

日常世界的秩序問題のゲーム理論的分析

——《二重の選択》を手がかりに——

武藤 正義

平和をめぐるホッブズの秩序問題だけでなく、意味をめぐる日常世界的秩序問題にも、囚人のジレンマが潜在することを明らかにする。まず、秩序を、相互行為（ゲーム）そのものとして捉える。ここで、行為選択肢集合は「自明な期待」によって選択される（二重の選択）。この期待が伴う価値とコストを考慮するとき、当のゲームの成立可能性じたいをメタ位のゲームとして記述できる。このメタ位のゲームが、元のゲームによらず、囚人のジレンマとなる。これは囚人のジレンマ構造がきわめて広範に潜在することを示す。

1 はじめに

数理社会学者は秩序問題を囚人のジレンマ・ゲーム（以下、ゲームを省略）として定式化してきた¹（盛山・海野 1991）。たしかに、平和をめぐるホッブズに固有の政治学的な秩序問題が囚人のジレンマとして定式化されることは、明らかにされている²（Taylor 1987=1995: 162-78）。しかし平和を超えて、ガーフィンケルやルーマンが主題とした「意味」をめぐる社会学的な秩序問題、すなわち日常世界的秩序問題（盛山 1991）に囚人のジレンマがどれほどあてはまるのかはよくわかっていない。本稿はこれに分析の光をあてる。

状況の意味をめぐる日常世界的秩序問題は、いっけんすると数理的手法とは相容れないようにみえる。しかし、ルーマンの「期待」と「二重の選択」という分析概念を援用することで、ゲーム理論という数理的手法によって、状況の意味を形式化できる可能性は十分にある。この端緒を開くことが本稿のねらいである。

1-1 ゲーム理論における2つの秩序概念の問題点

ゲーム理論家は社会秩序を2つのやり方で定式化してきた。ひとつは主に経済学にみられる考え方で、均衡を秩序とみなすというものである（鈴木 1999: 6章）。たとえば、寡占市場という状況でのナッシュ均衡があげられる。しかし社会学的には、均衡という「社会状態」ではなく、寡占市場という「社会状況」（ゲーム）じたいが偶有的な（＝ほかでもありうる）秩序として考えられる。たとえば、ライバル企業の工場を爆破することは、企業の行為選択肢集合には、はなから入っていない（すくなくともそれが自明に期待される）。

もうひとつは主に社会学にみられる考え方で、囚人のジレンマでの相互協力状態を秩序とみなすというものである（この状態はナッシュ均衡ではない）。こちらは、ホッブズの秩序問題に起源をもつ。しかし、上述のように市場のような状況（ゲーム）じたいを秩序とみなすのであれば、相互協力という状態（ゲームの結果）

を秩序とみなすのは一貫性に欠ける。

1-2 本稿の位置

本稿は、うえにあげた2つの社会学的な考え方、すなわち、社会状況じたいを社会秩序とみなし、かつ囚人のジレンマでの相互協力状態を社会秩序とみなす、という2つの矛盾するかにみえる考え方を両立させ結びつける作業をおこなう。その鍵は、ルーマンの期待概念と二重の選択概念にある。この作業によって、日常世界的秩序問題に囚人のジレンマが深くかかわっていることを示すことが本稿の目的である。これにより無数の社会状況（ゲーム）のうち、なぜ囚人のジレンマだけが特別視されるのかも明らかになるだろう³。

本稿の構成は以下のとおり。第2節では秩序問題と秩序概念についての先行研究を整理する。第3節では、秩序の定義に必要な自明な期待なる概念を導入する。第4節では秩序を定義する。第5節では、自明な期待がゲームのルールとなることを示す。第6節では、ゲームじたいの境界維持のメカニズムであるメタ位のゲームが囚人のジレンマになっていることを示す。ここが本稿の中心である。第7節は結びである。

2 秩序問題

2-1 2つの秩序問題

秩序問題とは「自由な個人と社会秩序はいかにして両立するのか」という問題である⁴。「自由な個人」と「秩序」の意味に応じて、さまざまなアプローチの仕方があるが、ここでは盛山(1991)にしたがって、秩序問題を「ホッブズの秩序問題」と「日常世界的秩序問題」の2つに大別する⁵(表1)。

前者の「ホッブズの秩序問題」は、Hobbes(1651)の「秩序＝平和」という見方を、「秩序＝公共財が供給された状態一般」に拡張したものである。この公共財供給問題はゲーム理論的に定式化され、「自由な個人」は、公共財を供給するか(協力)／しないか(非協力)という2つの選択肢をもつ「利己的な個人」として扱われる。単純化していえば、囚人のジレンマの相互協力状態が、公共財が十分に供給された状態である。しかし社会学的には「公共の利益」(秩序)の中身が問われなければならない(盛山1991: 19)。そうでなければ、結局、ホッブズの問題設定と変わらなくなってしまう。なお、秩序一般を公共財に還元することには難がある。なにげない日常的な会話やスポーツのゲームのような秩序はそれじたいとしては公共的ではないからだ。

後者の「日常世界的秩序問題」は日常世界(commonsense world)じたいを秩序とみなすが、その日常世界の定義が曖昧である。たとえば、下克上が日常化した日本の戦国時代にも秩序があったことになる(盛山1991)。もっとも、左古(1998: 29)はLuhmann(1981)とエスノメソドロジストのLeiter(1980)に依拠して、「行為者たち自身が他者の行動に単一の意味があると信憑し、自身のつぎの行動をその意味に応じて接続できている状況」として日常世界的秩序を特定の定義している⁶(ここでの「自由な個人」は、「本来多様に意味づけしうる個人」を指す)。これは、じっさいには行き違っているのに理解しあっているという感覚(社会的構造感)とも言い換えられる。しかし、このような定義もまだ曖昧であり、「単一の意味への信憑」とか「理解しあっている」ということが具体的に何を指しているのが不明である。つまり、この定義はもうすこし形式化される必要がある。

