

【 論 文 】

制度経済学の様相と諸側面

阿部 高樹・川上 敏和

<目 次>

1. はじめに
2. 制度経済学の系譜と制度概念
 - 2.1 制度経済学の系譜
 - 2.2 多様な「制度」概念
 - 2.3 制度の自己拘束性について
3. 制度経済学の諸側面：新古典派経済モデルとの対照において
 - 3.1 新古典派経済モデルの構造
 - 3.2 制度経済学諸学派の分析視座
4. 制度分析とゲーム理論
 - 4.1 新制度経済学とゲーム理論
 - 4.2 繰り返しゲームアプローチ
 - 4.3 進化ゲームアプローチ
5. おわりに

1. はじめに

現代経済学において、「制度」を明示的に分析対象とした研究の注目度が高まっている。この「制度経済学」は多様な学派に分類されているが、諸学派や諸理論は、採用する方法論や焦点を当てる対象において、それぞれ特徴的な側面を持っている。本稿の目的は、まず、「制度経済学」内の多様な視座を標準的な「新古典派経済モデル」との対照を通して吟味し、そのうえで、近年のゲーム理論的手法の浸透が、制度経済学に与えるインパクトについて検討することにある。

20世紀後半より、市場分析を中心としてきた標準的経済学の流れからも、制度の重要性に焦点をあてる研究が活発化している。ノーベル経済学賞を通してみると、1986年のブキャナン、1990年のコース、そして、1993年のノースの功績は制度研究に関連するものであったし、また2009年も、「制度・組織（企業組織・共同体等）」の意義についての分析を展開してきたオストロムとウィリアムソンの両氏が受賞した。この潮流は、「新制度学派」あるいは「新制度経済学」と呼ばれるが、ゲーム理論アプローチをとる青木昌彦、アブナー・グライフらの「比較（歴史）制度分析」もしばしばこ

の「新制度経済学」として位置づけられる。さらに、2001年ノーベル賞のスティグリッツ、アカロフ、スペンスらの諸研究から発展してきた「非対称情報の経済学」は組織や制度の経済学に大きく関連し、2007年ノーベル賞のハービッツ、マスキン、マイヤーソンの3人は、「メカニズム・デザイン論」確立に関する功績が評価されての受賞であった。一方、1974年ノーベル賞受賞者で「オーストリア学派」のハイエクの社会理論も、制度経済学に関して大きな影響力を示している。

20世紀後半以降は、「市場の失敗」に対する政府介入の意義と続いて提起された「政府の失敗」、社会主義経済体制の危機・崩壊と市場経済への移行、そして、発展途上国の経済発展過程の分極化に関する経済開発のあり方といった「制度」に関わる現実問題が大きな課題となっている。このような現実的要請として制度分析への注目が高まったという側面も指摘できよう。一方、経済学方法論の大きな進化、すなわち、経済学におけるゲーム理論的手法の普及が、制度分析の活性化に大きく寄与していることも事実である。

制度経済学については、19世紀末から、明示的に「制度」を研究対象とし経済社会におけるその重要性を唱える「(旧)制度学派」や「ドイツ歴史学派」の流れがあり、また、上記「新制度経済学」に加え、現代ヨーロッパにおいて制度分析を展開する諸潮流がある。これら多くの学派は、制度の重要性については認識を一つにするが、分析概念・方法論の違い、そして、問題意識や焦点を当てる側面の違い（たとえば、制度・組織を考える時間的な広がりや、集団的側面の認識のしかたなど）によって、様々な様相を呈している。さらには、同じ学派として一括される研究者によって展開された諸理論間の違いも存在する。このような制度経済学の多様な状況の理解においては、19世紀後半から理論的精緻化が進められてきた標準的（あるいは時に「主流派の」「支配的な」「正統派の」との形容詞が付けられる）「新古典派経済学」の分析視点との関係・相違が、重要な鍵ともなっている。すなわち、制度経済学には強弱の差はあれ「新古典派経済モデル」への批判的視点が存在しており、それらを受け止めることは、標準的経済学それ自身の進化、すなわち、解明可能な領域の拡大に寄与するために、重要な作業であると考えられる。

以上のような問題意識に立って、本稿では、標準的な「新古典派経済モデル」との関連を通して制度経済学内の多様な分析視座の確認を行う。さらに、「新制度経済学」において重要な意味をもつゲーム理論的アプローチが、制度の経済分析に与えるインパクトを考察する¹。

本稿の構成は以下の通りである。第2節では、まず、制度経済学の系譜を簡単に追った上で、制度経済学が考察対象とする「制度」の多様な側面と定義を確認し、また、制度が人々によって自発的に維持されている状況を示す、「自己拘束性」の重要性について論じる。第3節では、標準的「新古典派経済モデル」が依拠する諸前提を挙げ、それを明確に意識する形で、制度経済学諸学派や諸論者の分析視座をChavance (2007)の整理を参照し補足する形で論じる。第4節では、新制度経済学においてゲーム理論的手法が浸透する中で、特に、「繰り返しゲームアプローチ」と「進化ゲームアプローチ」が捉える側面の違いについて検討する。最後に、第5節において、制度経済学の今後

¹ 本研究の試みは、近年の我々の制度・組織に関する研究活動からの問題関心にも基づいている。制度設計に関する政策科学的思考に関する考察（川上（2007））や、漁業協同組合における多様な自主的管理の実態把握（井上・阿部・東田（2008））を通して、制度経済学に関する理論的な興味を強めてきた。共同体規範の成立可能性についてのゲーム理論的アプローチによる研究を開始している（阿部・川上（2009））。

の方向性とゲーム理論的手法の将来性について論じ、まとめとする。

2. 制度経済学の系譜と制度概念

2.1 制度経済学の系譜

19世紀後半、経済学研究において明示的に制度の重要性を指摘する学派が登場したが、その後20世紀後半まで端役の扱いでしかなかった。理由については様々なことが考えられるが、数理的方法論が適用された市場分析に対し、制度分析の理論的方法論の確立が容易ではなく、研究が主として記述的分析のみにとどまってしまったことも一つの要因として挙げられよう²。

さて、現在においても、制度に関する統一的な分析手法が合意されているわけではなく、「制度経済学」という言葉に対し、「制度の重要性を認識し制度を分析対象とする経済学」以上の意味を与えることはできない。このような状況において、Chavance (2007)は、19世紀後半以降の制度経済学の諸学派について、包括的で有益な解説を展開している。これを参考に、まずは、制度経済学の系譜を確認しておくこととしたい。

Chavance (2007)の整理によれば、イギリス古典派経済学や新たに興った新古典派経済学への異議申し立てとして、19世紀後半、明確に制度の重要性を強調する潮流が生み出されたとする。すなわち、ソースティン・ヴェブレンを中心とした米国での「制度学派」や、グスタフ・フォン・シュモラーを中心とした「ドイツ歴史学派」が、「制度主義の元祖」として位置づけられる。また、新古典派の一派として位置づけられた「オーストリア学派」創始のカール・メンガーも、同時期に、制度の形成起源（集团的意図の、実用主義的起源と有機的起源）という視点から重要な提起を発していた。

しかし、20世紀後半にいたるまで、標準的経済学の精力は、新古典派経済モデル（マーシャルを始祖とするケンブリッジ学派、ワルラスを始祖とするローザンヌ学派系統）による市場経済分析や、マクロ経済・貨幣経済における「政府の役割」に関するケインジャン・マネタリスト論争に傾けられていたことは確かであって、制度重視の経済学は異端的な位置づけとなっていた。

ところが、20世紀後半、ケインズ経済学や政府介入の是非に関する議論の高まりの中で、ハイエクによる自由主義制度経済論が注目を集めることとなった。また、標準的経済学において、市場の失敗論（公共財論、取引費用論や情報の経済学）が深化したり、経済主体の直接的相互依存関係が分析可能なゲーム理論的手法が浸透したりするとともに、制度の重要性に関して活発な研究がなされるようになった。冒頭で述べた「新制度経済学」の登場である。また、フランスにおいて「レギュレーション理論（制度「調整」による経済の動態）」、「コンヴァンション経済学（「慣行」の機能）」が発展し、イギリスの経済学者ジェフリー・ホジソンの（旧）制度学派の刷新（「現代制度学派」という動きもある。

² この点は、「制度学派」の後継（「現代制度派」）とされ、新古典派批判に力点をおくホジソンによっても指摘されているという（八木(2008; p.9)）。

2.2 多様な「制度」概念

本節では、制度経済学が分析対象とする「制度」とは何かという問いについて考察しておきたい。関連する概念としてまず思い浮かぶのが、憲法・法律・公的規制といった正式な（フォーマルな）政治ルールや組織体内の明文化された諸ルールであり、また、暗黙的に不文律として存在する（インフォーマルな）社会規範、慣習、道徳コードである。したがって、貨幣制度、交通ルール、言語、諸権利や義務の認識、慣行的な契約・取引方法、行動の共有予想、なども制度としてイメージすることができる。また、以上の制度が適用される「組織」のありかたも、制度の一部を構成すると言えるだろう。

これらについて、経済分析上の統一的で妥当な定義を与えることは容易ではない。実際、社会科学においては、分析目的に依存して様々な定義がなされており、経済学もその例外ではない。しかしながら、議論の混乱を避けるためにも、一定の整理を行うことが必要であろう。

まず、上記で示したとおり、「フォーマルな制度」と「インフォーマルな制度」という分類は、分析の見通しをよくさせるのに極めて有用である。人間が意図して創設した制度は少なくとも「フォーマルな制度」となり、また、人々が意図しないまま形成され維持されている制約、たとえば「慣習」「社会規範（倫理、道徳）」のような「インフォーマルな制度」も、一定の手続きで「フォーマル化」されることもあるだろう。ノースは、この「フォーマルな制度」「インフォーマルな制度」に加え、これらが履行される特性も制度の要素とみなした（North(1990)）。

次に、「組織」についても、その中に多様な用法が見出せる。通常、組織と言えば、特定の目的のもとに、そのメンバーがなんらかの形で関係づけられている集団である。組織的なあり方が、一定メンバーによって、あるいは、上位にあるフォーマルな制度によって人為的に機能主義的に設定される場合もあるであろうし、一方で、そのあり方が慣習的なものとなっているものもあるだろう。加えて、前者の場合、すなわち、人間の行為の結果としての組織の形成を考える場合であっても、組織の外からの介入、強制によるものだけではなく、メンバー自身が、自ら認識する制約に服しながら自発的に形成する場合もあるだろう。

ところで、ハイエクは、制度と関連する「秩序」なる概念について、人間が意図的・目的論的に構築しようとする「組織化された秩序」と、人間の行動の結果ではあるが人間の企図の結果ではない「自生的秩序」との区別の重要性を指摘する。ここでハイエクが問題とする「秩序」は、その全体に関して人々が無知であるようなシステムであり、これは小集団の組織よりもかなり広い領域をもつことが想定される。したがって、ハイエクの「組織」は、意図的な構築物であること示すために限定的に用いられており、上記の一般的用法と異なるので注意が必要である。

Aoki (2001) は、ゲーム理論の枠組みに対応させた形で3つの制度観を示している。第一に、ゲームのプレーヤーとしての「組織体」、第二に、経済行動を行うにあたってのゲームの「ルール」、第三に、ゲームにおける「均衡戦略の行動パターン」である。これに対応させれば、ノースは、第二の見解であるゲームのルールとしての制度観をもち、その上で、制度と組織の相互作用を重要視した³。オストロム (Ostrom(1990, 2005)) も、ゲームのルールとしての制度観にもとづき、共有資源

³ Chavance (2007) 邦訳 pp. 92-93。

管理の多様な共同体ルールの構造を明らかにするための方法論として、IAD(Institutional Analysis and Development) フレームワークを開発、発展させている。

