込んでしまうことがある（多い？）。変動以前における不安の質と量、変動以後における不安の質と量、とは、同じである保証はない。したがって、「変動以後」においては、「以前」とは異なったような「意味」が不安の慰撫として呼び込まれてしまうということがありうる（ありそうな）こととなる、だろう。

こうして、「新・均衡点」に対応した「新・意味」が呼び込まれ、それがまた相互承認され（る、かのようになり）、「新・物語」が生起する、ということがありうるだろう。

これがわれわれの「意味生成論」「意味変動論」「制度（物語）変動論」の「原基モデル」である。

われわれは、社会における「意味的なこと」「制度的なること」の「すべて」がこのモデルどおりになっている、とは、主張しない。

この点において、おそらく、多くの「意味派」の唱道者と私とは見解の相違は、ない。と思われる。

問題は、「すべての意味変動を説明できるモデルがないかもしれない」としたうえで「では、相対的に意味変動を説明できるモデルは、あるのか。そのうち、比較的説明力が高いのは、どれ、なのか」という問題であろう。

この問題に対して私はいうまでもなく、「ある。われわれのモデルが比較的説明力が、たかい。」と、仮説的に回答したいわけである。よって、われわれのモデルにあわないうわば「反証事例」をだされても、（それはそれで今後の探求のヒントになるが）、本モデルの「棄却」作業にはならない。「意味変動を説明できるモデルは不要である」ということが論証されるか、「本モデルよりも、常に性能のよい意味変動のモデル」が提出されるまでは、本モデルは、保持される、といえるだろう。

【意味変動における「摩擦」の有無。意味的なることの、忘却→覚醒→忘却】

おおむね以上のように意味的なることが変動する、と私はかんがえるのである。そしてその際、多くの意味的なることは、とくに目立つこともなく、たおやかに「新・均衡点」に対応する「新・意味」へと移行するのではないかと仮説的見通しをもっている。

が、いうまでもなく、ある場合においては、「意味的なることの移行」は、このようにたおやかにいかない場合も、あるだろう。

たとえば、「旧・均衡点」に対応する「旧・意味」が生起した際に、その意味がそれをになう人たちの自我（プライド）に深く染めいってしまい、しかも、そのひとの成人化にそってその意味が大きな重みを持ってしまう場合もあるだろう。いわば、そのひとのアイデンティティの舞台装置の不可欠の大道具としてある意味が位置付いてしまっている場合もあるだろう。

このような場合、たとえ、社会的状態が「新・均衡」へ移行したとしても、その人はたおやかに「新・意味」へと移行できない場合が多いだろう。というか、上述の通りならば、その人にとって、「新・意味」への移行は、ほとんど不可能だろう。

で、まずおこりそうなのは、当初の「旧・均衡」において「旧・意味」において「慰撫」されていた「不安」が慰撫されなくなる、ということだろう。このため、「その人」は（ふたたび？）「不安」に悩むことがありそうになる。

さらにおこりうることは、このような「旧・意味に固執しているがゆえに、新・均衡に対応する新・意味に移行できず、不安が慰撫されない」ような「その人」（以下「旧人類」と呼ぶ）が、「新・均衡に対応する新・意味によって不安を慰撫されている、別の人」（以下、「新人類」と呼ぶ）に対して、攻撃的反感をいだくことがありそうなことだろう。

「旧人類」の視点からしてみれば、「新人類」の奉じている「意味」は、自分の「旧・意味」とまったく相容れない、それでいて自分の不安を逆なでするようなものである場合があるだろう。そうでありながらも、その「旧・意味」は彼旧人類の自我の不安を深いところで慰撫するような「究極に近い前提」であ

る場合がおおく、なぜその意味を奉ずるべきかを、(旧・均衡にいるのではないようなある人に)論理的に説得するのは困難な場合が多いだろう。そうであるがゆえにいっそう、彼旧人類は、新人類ならびに新・意味に対して論理にのらない攻撃的反感をいまくことが多いだろう。

他方、新・均衡に立って新・意味を採用している新人類も、彼らが新・均衡に立っているから、新・意味を共有しやすいのであって、旧・意味によって育った人に、彼らの新・意味を論理的に説得して認めさせることができない場合が多いだろう。もっとも、新人類は、とくに旧人類からの承認を必要を感じない場合もおおいだろうが。

こうして、「旧・新」の「意味間闘争」でも呼ぶべき事態が生起する場合が多いだろう。

【「宮台真司」の「需要」】

最近宮台真司の議論が社会においてよく需要されているのは、彼宮台が、このような「旧・新」の「意味間闘争」に介入して、新・意味に棹さしていることによっているのではないだろうか。