表1 2つの秩序問題

	自由な個人	秩序
ホップズの秩序問題 (ゲーム理論)	公共財を供給する／しない という選択をする利己的な個人	囚人のジレンマでの 相互協力状態
日常世界的秩序問題 (エスノメロドロジー)	他者の行動や状況を多様に 意味づけし、解釈する個人	他者の行動や状況に単一の 意味があるという信憑

以上のように、社会学的な秩序問題は、2つの文脈で別々に論じられてきた。しかし、ホップズの秩序問題は形式的には明確だけれども内容が問われ、日常世界的秩序問題は内容はあるけれども明確な形式化がなされていない。これはそもそも平和問題を越えた同一の秩序問題を両者が的確に捉えていないからではないだろうか。これは結局、秩序を定義し直さねばならないということである。

2-2 秩序概念と期待

盛山和夫は秩序をつぎのように論じる。「秩序の観念は、世界をつねに秩序あるものとして見ようとするわれわれの認識図式そのものに深く内在している」(盛山 1991: 22)。たとえば規則性という秩序概念を用いると、「認識図式と斉合的でそれによって解釈可能な出来事の系列が『規則的である』と判断され、そうでないものが『不規則であり、無秩序だ』と判断される」(盛山 1991: 23)。「毎朝顔を会わせるたびに『お早う』と挨拶していた人がある日突然そうしなくなると、それは『不規則な』現象であるが、日頃からむっつりと無愛想な人については、挨拶しないことが『規則的』なのである」(盛山 1991: 23)。

盛山のいう認識図式は、**期待 (expectation)** とみなすことができる(社会学における期待という用語は、日本語の一般的使用(弱い要望)より広く、予期という意味をも含む)。いつも挨拶していた人は期待(予期)を形成する。そ

のため、突然挨拶しなくなれば、それは「期待はずれ」=「予期せぬ出来事」=「無秩序」=「秩序の崩壊」となる。

そこで秩序を、「人びとが互いに期待をいだき、かつ期待はずれが少ない社会状況」として暫定的に定義する。暫定的というのは、このままだと期待概念が「好きになってほしい」というような願望の意味も含んでしまっており、たとえこのような期待が裏切られたとしても秩序の崩壊とはいえないからだ。そこでつぎに秩序にかかわる期待を特定化しよう。

3 期待概念の特定化

3-1 期待の4類型

「あなたに私のことを好きになってほしい」などという期待は、期待する側の固有性と期待される側の固有性とにも依存する、二重に特殊な期待である(以下でいう私的期待)。このことから期待は、「期待する側の代替性」と「期待される側の代替性」に応じて、さしあたり4つに分類できる(表2)。そこでつぎのように各期待概念を定義しておこう。

1. 私的期待とは、期待する側にもされる側にも代替性がない期待をさす。例)相手の好意。
2. 私的人間観とは、期待する側には代替性がないが、期待される側には代替性がある期待をさす。例)性善説。
3. 個性的期待とは、期待する側には代替性が

表2 期待の4類型

期待する側\期待される側	代替不可能（固有）	代替可能
代替不可能（固有） → 個人的期待	1. 私的期待 例) A氏でなくてはだめだと私は思う。 私 ⋮ ↓ A	2. 私的人間観 例) A氏であってもなくてもいいと私は思う。 私 ⋮ ↓ A A以外の人
代替可能 → 共有期待	3. 個性的期待 例) A氏でなくてはだめだとみんなが思う。 私 私以外の人 ⋮ ⋮ ↓ ↓ A A以外の人	4. 自明な期待 例) A氏であってもなくてもいいとみんなが思う。 私 私以外の人 ⋮ ⋮ ↓ ↓ A A以外の人

あるが、期待される側には代替性がない期待をさす。例) ゴッホ。

4. 自明な期待とは、期待する側にもされる側にも代替性がある期待をさす。例) 言語、法、道徳、役割期待。

- 期待する側の代替性について。私的期待と私的人間観を合わせたものを「個人的期待」とよび、個性的期待と自明な期待を合わせたものを「共有期待」とよんでおこう⁷。たとえば、ある仕事の担当に「A氏でなくてはだめ」とか「A氏であってもなくてもよい」と思うのが私だけなら期待する側は代替不可能であり（個人的期待）、みんながそう思っているなら代替可能である（共有期待）。
- 期待される側の代替性について。ある仕事の担当が「A氏でなくてはだめ」なら期待される側は代替不可能だし、「A氏であってもなくてもいい」なら代替可能である。つまり、期待される側が代替可能とは、その期待がA氏のみにあてはまるのではなく、もっと広くある範囲の人びとまたは一般の人すべてにあてはまることを示している。

自分しか抱かないような期待が裏切られたとしても、期待した側の問題になり、秩序が崩壊したとはいえない。したがって、「個人的期待」（私的期待と私的人間観）が秩序を構成するわけではない。

A氏への「個性的期待」は、B氏にはあてはまらない。この差異は、個性的期待が無意識的なものとなることを妨げる。したがって、個性的期待は、社会的に共有されてはいても、自明にはならない。また、個性的期待は、その行為者のみにあてはまる期待ゆえ、個性的期待に反する行為があっても、「らしくない」とか「性格が変わった」などとしてその個人への認知の変化で済まされ、社会の秩序の崩壊にはなりえない。だから個性的期待が秩序を構成するわけではない。以上のように、個人的期待と個性的期待は、それぞれ期待はずれを期待する側の個人と期待される側の個人に回収させてしまう。

一方、期待する側とされる側の二重の代替性をもつ「自明な期待」は、単純化していえば「みんなによるみんなに対する期待」である。したがって、期待する側にもされる側にも、個人間による違いはないと了解されている⁸。それ