一方、Aoki (2001) や Greif (2006)の展開する「比較(歴史)制度分析」は、第三の「ゲームにおける均衡」という制度観に依拠している。この特徴は、制度に対して、人々の「自己拘束性(self-enforcement)」,すなわち、人々がその制度に従う動機づけを内包していることを要求できることにある。Aoki (2001; 邦訳 p.14) は、制度を、ゲームの均衡として繰り返しプレイされる仕方の特徴であり、均衡の要約表現・縮約情報として人々に「共有された予想の自己維持的システム」として性格づけている。

ところで、このような内生的な制度の定義とは別に、選択の余地がない「技術的要因からのルール(外生的なゲームのルール)」が存在することも当然である。すなわち、従わない道がないルールである。松井(2002; p.10) は、このようなものを「制度」、従わないという選択肢があるにも関わらず、自発的に従うものを「慣習」とするような、言葉の用法の提案を示している。

さて、制度の自己拘束性を明示的に分析可能とするのがゲーム理論的手法であり、特に、ナッシュ均衡概念である。分析対象とする制度に安定的、継続的なものを見出す傾向は、程度の差はあれ多くの研究者の共通認識であると言ってよい。ゲーム理論による「自己拘束性」の明示的取り扱いが、近年の制度分析活発化の一つの要因ともなっており、この重要性について、以下、節を改めて論じておきたい。

2.3 制度の自己拘束性について

政府権力により制定法や規制が定められても、人々に遵守されなければ、それらは形骸化し有効には機能しない。したがって、経済学的な立場から制度を考察する際には、観察可能である形式的な側面だけではなく、観察不可能な予想や規範を通じた動機づけにより制度が維持されるメカニズムにも注意が払われるべきことを強調しておきたい。

たとえば、川島(1967)は、明治の法体系は日本が近代国家であるということを当時の列強諸国に示し、治外法権等の不平等条約を撤廃するという政治的目的のために政府によって整えられた面が強く、現実の国民の生活とは大きなずれがあったと指摘している。結果的に、そのずれは時代を経るにしたがって縮小していったと言えるが、それには長い時間を要した。したがって、少なくとも明治時代において成文法は形式的には存在したが、人々がそれに従う動機づけは伴っていなかったのである。そして、明文化されていない伝統的な慣習や規範といったものによって、社会は運営されていたのが実態であった⁴。このように、社会や経済運営との関係で制度が重要な役割を担うためには、法律などの明示的ルールや裁判所・警察などの組織といったものが形式的に整えられるだけでは不十分であり、人々がそれにより動機づけられ、社会で求められている行動に従うといった

⁴ たとえば、日本における漁業秩序の例がある。1875年(明治8年)、明治政府は「海面官有宣言」を出し、その上で、漁業者は海面使用料を支払うこととなった。しかしながら、従来の慣習が白紙となったことから漁場争奪の紛争が続出し、網元らの反発にもあい、翌年に「漁業者には府県税を賦課し、漁業取締りはなるべく従来の慣習に従う」ことと改められた。これ以後、農商務省水産局は日本全国の漁業地区に調査員を派遣し、漁業慣行の調査を実施したということである。詳しくは、中島(2002)を参照されたい。

要素が必要となる。そういう要素を内生化した制度が、現実の社会や経済運営を支えていくのである。

このような動機づけには、他の経済主体の行動に対する期待や予想が大きく影響する。たとえば、法律違反者に対して警察が取り締まりを行い、裁判所が適切な刑罰を科すという予想が社会の中で形成されているなら、人々が法律を違反することに対する抑止力が働く。しかしながら、警察や裁判所が賄賂と引き換えに違反を見逃す可能性があるという予想されるならば、人々の法律違反の誘因は下がらず、法制度は機能しない。このような観点を分析するためには、市場分析の場合と異なり、他者の行動や予想を意識した上で意思決定をする主体を分析するツールが必要になるが、その役割を果たすのがゲーム理論である。ゲーム理論の登場により、制度の仕組みを分析する際に、それがどのようなものであり、どのような形で作用しているかを明瞭かつ分析可能な形で定式化することが可能となったのである。

ゲーム理論による制度分析を語る上で欠かせないことは、均衡概念であるナッシュ均衡の性質と制度分析の親和性である。ナッシュ均衡とは、他の経済主体が「期待されている行動」に従うという期待を各主体が持っている場合に、各主体は自らが「期待されている行動」に従うことが最適である状態をいう。このような状態を自己拘束的と呼ぶが、人々が制度に従う動機づけもまた自己拘束的な面が重要と言える。

この点の理解のために、社会生活における貨幣の役割を考えてみよう。現代社会では、ほぼ無価値な紙片や金属片が、実際に価値を有する財やサービスと交換されている。つまり、貨幣自体は無価値であるにもかかわらず、大きな購買力を有している。17世紀の時点で、ジョン・ロックは貨幣の価値が基本的には慣習によって決まり、貨幣は価値があると誰もが認めるのは、他のすべての人がそう認めるからであるという旨のことを認識していたし、デヴィッド・ヒュームも同様の認識を示していた。ジョン・メイナード・ケインズも慣習としての貨幣に注目していたという⁵。

このような認識に対して、ゲーム理論のサーチモデルを用いて数理的な説明を与えた研究が Kiyotaki and Wright (1989, 1993) である。日常的な交換手段としての貨幣がなぜ機能するのかについて、この研究は1つの解答を提示している。それは貨幣が流通する状態がナッシュ均衡であるというものである。人々が様々な場所に分散しており、財の種類や好みが多様で、交換相手がなかなか見つからない社会を想定すると、欲望の二重の一致を実現するためには大きな取引費用を伴う。このような社会において貨幣が流通すると、誰もが財と貨幣との交換をすすんで行うようになる可能性がある。このような状態が実現すると、欲望の二重の一致が起ころずとも財は取引され、経済の効率性は大幅に上昇する。ただし、単に政府が貨幣を発行すれば条件が整うわけではない。社会の多数の人々が、自分が保有する財と交換に貨幣を受け取った際に、再びそれと引き換えに同等程度の財と速やかな交換ができると信用することが必要である。これは人々が貨幣的交換を慣習として受け止めている状態であり、その状態がモデルの上ではナッシュ均衡として記述されるのである。一方、そういった信用を人々が持たなくなれば、人々の貨幣保有動機は消滅する。このような状態ももう1つのナッシュ均衡である。したがって、貨幣制度が機能するためには、上述したような貨

⁵ ロック、ヒュームの認識については、Sugden (2004) 邦訳 pp. 66-68 を参照。また、間宮 (2006) によれば、ケインズも慣習としての貨幣に注目し、その不安定性に対する問題意識があったという。

幣に対する人々の信用が不可欠であり、これは内生的に決定されていることが分かる。歴史上度々観察されるハイパーインフレーションは、外生的ショックが引き金になることが多いとはいえ、本質的には貨幣に対する信用の内生的崩壊現象であると言えよう。

3. 制度経済学の諸側面：新古典派経済モデルとの対照において

Chavance (2007) は、多様な制度経済学の共通性として、標準的な新古典派経済学への対抗として制度経済学が発展してきたという側面を指摘する⁶。いくつかの場合、新古典派経済学への批判は、筋違いなものも少なくないが（たとえば、方法論的な観点からの建設的な批判ではなく、市場経済システムそれ自体への批判、イデオロギーとしての市場主義批判との混同をきたしているもの）、このような整理によって議論の見通しを良くすることができるだろう。本節では、制度経済学の諸学派諸理論が焦点を当てる側面について、標準的な新古典派経済モデルとの距離を意識しながら考察していくこととする。

3.1 新古典派経済モデルの構造

ミクロ経済学の標準的教科書の前半では、まず市場分析の経済モデルと競争経済の一般均衡が提示され、そのうえで、競争経済の前提を吟味しつつ市場の失敗論と公共政策的議論が展開される。そして、後半が情報の経済分析やゲーム理論の解説となっている。この前半部分が「新古典派経済モデル」に対応することになる。また、マクロ経済を描写するものとして、「新古典派経済モデル」が採用される場合は、ケインズモデルとの対比で取り上げられることが多い。ここで、この「新古典派経済学」とはどのような分析体系をもつのかといった問いを井上 (1993) などの整理を参考に改めて検討してみたい。

通常、新古典派経済学とは、19世紀後半の「限界革命」を通して興り、20世紀の全体に亘って理論の精緻化が進んだ経済学体系を意味する。この「新古典派」という用語は、制度学派の始祖、ソースティン・ヴェブレンによって、批判的意図をもって発明された用語である (Chavance (2007); 邦訳 p.12)。井上 (1993; p.9) は、ウェブレンのいう新古典派のイメージを、(1)「経済というシステム全体に関するイメージ」と(2)「人間の捉え方」という2点に集約して示している；(1)「基本的には何か安定的な構造を経済の本質的な姿として捉えている。すなわち、諸々の経済活動は、究極的にはその構造に収束してゆく性質を持っており、構造そのものを変形させてゆく力は経済メカニズムの中には含まれていない。そして、その収束性を保証するのが市場メカニズムであって、一中略一最終的にはその構造への収束を達成する。」；(2)「新古典派における基本的な人間像は、一言でいえば、与えられた状況に応じて何らかの意味での自己の利益をできるだけ大きくすべく、もっとも有利な方法・方向を選択するというものである。つまり、与件に対する適応的行動主体として人間を規定する。」

⁶ 「したがって、制度主義の理論系譜に属する諸学派が総じて共有していることは、新古典派の伝統を批判することあるいはそれに対して距離を置くということである。」 Chavance (2007) 邦訳 p.140 より。

実は、新古典派経済学の起源とされる、ケンブリッジ学派（マーシャルら）、ローザンヌ学派（ワルラスら）、オーストリア学派（メンガーら）の市場観はかなり異なっていた⁷。それ自体興味深いところであるが、現在の標準的経済学の体系はこれらの総合的な発展形となっており、「新古典派」を議論のベンチマークとするのであれば、井上（1993）と同様に、新古典派経済学の特徴を、一定程度包括的に提示することも有益となる。

そういった立場で、以下では、制度経済学との関連で論点となる新古典派経済モデルの特徴的側面を、上記の井上（1993）での要約を再び分解し、さらに Chavance（2007）などの議論から抽出して付け加える形で、列挙してみることにする。

まず、制度経済学において、その克服のために努力が注がれる新古典派経済モデルの特徴を、以下の①～⑥にまとめる；

- ① **静態性**：経済が、均衡という状態に向かって、あるいは効率的な状況へ向かって調整されていったあとは、「静態的」な均衡状態、定常状態に留まる状況の描写となっている。
- ② **「制度」の外生性**（内部要因による自己組織化的側面の欠如）：外生的な与件を変化させれば、経済の動的な変化を描写できるが、経済「内部」にその根本的な姿を変化・進化させていくという自己組織化的構造を持っていない。通常、「制度」や「取引コスト」といった面や、より根本的な「人々の選好」といった点は、モデル上外生的な取扱いとなる。
- ③ **方法論的個人主義**：集団の性質を、各メンバーレベルの行動の集積から理解しようとし、またこの際、直接的な単純集計に基づく「要素還元主義」的アプローチに依拠する側面がある。これに対しては、要素還元主義の限界を指摘する批判や、集団独自の目的構造がありそれが個人の行動を規定するという立場をとる方法論的集団主義（ホーリズム）からの批判がある。ところで、方法論的個人主義は「要素還元主義」を含みうるが、あくまで、イコールではないことに注意する必要がある。各部分が「構成」されるときのあり様によって、「集団全体」の性質は「部分」とは異なる様相を示すことになる。
- ④ **経済主体の合理性**（合理的経済人）：(1) 各経済主体が、何らかの目的を最大化しようとする存在であること（効用最大化行動）；(2) 与えられた状況下で、必要な情報の収集能力があり、その目的の最大値を達成する経済行動を導く計算能力があるとする。
- ⑤ **個別経済主体の影響力の排除**：完全競争モデルでは各経済主体の存在が「点」であり、他の人々に与える影響が、直接的には存在しないものとする。すなわち、あらゆる経済変化は価格変化に

