

ソシユール「不易性」問題とナッシュ均衡

—人文学徒のためのやさしいゲーム論入門・と・使用上の注意—

桜井芳生

【要 約】

周知のように、ソシユールの『一般言語学講義』は、われわれの言葉に対する見方にいろいろな啓発的な指摘を行っている。ソシユールによる「言葉の不易性と可易性」の議論もそのようなものの一つといえる。そこでソシユールはするどい指摘をしてはいるが、言語の「不易性」と「可易性」の両側面を指摘するにとどまり、両側面の相互の関係ならびにその説明が十全であるとはいえない。われわれは、ゲーム論における基本概念である「ナッシュ均衡」の概念を導入することで、このソシユールの不備（とくに「不易性」の説明）を補うことをめざす。あわせて、人文学徒には疎遠である「ゲーム論」を人文学徒に紹介することも兼ねる。最後にわれわれは、またしかし、以上のようなゲーム論的説明の不完全性について指摘する。これは、ナッシュ均衡概念を使用する議論の多くに付随しやすい不完全性といえそうだ。こうしてわれわれの試みは、ゲーム論（ナッシュ均衡概念）の使用にあたっての注意書きで終わる。

【ソシユール「不易性」問題】

周知のようにソシユールは、言語に対して多くの啓発的な指摘を残している。言語の「不易性／可易性」(immutabilité/mutabilité)の指摘もそのようなもののひとつであるといえるだろう。

エングラーによる断章番号1239においてソシユールはこのべる。

「ラングを構成しているシーニュの非自由性はその歴史的側面に起因してい

る…。何となれば、このシーニュの非自由性が生ずる根拠は、ラング内の時間というファクターがもたらす連続性であり、世代から世代へと引き継がれるシーニュの連続性だからである。時間というファクターのもう一つの現れ方は、一見、第一のものと矛盾している。それは何世代かを経る時に生ずるシーニュの変化という形で現れるのである。

この章の題が、同時にシーニュの不易性と可易性（可変性）について語っているのはそういう理由からなのだ。」

（295-6頁『ソシュール小事典』より孫引き）

ソシュールの記述は、単純明快とはいいがたい。もっとも、ソシュールの文言は「発表稿」ではないので、この点彼の責を問うことはもちろんできない。言語（ラング）ならびに記号（シーニュ）の「不易性／可易性」についてソシュールの記述をまえにしてわれわれは「二つの深度」の問題に面することになるだろう。

第一の深度の問題は、この「不易性／可易性」に対して、ソシュールが「いかなる事態認識をしているか」という問題である。「言語には、変化する側面と変化しない側面がある」と指摘したところで、それは「正しい」だろうが、ほとんど「認識利得がない」記述だろう。読者は「そりゃそうでしょう」としかいえないだろう。では一体、ソシュールはこの「不易性／可易性」をめぐる「認識利得」のあるような事態認識をしているのであるか。もししてしているとしたら、どのようなものなのか、ということが第一の深度の問題である。

それに対して第二の深度の問題は、第一の深度の問題が答えられたとして、では、そのように「認識」された「事態」はいかにして「説明」されるか、という問題である。この問題に対してわれわれは、ゲーム論における「ナッシュ均衡」の概念を導入して、「説明」を試みることになるだろう。

【第一深度の問題】

まず第一深度の問題を考えてみよう。すなわち、「不易性／可易性」の論件のもとで、ソーシャルがいかなる「事態認識」に至っているかという問いである。これに対しては、教科書的解釈はあまり生産性がない。今日におけるソーシャル研究の一つの教科書レベルを成していると思われる『ソーシャル小事典』においては、「シーニュは時間という要因のために可易性をもち、またそのために不易性を呈する」とまとめられている。ソーシャルの記述自体がこのようにまとめられてもしょうがないところがある。しかし、もっと「生産的」な解釈はできないものであろうか。