ゆえに自明な期待は、「自明なもの」＝「常識」(common sense)＝「当たり前感覚」(空気)なのであり、よって固定的であり、明文化されればルールになる⁹。

したがって、自明な期待は道徳的期待のみならず、認識そのものを可能にする期待としての言語(話し手への期待)や役割期待を含む¹⁰。言い換えれば、自明な期待は、状況を定義するための認識図式でもある¹¹。ちょうどゲームのルールがジャンケンやサッカーのような状況を定義するように、教師と学生のような役割期待は授業や学校という状況を定義する。そして、自明な期待に反する行為は、単にその行為者個人への認知を変えるだけでなく、その行為者の役割や状況の意味といった認識図式を破壊する。それゆえ、自明な期待だけが、秩序を支えるのである。このように、自明な期待という認識図式は知識という、非排除性(だれでも利用可能)と非競合性(自分の利用が他の利用を妨げない)を備える「公共財」でもある。

なお、自明な期待は、客観的にみて同一の内容を共有している必要はない。同一の期待を共有していることが主観的に信じられていればよい。

3-2 自明な期待と行為選択肢集合

期待の共有(の信憑)という構造だけでは、秩序は実現しない¹²。そもそも行為者が行為しなければ、単一の意味が信憑されているかは確かめようがない。そして、自明な期待に反する行為(＝予期せぬ出来事)が起これば、単一の意味という信憑は崩れ、秩序は崩壊する¹³。このように、社会秩序は、構造と行為の両面によって構成される。

自明な期待に沿った行為は、いっけん不自由に思える。しかし、期待は特定の行為を強制できるものではない。自明な期待は行為を意味的

に方向づけるだけである。このことは、自明な期待は行為選択のレベルで働くのではなく、行為選択肢集合のレベルで働くことを意味する¹⁴。たとえば、大学の統計学の教師は、統計学のなにをどのように教え、どのように評価するかをある程度自由に選択できる¹⁵。つまり、自明な期待は、抽象的ゆえに行為選択肢集合として把握される¹⁶。役割期待はけっしてあやつり人形をつくるわけではない。

このように、「行為選択肢集合」じたいが当該の行為者のだれもが抱く自明な期待によって選択され、可視的な「行為」がその集合上で行為者によって選択される。Luhmann(1972=1977: 48)は、このような事態を「二重の選択」とよんだ。二重の選択によってはじめて有意義な相互行為およびコミュニケーション(＝意味が理解されながら行為が接続されていく過程)は実現する。ただし、行為選択肢集合そのものの選択という発想は、一般の人びとには十分に流布してはいない。行為選択肢集合の偶有性が意識されないのは、行為選択肢集合が状況の理解に用いられる認識図式だからである(認識が自分自身を認識することは2次的であり、それゆえ認識しづらい)。

4 社会秩序とその崩壊

4-1 社会秩序の再定義

一般に、相互行為は、行為選択肢集合の組を前提とする。しかし、その行為選択肢集合は、期待されたものにすぎない。特に、自明な期待は認識図式となることで、有意義な選択肢集合の組を構成する(「ゲー、チョコキ、パー」、なにをいかに教えるか-なにをいかに学ぶか)¹⁷。このような有意義な相互行為がじっさいに行われることで、他者の行動ひいては状況の単一の

意味への信憑が成立する¹⁸(ジャンケン、授業)。自明な期待に反する行為がないかぎり、ふつう行為の意味は問われないからだ(問われることによって多義的となる)。したがって、有意味な相互行為そのものの成立は、秩序の成立を意味する(図)。以上から、秩序をつぎのように定義できる。

定義 社会秩序とは、各行為者が行為選択肢集合への自明な期待をいだき、高い蓋然性でその集合範囲内で行為するような相互行為状況のことである。

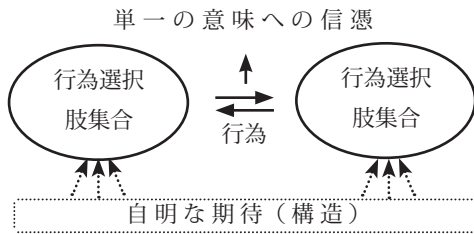


図 社会秩序としての相互行為状況

秩序は、行為選択肢集合そのものの成立を必要とするが、それは自明な期待のみを根拠とする。秩序の根底には期待しかなく、合意のような確固とした根拠があるわけではない。

4-2 手許にあるものの崩壊

上述したように、一方的で意識的な「あなたに私を好きになってほしい」などという期待が裏切られることが秩序の崩壊なのではない。秩序の崩壊とは、自明な期待のもつ自明性が裏切られること(=予期せぬ出来事)が多いことである¹⁹。

だれもがだれにも抱く期待だからこそ、自明な期待は常識(commonsense)になり、人びとはそれを暗黙の前提として行動するようにな

り、それが期待にすぎないことが意識にのぼらなくなる²⁰。すなわち、自明な期待は潜在化する。このとき、秩序は自明な期待を通して、私たちの行為前提となる認識図式を提供している。それゆえ、秩序は「手許にあるもの」である(左古1998:22)。それはメガネのようなものであり、ふだん私たちはそれを意識しない。それを失ってはじめて意識する。そのような認識図式という行為前提を揺らがせる自明性の崩壊こそが、秩序の崩壊なのであり、崩壊してはじめて秩序の存在が意識される。このとき、自明な期待も顕在化する。

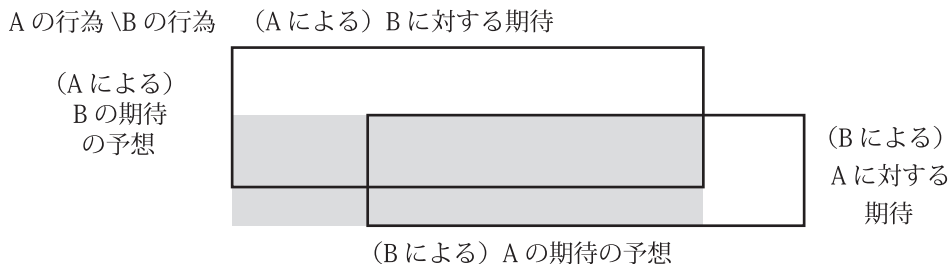
と同時に、他者の行動の単一の意味への信憑が失われ、状況はさまざまな憶測を容れ、多義的になる。ガーフィンケルの違背実験はこれを物語る。たとえば、家庭で下宿人のように振舞うことは、家庭という単一の意味への信憑を崩壊させる²¹(Garfinkel 1964=1995:48-51)。家族はなぜと問う。冗談なのか、具合が悪いのか、気は確かか等々。困惑や怒りを伴いながら、事態は多義的になる。