⁷ たとえば、日本経済新聞社（2001）の「第5章A. マーシャル」「第11章L. ワルラス」「第15章C. メンガー」を参照されたい。なお、井上（1993；p. 14）は、当初、新古典派の意味するところは、イギリス古典派経済学を継承していたマーシャルのケンブリッジ学派であったが、その後、ワルラスが提示した市場経済の一般均衡的表現が新古典派理論の中心的な位置を示すようになったという整理を示している。また、Chavance（2007；邦訳 p. 143）は、オーストリア学派は当初新古典派と強い親近性を示していたが、20世紀後半に新古典派としだいに区別されるようになっていくとする。

集約され、他人の個別的行動の直接的影響を考慮せずに済むような状況の描写になっている。

- ⑥ **抽象的モデルによる現実描写と論理の厳密性**：現実の構成次元を可能な限り落として抽象化し、また、数学的な表現によって論理の厳密性が追求される。これに関連して、新古典派というよりは実証主義への批判であるが、実証主義の積極的な採用めざす場合、実際に経験・観察可能な次元の概念・事柄だけで理論が構築される傾向にある⁸。

一方、制度経済学に重要な示唆を与えることになっている性質として次の⑦、⑧をあげておきたい；

- ⑦ **集団的帰結の非目的論的構造**：個々人が自分の行動をとる際に意図していなかった集団的帰結が生じる構造であり、各経済主体が自分の利害を考えて行動したところが、結果として集団的な効率性が導かれるという「見えざる手」の性質が対応する（いわゆる「厚生経済学の第一命題」）。
- ⑧ **経済システムの持つ情報集約的側面**：これは、⑤の裏返しでもあるが、集団の目標に到達するにあたって、それぞれの経済主体が必要とするのは、価格情報と個人的情報のみであって、極めて情報効率的な側面が表現されている（「情報効率性に関する厚生経済学の基本命題」⁹）。

同じ理論モデルでも、そこから見出せるものや受け取り方が論者によって異なることは珍しいことではないので、以上の整理は、大胆な面を持ち合わせている。たとえば、ケンブリッジ学派では明確に経済の動態性が意識されていたといった点や、オーストリア学派では限定合理的な主体が想定されていたという指摘もありえよう。しかしながら、本稿の関心は、制度経済学がどういった論点に挑もうとしているのかという点であり、以下では、上記で示した「経済の動態性の描写」、「制度変化の内生性・外生性」、「方法論的個人主義か方法論的集団主義か、または、別の視点での分析か」、「個人の合理性の限定とその限定内容」、「各経済主体の主体間相互依存関係の認識」、「数学的抽象化と論理の厳密性」、「集団的帰結の合目的性、非目的性」、「経済制度の情報集約機能」、などといった観点を意識しながら、制度経済学の諸学派諸理論の分析視座について論じることとする。

3.2 制度経済学諸学派の分析視座

本節では、Chavance (2007) の整理を参照しまた補足する形で、制度経済学の元祖としてのドイツ歴史学派と米国制度学派（旧制度学派）を取り上げ、続いて、オーストリア学派、現代フランスにおける特徴的な2つの学派、そして、標準的経済学の流れをひく新制度経済学（「組織の経済学」「計量経済史」「比較（歴史）制度分析」）について、新古典派経済モデルの特徴的側面と関連づけて要約的に論じてみたい。

⁸ これにより、重要な側面を捨て去ってしまう危険性が指摘されている。たとえば、自由が維持されるための諸制約に配慮しながら個別の利害（self-interest）を尊重する個人主義（＝古典的自由主義）と、そのような配慮のない利己的な（selfish）行動との区別は極めて重要であり、たとえば、「利他主義と矛盾しない個人主義」（カール・ポパー）ということにもなる。しかしながら、実証主義経済学ではこれらを一括りにしてしまう傾向があり、それを問題視する議論がある。間宮（2006）を参照されたい。

⁹ 石井・西條・塩澤（1995）pp. 205-207 を参照されたい。

○制度経済学の起こり：ドイツ歴史学派と制度学派

Chavance (2007; pp. 5-56) は、ドイツ歴史学派のシュモラー (G. Schmoller; 主著『政治経済学原理』(1900-1904))と米国の制度学派を制度経済学の元祖と位置づける。まず、シュモラーが展開した制度論は、啓蒙君主が主導する社会改革を擁護するものであった。制度には人格的な側面があり、それが、機関(国家、企業、組合、家族)である。制度には、自然発生的なものもあるが、これに「意思の介入によって生み出す制度」と合わせて、「共通の目的」を支えあうものとする。制度の進歩には新しい機関の創造が必要で、その機関は、「個人の上位にそびえ立つ権威」のために持続していくという、集団主義的な「権威主義的改良主義」を展開した¹⁰。このように、集団主義であると同時に、目的論的な制度・組織の形成が論じられている。

一方、米国の制度学派のヴェブレン (T. Veblen; 主著『有閑階級の理論：制度の進化に関する経済学研究』(1899)) は、ダーウィン以降の進化科学の立場から、新古典派経済学の均衡概念による静態的アプローチを明示的に批判し、不透明で非目的論的な「累積的因果系列」の視点で内生的な「制度」の進化を主張した。特に、効用にもとづき合理的に選択行動をする人間像(=「不変の、受動的で、不活性な人間本性」)を退け、個人の気質や習慣が、制度変化・環境変化に対しより適応するものに変化し、それが、新たな制度に作用していくといった、原因に対する結果の累積的な反作用を重視した。その結果、「方法論的個人主義」も「方法論的集団主義」もともに拒否し、結果としてあらゆる目的論を拒否し、また、その結果として(有閑階級といった)「愚かな制度」ももたらされるとする。このように、ヴェブレンの分析の中心は、インフォーマルな制度に焦点があてられた。

米国の制度学派のコモンズ (J. Commons; 主著『制度経済学』(1934)) は、制度は集団的行動であり、すなわち、自立した活動的組織とその中のワーキング・ルールからなるものとする。この集団的行動は、個人に先立って存在し、個人よりあとまで存続するとして、組織自体の論理(ゴーイング・コンサーン)で、改良が加えられるとする。国家が活動的組織の一般モデルである。つまり、制度には、「集団主義での合目的性」があるという立場である。特に、古典派の主張と異なって、諸利害の調和は、それらをめぐる紛争に介入した「集団的行為の歴史的産物」とみる。「制度=集団的行動」があるからこそ、個人が解放され活動能力を大幅に広げることができるとする。加えて、「制度の情報集約的機能」が論じられ、個人の行動の合理性は確かに存在するとしても、それは、現在の集団行動によってコントロールされた将来の予測においてであるとする。

ヴェブレンらの(旧)制度学派は、大きな知的スケールを有していたものの、1950年代以降、事実と制度の記述的アプローチを展開する傍流の経済学となってしまった。しかし、20世紀後半、ジェフリー・ホジソン (Hodgson (1988)) らによって、進化論的制度主義の立場からその刷新が図られている(「現代制度学派」¹¹)。彼らは、新制度経済学を、個人の選好を所与とみなす新古典派的誤謬を犯しているとし、還元主義(たとえば、マクロ経済学での代表的個人モデルなど)を否定する。社会は、多層的な構造をもっており各層は相互依存しているが、限定的な領域では自律性・安定性を有するものであるとする。そして、制度が、その下位にある実体(諸個人の基本的特性である、選

¹⁰ Chavance (2007) 邦訳 p. 142 参照。

¹¹ 「現代制度学派」については、Hodgson (1988) を参照されたい。

好・性向・能力) に影響を与える「再構成的な下向きの因果関係」を重視する。

○オーストリア学派

オーストリア学派の創始者であるメンガー (C. Menger; 主著『国民経済学原理』(1871)) は、社会現象は、意図された共同意思の結果である場合と、個人的諸目的をめざす人間の諸努力の、意図せざる結果である場合があるとして、前者を「実用主義的起源」、後者を「有機的起源」とした。そして、後者の「有機的起源」をもつ制度としての、自生的な貨幣制度に注目した。方法論的個人主義を用いながら、非目的論的な制度と目的論的な制度との相互作用を論じている¹²。

ハイエク (F. Hayek; 主著『法と立法と自由』(1973, 1976, 1979)) は、経済全体については無知でも、自分の個人情報を含めた局所的知識を利用して、環境に適応していこうとする人々を想定する。つまり、限界ある個人を行動づける論理によって、全体的秩序の自生的生成を説明しようとしたものであり、方法論個人主義と自己組織的構成論理に基づいている。ここで、「秩序」が意味するところは小集団的組織ではなく、それらを包括する、各個人にとって全体把握が不可能な複雑なシステムであり、その代表として、貨幣、道徳、言語などが挙げられる。そこで強調されたのは、人間の行動の結果ではあるが人間の企図の結果ではない、「自生的秩序」における「正義に適うルール」(ノモス) の意義であり、意図的な「組織化されたルール」(テシス) によって自生的秩序を「組織化された秩序」に変換しようとする、設計主義的な発想を批判した。自生的秩序において作用する非意図的なコーディネーションだけが、空間的、時間的に分散している知識や情報を非集権的なやり方で処理する能力を持つことができるからである (情報の集約機能)。人々は、「正義に適うルール」の果たす全体的有用性に関していかなる観念も持たず、それは抽象的な自生的秩序を頭の中で再構成してはじめて理解されるものである (非目的性)。なお、「正義に適うルール」は、人間が発明したものではあるが、それを採用した集団の成功が模倣され普及して進化していくとする¹³。

国家には、それ自体を包含する自生的秩序を定式化、承認、保証する役目があるが(コモン・ロー)、一方で国家は大きな組織であり、目的化されたルールや内部指令(テシス) に依存する傾向もある。そこで自生的秩序への指令的介入が行われると、自生的秩序の再生産を悪化させ、その修復のために再介入が導かれる。ハイエクはこの「隷属への道」を防ぐため、古典的自由主義¹⁴ を主張する¹⁵。

○フランスにおける制度経済学

現代フランスにおいて、制度経済学として影響力あるレギュレーション (régulation; 「調整」) 学派が存在する。資本主義経済を「市場関係」と「資本労働関係」にもとづく生産様式ととらえ、資本

¹² Chavance (2007) 邦訳 pp. 57-62 を参照。

¹³ これは、ヴェブレンが、受け継がれた制度はしばしば擬古的、不適格的で、「愚かな制度」となるとすることと対照的である。

¹⁴ 自由放任、利己主義が加速していく時代、真の個人主義に基づく古典的自由主義復活へのハイエクの楽観論に対して、ケインズは悲観的であり、それゆえに、人々の貨幣欲をはじめとした「自由放任」への適切な対処の必要性を説いたのだとする間宮 (2006) の整理も興味深い。

¹⁵ 以上、ハイエクについては、Chavance (2007) 邦訳 pp. 62-74 を参照。

蓄積のダイナミズムも考慮するが、これは、予測可能な合目的性をもたず、また、連続する必然的諸段階をもつわけではないとする。資本蓄積は所得分配問題と結びつき、これに対応した、相互依存的な制度諸形態が調整される様式（レギュレーション様式）の媒介によって、分権的意思決定の総体が動態的に両立するように保証されるとする（ケインズ経済学的側面）。そして、このような諸制度は、対立する社会諸集団のあいだで「制度化された妥協」として作り出されるものとし、たとえば、新しい制度は危機、闘争、戦争の結果として生じるとする。進化の多様性と比較の次元をもった歴史的マクロ経済学であり、方法論として「全体・個人主義（個人の行為によるマクロの制度構築と、制度によって条件づけられる個人の行為）」も提唱する¹⁶。