われわれは、ソーシャルの以下のような記述に注目したい。

「能記は、①その表す観念との関係でみれば、自由に選ばれたもののように思われるとすれば、②逆に、これを用いる言語社会との関係からみれば、自由ではなくて、押しつけられている。社会大衆はひとつも相談にあずからず、言語のえらんだ能記は他のものと替えるわけにはゆきかねる。」(①②の番号は、桜井による加筆。102頁小林訳『一般言語学講義』。原頁数は小林の訳書に表示がある。)

「それでは、言語記号がどのようにしてわれわれの意志からのがれるかをみよう」(同訳102頁)。「言語記号は恣意的であるから、このように定義された言語は、意のままに組織することができ、もっぱら合理的原理に依存する自由な体系であるかのように思われる。…それにもかかわらず、言語を目して当事者たちの思いのままに変更しうる単純な制約とみることを妨げるものは…。」(強調：桜井。同訳110頁)

「このときから言語は自由ではない、なぜなら時間がそれに作用する社会力をして効果を発揮せしめるからである。かくしてわれわれは自由を無効にする連続性の原理に到達するのである。けれども連続性は必然的に変遷を、重大で

あれなかれ関係のずれを内含する。」(強調：桜井。同訳111頁)

以上のように読んでみれば、ソシュールが「不易性／可易性」の論件として指摘しようとした事態は、かなり明瞭ではないだろうか。

すなわち、「言語(ラング)」ならびにその構成要素である「記号(シーニュ)」の成立は「恣意的である」(自然的でない≡必然性がない)。よってそれは一見すると、「自由」であるかのようにみえる。しかし、そこに個人による「自由」の余地はないのだ、と。

あるいは、こうも言えるだろう。言葉は「変わる(変遷する)」。しかし、個人が「変える(「意のままに組織する」)ことはできない」と。

以上が「第一深度の問題」に関する我々の回答案である。こうしてみると、ソシュールの「不易性／可易性」の指摘は、言語の「二面性」に関する「安易な意味での弁証法的(?)」把握にとどまるものではない、ということがわかるだろう。もちろん、この回答案もひとつの「解釈」であるにすぎないので、別の解釈案を排除するものではない。しかし、このように解釈するのが、もっとも生産的であるように私には思える。

このように「不易性／可易性」を把握すれば、それは、たんに「言語」に関するだけのものではないことは容易に推測されよう。このような二性質は社会におけるさまざまな事象に付き物のものであるともいえそうだ。たとえば、デュルケームのいう「社会的事実」もまさに、このような「不易性／可易性」の二面性をもつものであるともいえるのではないだろうか。もしそうだとすれば、ソシュールの指摘した「不易性／可易性」を「説明」することは、たんに言語学内部にとってのみ有効性を持つ作業であるにとどまらず、「社会的事実」の存在性格の把握にとって、すなわち、社会科学全般にとって有効性をもつ作業となることが予想できるだろう。

【第二深度の問題へのソーシャル自身の回答】

では、「第二深度の問題」に進もう。以上のように事態把握された「不易性／可易性」はいかにして「説明」されるのか、という問題である。

これについては周知のようにソーシャル自身がおもに四つの点にわたって「帰する」べきところを指摘している。すなわち、①言語の恣意的特質。②記号の多数性。③体系の複雑性。④集団の無気力（104-105頁，小林訳）。以上である。それぞれの説明はなかなか啓発性が富むが，散発的なおもいつきの印象をぬぐえない。別の視点からの，あるいは，他の論件との通底性を示すような，「説明」はありえないのであろうか。

私はそのような「説明」がありうる，と思うのである。それが本稿の中心テーマ「ゲーム論的（とくにナッシュ均衡概念による）説明」である。

【ゲーム論ならびにナッシュ均衡の導入】

さて，ソーシャルの「不易性／可易性」問題を説明するために「ゲーム論」を利用しようと思うのだが，本稿の読者の多くは，「ゲーム論」といってもチンプンカンプンのひとが多いだろう。（ゲーム論論者にとっては，以下のゲーム論の導入は「常識以前」のことと思われるので，とばして読んでください）。