「秩序の崩壊」=「他者の行動や状況が単一の意味をもつという信憑の崩壊」=「認識図式の崩壊」=「自明な行為前提の崩壊」は、「互いにまったく意味が通じていないこと」、すなわち「理解しあっていないこと」が露呈することでもある。しかしこれは、結局、予期せぬ出来事(期待はずれ)が多いということである。それは時間的にいえば行為の接続がうまくいかず、相互行為(コミュニケーション)がうまく回らず停止するということである(たとえば会話などで脈絡のない言動は場を「凍らせる」)。

5 二重の選択とゲームの外部

5-1 個人的期待の情報構造

表3 個人的期待による有意味な相互行為



注1. 2つの矩形に共通部分がなければ、有意味な相互行為ではない。
 注2. 網掛け部分は、期待が完全に噛み合った場合、または自明な期待の場合。

ここで、個人的期待による相互行為を考えておこう。個人的期待は私的な出会い、会話、つきあいなどで多く用いられる。もしも行為選択肢集合が他者の期待を無視したものであったとすれば、なんらかの身体動静としての相互行為はあったとしても、他者とのコミュニケーションおよび有意味な相互行為（秩序）は明らかに不可能になるだろう。よって、行為者自身の行為選択肢集合は、他者の期待を予想したもの（期待の予想）である。そして、相互行為が有意味であるためには、互いに他者の期待とその予想に共通部分がなければならない（表3）²²。いわゆる期待の相補性である。

5-2 自明な期待の情報構造

ふつう、他者の個人的期待とその予想は乖離しうる。しかし、自明な期待は、他者と共有されていると感じられるので、他者の期待とその予想は未分化なものとして捉えられる。すなわち、他者がこちらに期待している行為選択肢集合とその予想である自分の行為選択肢集合は区別されない（表3網掛け部分）。つまり、自明な期待はゲームのルール（の一部の戦略集合）としてみなせる²³。それゆえ自明な期待の下での相互行為は、厳密には主観的な理解ではあるが、近似的にゲームの利得表として描くことが

できる²⁴（表4参考）。それぞれの社会状態の利得は個人々の選好によって決定される。

このようなゲームは、ジャンケンとか授業のような意味的なまとまりをもっている。それは、すでに述べたように、行為選択肢集合が限定されるように期待されているからである（二重の選択）。そして、この限定ゆえに、ゲームは外部をもつ。比喩的にいえば、当のゲーム・マトリクスは、無限に広がるマトリクスの大海に、自明な期待というスポットライトをあびて浮かび上がった海面のようなものである²⁵。

6 ゲーム理論的分析

6-1 メタ位のゲーム

簡単のため2人の場合を考えよう。前節で述べたように、自明な期待は、ゲーム・マトリクスを構成する。しかしその外部には、可能な行為選択肢全体の組からなる社会的可能性の総体が広がっている（二重の選択）。したがって、行為者は期待された行為選択肢以外の行為をとることも本来可能である。たとえば、ウェディングドレスを着て大学の数学の授業に出ることは可能である。しかし、それは他者に危害を与えはしないが異様であり、授業という秩序をゆるがしかねない。

そこで、自明に期待された行為選択肢集合内の行為をとることを「期待にしたがう」とよび、集合外の行為をとることを「期待にしたがわない」とよぶ。自分と他者が自明な期待にしたがうか、したがわないかで4つのケースが考えられる。つまり、このメタ位のゲームは、 2×2 ゲームである。このとき元のゲームの各社会状態の違いは無視され、1つのケースに縮約される(表4:メタ位のゲーム)。

ともに期待にしたがうケースすなわち(期待にしたがう,期待にしたがう)でのみ、他者の行動と状況の単一の意味が信憑され、有意味な相互行為すなわち秩序が成立する。それ以外のケースでは秩序は崩壊する。なぜなら、多人数

では無視できたとしても、2者相互行為における目の前の相手の意味不明な行為(期待にしたがわない行為)は無視できないからである。したがって、一方でも意味不明な行為をすれば、秩序は崩壊する。

6-2 例:ファーストフード店での注文

例を用いてメタ位のゲームをつくりだしてみよう。あるファーストフード店で、客が店員に注文する場面を考えよう。客はA, B, Cの3つのセットが選べ、店員は客をその場で待たせて商品を渡すか、席までもっていくかを選べるとする。A, B, Cの値段を400円、500円、600円とし、その効用を U_A, U_B, U_C とする。客がそ

表4 ゲームの偶有化と縮約

ファーストフード店での注文				
客\店員	待たせてその場で渡す	席までもっていく		
Aセット	$U_A - 400 - W_A, 0$	$U_A - 400, -S_A$		
Bセット	$U_B - 500 - W_B, 0$	$U_B - 500, -S_B$		
Cセット	$U_C - 600 - W_C, 0$	$U_C - 600, -S_C$		
↓ 偶有化				
客\店員	待たせてその場で渡す	席までもっていく	求婚	その他
Aセット	$U_A - 400 - W_A, 0$	$U_A - 400, -S_A$		
Bセット	$U_B - 500 - W_B, 0$	$U_B - 500, -S_B$		
Cセット	$U_C - 600 - W_C, 0$	$U_C - 600, -S_C$		
愚痴				
その他				
↓ 縮約				
メタ位のゲーム				
		期待にしたがう (自制)	したがわない	
期待にしたがう (自制)		秩序	無秩序 (意味不明)	
したがわない		無秩序 (意味不明)	無秩序 (意味不明)	

