

論文の内容の要旨

論文題目 最終提案ゲームの社会理論：公平性規範の合理性と進化

氏名 石原英樹

本研究は、社会学や経済学の基礎となっている「囚人のジレンマ」が社会の状態を表現したゲームとして本当に適しているのかという疑問が社会学者から少しずつ出てきている。本研究では、囚人のジレンマでは表現できない権力状態や分配の不均等など社会的、政治学的に重要な社会状態を表現するのに、「最終提案ゲーム」という別のゲームが、より適していることを示すことを目的としている。さらに、社会唯名論と社会実在論の理論的対立についても一つの案を提示することを目的としている。

本研究は9章構成になっている。序章では本研究における問題意識と分析枠組みの提示をした。

第1章では「合理性」概念を「進化」概念との対比により議論をした。合理的選択理論のうち非協力ゲームをとりあげ、本研究の視点である、合理性と進化の双方から網羅的に分類をした。

続く第2章では1990年代の数理社会科学において、社会についての基礎的な考え方が変化したことを、科学社会的観点と「自生的秩序」概念を用いて指摘した。最も重要な変化は「合理性」から「進化」へと説明図式が変わったということがあげられる。もうひとつの無視できない側面が、「社会唯名論」の代表ともいえる非協力ゲーム理論においても、個人合理性だけではなく、それにくわえて何らかの個人の性能（合理的とは言い難い諸現象）が説明前提になってきたことである。こうした視野が、注目されている感情の経済学などの発展に大きく寄与している。

3章では、1章で定義された非協力ゲームの概念を用いて、保証ゲームとチキン・ゲームを概説した。2章で指摘したように、本論文で扱う「最終提案ゲーム」は、チキン・ゲームの変種ということを明らかにする。

4章では、「最終提案ゲーム」の研究史をサーヴェイする。1980年代の理論的対立

軸（「合理性」なのか、合理性の外部に公平性規範を想定するか）が「進化」概念の導入以降大きく変わった（「進化」なのか、進化とは別の構造を想定するか）ことを明らかにした。これは2章で素描した人間観や社会モデルの大きな変化と対応するものだと考えることができる。

さらに、5章で示された近年の最終提案ゲームの説明モデルのうちもっとも有力なもの、特に進化ゲーム理論のうち適応的学習を中心とした Samuelson の理論モデルの批判的検討と拡張（確率微分方程式を用いたもの）を行った。Samuelson のモデルに導入されている決定論的ノイズは、「進化」とは別の構造の存在を示唆しているものと解釈した。

6章では、Samuelson モデルを応用した実験についてレビューし、日本においても再実験を行ってモデルの検証を行った。大学生に最終提案ゲームを実施してもらい、理論に従ったトリートメントの効果を、多変量解析（ランダム効果モデル）によって検証した。ここでは、「進化」とは別の構造が何であるのか、その内実を部分的にはあるが解明している。「進化」（適応的学習）とは別に、「公平性規範」の存在が示唆されることとなった。

7章では、6章の実験を前提に、「公平性規範」を前提にしたゲームシミュレーションを行った。「公平性規範」の存在を前提とした適応的学習モデルが先行研究としてあるのだが、本章で行った拡張版では、「公平性規範」をもった個体の生存の背後には、他者への羨望から「懲罰」する個体の存在の重要性が示唆された。

合理的個人という経済学的前提が、世界的な金融危機で揺らいでいるという事実からも明らかのように、合理的な個人（「社会唯名論」）のみを社会モデルとすることはもはやわれわれにはできない。その反動として、「信頼」「ソーシャルキャピタル」「感情」などの諸概念が社会科学の重要な概念となってきた。本論文もそうした流れのなかにある。しかしこうした概念は、「社会実在論」という対立軸に議論が移ったということに無自覚なものも多い。本論文は、この「社会唯名論」と「社会実在論」の不毛な対立には与さない。合理的な個人にどんな性能を加えてゆくという漸進的な方法をとった。非常に単純な「最終提案ゲーム」においても、個人合理性、公平性規範、適応的学習では説明しきれない行動がみられることが示された。この結果から出発して概念の諸整理を行うことは、正義論や権力論などへの理論的貢献が期待される。