かくいう私自身，ゲーム論はまったくのシロウトだが，ゲーム論の一部の論件はわれわれ「人文学徒」にとっても非常に有効だし，またその点のみを理解することをめざすのであれば，大した負担も生じないように思える。というわけで，ここでは，蛮勇をふるって，「人文学徒のためのやさしいゲーム論入門」も兼ねて，ゲーム論の基礎概念の導入を試みてみたい。

周知のようにゲーム理論の嚆矢はフォン・ノイマンとモルゲンシュテルンによる『ゲームの理論と経済行動』（1994）であるが，近年ゲーム論が経済学その他において盛んに応用されるようになったのは，ナッシュ（近年ノーベル経済学賞を受賞した）による「ナッシュ均衡」の概念の定式化によるところが多

い、と思われる。

【ナッシュ均衡と「暗黙の待ち合わせゲーム」】

では、ゲーム論のキー概念である「ナッシュ均衡」の説明をしよう。ナッシュ均衡の「定義」は以下のようなものである。

「ナッシュ均衡の定義」

他のプレイヤーがおのおのの選択肢から逸脱しないことが所与とされるとき、いかなるプレイヤーも自分の選択肢から逸脱するインセンティブ（誘因）をもたないならば、そのときの選択肢の組み合わせはナッシュ均衡である。（32頁訳書『ゲームと情報の経済分析Ⅰ』一部改）。

ほとんど「宇宙人のコトバ」でしょう？。例をあげて、説明してみよう。

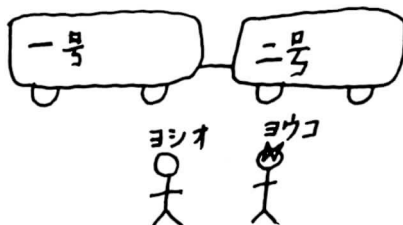
【暗黙の待ち合わせゲーム】

次のような状況を想定してみよう。登場人物はヨシオとヨウコの二人。二人は高校生。

二人とも、毎朝、「二両編成」の列車にのって通学する。二人は未だにお互いに会話を交わしたことがない。

ここで、ヨシオの「選択肢」は「一号車に乗る」か「二号車に乗る」かの二通りである。ヨウコの「選択肢」も「一号車に乗る」か「二号車に乗る」かの二通りである。

二人は、未だ話したことさえないけれども、お互いに好意をいだきあっている、としよう。このような状況を、ゲーム論では、よく「利得マトリックス（行列）」で表示する。



ヨシオの選択肢とヨウコの選択肢を「タテとヨコ」で「掛け合わせて」、それぞれの状況に各人の利得（アリガタミ）を記入するという方法である。すなわち、この場合、ありうべき状況は「ヨシオが一号車に乗る／二号車に乗る」と「ヨウコが一号車に乗る／二号車に乗る」を掛け合わせて、すなわち $2 \times 2 = 4$ とおりである。それぞれの「状況」にたいして、ヨシオが得る「利得（アリガタミ）」に「点数」をふってみよう。

ヨシオはヨウコと「同じ車」に乗ることを望んでいるから、「ヨシオが一号車で、かつ、ヨウコも一号車」「ヨシオが二号車で、かつ、ヨウコも二号車」の状況に対して、高い利得を感じるだろう。よって、その状況に、「2点」を与えよう。それに対して、「ヨウコと別の車にのってしまう」のはヨシオにとって好ましくない。すなわち、「ヨシオが一号車なのに、ヨウコが二号車」「ヨシオが二号車なのに、ヨウコが一号車」はイヤだ。よって、この状況には低い「1点」を与えよう。これを、「マトリクス」（行列）に書き込むと以下のようになるだろう。

ヨシオの選択肢 \ ヨウコの選択肢	一号車	二号車
一 号 車	2	1
二 号 車	1	2

同様に、ヨウコについても、ヨシオと同じ車に乗る場合に「2点」、ヨシオと別の車に乗る場合に「1点」を与えよう。この点数を、マトリクスのヨシオの得点の「右隣り」にかくことにしよう。すなわち、