【意味間闘争の行く末】

このような形で、「意味間闘争」が生起した場合、最もありそうな「行く末」は、「旧人類」が「死にゆく」ことによって、闘争が自然消滅するというシナリオだろう。

経済学においてパラダイムの交代がおこる際には、ほとんどの場合論理的決着によってパラダイムが交代するのではなくて、世代交代によって、パラダイム交代がおこるそうである。

科学パラダイム自体、本稿でいう「意味」的なること、ないし、その相互承認物として「物語」の特殊例である、とみなすことがゆるされるならば、これはこれでとてもありそうなことであるだろう。

【意味なることは、社会状態を微偏動させるだけか、それとも、大変動させる場合もあるのか？】

さて、いままでお読みいただいた社会学者の読者の方の中には、本枠組みは、意味の生起によって社会状態は微偏動する（場合がある）とのべているが、人類史においては、意味なることの生起によって、大変動も生じる場合もある（あった）のではないか。そしてまた、このようなケースを、本枠組みは、追尾しえないのではないか。という疑義を、お持ちの方もいるかもしれない。マックス・ウェーバーの『プロテスタンティズムの倫理と資本主義の精神』以来、このような問題意識は、社会学者の多くにとって、最大問題のひとつとして意識されてきた、といえるかもしれない。

答えよう。私は、意味が社会状態の微偏動のみならず、大変動をも喚起してしまう場合もある（あった）と考えている。そして、そのような事態も、本枠組みによって、追尾可能である、と考えている。

説明しよう。本稿は社会ゲーム論というわれわれの枠組みの導入的素描であったので、われわれの発想が理解しやすいように単純化して、社会状態は短期効用関数のもとでの進化ゲームによってほとんど決定され、意味の生起によってそれが「微偏動」する、というメカニズムを強調してきた。

しかし、いうまでもなく、人類史においては、意味の生起によって社会状態が微偏動するだけでなく、大変動した事例も存在しただろう。たとえば、上のようにウェーバーの「プロ・倫」などもその事例を言えそうである。

私は、このように、意味によって社会状態が大変動するケースを、否定しない。では、そのようなケースを、本枠組みで追尾できるのか。

できる、と考えている。

ミソは、長期効用関数における「定義域」である。ある社会状態が別様に意味づけられることによって、その社会状態が、人に対しては別様にいわば把握され評価されることがありうるだろう（もちろん、別様に意味づけられる、としても、評価のされ方は変化しない場合もあるだろう）。

とすると、「意味づけ」の変化によって、長期効用関数の「定義域」が変化する

る、と定式上は位置づけることができる、だろう。

数学上は通常、定義域が変化したらそれは別の関数とかがえるだろう。が、ここでは、議論の成り行き上、ありうべきすべての定義域に対して値域における値を対応づける一覧表を（広義の）長期効用関数とし、ここでいう「定義域」の変化に対応するものを、（狭義の）長期効用関数とよぶ、とすればよい、だろう。

（「意味づけ」の変化によって、人々の「履歴」も変化しうる。が、本稿では、単純化のため、この点は捨象して以下記述する。が、原理的には「定義域」の変化と、「履歴の変化による短期効用関数の変化」とを、同時にモデル上操作すればいいだけなので、なんら問題ない、と思う。）

そして、このように、ある社会状態が別様に意味づけられることによって、定義域が変わることによって、（狭義の）長期効用関数が増減し、その結果、進化ゲーム的な均衡値が増減する場合もある（ほとんど変化しない場合もある）だろう。

で、そうして「均衡値」が増減すると、それによって、また、あらたな「意味」が喚起される場合もあるだろう（ほとんど意味変化を喚起しない場合もある、だろう）。

こうして、初発の「新・意味」の生起が、社会を大変動させる場合もしようじうる。そしてそれを本枠組みは長期効用関数における定義域の変化による社会状態の均衡値の再変化、として描くことができるだろう。

言うまでもなく、このような、「フィードバック」的メカニズムは論理的にはどこまでもすすんでいく、だろう。

が、学問便宜上は、そのフィードバックループのどこかの段階で次段階の影響がほとんど見られないような段階が存在するなら、以降のそのループそのものを捨象しても大過ないだろう。

同様に、もし、このフィードバックループのどこかの段階においても特段その段階で次段階への影響をストップさせてしまうような段階が観察されなかった（うえの場合の否定）としても、「一循環」を経た際の「影響」がいわば「1倍未満」ならば、ケインズ経済学における「乗数効果」のように、どこかで「影

響の行く末」は「収束」するだろう。この場合は、便法として、このような「乗数倍化された影響」を「一循環による影響であるかのごとく方便的にみなして」、記述上の「無限回追尾」にかえるのが、好便だろう。