フランスでは、ゲーム理論的慣習分析の先駆的な Lewis (1969) の流れを汲むコンヴァンション (conventions; 「慣行」) 学派も存在感を示している。限定合理的であって手続き的合理性をもった個人を想定し、人々の利害の、コンヴァンション (慣行) によるコーディネーションに焦点があてられる。その際、個人は、共有空間における行為を上位の原理によって正当化しようとする。正当化された行為がひとつのコンヴァンションと解釈される。限定合理性と方法論的個人主義に基づいているが、市場のみによるコーディネーションの限界に関する認識が基礎となっている¹⁷。

○新制度経済学

市場での取引費用の存在が、市場の論理とはまったく異なる組織やヒエラルキーを生み出す「取引費用経済学」を展開したウィリアムソンが、「新制度経済学」の命名者である。Chavance (2007; 邦訳 p. 81) は、新制度経済学では「標準的経済理論 [新古典派経済学] を修正しさえすれば、それを使って制度を分析することができる」、と述べている。すなわち、「新制度経済学」は標準的経済学の継承であるという認識である。しかしながら、具体的に標準的経済学のどの分野が「新制度経済学」に対応するのか、明確な指摘があるわけではない。情報の経済学やエージェンシー理論、所有権理論¹⁸、契約理論¹⁹、そして、取引費用理論による組織論など、広く「組織の経済学」としてまとめられる分野があり、これらは標準的経済学の基本トピックになりつつある。また、ブキャナンらの「立憲的政治経済学、公共選択論」やノースの展開した「計量経済史」、そして、青木・グライブラの「比較（歴史）制度分析」、慣習・規範・秩序」の経済学（松井 (2002), Sugden (2004)）、ハービッツらの「メカニズム・デザイン論」²⁰ など、制度に関する研究は多様である。これらは、数理的、理論的体裁の厳密性を維持しようとする点で共通性があるが、分析の焦点（たとえば、人間集団の組織的、時間的広がり）や制度観の相違が存在している。以下では、大まかに「組織の経済学」「計量経済史」「比較（歴史）制度分析」に分けて、その分析視座の相違を確認する。

¹⁶ 前掲書, pp. 111-121, p. 137 を参照。

¹⁷ 前掲書, pp. 121-129 を参照。

¹⁸ 代表的なものとして, Alchian and Demsetz (1972) をあげておく。

¹⁹ 代表的なものとして Hart (1995) をあげておく。

²⁰ 数理経済学的な特徴を持つためか、不思議なことに「メカニズム・デザイン論」が「新制度経済学」として括られることはほとんどない。

(1) 組織の経済学

まず、「組織の経済学」については、以下の引用がその本質をコンパクトに表現する：

「組織は、価格システムがうまく働かないような状況の下で集団的行動を実現するための手段」
(Arrow (1974) 邦訳 p. 29),

「市場が非効率な結果をもたらす場合には、市場が効率性を実現することを妨げているものを除去し、回避し、あるいは緩和するために、市場とは別の仕組みが民間部門と公共部門の両方に登場」
(Milgrom and Roberts (1992) 邦訳 p. 78)。

すなわち、市場の不備や欠落に対応して経済の中に非効率的な部分が存在するとき、明示的・暗黙的に形成される社会関係を通してその問題が改善されることがあり、これが「組織」や「制度・メカニズム」と呼ばれるものになる。現実存在する組織やルールの「存在合理性」のみに焦点をあてる研究がある一方で、明確に、合理的な制度設計を意図した研究もある（組織、制度の合目的性）。ところで、Chavance (2007; 邦訳 p. 90)は、「制度が経済問題に対する効率的な解」とするような制度観を「新古典派アプローチ」であるとするが、その「解」は目的論的に計算されたものとは限らないことに注意すべきである。

さて、このような観点から制度を論じるときにまず挙げられるのは、「経済主体間の情報の非対称性」や「公共財的性質をもつ財の存在」である。前者の場合、関係者間での利害対立が深刻化することとなり、したがって、利害の調整や個人と社会の誘因両立性を実現する制度的枠組みが重要となる²¹。後者においてもフリーライダー問題の克服が重要課題であり、たとえば「共有地」問題では、荒廃の「悲劇」を回避できるような組織的取り組みの可能性が論点となる²²。これらの分析にあたっては、しばしばゲーム理論的な枠組みで議論が展開されていることに言及しておきたい。そして、このような情報の非対称性や公共財の存在が、経済主体間の取引の確実性を阻害するという側面も重要であって、これらを含め取引に関わる多種多様な費用の存在に注目するのが「取引費用の経済学」である。

「取引費用」概念の重要性を指摘していたコース (R. Coase; 主著『企業・市場・法』(1988)) の議論を発展させ、組織的ガバナンスの論理を明らかにしたのが、ウィリアムソン (O. Williamson; 主著『市場と企業組織』(1975)) である。まず、資本主義の基本的な制度は「市場」と「ヒエラルキー (企業組織)」であり、組織の選択が重要課題となる。隠喩として、「最初は市場が存在した」と仮定し、新古典派モデルでは考慮されなかった取引コストの節約のために、市場から分化する形で企業組織が現れる。組織諸形態の効率性を市場のそれと比較する視点で組織の分析が展開される。情報アクセス、情報処理の面での経済主体の限定合理性が、取引コストの大きな要因である。方法的個人主義によって分析が展開されるが、合理的経済人 (ホモ・エコノミクス) ではなく機会主

²¹ 「情報の経済学」からの組織と制度の分析視点については、藪下 (1992) 第5章「組織と制度」にコンパクトな解説がある。

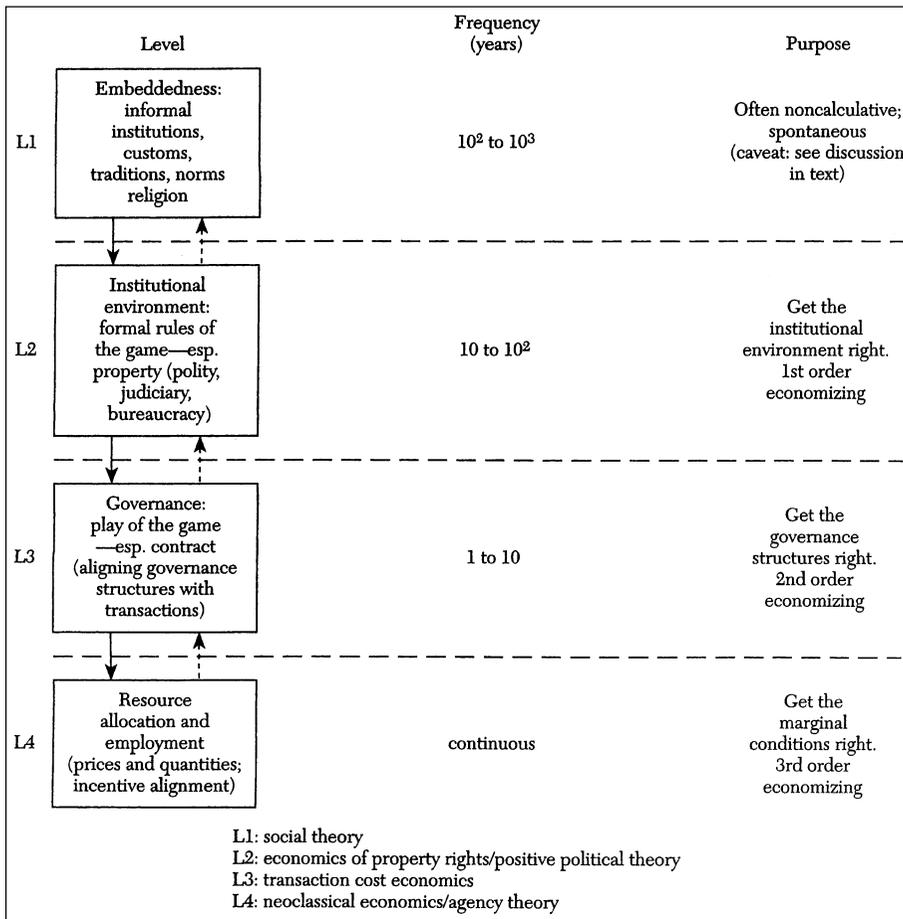
²² Ostrom (1990, 2005) などの共同体管理、共同体統治論がある。

義的な行動をとるホモ・コントラクチュエル（契約人）が想定される²³。

ところで、ウィリアムソン（Williamson (2000 ; p. 597)）は、新制度経済学の一つの分類例を示している。分析の多様性を「制度変化の周期」の違いに関連させており、図表 1 に紹介する。自身の「取引費用経済学」をレベル 3（L3）に位置づけている。

(2) 計量経済史（クリオメトリックス）

図表 1 におけるレベル 1（L1）、レベル 2（L2）の代表的研究の一つとして、ノース（D. North ; 主著『制度・制度変化・経済効果』（1990））の計量経済史があげられる。経済史の対象に経済モデルを適用させ、歴史資料から得られた経済統計で分析する手法である。希少性、競争、制約下での選択、価格理論と相対価格効果といった、新古典派的側面が分析の対象とされる一方、新古典派の、1)



図表 1 (新) 制度経済学の分類 (Williamson (2000 ; p. 597))

²³ Chavance (2007) 邦訳 pp. 81-85 を参照。

制度と時間の無視；2) 取引コスト，イデオロギー，政治過程の役割の軽視；3) 経済主体の合理性，といった点を問題視している。なお，3) については，知識や情報処理能力に関する限界を考慮すべきとするが，依然として企業家や依頼人が目的の最大化主体であることは保持されている。

ノースによる制度の定義は，フォーマルな制約（ルール，法律，憲法など）とインフォーマルな制約（行動規範，慣行，自己に課す行為コード）そして，それらの履行に関する特性とされる。制度を一種の「ゲームのルール」とし，ゲームのプレーヤーとしての組織との間の相互作用を歴史的状況から見いだした。たとえば，経済的状況の「経路依存性」や「ロックイン」などの現象である。当初，制度が経済問題（とくに「取引費用」）に対する効率的な解となる側面に焦点があてられていたが，のちに，制度が現実には権力に基づくことになっている点を捉えて政治過程も重視し，少なくともフォーマルなルールについては，交渉力をもつ者の利益に役立つように作られるといった，公共選択論的な論点も取り込んでいる。特に，効率的制度が構築されるためには，確実に明確に定義された所有権法が作り出されるような政治システムが重要であることを指摘している。なお，近年では，メンタル・モデル（観念，イデオロギー，神話，ドグマ）の重要性も主張し，「共進化の過程におけるイデオロギーと制度の創出」などの議論を展開している²⁴。

(3) 比較制度分析・比較歴史制度分析

ノースは，制度の重要性を歴史的に論じたところは画期的であったが，その分析枠組みにおいて制度は外生的であった。これに対し，制度が人々の行動の相互作用の結果として内生的に成立する状況を説明するのが，ゲーム理論的手法を用いた青木昌彦，アブナー・グライフらの「比較（歴史）制度分析」である。上述のとおり，制度をゲームの均衡（ナッシュ均衡）としてとらえ，また，進化過程に光を当てることに特徴がある。図表1におけるレベル1(L1)に位置づけることができ，合目的性が強く機能主義的な側面をもつ他のレベルの理論とは趣が異なる。以下，Chavance (2007；邦訳 pp. 87-98) の整理に加え，Aoki (2001)，Greif (2006) を参考にして，「比較（歴史）制度分析」の分析視座を要約的に紹介する。