ヨシオの選択肢 \ ヨウコの選択肢	一号車	二号車
一 号 車	2, 2	1, 1
二 号 車	1, 1	2, 2

これが、ゲーム論でよくつかうところの「利得マトリクス（行列）」である。意外にカンタンでしょう？。いろいろな本で出て来るので、この機会になれておくといいだろう。

【ナッシュ均衡】

さて、このような状況設定のもとで、ある日の朝、ヨシオが一号車に飛び乗ったら、ヨウコも一号車に乗っていたとしよう。その結果、ふたりは、列車が高校のそばの駅につくまで、ひとときの逢瀬を楽しめたとしよう。

ではヨシオは次の朝はどうするだろうか。すなわち、ヨシオはこうかんがえるのではないだろうか。「ヨウコが明朝どっちの車にのるかはわからない。しかし、僕たちは今朝、同じ車にのれてうれしかったのだから、ヨウコが車を変更する理由はとくにないだろう。とすれば、ヨウコはあすも一号車にのるだろう。だとしたら、ばくヨシオも一号車にのれば、また今朝のように二人出会うことができる。したがって、明日も一号車にのろう」と。その結果、ヨシオは明朝も「一号車」に乗ることが予想できるだろう。

ヨウコに関しても同様で、彼女も同じように考え、そして一号車に乗るだろう。このようにして、なんら「明確な約束ごと」がないにもかかわらず、二人は毎朝「一号車」にのり、あたかも「暗黙の待ち合わせ」をすることになるだろう。

このようなメカニズムによって（ヨシオの選択肢、ヨウコの選択肢）の組み合わせが（一号車、一号車）となることが期待できる。

じつは、このような選択肢の組み合わせ（一号車、一号車）が、まさに「ナッシュ均衡」なのである。上述の「定義」に立ち戻って確認してみよう。

「他のプレイヤーがおのおのの選択肢から逸脱しないことが所与とされるとき」すなわち、「他のプレイヤー（ヨシオにとってのヨウコ）が「彼女の選択肢（一号車）を変えないとすると」、「自分（すなわちこの場合はヨシオ）」の選択肢（一号車）から逸脱するインセンティブ（誘因）をもたない（ヨウコが

一号車に乗るのにボクだけ二号車にのるもんか!), ということが「いかなるプレイヤー (ヨウコに対してのヨシオ, ヨシオに対してのヨウコ)」に対しても成り立っている。

よって「そのときの選択肢の組み合わせはナッシュ均衡」となるわけである。

【ナッシュ均衡の非一意性・非存在性】

ここでは、じつはいうまでもなく、「ナッシュ均衡」は「ただ一つ」ではない。(一号車, 一号車)の選択肢の組み合わせもナッシュ均衡であれば、じつは(二号車, 二号車)の組み合わせもナッシュ均衡である。(各自確認してみてください)。このように、すべてのゲームは必ずしもナッシュ均衡が「一つ」であるとは「かぎらない」のである。(もちろん、ナッシュ均衡が「一つしかない」ゲームも存在する。読者はぜひ作ってみてください)。

また、ここでの文脈ではあまり重要ではないが、「ナッシュ均衡が存在しない」ゲームというのも存在する。これまた読者はぜひご自分でつくってみてください。

ただし、ナッシュ均衡の創案者ナッシュくんのすごいところは、「『確率的』に選択肢を選ぶようにすれば」(これをゲーム論の「業界用語」では「混合戦略化」という)、「どんなゲームでも、必ずナッシュ均衡が存在する」ということを「証明」してしまったことである。(【ナッシュの存在定理】)