の場で待つことによるコストを W_A , W_B , W_C とし、店員が席まで持っていく場合のコストを S_A , S_B , S_C とする。するとこの状況のゲーム・マトリクスは表4のようになる。

しかし、客と店員はまったく他の行動をすることもできる。たとえば、客は注文するかわりに自分の職場の愚痴を言い始めることも可能ではあるし、店員は客に結婚を申し込むことも可能ではある。もちろん、これらは不適切な行為であるが、それは自明な期待に反しているからである。それがなされたら明らかに異常な事態であり、秩序は崩壊するだろう。

ふつう客と店員は、自明な期待を意識しない。けれども、たとえばムシャクシャしてだれでもいいから今すぐ愚痴を聞いてもらいたいとか、とても魅力的な見知らぬ客に一目惚れしてしまうとかいうことは起こりうる。このとき自明な期待は拘束として意識され、元の状況が自明なものから、ほかでもありうる状況へと変化する(偶有化)。

このような状況での愚痴や求婚はふつう自制される。ここでは自制するかしないかという上述の 2×2 のメタ位のゲームを見て取ることができる(縮約)。しかし、ではなぜ自制しなければならないのだろうか。つぎにこの点を追求してみよう。

6-3 期待にしたがうコスト

メタ位のゲームの4つのケースにはそれぞれに複数の社会的な可能性があるため、そこでの詳細な利得を定めることはできない。しかし、それら4ケースを大まかに順序づけることは以下のようにしてできる。

自明な期待は、意味の側面のほかに、期待する側とされる側に価値とコストをもたらすものでもある。期待にしたがうことは自制を必要と

するから、それなりにコストがかかる。しかしそのぶんメリットもあるようにも思えるし、すくなくとも期待にしたがわなければ制裁があるように思える。

しかし明日世界が減じるなら、人びとはどのように行動するだろうか。未来の報いもないのだから、期待にしたがうよりむしろ今この衝動にしたがうと考えたほうが自然ではないだろうか。

翻って、期待にしたがうことのメリットやしたがないことによる制裁は、未来の出来事である。したがって、未来を仮定しないとき、期待にしたがうコストをしのぐほどの価値をアドホックに仮定することはできない。ゲーム理論的に時間を考えるときは、このようなゲーム(ステージ・ゲームという)が繰り返しおこなわれるとみる。ステージ・ゲームは、社会状況を分析的に切り出したときの、それ以上分解できない最小限の単位としての状況である。このことはメタ位のステージ・ゲームでも変わらない。

6-4 期待がしがわれることの価値

他者が自明な期待にしたがうことは、自明視されており、特にそれによる積極的な価値はふつう了解されない。しかし、他者が予期せぬ行為をするとき、自分に危害が及ぶ可能性はつねにある²⁶。たとえば悪意の可能性である(数土2001: 100)。一方、自明に期待された行為選択肢集合内の行為であればそのようなことはない。したがって、私たちはどんな相手に対してもきわめて強く行為選択肢集合の制約を期待する。しかしこれは、もちろん一方的な期待にすぎない²⁷。

6-5 理論家の視点と行為者の視点

なお、うえのような二重の選択のゲーム理論

表5 メタ位のゲームの利得

仮定1	期待にしたがうコスト	$-c, -c'$	$-c, 0$	自制
		$0, -c'$	$0, 0$	
仮定2	期待がしたがわれることの価値	$0, 0$	$-d, 0$	悪意の可能性
		$0, -d'$	$-d, -d'$	
計	メタ位のゲームの利得表	$-c, -c'$	$-c-d, 0$	仮定3 $-c > -d$
		$0, -d'-c'$	$-d, -d'$	

注. 網掛け部分は、元のゲームを表す。「」は、相手の利得。

的解釈は、状況の認識したいを認識する2次的な認識である。そこでの価値やコストは、観察者が推測するもので、当該の行為者の意識にはのぼってはいない。したがって、期待にしたがわない可能性とは比較できない行為者は、期待にしたがうことにコストを感じていないかもしれない。しかしもしも行為者がそのことに気づけば、やはり自分が期待にしたがうコストの存在にも気づく。つまり二重の選択は、潜在的なものなのであり、通常の行為者はそれに気づいていないだけである。

6-6 数理的定式化と分析

以上をメタ位のゲームとして数学的に定式化すると、つぎようになる。

仮定1 期待にしたがうコストを $c > 0$ とおく。

仮定2 他者が期待にしたがわないことによる自分の危害可能性を $d > 0$ とおく。

仮定3 期待にしたがうコスト c よりも、他者が期待にしたがわないことによる自分の危害可能性 d のほうが大きい。すなわち $c < d$ 。

自分が期待にしたがうとき、自分には $-c$ 、他者には 0 の利得をもたらす。

自分が期待にしたがわないとき、自分には 0 、他者には $-d$ ($< -c$) の利得をもたらす。

これを利得表にまとめると、表5のようになる。明らかにこのメタ位のゲームは囚人のジレンマになる ($0 > -c > -d > -c - d$)。つまり、メタ位のゲームというゲームじたいの境界維持のメカニズムが、囚人のジレンマになっている。結局、自明な期待がもたらすあらゆる日常世界の秩序には、二重の選択が随伴するメタ位のゲームにおいて、囚人のジレンマが潜在しているのである。2×2ゲームは対称なものに限っても12タイプ、非対称なものまで含まれば78タイプある。そのなかの1タイプにすぎない囚人のジレンマのみが、最小単位のメタ位のステージ・ゲームとして切り出されたのである²⁸。

このことは自明な期待が期待にすぎないことに起因している。秩序の根底が期待にすぎないということは、秩序の底が抜けているということであり、この事態は秩序には他者や未来に対する信頼が必要だということとして理解できる(浜 1997)。そして、メタ位のゲームとしての囚人のジレンマにおける相互協力こそ、この意味での信頼なのである²⁹。