青木昌彦（主著『比較制度分析に向けて』（2001））は，比較制度分析の中心的研究者である。繰り返しゲームによって描写される「制度の自己拘束性」を重視し，2.2節で論じたように，制度を「均衡行動を動機づけるような人々の共有予想」として捉える。すなわち，制度は経済主体間の戦略的相互作用を自己拘束的（自己実現的）に統治するもので，不断の環境変化を生き延び，再生産されるものとするのである。

これには，次のような制度の二面性が関係する。「制度は経済主体たちの戦略的相互作用によって社会的に構築される。一方で，経済主体たちの選択を制約し，したがって，彼らの相互作用を統治する外部的な実体として認知される」²⁵ という二面性である。この性質からは，複数の制度間の「制度補完性」，「制度的多様性・経路依存性」という傾向が生じることが説明され，多数の事例に言及しながら制度の「多様性」「普遍性」「進化」の理論的検討が行われている。

²⁴ 前掲書，pp. 87-98 を参照。

²⁵ Aoki (2001) 邦訳 p. 200。

グライフ (A. Greif; 主著『比較歴史制度分析』(2006)) は、歴史的過程を考察する「比較歴史制度分析」の主唱者である。当初、青木と同様の「均衡としての制度観」に立脚した分析を展開していたが、制度の自己拘束性をゲームの均衡によって説明することを維持しつつも「システムとしての制度」という包括的な定義を提唱している。すなわち、制度とは、社会的行動に一定の規則性を与えるルール、予想、規範、組織という社会的諸要素のシステムであるとする。個人にとって外生的なものである予想、規範、組織は、人々にルールに従う動機を与える一方、ルールの履行を通じて予想と規範を持続させ、結果として、行動の規則性が導かれるとする。

グライフの特徴は、ゲーム理論の研究に対して、歴史的比較分析を実証的に結び付けているところであり、たとえば、共同体内のコミュニケーションネットワークや相互監視メカニズムに関する、具体的な歴史事例の分析を展開する。

青木、グライフの研究と関連するものとして、「慣習」「秩序」「規範」といった制度分析において、進化ゲームアプローチをより直接的に採用していく研究の流れがある。たとえば、ロバート・サグデン (R. Sugden; 主著『慣習と秩序の経済学—進化ゲーム理論アプローチ』(1986, 2004)) や松井彰彦 (『慣習と規範の経済学—ゲーム理論からのメッセージ』(2002)) である。

さて、新制度経済学、特に、組織の経済学、比較歴史制度分析の活発化の要因がゲーム理論的手法の浸透であることは疑いもない事実である。しかしながら、たとえば、誘因両立的な制度設計論というレベルと、「インフォーマル制度の持続的自己拘束性」を描写するレベルでは、適用されるゲーム理論的アプローチは異なるし、また、後者であっても、新古典派的な最大化原理を継承し制度の安定維持の構造を説明する「繰り返しゲームアプローチ」と、試行錯誤しながら不適当な戦略が淘汰されていく過程を描写する「進化ゲームアプローチ」がある。次節では、ゲーム理論が制度・組織の経済分析に適用されるときのアプローチの違いといった側面に注目する。

4. 制度分析とゲーム理論

4.1 新制度経済学とゲーム理論

ゲーム理論の経済学への大きな貢献は、経済システムの中の市場以外の部分を数理的に分析することを可能としたことであると言える。前節で論じたように、特に企業内部の経済活動に光を当てる研究が量産され、それらを中心として「組織の経済学」という分野が形成された。「組織の経済学」においては、情報の非対称性、不確実性、限定合理性²⁶ などに対する組織的・制度的仕組みに対し、合理的な説明が加えられることとなった。その過程で、取引費用、エージェンシー (代理人) 関係、コミットメント、戦略的補完性等の様々な基礎的概念が生み出された。これらの研究では、一定の合理性をもった人間を想定し、方法論的個人主義のもと、組織や制度の合目的性が検討され、ある

²⁶ 組織の経済学の中でも限定合理性を扱った文献は多数ある。その代表としては、たとえば、情報の非対称性下でのエージェンシー理論や Hart (1995) などの不完備契約に関する一連の研究が挙げられる。

意味機能主義的な側面をもっている。このような、機能主義・設計主義への誘惑は強く、ゲーム理論を応用する研究者の関心もそちらに目を奪われがちであったし、現在もそのような立場が主流かも知れない。しかしながら、小集団ではなく、各個人にとって全体把握が不可能な複雑なシステム下においては、まったく別の視点から制度を見つめる必要もあるだろう。

さて、「組織の経済学」に加え、「均衡」としての制度観から、継続的、自己拘束的に存在している制度のありさまを分析する制度分析があり、この種のゲーム理論的アプローチには、繰り返しゲームアプローチと進化ゲームアプローチの2つがあって、両者はほぼ対等の関係として扱われているようである。しかしながら、両アプローチが確立されるに至る道のりを俯瞰してみると、大きな相違に気付かされる。特に、両アプローチから得られた結果のインプリケーションの間には大きな距離が存在しており、これらは独立した理論体系を有しているとみなすのが妥当であろう。

繰り返しゲームアプローチでは、「組織の経済学」における経済行動の論理、すなわち、一定の合理性をもった経済主体が、他者との相互依存関係を認識しながら行動することができる状況を前提にする。したがって、組織の経済学と繰り返しゲームアプローチには連続性がある。しかしながら、繰り返しゲームアプローチでは、制度の「自己拘束性」、すなわち、安定的に維持されている状況を描写できたとしても、どのような状況で、どのような進化過程でその制度に至ったのか、といった動的な自己組織化の側面を扱うことはできない。特に、複数ある均衡の、それぞれが選ばれる要因や特定の均衡に収束して行く様は表現できない。たとえば、20世紀後半に起こった社会主義体制の崩壊後に市場経済への移行がスムーズに進んだ国とそうではない国があることの説明には適さないのである。

Aoki (2001; 邦訳 p. 13) で述べられているように、「進化ゲームアプローチを採用する理論家は、明らかに、制度を自生的秩序あるいは自己組織化システムとみなす見解を支持する」。しかしながら、進化ゲームアプローチにたどり着く道のりは、険しくかつ細々としたものであった。デヴィッド・ヒュームの『人性論』やアダム・スミスの『道徳感情論』以来受け継がれてきた、社会秩序の自生的、自己組織化的側面を重視する考え方については、その一部分に過ぎない市場の分析には精力がそそがれたが、慣習や道徳といったものについては、経済学研究の対象外に置かれてしまう傾向にあった。しかしながら、自生的秩序の研究は地下水脈を流れる水のごとく続けられていた。その代表は言うまでもなくハイエクであるが、一部には数理モデル化を目指すものも存在していた。

まず挙げなければならないモデルは、極めて独創的な Schelling (1978) の分離 (segregation) モデルである。このモデルは、白人と黒人の住み分けが生成される過程を説明したものである。各人は近隣の住民についての局所的な情報を元に住居の選択を行うにもかかわらず、白人と黒人という大きなグループごとに住み分けるという秩序的状态にたどり着くことが示される。ただし、このモデルは数理モデルとまでは呼べない簡単な思考実験という評価が妥当である。また、ゲーム理論的分析による慣習の分析の先駆としては、フランスのコンヴァンション学派の起点ともなった Lewis (1969) があげられる。この研究は調整ゲームを利用して、慣習を考察した初めての試みと言える。

最終的に、進化ゲームアプローチを確立した研究者は Sugden (1986) であろう。彼は、ヒュームやスミスを明確に意識しつつ、生物学者の Maynard Smith (1982) が開発した進化ゲームの手法を用いて、意識的に設計されたものではない慣習として社会秩序を捉える試みを行ったのである。そ

して、慣習と捉えることができる制度が、我々の予想以上に多く存在することを多数の例を用いて示している。

以上のように、繰り返しゲームアプローチによる制度分析が、標準的ゲーム理論の存在を前提としてごく自然な流れから生じたのとは異なり、進化ゲームアプローチについては、自生的秩序の探求という経済学の伝統的な目的が先行し、それに合わせて、ツールとしての進化ゲーム理論が深化してきたとすることができよう。進化ゲームアプローチは個人の合理性を極めて限定し、経験、思考錯誤、学習といったものを頼りに行動する個人を仮定する。その結果、意識的に設計されたものではない社会秩序が生まれることを示している。繰り返しゲームアプローチに比べて、進化ゲームアプローチの方が、分析対象のスケールといった点で圧倒しているという感も否めない。ただし、繰り返しゲームアプローチにもそれ固有の意義があり、それは、5節で改めて述べることにしたい。

以上の議論により、「組織の経済学」と「比較（歴史）制度分析」、さらには、分析方法論としての「繰り返しゲームアプローチ」と「進化ゲームアプローチ」とを、すべて同じ新制度学派の理論として、一括して論じることが躊躇われるほどの側面を持ち合わせていることが認識された。以下では、より具体的な構造を示して、制度分析における繰り返しゲームアプローチと進化ゲームアプローチについて考察することとする。

4.2 繰り返しゲームアプローチ

4.2節と4.3節では、繰り返しゲームアプローチと進化ゲームアプローチの手法について、例を用いて解説する。この2つのアプローチに共通することは、同じゲームを繰り返すモデルを考えることである。制度に従う動機づけは、行動に一定の規則性を与えるという特徴を持つ。このような規則性は、ゲームを繰り返す状況において、同じ立場に立った意思決定主体は幾つかの可能な選択肢から常に同じ選択肢を選ぶという形で記述される必要があるためである。

4.1節で論じたように、両アプローチの大きな違いは、分析の目的にあるとみなすことができる。簡単に言えば、繰り返しゲームアプローチはある確立された制度が安定的に維持されているメカニズムを解明することを目的とし、したがって、人々の動機づけに対しより考察の視点が置かれていると言える。その一方で、進化ゲームアプローチは、複数ありうる選択肢のうち特定の制度が確立される過程、制度の多様性、制度の変遷等を説明することが目的と言えよう。まずは、繰り返しゲームアプローチから検討していくこととする。

繰り返しゲームアプローチの分析手法を解説するために、ここではマグリブ貿易商が生み出した遠隔地貿易制度について解明したグライフ（Greif (2006)）のモデルを取り上げる²⁷。

マグリブ貿易商は、10世紀末にバグダット周辺からファーティマ朝の支配する地域すなわち西イスラーム圏（マグリブ）へ移り住んだユダヤ人の集団であり、11世紀頃に地中海貿易で活躍したことが知られている。彼らの貿易の特徴は、海外の代理人を活用したことである。ここで、マグリブ貿易商とは貿易中心地にいる商人と彼らが活用する代理人からなる集団と理解されたい。

当時の貿易は大きな不確実性を伴うものであり、価格や船旅の所要時間、到着した商品の状態、保

²⁷ Greif (2006) 邦訳 pp. 51-78 を参照。

管のための費用には大きなばらつきが存在した。代理人には、そういった状況下で商人にとって適切な行動を取ることが求められ、実際多くの代理人がそのような行動していた歴史的証拠が残っている。それを可能とするためには、代理人が機会主義的に行動することを抑制し、商人に対して誠実に行動するよう動機づけるシステムが必要となる。マグリブ貿易商たちは、法廷に頼らずにそれを実現した。争議を法廷に持ち込むことがなかった訳ではないが、その場合、費用が高くつき、時間もかかったことが記録として残されている。貿易に大きな不確実性が伴い、更に事件から時間を経た後に行われる裁判においては、立証可能な事実はそう残されていなかったであろうことは容易に推測される。このことが商人たちに別な解決方法を模索させた大きな要因であろう。