すごいでしょ!。ナッシュくんが「ノーベル賞」を受賞するのもむべなるかなである。

【ナッシュ均衡の非一意性の含意】

では、「ナッシュ均衡はひとつとはかぎらない」「複数ありうる」というのはどのような「意味」をもつのだろうか。ふたたび例のマトリックスを見てみよう。

われわれが例示としてつかっている「ヨシオとヨウコの暗黙の待ち合わせゲーム」では、選択肢の組(一号車, 一号車)はナッシュ均衡だったが、じつは、

ヨシオの選択肢	ヨウコの選択肢	一号車	二号車
一 号 車		<u>2, 2</u>	1, 1
二 号 車		1, 1	<u>2, 2</u>

ナッシュ均衡はもう一つ存在する。(二号車, 二号車)の組である。上図では、両方のナッシュ均衡にアンダーラインを引いておいた。

上述のおはなしでは、ある日ヨシオとヨウコが「たまたま」一号車に乗り合わせたら、両者ともに「選択肢を変える誘因をもたない」のであるから、事態は(一号車, 一号車)の状態が継続することが予想されたのである。

しかし、もし、ある日ホームの一部で工事をしていて、ふたりとも「不本意に」二号車にのることになったらどうだろうか。そしてその工事が2～3日つづいたらどうだろうか。工事が終わって再び両者ともに「どちらの車両にも乗れる」となったときには、ヨシオにせよヨウコにせよ「選択肢を変える誘因をもたない」のであるから、その日も二号車に乗ることが期待できる。すると、状況は(二号車, 二号車)となり、両者ともに「高い利得」を得る。

このように、あるナッシュ均衡(一号車, 一号車)は一度成立してしまうと、変化しにくい。また状況がナッシュ均衡にあるときに一人のプレイヤーがそれを変えようとしてもむずかしい。

それでありながら、ナッシュ均衡が複数あるときは、あるナッシュ均衡と別のナッシュ均衡とでどちらが成立しやすいかはわからない。あるナッシュ均衡(一号車, 一号車)が成立していたとしても、一度なんらかの事情で状況が(二号車, 二号車)という別のナッシュ均衡になってしまうと、再び前者の(一号車, 一号車)のナッシュ均衡にはもどりにくいのである。

【記号(シーニュ)とナッシュ均衡】

だいぶ廻り道がながくなったが、筆者は、このような「ナッシュ均衡」の概

念でソシユールのいう記号（シーニュ）、すなわち、イミサレルモノ（所記・シニフィエ）とイミスルモノ（能記・シニフィアン）との結合の「恣意性」を捉え返すことができるのではないか、と考えるのである。

そしてこのようにナッシュ均衡の概念で捉えることで、我々の問題（第二深度の問題）であるソシユールのいう「不易性／可易性」の問題を、一定程度「説明」することができるのではないか、と思うのである。

説明しよう。いまここで「四つ足のむくむくしたかわいい動物の一種」（われわれが「犬」とよぶモノ）という「概念・所記・イミサレルモノ」に対して、なんらかの「聴覚映像・能記・イミスルモノ」を対応させようとしている、としよう。

無論、現在のソシユール学のレベルでは、「所記」である「四つ足のむくむくしたかわいい動物の一種」自体が、言葉によってはじめて分節化される、と考えられることは周知である。が、ここでは、この点にまでは立ち入れない。



それに対して、「聴覚映像・能記・イミスルモノ」としては「イヌ」と「ネコ」の二通りの候補がある、としよう。（この点もいうまでもなく過度の単純化だが、ここでは単純なモデルで議論をすすめることにしよう）。

登場人物は、上述とおなじく、「ヨシオ」と「ヨウコ」さんである。

とすれば、ヨシオとヨウコが、例の「四つ足のむくむくしたかわいい動物の一種」をどう呼ぶかについて、上述と同様な「マトリクス（行列）」ができることになる。

しかも、これまた上述と類比的に、同じ「四つ足のむくむくしたかわいい動物の一種」を、同じ名前（聴覚映像・能記・イミスルモノ）で呼べば、ふたりの間での便宜は高いであろう。それに対して同じモノを別々の名前で呼べば、二人にとっての便宜は低いであろう。よって、「利得マトリックス」は上述の