7 結論

囚人のジレンマは、平和のような公共財の供給問題を形式化したものとしてこれまで考えら

れてきた。しかし、本稿はそれだけでなく囚人のジレンマが、日常世界的秩序問題を形式化したものでもあることを明らかにした。

日常世界的な秩序とは、他者の行動や状況に単一の意味があるという信憑を行為者たちが抱いている状況であるが、これは単純化していえば「みんなによるみんなへの期待」としての自明な期待がしたがわれているような状況として言い換えられた。

さらに、この自明な期待は、客や店員などの役割を構成する、状況を意味づける自明な認識図式であった。そして、この意味づけの仕方が抽象的であるからこそ、役割は自由度をもった行為選択肢集合として形式化できた。その範囲内での相互行為そのものが、すなわち、行為者が特定の行為選択肢集合を参照して相互行為することが、秩序なのであった。

その行為選択肢集合の範囲内で行為することは自明であり、それへのコストや範囲外の行為は、ふだんは意識されない。しかし、役割そのものではない感情をもった生身の人間は、なにかのきっかけで範囲外の行為を欲することもある。このとき、当の行為選択肢集合の拘束とそれを生む自明な期待が顕在化し、囚人のジレンマ構造（これは定義から無時間的なものである）をメタ位のゲームとしてもつ状況の二重の選択性が顕在化するのである³⁰。

つまり、囚人のジレンマ構造は、二重の選択と時間によって、二重に隠蔽されている。しかし、それは日常世界のいたるところに潜在している³¹。いっけんすると、稀に思える囚人のジレンマは、メタ位のゲームとして、潜在的にはきわめて広範に見出されるのである。

そして日常世界では、メタ位の囚人のジレンマにおいて、相互協力が日々達成されている。つまり行為者は互いに自明に期待しあい、それ

にしたがっている。この自明な期待は、期待する側とされる側の二重の代替性によって特徴づけられていたが、じつはこのことは自明な期待自身に正当性をもたらしている。じっさいにサンクションがあるかどうかは別として、だれでも期待に反する行為をすれば、だれからも非難されると了解されるからである。つまり、だれかが特別なわけではなく平等であり、かつ期待じたいが異論のないものとして了解されるがゆえに、当の期待は正当性をもつものとして了解されるのである。このことから、秩序もまた正当だと了解される。だからこそ秩序の崩壊は、自明性の崩壊だけでなく、正当性の崩壊でもある。それはなにが正しいのかがわからなくなるアノミーでもある。

したがって、秩序を支える自明な期待による信頼は、単なる個人的な信頼ではなく、正当性によって強化され、方向づけられた社会的な背景をもつ信頼である。このことは、ふつうは見知らぬ者どうしであるはずの店員と客が相互行為することを支えている。しかしにもかかわらず、強化されてなお信頼はやはり底の抜けたものにすぎない。いかに正当性が感覚されたとしても、結局、他者が期待にしたがう必然性はないのである。以上が、自明な期待——それは二重の代替性によって有意味な相互行為＝秩序を構成する——にしたがうかどうかという潜在的なメタ位の囚人のジレンマ・モデルが有する含意である。

さいごに、今後の課題を2点あげておく。第1に、変則的な行為について。本稿ではさしあたり自明な期待によって構成される行為選択肢集合を固定的なものとして扱ってきた。しかし、物理的世界における境界とは異なり、意味の世界における境界は明示できるものではなく曖昧である。したがって、店員が客に求婚するという脈絡を欠

いた行為とは異なり、たとえば、店員が自分のケータイの番号を書いたメモをさりげなく客に渡すなどというような、期待された行為と期待されていない行為の境界に位置する行為は、潜在的にはかなりある。このような「変則的」な行為を形式化していくことが求められる。

第2に、時間の考慮について。変則的な行為は、当該の期待構造そのものを変えていく可能性がある。秩序にとって重要なのは、期待の内容ではなく、期待が共有されていること（の信憑）だからだ。たとえば、変則的な行為がよい結果を生めばそれは新たに暗黙のうちに期待されることになるかもしれないし、悪い結果を生めばそれは新たに禁止行為として期待されることになるかもしれない。また、変則的な行為でなくても、期待にしたがう行為の蓄積は、意図せざる結果として、その前提を掘り崩し、期待そのものの変更を促すかもしれない。このような自明な期待構造じたいの変容過程を形式化していくことが求められる。

既存の理論社会学の刷新を目指した数理社会学は、独自の発展によって今日、社会学の一分野を確立したかにみえる。けれども、それは数理以外の理論社会学から孤立するという犠牲のうゑに築かれたものなのかもしれない³²。数理社会学は数理社会学者以外の社会学者には関心をもたれなくなってきたようにもみえるからだ。本稿は、このような憂慮すべき現状をブレークスルーすべく、秩序問題を接点にゲーム理論とエスノメソドロジーとの架橋を試みた。本稿が数理社会学と数理以外の理論社会学の対話を促す糸口となれば幸いである。

注

¹ 今日の秩序問題の出発点は Parsons (1937) であ

るけれども、Parsons の意義は問題提起をしたにとどまる（盛山 1991、土場 1992）。

² ただし、森村（1987）はホッブズの平和をめぐる秩序問題が囚人のゲームだけでなく保証ゲームでもあるとしている。

³ 囚人のジレンマは、数理的には、ナッシュ均衡（個人的合理性）とパレート効率性（社会的合理性）とが乖離してしまう最も単純なゲームのひとつにすぎない。したがって、もっと数理理論的な水準で秩序問題を立てるなら、「パレート効率的なナッシュ均衡の存在はいかにして可能か」ということになる。しかし、2水準の合理性の乖離としてではなく、本稿は囚人のジレンマという特殊な利得構造じたいに積極的な意義を見出す。