マグリブ貿易商が構築した制度は幾つかの要素からなる。まず、代理人、商人双方を含めて、貿易商間の組織的な情報の共有である。これにより、商人は代理人を監視することが可能になった。一方の代理人にとっても、自分が誠実に行動をしたことを伝えることは、代理人関係を継続するためには重要であった。彼らは共有する情報に基づいた評判メカニズムを確立させることにより、代理人の機会主義的行動の抑制を行った。このメカニズムは繰り返しゲームを使ったモデルとして記述でき、代理人と商人が直面する取引の状況は、図表2のような「一方向の囚人のジレンマゲーム」と単純化される。

このゲームは商人が代理人を雇い、代理人が誠実に行動すれば、両者に大きな利益が発生することを表している。しかしながら、代理人は商人に雇われると、不正を働くという裏切り行為により、より大きな利益を得ようとする誘因が発生する。先ほど述べたように、大きな不確実性と事件の発覚に長時間がかかる環境下では、代理人が状況を自分にとって都合よく解釈すれば大きな利益が得られる機会は頻繁に起こったと考えられる。それを見越すと、商人は代理人を雇わないという選択をすることが最適となり、実際このゲームのナッシュ均衡は、商人は「雇用しない」を、代理人は「不正を働く」をそれぞれ選択することである。両者にとってパレート劣位な状況が均衡となるのは、代理人が誠実に働くという協力的な行動にコミットできないためであり、これが、図表2 利得行列が「一方向の囚人のジレンマゲーム」と呼ばれる所以である。

マグリブ貿易商にとって克服すべき課題は、「一方向の囚人のジレンマ」だけではなかった。当時は、特定の代理人との関係を強制的に打ち切らざるを得ない外生的な要因が多々存在した。たとえば、商業活動を行う場所や取り扱う商品の変更を強いる商業の不確実性の高さ、また命の危険にさらされる頻度の高きなどが挙げられる。これにより、特定の代理人と商人間の長期的な関係構築という要件だけでは、ジレンマ問題の克服とはならなかったのである。そこで、マグリブ貿易商たち

		代理人	
		誠実に行動	不正を働く
商人	雇用する	4, 2	0, 3
	雇用しない	1, 0	1, 0

図表2 商人・代理人間の囚人のジレンマゲーム

が採用した戦略は次のようなものである。誠実に行動した代理人との関係は外生的要因がない限り継続する。一度不正を働いた代理人は、どの商人にも二度と雇われない。誠実に行動し続けた代理人で、外生的要因により強制的に関係が打ち切られてしまった者は、別の商人によって将来的に雇われる門戸が開かれている。この戦略により、代理人は特定の商人ではなく、商人集団との長期的関係に組み込まれることになり、集団的懲罰を通じて機会主義的行動の抑制が可能となったのである。この戦略には、やはり制度の特徴である規則性が織り込まれていることに注意されたい。貿易商集団の中では、代理人は商人に対して常に誠実な行動をとること、そして商人は、誠実な代理人は雇用を続け不正を働いた代理人は二度と雇用しないことが求められており、それに従うことが各人にとって最適となっていることで、「制度」の機能が意味されることになる。そして、その可能性を考察するのが均衡分析であり、均衡行動が「制度」として認識できるものとなる。

では、この戦略が均衡となる条件を考察しよう。代理人の割引ファクターを δ 、外生要因により強制的に関係が打ち切られる確率を τ で表すとする。雇われた代理人が上述の戦略に従った際の、将来を見通した長期利得 V_h は、失業時の長期利得を V_u として以下のように示される。

$$V_h = 2 + \delta\{(1-\tau)V_h + \tau V_u\} \quad (1)$$

(1) 式の含意は次の通りである。今期雇われている代理人は、「誠実に行動」することにより 2 の短期利得を得る。さらに、次期においても $(1-\tau)$ の確率で引き続き同じ商人に雇用され、その時点で V_h を享受できる一方、 τ の確率で強制的に関係は打ち切れ、失業して V_u だけの長期利得となる。また、失業中の代理人が再び雇用される確率を h として、 V_u と V_h の間には、以下のような関係がある。

$$V_u = hV_h + (1-h)\delta V_u \quad (2)$$

(2) 式は、それまで失業中であった代理人は、 h の確率で新たな商人に雇用されるか $(1-h)$ の確率で失業が続くことを意味している。(2) 式を V_u について解き、(1) 式に代入することにより、 V_h は以下のように計算できる。

$$V_h = \frac{2\{1-(1-h)\delta\}}{\{1-(1-\tau)\delta\}\{1-(1-h)\delta\} - \tau h \delta^2} \quad (3)$$

代理人は機会主義的に行動することによって短期利得 3 が得られるが、それ以降は集団的懲罰が発動されどの商人にも雇用されなくなるので、0 の利得しか得られなくなる。したがって、代理人の機会主義的行動が抑制される条件は

$$V_h \geq 3 \quad (4)$$

となる。これに関しては、ある $\hat{\delta} \in [0, 1)$ が存在して、 $\hat{\delta} \leq \delta < 1$ の範囲で(4)式が満たされることが容易に証明される²⁸。すなわち、割引ファクター δ が十分に大きいならば、機会主義的行動を抑制できることが示されることになり、マグリブ貿易商の戦略が良好に機能する可能性が理論的にも裏付け

²⁸ (3), (4)式から得られた不等式を $f(\delta) \leq 0$ の形に整理すると $f(\delta)$ は δ の 2 次関数であり、さらに、 $f(0) > 0$ 、 $f(1) < 0$ であることが確認できる。したがって、ある $\hat{\delta} \in [0, 1)$ が存在して、 $\hat{\delta} \leq \delta < 1$ の範囲で $f(\delta) \leq 0$ となる。

られることになる。

ただし、ここで用いたモデルは、Greif (2006) のオリジナルのモデルを過度に単純化したものであることに注意されたい。オリジナルのモデルでは、商人たちが過去に不正を働いた代理人を雇う誘因や代理人を雇う賃金水準も考察可能という設定の下で分析を行っている。それによれば、商人は過去に不正を働いた代理人は雇おうとはせず、それが代理人を雇う賃金を低く抑えることに寄与したことも均衡として記述されている。

モデル内で分析される要因ではないが、商人たちは何をもって不正を判断したのかという論点は、この制度を考える上で重要である。特に、代理人を雇う側である商人の間で不正に対する共通の認識がなければ、上のような戦略は不可能である。たとえば、ある商人が、自分が雇っていた代理人が不正を働いたとみなしても、別の商人がそうではないと考えるなら、そのような行為を行った代理人が再度雇用される可能性が残り、集团的懲罰は機能せず、機会主義的行動は抑制されない。したがって、商人たちは不正に対する共通の定義を持つ必要があった。結論から言うと、彼らは「商人法」というものを用いていた。商人法とは、代理人と商人が大前提とする契約であり、マグリブ人の中で一般的に知られていた。商人法に従わなかったとき、代理人は不正を働いたとみなされたのである。この商人法の制度的側面も、大変興味深いところである。

以上がマグリブ貿易商の構築した遠隔地貿易制度を説明したモデルの概要である。ここで、このモデルとグライブの制度観を照らし合わせてみる。Greif (2006) においては、制度は、行動に一定の規則性を与えるさまざまな社会的要因が形成するシステムであると定義されている。この定義におけるシステムとは、法律、予想、規範、組織などを含み、それらの相互関係を強調するために採用された用語である。一方、モデルの要素としては、商人集団と代理人の関係、戦略として扱われている代理人を雇う際の慣行などに焦点が当てられている。しかしながら、それを可能にするためには、代理人と商人を含めた貿易商集団内の情報の共有という組織的な要素や商人法といった法律も重要な要素となっている。制度が「システム」と定義されているのは、これらを包括的に捉えようとするグライブの立場の反映であろう。

4.3 進化ゲームアプローチ

進化ゲームアプローチは、社会を構成する人々が、特定の制度に従う動機づけを持つにいたった理由を、突然変異・模倣・試行錯誤などを伴った歴史的、進化的な原因で説明しようと試みる。これらの研究としては、Sugden (1986), Kandori, Mailath and Rob (1993), Young (1998) などが挙げられる。ここでは、Sugden (1986) の交差点ゲームを使ったモデルを例として挙げる²⁹。このモデルは、試行錯誤あるいは学習過程を通じて、特定の制度が確立する様を記述している。

2台の車が交差点に近づいてくる状況を想定しよう。車の運転手がとれる戦略は単純化のため、「減速する」か「速度を保つ」かの2つであると仮定する。一方が減速し他方が速度を保てば2台はスムーズに交差点を通過する。ただし、減速した側は少し時間をロスするため、速度を保った運転手に比べて若干の犠牲が生ずる。両者が減速した場合には、お見合い状態となり、改めてどちらが

²⁹ Sugden (2004) 邦訳 pp. 44-70 を参照。

		役割 B	
		減速する	速度を保つ
役割 A	減速する	0, 0	2, 3
	速度を保つ	3, 2	-10, -10

図表 3 交差点ゲームの利得表 (その 1)

先に交差点を通過するかという問題に決着を着けねばならない。そのため大きな時間のロスが生じる。両者が速度を保った場合は、事故を起こす可能性が大きく、大きな危険が両者の身に降りかかる。この状況を数値化したのが、図表 3 の利得行列であり、ゲーム理論では調整ゲームと呼ばれる類の利得配列をしている。

ここで多人数の運転手からなる社会を仮定し、その中から無作為に選ばれた 2 人の運転手が上記のゲームをプレイするとしよう。そのようなプロセスを何度も繰り返す状況を考察する。このような社会においては、匿名性を仮定することが妥当である。なぜなら、運転手の数は多数であり、同じ交差点を日々通過するため、個人を見分けて「過去にあいつとすれ違ったときにはこうだった」というような個別の経験に基づいて行動を決定するとは考えにくい。むしろ、運転手たちは過去に交差点を通過したときに得た経験を蓄積し、そこから得た経験則のようなものを意思決定に生かすと仮定する方が現実的である。この仮定は人々の合理性に大きな制限を加えることを意味しており、進化ゲーム理論の特徴の 1 つである限定合理性の仮定に対応している。利得表に書かれている役割 A と役割 B は、同じ交差点を通過する場合に走ってくる道の違いに対応していると見れば、理解が容易になるかも知れない。たとえば、A は東西に伸びる道、B は南北に伸びる道を走っている運転手という具合である。上のゲームにおいては、A の立場と B の立場では利得の構造は同じであり、このようなゲームは通常対称ゲームと呼ぶ。そして、このゲームのナッシュ均衡は、A は「減速する」、B は「速度を保つ」という組み合わせと、逆に A は「速度を保つ」、B は「減速する」という組み合わせの 2 通りであり、どちらが定着するかが差し当たり解明すべき課題となる³⁰。ここで、運転手が A と B の役割を区別するならば、役割に関しては、非対称性が存在すると意識していると言える。この非対称性が、どちらのナッシュ均衡が制度として確立されるかに大きな影響を及ぼす。

たとえば、多くの運転手が A の役割では速度を保ち、B では減速するケースが多いという経験を蓄積してきたならば、この行動の規則性はより強化されるようになり、最終的に誰もが従う制度として確立される。なぜなら、このような規則性に従うことにより、各運転手がスムーズに交差点を通過できるからである。この点は、次のような分析を通じて、より形式的な形で確認される。A の役割に選ばれたときに減速して交差点に進入してくる運転手数の社会の全人口に占める比率を p 、B の役割に選ばれたときに減速して交差点に進入してくる運転手数の全人口に占める比率を q で表