「暗黙の待ち合わせゲーム」と全く同じように

ヨシオの選択肢		ヨウコの選択肢	イヌ	ネコ
イ	ヌ		<u>2, 2</u>	1, 1
ネ	コ		1, 1	<u>2, 2</u>

となる。

ここまで、述べてくれば、炯眼な読者はもう気づかれたかもしれない。

状況は、上述の「暗黙の待ち合わせゲーム」における「ナッシュ均衡の複数性」と全く「同じ」になっているのである。

すなわち、状況は一見すると、ヨシオにとって例の「むくむくした四つ足のかわいい動物」を「イヌ」と呼ぼうが「ネコ」と呼ぼうが、どちらでもかまわないようにみえる。これをここでは「個人的恣意性」と読んでみよう。

しかし、ひとたび、状況が（イヌ、イヌ）の組み合わせに定位してしまうと、すなわちヨシオもヨウコも例の動物を「イヌ」とよぶような「ナッシュ均衡」の状況が成立してしまうと、状況をそこから変化させることはむずかしい。

このような「ナッシュ均衡の変化のさせにくさ」を、ソシユールの指摘した「不易性」として解釈することができるだろう。すなわち、「個人が変える（意のままに組織する）ことはできない」という点である。

しかし、さらにいうまでもなく、われわれがいま考察しているゲームには「ナッシュ均衡」が複数あった。すなわち、（イヌ、イヌ）と（ネコ、ネコ）である。

上述の議論からあきらかなとおり、もし、なんらかの事情で事態が（ネコ、ネコ）の状態にひとたび定位してしまったとすると、またその（ネコ、ネコ）の状態から「変化」する要因はなくなってしまう。すなわち、（ネコ、ネコ）という状態も（イヌ、イヌ）という状態とまったくおなじくナッシュ均衡であることによって、同じ程度の「変わりにくさ」を備えているということができる。

とすれば、社会全体（この場合は「ヨシオ+ヨウコ」）の視点にたってみれば、（イヌ、イヌ）であろうと（ネコ、ネコ）であろうと「同じ」である（この点を社会科学的には「無差別」という）。重要なのは、社会全員が同時に「イヌ」なら「イヌ」を、「ネコ」なら「ネコ」を、「一緒に」選択することである。もし、一緒に選択するという条件がみたされているのならば、社会全体の状態が（イヌ、イヌ）から（ネコ、ネコ）に「変化」することはまったく不都合がない。（上述の「工事」の例を想起せよ）。

このように社会の状態は「変化しうる」のである。すなわち、「可易的」なのである。いわば、社会全体にとっては例の動物を「イヌ」とよぶか「ネコ」と呼ぶかは「恣意的」なのである。このことを「社会的恣意性」とよぶこともできよう。

このようにソシユールのいう「不易性／可易性」の指摘は、じつは「個人的恣意性は認められない（：不易性）」のだが、「社会的恣意性は存在する（：可易性）」と言い換えることもできるだろう。

【ゲーム論的説明の射程】

以上、われわれは、ゲーム論の「やさしい入門」をおこない、そのことを通じて、ソシユールの「不易性／可易性」の説明（位置づけ）を試みてみた。このことは、どのような射程とそしてまた問題点をもつのだろうか。

まず射程から。第一に、われわれの試みは、ソシユール学内部で、プラスの意義をもつのではないだろうか。いままではあまり明確とはいえなかったソシユールの「不易性／可易性」の問題を定式化し、その説明を一定程度行った。これは、ソシユール学内部においても一定の「進展」であるといえるのではないだろうか。第二に、ソシユール学の領域にとどまらない射程を開くのではないか。なぜなら第一に、われわれは、「説明」の道具だてにゲーム論の理路を用いた。繰り返すまでもなくゲーム論は現在の社会科学の多くで採用されつつある道具立てである。とすれば、ここでの議論は、狭く「言語」の問題にとどま