メカニズム的にはすぐ上記と同様だが、「一循環」での影響が「一倍超」の場合には、単純に考えれば「発散」する。が、社会学的には、モデル上の「発散」が、つねに現実の「カタストロフ」ないし「パニック」に至るとはかぎらないだろう。多くの場合は、「別のシナリオへの進路変更」がなされることでカタストロフ・パニックが回避される（かのように見える）場合がおおいだろう。このようなケースについてはいちいち追尾するしかない、だろう。

あるいは、長期効用関数、そのもとでの進化ゲーム論的均衡、そのもとでの意味の生成・変化を、それぞれごく単純にモデル化しただけであっても、それを走らせたフィードバックループは、「停止」も「収束」も「循環」も「発散」もしない場合もあるかもしれない（カオス?）。

最後に「カオス」を示唆しておいたことから推測されるかもしれないが、この類型には、有名なウォルフラムの「四つのクラス」論（を、はじめとするカオス（の縁）論）が、有益なヒントになりそうである。が、この方途については別稿を期さざるを得ない。

【意味なき裸の事実、と、意味づけられた事態、との二分法は、疑わしい。という、疑義に対して】

以上のような議論に関しては、以下のような疑義があるかもしれない。

すなわち、以上のような議論は「意味なき裸の事実、と、意味づけられた事態」との「二分法」を前提にしている。が、その前提は疑わしい。我々が問題にする事実（少なくとも社会的事実）とは、常に既に意味づけられた事態、ではないか。とでもいうべき疑義である。

答えよう。この疑義が本稿の構想にとって破壊的である、とは考えない。本稿で、「意味」づけられるまえの事態が、それ自体「常に既に意味づけられた」ものであるか、それとも「未だ意味づけられていない、いわば、裸の事実」で

あるかについては、「オープン」にしておいてよい。本稿のフレームワークの出発点である「社会状態」がそれ自体、既に意味づけられたものであろうと、未だ意味づけられていない裸の事実であらうと、どちらであっても、本稿のフレームワークは使用できる。そして、もし、当初の社会状態がそれ自体既に意味づけられたものであったとしても、本枠組みは、「さらにそれに対して、意味の上塗り」がされる様を記述するわけである。

くりかえすが、本枠組みの特に後半は、ある社会状態（ゲーム的均衡値）に、「意味」が「上塗り」される様を描こうとする。が、その「上塗りされる・まえ」が「無意味の裸の事実である」ととくに主張するわけではない、のである。その「上塗りされる・まえ」が、「無意味の裸の事実」であらうと「既に意味づけられた事態」であらうと、問題なく本枠組みは使用できる。（私のホンネをいってしまえば、意味の上塗りされる前の事態も、常に既に意味づけられたものだろう、と直感的に予想する）。

【結論】

以上のように本稿で提示した「社会ゲーム論」のフレームワークは、以下の数点などにわたってメリットを持つ、と、私には思われる。たとえば、

1. ゲーム論が回避した選好の形成・変化を直裁に語れること。
2. ゲーム論ならびに意味派がともに不得意である、「意味」（そのスペシャルケースとしての「規範的なこと」も、含む）の生成・変化を、追尾しやすいこと。
3. この意味の生成変化の追尾に関しては、桜井の一連の「文化的希少性の理論」の諸論考のすでにある成果を利用できること。
4. 意味間闘争、物語間闘争（ならびに、それらの行く末）を、追尾できること。
5. 意味による社会の大変動を追尾できること。
6. 現代日本における「宮台現象」を、宮台自身の理論によるよりも、ヨリ簡潔に説明できるかもしれないこと。

などである。

文 献

- Chomsky, Noam 1962 SYNTACTIC STRUCTURES Mouton&Co.=勇 泰男 訳 1963
『文法の構造』研究社出版
- 岩崎武雄 1971 『倫理学』有斐閣→1982『岩崎武雄著作集第六巻』新地書房, に再録
- 桜井芳生 1991 「規範不安とオーソリティ・バブル」『理論と方法』第6巻2号(数理社会学会)
- 桜井芳生 1995 「文化的稀少性の理論・一般的序説」『人文学科論集』第41号(鹿児島大学法文学部)
- 桜井芳生 1997 「権力バブルの再生産メカニズム」『人文学科論集』第45号(鹿児島大学法文学部)
- 桜井芳生 1998 「彼女がゲームをはじめたら？」<http://member.nifty.ne.jp/ysakurai/kanojo.htm>→「社会ゲーム論：イントロダクション」として加筆改題して投稿中
- 桜井芳生 1998 「美とは何か, 美人とは誰か」『人文学科論集』第48号(鹿児島大学法文学部)
- 盛山和夫 1988 「実体としての権力は実在するか」『理論と方法』第3巻2号(数理社会学会)

さくらい よしお

sakurai.yoshio@nifty.com

<http://member.nifty.ne.jp/ysakurai/>