³⁰ 混合戦略を用いたナッシュ均衡がもう一つ存在するが、これは分析において重要な役割を果たさないため、注目しない。

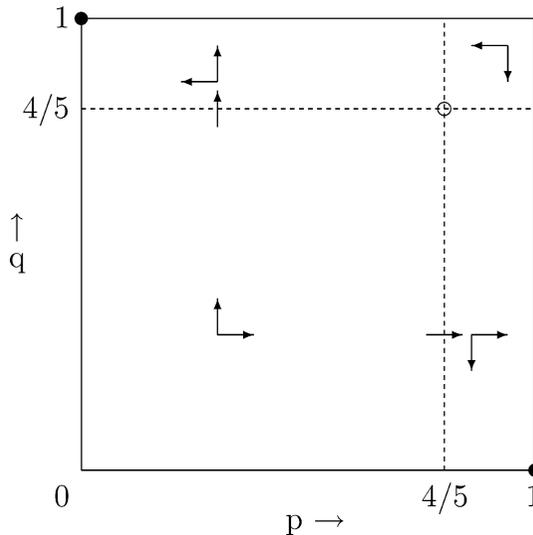
す。このとき A の役割の運転手が減速したときの期待利得は $2(1-q)$ となる。一方、速度を保ったときの期待利得は $3q + (-10)(1-q) = -10 + 13q$ となる。したがって、

$$2(1-q) > -10 + 13q$$

のとき、すなわち $q < 4/5$ のとき、A の役割の運転手のうち減速する者がよりスムーズに交差点を通過できる可能性が高くなる。その結果、人々がこのような経験から学ぶとすれば、A の役割の運転手で減速することを選択する比率 p は増加する。逆に $q > 4/5$ のとき、速度を保つ者がスムーズに交差点を通過する可能性は高くなり、比率 p は減少していくだろう。B の役割についても同じ計算が適用できる。したがって、上の交差点ゲームの進化の過程は図表 4 の位相図にまとめることができる。

位相図の観察から、以下のようなことが分かる。図の中の白丸および黒丸は、誰もがその規則に従う限り、自分自身もそれに従うことが最適となっており、均衡である。ただし、白丸は不安定な均衡であり、長期的にその点が制度として定着することはなく、残りの 2 つの黒丸が制度として定着するナッシュ均衡の候補である³¹。そして、最初に (p, q) の値をどのように与えようとも、進化的圧力により最終的にはどちらかの黒丸に社会は到達し、安定的な状態が実現する。もちろん初期状態 (p, q) の与え方によって、行きつく先の均衡は大きな影響を受ける。たとえば、 $p > 4/5$ 、 $q < 4/5$ が初期状態であれば、行きつく均衡は $(p, q) = (1, 0)$ であり、A は常に減速し、B は常に速度を保つ状態が制度として定着する。

それでは、複数ある候補の中でどの制度が生じるのであろうか。進化ゲームアプローチではこれ



図表 4 交差点ゲームの位相図

³¹ 白丸が混合戦略を用いたナッシュ均衡に対応する。

らは外生的な要因によって大きく影響されると考える。上の例では、初期状態として与えられた点 (p, q) の位置に依存して、均衡が決定されることを既に確認した。この初期状態を歴史的に決定される要因と考え、それに依存して制度が進化する特徴を歴史的経路依存性と呼ぶ。歴史的経路依存性は外生的要因の 1 つである。仮にランダムに初期の点 (p, q) を選ぶならば、どちらのナッシュ均衡も制度として選ばれる可能性があり、それらは 1/2 ずつの確率である。このゲームは車が右側通行か左側通行かという問題と本質的には同じ構造をしている。世界各国に両方のルールが存在することは、それぞれの国の事情によりどちらのナッシュ均衡が選ばれるかが異なることを示していると言え、理論による予測と整合的になる。

上の例に修正を加えることにより、考察したい状況の文脈に沿った形で、外生的な要因を明確にすることができる。たとえば、交差する道路には広い道路と狭い道路があり、広い道路を主要道と呼び、狭い道路を脇道と呼ぶとしよう。つまり、ゲームの仮定に非対称な要素を更に付加するわけである。ここで加えられた非対称性は運転手が置かれている環境に関連付けられている。これを環境的要因と呼ぶ。仮に主要道を走る運転手を A とし、脇道を走る運転手を B としよう。このとき運転手は A の立場に立つと、脇道の存在を見逃しやすく、交差点に入ったことに気付かず、速度を減速するか否かの選択を意識せずに交差点に進入することが生ずると仮定する。先の位相図に即して言えば、当初の (p, q) 点は図の左側にあり、そこから右方向への移動が進みにくい状況となっていると表現できる。このとき、主要道を走行する運転手に比べて、脇道を走行している運転手の方が、減速をすることによってよりスムーズに交差点を通過できるという経験の蓄積が早く進む。それは、位相図上では上方への移動が進むことに対応する。結果、やがては A は「速度を保ち」、B は「減速する」という慣習が確立されることになる。この例では、環境的要因が特定の制度の確立に寄与する可能性があることが示されている。

最後に、交差点ゲームの利得行列を図表 5 のように変更してみよう。このゲームには、最初のゲームと同様、制度の候補になるナッシュ均衡が 2 つ存在する。A は「減速する」、B は「速度を保つ」という状態と、A は「速度を保つ」、B は「減速する」という状態である。ただし、減速したものが得る利得と速度を保ったものが得る利得の双方で、前者の均衡は後者のそれを下回る。このように考えると前者の均衡は後者に比べて、パレート劣位と言える。これまでの考察から明らかなように、当初の (p, q) 点の位置によっては、パレート劣位な制度が確立する可能性があり、しかも一旦それが確立してしまうと、変更をすることが困難であるということも容易に推測される。この例では、進化の結果生じた制度は必ずしもパレート効率的なものとなるわけではない可能性を示唆しており、

		役割 B	
		減速する	速度を保つ
役割 A	減速する	0, 0	1, 2
	速度を保つ	3, 2	-10, -10

図表 5 交差点ゲームの利得表 (その 2)

経済学的にも興味深くかつ重要な結果である。ハイエクのように自生的秩序の重要性を唱える経済学者の多くは、進化プロセスによって形成される社会秩序は、アダム・スミスの「見えざる手」に代表されるように、全ての人の利益を促進すると楽観的に捉える傾向がある。しかし、上の例はこの考え方に懐疑を投げかけるものである。実際に、このような事例はいくつか列挙することができる。コンピュータのキーボード配列は非効率な規格が定着したとされる有名な事例である。また、かつてのビデオ録画再生機における VHS とベータの規格争いなどもこの事例と言って良いであろう。

進化ゲームアプローチについてまとめると以下のようなことがいえるだろう。まず、制度が確立された後には、運転手は与えられた役割に応じて社会で期待されるような行動を取ろうとする。このことから、繰り返しゲームアプローチで得たのと同様に、制度が規則性を持つことが確認される。また、制度に従うことは、各人にとってゲームにおける最適な行動を選択していることになる。したがって、一旦制度が確立されると、人々の制度からの逸脱する誘因は消滅する。このことは確立された制度が頑強性あるいは慣性を持つことの説明となる。制度の移行を考える際には、このような頑強制や慣性といった点は特に重要な論点となる。さらに、複数あるナッシュ均衡のいくつかが制度となりうるという観察は、多様な制度が社会に存在することを説明していると言える。最後に、制度が確立される過程に影響を与えるものとしては、上述した歴史的要因・環境的要因の他に、政府の介入、異文化との接触、社会の中で行われる実験などの要因が考えられている。しかしながら、それらは全てモデルに外生的に与えられているという点は注意しておくべきである³²。

5. おわりに

経済学研究においても現実的課題からも注目度が増す「制度経済学」については、多くの学派が存在し、また、それぞれの論者が焦点をあてる諸側面も多様なものとなっている。本稿では、まず、標準的「新古典派モデル」が依拠する諸前提という窓を通して見通すことによって制度経済学の分析視座を把握した。

制度と互いに影響を及ぼしあう、あるいは制度を内包する経済環境の安定性と動態性についての想定は、確かに論者の間に差異があるものの、それぞれの議論の背景には、一定の時間的な広がりをもつ制度観がある。たとえば、制度の継続性・頑健性や進化・自己組織化的側面、そして、制度が情報を集約し将来的な不確実性を除去する機能などである。

一方、集団的性質をもつ制度の存立、機能を説明するにあたって、個人の行動をベースとして考えるのか（方法論的個人主義）、集団として持つ独立した目的から考えるのか（方法論的集団主義）、両方の存在を想定するのか（方法論的全体・個人主義）、あるいは、目的論的なものはすべてのレベルで考慮しないのかといった側面については、根本的な差異が存在する。またこれについては、明

³² Sugden (1989) はこの他の要因として、Schelling (1960) の提示した顕著性やそれに関連する形での類似性に注目している。顕著性や類似性は内生的とも外生的とも分類しがたい概念であり、分析は記述的なものに留まっているが、それらに着目した考察は興味深い。

示的に特定の経済主体が制度設計を図るのか(図れるのか)、制度の自生的な側面を強調するのかという側面が関連する。

方法論的个人主義に依拠する場合、個人はなんらかの個人目的の最大化主体なのか否か、さらには最大化を図るための情報収集能力・処理能力がどれだけ限定的かといった「限定合理性」の側面も重要である。たとえば、情報収集にコストが生じる場合や局所情報しか得られないような主体が想定されたりする。

以上のように、制度経済学は、全体として多様な視座で多様な側面の解明に取り組んでおり、相互に影響を及ぼしあい、制度経済学全体として将来的な進展が期待できそうにも見える。Chavance (2007)が与えた諸学派の潮流全般についての整理は、我々の研究遂行にあたっての極めて有用な基礎的分析視角を提供しているのであるが、一方で、「標準的な新古典派の流れをひく新制度経済学派」と「それ以外の制度経済学」との壁が、それほど低いものではないことが再認識させられた。そしてそれが、制度観といった分析視座の問題というよりも、経済学方法論の差異から生まれているように感じられるのである。すなわち、標準的経済学への懐疑論には、「論理の厳密性」に固執するあまり、重要なものを分析から排除してしまっているのではないかという危惧が根底にあるようである。一方、知的スケールの大きな見解がなされたとしても、厳密な論理と実証可能な命題によって支持されるまでは、その見解の説得性は弱いものになってしまうだろう³³。

標準的な経済理論に対する批判はいろいろあるが、経済学への皮肉を込めた寓話「鍵を探す男」は、それなりに、標準的経済学の性質を言い表している。すなわち、鍵を探す男(経済理論家)が、暗がりを含めて全体を探そうとせず、電灯で照らされた領域(理論的に解明できる領域)でのみ鍵を探している、というものである(神取(1991; p.15))。ただし、神取(1991)も指摘するように、経済理論家は、慎重すぎる嫌いがあるかもしれないが、多くの批判的意見を摂取して電灯で照らす領域の拡大にも努めている。

これに関しては、限定合理性など、制度分析に関連する重要概念を提唱したSimon(1979)の苦言とその後の組織の経済学の発展の軌跡に言及したい。かつて市場分析が花形であった頃には、確かに多くの経済学者は企業内部の意思決定にあまり大きな関心を払ってこなかった。その結果、経済学以外の分野(社会学、心理学、政治学)から、多数派を形成したとまでは言えないが、企業の理論の必要性を感じていた多くの研究者が参加して記述的分析が行われていた。Simon(1979)はそのような状況を作り出した当時の経済学者たちに苦言を呈したが、20世紀後半、企業組織を分析する経済学は、着実な進展を見せることとなった。近年、経済学内部だけではなく、会計学、経営学、政治学といった分野においても、「組織の経済学」によって開発された分析手法が広く受け入れられ、