らず、「ナッシュ均衡」という「統一的な視点」から、「言語」とそれ以外のさまざまな論件とを「比較」することを可能にするだろう。このようにわれわれの視点は、いままで通底しているとは考えられなかったものを「比較の土俵にのせる」というメリットがある、と思う。また第二の理由として、社会的事実の探究という問題への糸口を与えるという点も指摘できるのではないだろうか。われわれはすでに、ソシユールの「不易性／可易性」の問題は、じつは言語に特有の問題ではなくて、デュルケームのいう社会的事実につきものの問題でもありそうであることを示唆しておいた。だとすれば、「不易性／可易性」の問題をわれわれのように言語学に特有でない道具立てで説明することは、社会的事実の存立についてわれわれの理解を深める作業が同じ道具だてでもって可能であることを期待させる。このように、われわれの試みは、社会的事実の存立如何という社会科学にとってのビッグプロブレムへの探究への道を開くといえないだろうか。

【ゲーム論（ナッシュ均衡）的説明への注意書き】

つぎに問題点について考えてみよう。以上の記述において、読者は、ゲーム論的分析、とくにナッシュ均衡概念の「切れ味のよさ」について感じ取っていただけたかと思う。しかし、このようなゲーム論的・ナッシュ均衡的分析には、非常に大きな問題点・危険性があるように思われるのである。ナッシュ均衡の利用のこのような問題点・危険性を、現在ゲーム論を援用する論者の多くは無自覚であるように思われる。すなわち、ナッシュ均衡の現実的な含意まで考慮することなく「ゲーム」を「定式化」し、それにおけるナッシュ均衡を見つけるなり、ナッシュ均衡の存在条件をみつけるなりしてしまえば、「ことたり」としてしまう傾向があるように思われるのである。

では、われわれの指摘したいナッシュ均衡利用の問題点・危険性とはなにか？。

それは、「ナッシュ均衡概念による「説明」は、ある厳密性の高さからみれば、「論点先取」である」ということである。

説明しよう。例の「四つ足のかわいいむくむくした動物」を「イヌ」と呼ぶ事例を想起してみよう。われわれの問題は、「ヨシオはべつに例の動物を「イヌ」と呼ぶ必然性がない（すなわち恣意的である）のに、なぜヨシオはそれを「イヌ」と呼ぶのか」ということであった。

それに対するわれわれの回答・説明は「(イヌ, イヌ)という組み合わせが「ナッシュ均衡」であったからだ」というものだった。

しかし、そもそもなぜ、ナッシュ均衡であればプレイヤーは「選択肢」を変えないのか、を問うてみることができる。

例の「暗黙の待ち合わせゲーム」にたちもどってみよう。

ヨシオは、(一号車, 一号車)という(ナッシュ均衡であるところの)「現状」をまえにして、なぜ「選択肢」をかえないのであったか。

ヨシオは「ヨウコが明朝どっちの車にのるかはわからない。しかし、僕たちは今朝、同じ車にのれてうれしかったのだから、ヨウコが車を変更する理由はとくにないだろう。とすれば、ヨウコはあすも一号車にのるだろう。だとしたら、ばくヨシオも一号車にのれば、また今朝のように二人出会うことができる。したがって、明日も一号車にのろう」と考えたのであった。(★)

しかし、ここでのヨシオの推論における「ヨウコはあすも一号車にのるだろう」という点をもっとよく考えてみよう。

なぜ「ヨウコはあすも一号車にのるだろう」ということが推測できるのか？。いうまでもなくヨウコがこのように意思決定するためには、「ヨシオが明日も一号車にのるだろう」ということをヨウコが推測していることが「前提」(必要条件)である。(ヨウコは、ヨシオと、「同じ車」にのるために、明日も一号車にのるのであろうから)。

しかし、いうまでもなく、「ヨシオが明日も一号車にのる」ということはなんら保証がない。ヨシオは毎日どの車にのるかの「自由」を保持しているのであった。

じつは、「ヨシオが明日も一号車にのる」ということは、上述のヨシオの推

論★によってはじめて、ヨシオが意思決定するのであった。

すなわち、「ヨシオはなぜ明日も一号車にのるのか」を上述のナッシュ均衡論的「説明」は、「説明」してくれているようにみえるけれども、じつはその「説明すべき「ヨシオは明日も一号車にのる」という事態」を、説明の際の「前提」にしているのである。