⁴ 佐藤（1993）のいうように、たしかに秩序問題は、自由という価値が十分重視される西欧近代に特有の問題なのかもしれない。しかし社会学が「自社会の現状への認識を目指す学」（佐古 1998: 22）であり、かつ西欧近代文明が今日の社会全体に深く根を下ろしている以上、秩序問題はやはり私たちにとって懸案性を帯びた根本問題なのである。

⁵ 佐古（1998: 1章）は、本文にあげた2つに加えて、ホッブズに固有のアプローチと、個性アプローチの計4つのアプローチをあげている。

⁶ 厳密には、社会秩序は、単一の意味（の信憑）に応じて行為選択肢集合が接続できている状況であろう。これは以下の論考で明らかになる。

⁷ 「個性的期待」と「自明な期待」は、Luhmann（1972=1977: 2章5節）の「人物」と「役割」に対応する。

⁸ 自明な期待は役割期待を含む。医者や教師など役割間の違いによる差異は当然ある。かといって医者の役割が、期待する側どうし、される側どうし、する側とされる側のいずれの間でも、異なっているとは通常了解されてはいないだろう。

⁹ デュルケムのいう「社会的なるもの」は、個々人

の自明な期待にすぎない。しかし、その期待は、各人にとって二重に個人を超越したものとして了解される。

¹⁰ 道徳的期待は人びと一般（全体集合）への期待である一方、役割期待はある人びと（部分集合）への期待である。個性的期待は1人の人間の個性という変化しやすいものへの期待ゆえ変化しやすいが、役割期待はそうではない。

¹¹ 自明な期待は、Garfinkel（1963）のいう「構成的期待」（浜 1997）、佐藤（1988）のいう「公式のルールの知識」に相当する。

¹² ルーマンによれば、社会構造とは期待の構造である（Luhmann 1984=1993: 147）。

¹³ 自明な期待は共有されており、それゆえに変化しにくい構造的特性をもつ。しかし、あまりにも期待はずれが多くなれば、期待そのものを変更せざるをえない。かつてなら、電車の中で化粧をしたり、床に座り込んだりする人びとがいることは、車内の秩序崩壊といわれただろうが、今日ではそのような期待は共有されているとはいえなくなってきている。

¹⁴ この意味でも自明な期待は、自由な個人と秩序を部分的に両立させる。というかむしろ自明な期待は、学問とかスポーツとかの意味形成によって新次元での自由を産出する。

¹⁵ ファーストフードのアルバイトなど、マニュアル労働者の行為選択肢集合はきわめて限定されているが、それでも仕事が重なった場合にどちらを優先するかなどの選択はある。

¹⁶ 宮台（1985）、佐藤（1988）もこのことを指摘している。なお、行為選択肢集合が唯一の要素からなる場合は、伝統的あるいは無意識的な行動といえる（佐藤 1988）。

¹⁷ {} は集合を表す記号。

¹⁸ 厳密には、行為の蓄積は、自明な期待（構造）を変形させうる。ギデンズなどがいうように、事態は再帰的である。しかし、本稿のポイントは時間をあ

えて考慮しないことにあるため、このことは捨象してある。

¹⁹ 秩序は、結局、自明な期待しだいであり、それらが利己性と合理性（言語能力）のみであれば、万人に対する万人の闘争もまた期待に沿っているので秩序ということになる。しかし、私たちはじっさいには「隣人を殺すな」という一般的な道徳的期待をいだいており、この期待が裏切られることで秩序が崩壊していると感じるのである。

²⁰ Luhmann（1972=1977: 78-9）は、前提化されることでの自明な期待が形成されるメカニズムを論じている。

²¹ 法廷で検事と弁護士が漫才をはじめたとしたら、などこのような例は互いに無関係な役割を重ねることでもいくらでも作り出すことができる。

²² 役割取得は、試行錯誤によってこの共通部分を広げていく過程として理解できる。

²³ なぜ本稿はルールではなく期待から出発したのか。3点理由をあげる。第1に、ルールが適用できる範囲が限定的。第2に、ルールじたいを期待が支えている（Garfinkel（1963）の構成的期待）。第3に、行為選択肢集合外の行為＝ルール違反という意味が成立することで、ルールじたいの意味の単一性への信憑は崩壊しないから秩序は崩壊しない。もっともあまりにルール違反が多ければ、だれもそれをルールとはみなさなくなる。

²⁴ 厳密には、自明な期待においても、他者のじっさいの期待とその予期が食い違うことはある。しかし、それはじっさいに指摘されるまでは行為者にはわからない。よって、行為者は期待とその予期が同一であるとしてとりあえず仮定して行為するしかない。

²⁵ 2者状況なら、このスポットライトは本来2つだが、それらがびったりと重なっているのが自明な期待である。

²⁶ 危害があるかないかは事後的にきまる。言い換えれば、特定の相互行為の直中にある者にとって、行

為選択肢集合外の行為は通常、意識にのぼらないので、その外部は分節されてはいない。だから行為者にとって事態は三重の選択ではなく、二重の選択なのである。

²⁷ このような他者の行為選択肢集合への相互の期待が相互行為というシステム境界を設定している。しかしそれは相補的なものではなく、一方的な期待であり、つまり他者への信頼である。奇行が信頼を損ねるのは、たとえ奇行そのものが無害だとしても、期待を裏切るという点で、ほかの有害な行為と共通しているからである。今回はたまたま無害であったにすぎないのである。

²⁸ したがって、もしも時間を考慮し、サンクションや繰り返しをも含めた状況を考えるならば、メタ位の状況は、保証ゲーム（調整ゲーム）などにもなりうるだろう。

²⁹ 数土（2001: 109-21）も信頼と囚人のジレンマのこの関係を論じているが、本稿は数土の議論よりさらに踏み込んだものである。

³⁰ 付言すれば、メタ位のゲームという分析用具の利

点のひとつは、ゲームという社会状況の表現のもつ過度に微細な記述性能を捨象できることにある。利得関数という形式が現実の一部にすぎない利得構造をあまりに詳細に記述することで、ゲーム理論的モデルはバランスを欠いた机上の空論となる危険がある。現実の行為者は、利得を厳密に算定しなくても行為しているからだ。このようなりアリティをいかにしてとらえるかが社会学におけるゲーム理論利用の課題のひとつだったといえよう。メタ位のゲームという分析用具はこれにひとつの道筋をつけるものである。