³³ この点に関し、Coase(1998; p.72)は、「旧制度学派のそれぞれの研究者は大きな知的スケールを有していた。一中略一しかし、伝えていけるものをほとんどもっていなかった」とする。実際、新古典派経済学の理論体系は、ラコトシュの「科学的研究プログラム方法論(Methodology of Scientific Research Programs)」の体裁を整えたもの(反証されえない堅固な核とその周りの防御帯たる諸理論からなる体系)と呼べるものとなっており、だからこそ、批判の対象になり続けることができると言えよう。これと競合できるような「制度経済学」独自の「科学的研究プログラム」の体系が構築されるかどうかは、今後の制度経済学の発展によることになる。

欠かせない役割を担おうとしている。そして、近年の制度経済学の活性化は、明るく照らすことのできる経済領域のさらなる拡大に繋がるはずである。

ただし、厳密な理論分析が、物事の本質を描写できる場合がある一方、物事の限定的な断面、側面の抽象化に留まる可能性が小さくないことも肝に銘じる必要がある。したがって、豊かな理論的研究の前提として、旧制度学派で展開されるようなスケールの大きな問題意識も重要であり、その意味で、「制度」という鍵概念に取り組む多様な経済学研究を包括的に解説した Chavance (2007) のような学説史的貢献は、我々研究者の「分業の不利益」の克服という面で重要な意味をもつと言えるだろう。

さて、本稿の後半では、「繰り返しゲームアプローチ」、「進化ゲームアプローチ」を中心に、制度分析におけるゲーム理論的分析視角について検討した。まず、繰り返しゲームアプローチにおいては、人々の動機づけの問題をより深く構造的に考察することが可能となっている。それによって制度が安定的に維持されるメカニズムが明らかにされる。このような考察を通じて、制度が良好に機能する状態における諸要素の相互関係を整理することも可能になる。一方で、制度という概念の曖昧さ、考察の難しさにも目を向けざるを得ない。本文でも見たように、繰り返しゲームアプローチは組織の経済学から大きな影響を受けており、要素還元主義的な側面が色濃い。Greif (2006) の定義のように、複数の要素を組み込むことは可能であるが、各要素は再びそれを支える別な要素と組み合わせられ機能している。たとえば、法制度であれば、警察が法律違反者を厳格に取り締まるためには、警察組織が機能するための幾つかの要素を考察せねばならない。このように考えるとどこまでを一つの制度システムと捉え、どこから先を除外するのかという問題はやはり生ずる。そういう意味では、Greif (2006) の制度観には不十分さが残る。

このような側面は、制度に統一的な定義を与え、分析をすることは困難であることを再認識させる。そして、2.2 節で見た様に、制度の概念に多様なものが存在する理由を与えているとも言えるが、繰り返しゲームアプローチによって浮き彫りにされた面でもある。この認識の下に立てば、Greif (2006) が主張するように、これまで様々な立場から試みられてきた制度研究を相互に排他的なものとして退けず、お互いを補完し合うものと捉えなおすことに肯定的な意義を見出すこともできる。また、分析範囲を制度のある部分に限定するといった立場の研究を積み重ね、それらを補完的に組み合わせながら全体像に迫るという研究戦略を採用することの生産性を主張することにも繋がる。ただし、先にも述べたこととも関わるが、このタイプの研究は要素還元主義的なものになる傾向が強い。そう言った意味では、繰り返しになるが、この方法論の限界を認識した上で、研究を進めるといった態度が重要である。

進化ゲームアプローチは、制度が歴史的に生成してきたものであり、個々の経済主体が環境等の様々な制約に影響を受けながら、互いに複雑な相互作用を繰り返すことによって進化していく様子を説明している。その結果、複数の制度がありうるという複数均衡、いったんある制度が確立されると安定的となるという頑強性や慣性、確立した制度は大域的な意味で最適な結果をもたらすとは限らないという局所最適性に加え、制度の確立が初期状態に依存するという歴史的経路依存性が明示的に描写されることとなった。

さらに、進化ゲームが、近年注目を集めている複雑系としての制度という側面をとらえるために、

有力な分析手段となる可能性を秘めていることを付言しておきたい。以下、青木・奥野（1996；pp. 322-323）を引用しつつ、この点について整理を行っておく。複雑系とは「システム内の各単位がそれ自身並列的に存在し自律性を持ちながら互いに相互依存した結果、全体としてある種の整合性を示すようなシステム」のことである。複雑系では、「基本的には単純な原理の積み重ねのほずであるのだが、それらがきわめて複雑に相互作用を及ぼしあう結果、ある一定の秩序やパターンが創発してくる」ということがおこる。この定義に即して進化ゲームの構造を確認すると、想定される経済主体は局所的で不完全な情報に基づき意思決定を行っており、その意思決定自体は単純であるが、複雑な相互作用の結果、一定の秩序が発生するという形になっており、確かに複雑系としての制度を記述していることが分かる。このことは進化ゲームが「システムを構成する最小単位の分析から直接システムの挙動を解明」できるとする要素還元主義を乗り越える可能性があることを意味しており、新古典派経済モデルによって切り捨てられた感のある伝統的な自生的秩序論の重要な論点を復活させるという大きな意義も持ち合わせているかもしれない。

ただし、現在のところ進化ゲームアプローチが扱うことができる制度とは慣習や規範といった社会の基盤となるような制度に限定されている。高度で複雑な制度は繰り返しゲームアプローチによる分析の専らとするところである。そう言った意味では、両者は補完関係にあると見るのが妥当であろう。

Sugden (1989) は、自然発生的秩序を研究する理由は国際社会の考察への応用だけで十分であると述べている。多くの経済モデルでは、単一の政府が存在する状況が想定され、社会的厚生を最大にするよう仮定されている。しかしながら、国際社会では、国家間の問題に介入できる政府は存在しない。したがって、多くの経済モデルが示唆している政府の介入による解決策は利用できない³⁴。無秩序な状態を前提とし、その上に発生する制度や慣習のみが、現時点で差し迫った諸問題のいくつかに対して解答を与えようと主張している。残念ながら、現時点において具体的な研究を挙げることは出来ないが、このような方向性を今後探求していく意義は大きいと思われる。

参考文献

- Alchian, A., and H. Demsetz (1972) "Production, Information Costs, and Economic Organization," *American Economic Review*, 62, pp. 777-795.
- Aoki, M. (2001) *Toward a Comparative Institutional Analysis*, MIT Press. (瀧澤弘和, 谷口和弘訳『比較制度分析に向けて』, NTT 出版, 2001 年.)
- Arrow, K. J. (1974) *The Limits of Organization*, W.W. Norton & Company. (村上泰亮訳『組織の限界』, 岩波書店, 1976 年.)
- Chavance, B. (2007) *L'Economie Institutionnelle*, La Decouverte, Paris. (宇仁宏幸, 中原隆幸, 斎藤日出治訳『入門制度派経済学』, ナカニシヤ出版, 2007 年.)
- Coase, R. (1998) "The New Institutional Economics," *American Economic Review*, 88(2), pp. 72-74.
- Greif, A. (2006) *Institutions and the Path to the Modern Economy—Lessons from Medieval Trade*, Cambridge University Press. (岡崎哲二, 神取道宏監訳『比較歴史制度分析』, NTT 出版, 2009 年.)

³⁴ これは、地球温暖化をめぐる協議の混乱と各国の合意形成の困難性や、世界各地で起こっている民族紛争の和解への険しい道のりなどからみても明らかであろう。

- Hart, O. (1995) *Firms, Contracts, and Financial Structure*, Oxford University Press.
- Hodgson, G. M. (1988) *Economics and Institutions: A Manifesto for a Modern Institutional Economics*, Cambridge: Policy Press. (八木紀一郎, 家本博一, 橋本昭一, 中矢俊博訳『現代制度派経済学宣言』, 名古屋大学出版会, 1997年.)
- Kandori, M., G. Mailath, and R. Rob (1993) “Learning, Mutation, and Long Run Equilibria in Games,” *Econometrica*, 61, pp. 29-56.
- Kiyotaki, N., and R. Wright (1989) “On Money as a Medium of Exchange,” *Journal of Political Economy*, 97, pp. 927-954.
- Kiyotaki, N., and R. Wright (1989) “A Search-Theoretic Approach to Monetary Economics,” *American Economic Review*, 83, pp. 63-77.
- Lewis, D. (1969) *Convention: A Philosophical Study*, Harvard University Press.
- Maynard Smith, J. (1982) *Evolution and Theory of Games*, Cambridge University Press. (寺本 英, 梯 正之訳『進化とゲーム理論—闘争の論理』, 産業図書, 1985年.)
- Milgrom, P., and J. Roberts (1992) *Economics, Organization and Management*, Prentice Hall. (奥野正寛, 伊藤秀史, 今井晴雄, 西村 理, 八木甫訳『組織の経済学』, NTT 出版, 1997年.)
- North, D. (1994) “Economic Performance through time,” *American Economic Review*, 84(3), pp. 359-368.
- Ostrom, E. (1990) *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, New York: Cambridge University Press.
- Ostrom, E. (2005) *Understanding Institutional Diversity*, Princeton University Press.
- Simon, H. A. (1979) “Rational Decision Making in Business Organization,” *American Economic Review*, 69, pp. 493-513.
- Schelling, T. (1960) *The Strategy of Conflict*, Harvard University Press.
- Schelling, T. (1978) *Micromotives and Macrobehavior*, W.W. NORTON.
- Sugden, R. (1986, 2004) *The Economics of Rights, Cooperation and Welfare*, Basil Blackwell, 1st edition: 1986, 2nd edition: 2004. (友野典男訳『慣習と秩序の経済学—進化ゲーム理論アプローチ』, 日本評論社, 2008年.)
- Williamson, O. (2000) “The New Institutional Economics: Taking Stock, Looking Ahead,” *Journal of Economic Literature*, XXXVIII, pp. 595-613.
- Young, H. P. (1998) *Individual Strategy and Social Structure: An Evolutionary Theory of Institutions*, Princeton University Press.
- 青木昌彦・奥野正寛 (1996) 『経済システムの比較制度分析』, 東京大学出版会.
- 阿部高樹・川上敏和 (2009) 「情報共有コストのある共同体規制下の集団構成について」, 日本応用経済学会 2009年度秋季大会 (於: 神戸大学) 報告論文.
- 井上 健・阿部高樹・東田啓作 (2008) 「ホッキガイの資源管理型漁業～東北地方主要漁場について～」, 『海洋水産エンジニアリング』, 第 81 号, 海洋水産システム協会, pp. 18-23.
- 井上義朗 (1993) 『市場経済学の源流』, 中公新書.
- 石井安憲・西條辰義・塩澤修平 (1995) 『入門・ミクロ経済学』, 有斐閣.
- 川上敏和 (2007) 「自生的秩序とデザイン」, 『同志社政策研究』, 創刊号.
- 川島武宜 (1967) 『日本人の法意識』, 岩波新書.
- 神取道宏 (1994) 「ゲーム理論による経済学の静かな革命」, 『現代の経済理論』(岩井克人・伊藤元重編著), 第 1 章.
- 中島 満 (2002) 「漁業権は財産権である～海の利用と管理ためにあたりまえのことを再認識してみよう～」, 『水産増殖研究会報』, 第 26 号, <<http://www.manabook.jp/moribito004.htm>>, 2010年1月3日アクセス.
- 日本経済新聞社 (2001) 『経済学をつくった巨人たち』, 日経ビジネス人文庫.
- 根岸 隆 (1997) 『経済学の歴史 [第 2 版]』, 東洋経済新報社.
- 松井彰彦 (2002) 『慣習と規範の経済学』, 東洋経済新報社.
- 間宮陽介 (2006) 『増補 ケインズとハイエク<自由>の変容』, ちくま学芸文庫.
- 八木三木男 (2008) 「新制度学派と産業政策」, 京都産業大学 *ORC Discussion Paper* シリーズ No. CHINA-26,

2008 年 2 月.

藪下史郎 (2002) 『非対称情報の経済学：スティグリッツと新しい経済学』, 光文社新書.