すなわち、説明されるべき事柄（被説明項）を説明するさいに、説明につかう材料（説明項）のうちにその被説明項があらかじめ隠し込まれていた、のである。

すなわち、典型的な「論点先取」がここでは生じていたのである。

【ゲーム論的説明への「効能書き」と「注意書き」】

このような「論点先取」性は、ナッシュ均衡論的説明の多くに付随しやすいのではないだろうか。しかし、このような「危険性」に自覚的である者は多くはないように見受けられる。（人がなぜナッシュ均衡を選ぶのかについては、神取道宏「ゲーム理論による経済学の静かな革命」が詳しい）。そして、似たようなことは、社会科学・人文科学における「数学的方法」の多くにおいて起こっているとはいえないだろうか。数理的モデルはあくまで、数学的な論理的な構築物である。それは途中の推論が形式論理のルールに準拠しているかぎり「正しい」。しかし、それを社会科学・人文科学の「ツール」とするさいには、その数理的モデルを「解釈」する必要がある。この「解釈」の「妥当／非妥当」に関しては、数学的推論はなんら責任をもたない。

しかし、「数学が苦手」な社会学者や人文学者は（あるいは社会科学的・人文科学的考察に不慣れな「数学者」も？）、この「解釈」の点で「勇み足」をしてしまう可能性がある。数理モデルにおける数学的推論さえが正しければ、それを「解釈」することによって得られた社会科学的・人文科学的「含意」さえも同様な「正しさ」をもっているように思ってしまう（思われて）しまうことがありがちではないか。

「統計をつかってウソをつく」ことが可能であるのと同様に、「ゲーム論を

つかってウソをつく」危険性が存在するのである。

しかし、であればこそ、われわれはゲーム論に慣れ、そしてゲーム論を人文科学に応用するさいの「危険性」を熟知して、「ゲーム論でウソをつく（ウソをつかれる）」ことのないように心掛けたいものである。

【文 献】

- Culler, Jonathan 1976 SAUSSURE =J. カラー 川本茂雄 訳 1978 『ソシユール』岩波書店
- Durkheim, Émile 1985 LES RÈGLES DE LA MÉTHODE SOCIOLOGIQUE =エミール・デュルケム 宮島喬 訳 1978『社会学的方法の基準』岩波書店
- 神取道宏 1994 「ゲーム理論による経済学の静かな革命」, 岩井克人・伊藤元重編『現代の経済理論』東京大学出版会
- Koerner, E.F.K. 1973 FERDINAND DE SAUSSURE =E.F.K. ケルナー 山中桂一訳 1982『ソシユールの言語論』大修館書店
- 丸山圭三郎 1981 『ソシユールの思想』岩波書店
- 丸山圭三郎 1983 『ソシユールを読む』岩波書店
- 丸山圭三郎 編 1985 『ソシユール小事典』大修館書店
- Rasmusen, Eric 1989 GAME AND INFORMATION =E.ラスムセン 細江守紀・村田省三・有定愛展訳 1990 『ゲームと情報の経済分析Ⅰ』九州大学出版会
- Saussure, Ferdinand de 1908-1909 COURS DE LINGUISTIQUE GENERALE INTRODUCTION (d' apres des notes d' etudiants) =フェルディナン・ド・ソシユール 前田英樹 訳・注 1991『ソシユール講義録注解』法政大学出版局
- Saussure, Ferdinand de (publié par Charles Bally et Albert Sechehaye 1949) COURS DE LINGUISTIQUE GENERALE=フェルディナン・ド・ソシユール 小林英夫訳 1940 『一般言語学講義』岩波書店

【謝 辞】

本稿は、95年夏学期鹿児島大学法文学部で行われた現代メディア文化論演習での議論に多くを負っている。とくに外山恒一氏の質問に触発された。参加者のみなさんに感謝します。

Saussure's "Immutability" Problem and Nash Equilibrium