³¹ 時間を考慮した繰り返し囚人のジレンマでは、フォーク定理（岡田 1996: 6 章）やしっぺがえし戦略によって相互協力が十分実現しうる。ただし、未来への信頼（割引因子）が大きい場合であるが。

³² 数理社会学（ゲーム理論）は、環境社会学など具体的な社会学の経験領域では利用されている。だから、数理社会学が社会学一般から遊離しているとははいえない。

文献

土場学, 1992, 「功利主義的社会理論と秩序問題——ホッブズの秩序問題の終焉」『社会学研究』59: 117-141.

Garfinkel, Harold, 1963, "A Conception of, and Experiments with, Trust' as a Condition of Stable Concerted Actions," O. J. Harvey, ed., *Motivation and Social Interaction*, Ronald Press.

———, 1964, "Studies of the routine grounds of everyday activities," *Social Problems*, 11(3): 225-250. (1995, 北沢裕・西坂仰訳「日常活動の基盤——当り前を見る」『日常性の解剖学』マルジュ社: 31-92.)

浜日出夫, 1997, 『『共通価値』から『信頼』へ——秩序問題のパラダイム転換』駒井洋編『社会知のフロンティア』新曜社: 82-106.

Hobbes, Thomas, 1651. *Leviathan, or the Matter, Forme, and Power of a Common-Wealth, Ecclesiasticall and Civil*. (永井道雄ほか訳, 1971, 『リヴァイアサン』世界の名著 23, 中央公論社.)

Leiter, Kenneth, 1980, *A Primer on Ethnomethodology*, Oxford University Press. (= 1987, 高山真知子訳『エスノメソドロジーとは何か』新曜社.)

Luhmann, Niklas, 1972, *Rechtssoziologie*, Rowohlt Taschenbuch. (= 1977, 村上純一・六本佳平訳『法社会学』

岩波書店.)

- , 1981, "Wie ist soziale Ordnung möglich," aus *Gesellschafts-struktur und Semantik*, Suhrkamp Verlag. (= 1985, 佐藤勉訳『社会システム理論の視座——その歴史的背景と現代的展開』木鐸社.)
- , 1984, *Soziale Systeme*, Suhrkamp Verlag. (= 1993, 佐藤勉監訳『社会システム理論』恒星社厚生閣.)
- 宮台真司, 1985, 「規範の三層構造論 (上)」『ソシオロギス』9: 1-18.
- 森村進, 1987, 「『リヴァイアサン』の自然状態」『理想』637: 85-93.
- 武藤正義, 2005, 「秩序問題としての社会的ジレンマの一般性——《二重の選択性》の視点から」大浦宏邦編『秩序問題への進化ゲーム理論的アプローチ』平成 14 ~ 16 年度科学研究費補助金・研究成果報告書, 帝京大学.
- 岡田章, 1996, 『ゲーム理論』有斐閣.
- Persons, Talcott, 1937. *Structure of Social Action*. Free Press. (= 1974-89, 稲上毅・厚東洋輔・溝部明男訳『社会的行為の構造 (1)-(5)』木鐸社.)
- 左古輝人, 1998, 『秩序問題の解明：恐慌における人間の立場』法政大学出版局.
- 佐藤俊樹, 1988, 「理解社会学の理論モデルについて」『理論と方法』3(2): 151-170.
- , 1993, 『近代・組織・資本主義』ミネルヴァ書房.
- 盛山和夫, 1991, 「秩序問題の問いの構造」『秩序問題と社会的ジレンマ』ハーベスト社: 3-33.
- 盛山和夫・海野道郎編, 1991, 『秩序問題と社会的ジレンマ』ハーベスト社.
- 数土直紀, 2001, 『理解できない他者と理解されない自己——寛容の社会理論』勁草書房.
- 鈴木光男, 1999, 『ゲーム理論の世界』勁草書房.
- Taylor, Michael, 1987, *The Possibility of Cooperation*, Cambridge University Press. (= 1995, 松原望訳『協力の可能性』木鐸社.)

【謝辞】

今田高俊先生、大浦宏邦先生から貴重なご教示を頂きました。また査読者の小林盾・内藤準両氏のおかげで本稿の内容を大幅に改善できました。記して感謝致します。

【付記】

本稿は、武藤（2005）を大幅に全面的に書き改めたものです。基本的な主張は変わりませんが、武藤（2005）がルール概念を中心とした哲学的な議論である一方、本稿は期待概念を中心とした社会学的な議論になっています。なお、本研究は、文部科学省科学研究費（基礎研究 (B) (I) 課題番号 14310095 「秩序問題への進化ゲーム理論的アプローチ」代表：大浦宏邦）と東京工業大学 21 世紀 COE プログラム（「エージェントベース社会システム科学の創出」代表：出口弘）から助成を受けており、その成果の一部です。

(むとう まさよし、東京工業大学大学院、mmuto@valdes.titech.ac.jp)
(査読者 内藤準、小林盾)

A Game Theoretic Analysis of the Commonsense World Order using “Double Choice” Concept

MUTO. Masayoshi

The purpose of this paper is to clarify that not only “the Hobbesian problem of order” about peace but also “the problem of commonsense world order” about meaning can be formalized as Prisoners’ Dilemma game. We regard the order as interaction (=game) itself. Then we assume the sets of action choices are chosen by “self-evident expectation” , which is called “Double Choice” by Luhmann. Taking the expectation into account, we can describe realizing the game itself as “meta-game” . Then we conclude that any meta-games are Prisoners’ Dilemmas. This argument implies that we can widely find out latent Prisoners’ Dilemma structure.