

第1章 制度とは何か：いかにアプローチすべきか

人間社会という偉大なチェス盤において、個々のコマはどれも立法府が課そうとする原理とは異なった独自の運動原理を有している。これら2つの原理が一致し、同一の方向に作用するのであれば、人間社会のゲームは、容易かつ調和的に続けられ、適切で首尾よきものとなる。それらの原理が正反対に作用したり、あるいは異質のものであれば、ゲームはみじめな形で続けられて、社会はつねに最高位の無秩序に陥ることになる。

—Adam Smith 1759*

経済学は、伝統的に市場メカニズムの働きと含意の分析に従事してきた。いうまでもなく、市場は人間がこれまで生み出してきた最も顕著な制度の1つとみなすことができよう。しかしながら最近では、異なる経済間の多様な経済パフォーマンスの理解のために、「制度が重要である (institutions matter)」ことがますます認識されるようになってきている。しかも、このフレーズが引用される場合、言及は単に市場に限定されていないように思われる。実際、20世紀最後の10年間に、さまざまな経済の経済パフォーマンスやそれを超えたドメインに対し重要なインパクトをもたらし、今後も影響を与え続けるであろう、さまざまな制度関連的な事象や現象が観察された。たとえば、共産主義国家の崩壊とそれに続く経済システムの転換、シリコンバレー現象やe-コマースの創発、欧州の通貨統合や市場統合、日本や東アジアの金融危機、アフリカ経済の永続的な民族分裂や停滞、金融市場のグローバル統合や周期的に起る通貨危機、国民国家をメンバーとする国際機構の役割の再検討、グローバルな非政府組織の影響力の増大などを想起してみよう。これらのなかには、表面上は、純粋な市場現象や組織デザインにかんする事柄とみなせるものもあるかもしれない。しかしながら、これらの事象や現象の原因や含意をより深いレベルにまで掘り下げて理解しようとするならば、われわれはそれらの制度的側面を考慮に入れざるを得ないであろう。

制度とは何だろうか。それは、制定法、インフォーマルな規範、確立した組織体、契約、人々の思考態度、またはこれらの全てないし一部の組み合わせと見なすことができるのだろうか。制度のような概念の適切な定式化は、分析目的に左右されるものであろう。たとえば、制度が経済パフォーマンスにとって重要であれば、なぜそれぞれの経済は、より高いパフォーマンスを示している他の経済から最善の制度を学習し、採用することができるのだろうか、という問題を考えてみよう。これは、ダグラス・ノースが制度にかんする

*Smith(1759, Part IV, Section II, Chapter II, 17)

嚆矢的著作で提起した重要な問題である (North 1990)。この問題を扱うために、ノースは制度を「ゲームのルール」として概念化した。彼によれば、2つのタイプのゲームのルールが存在する。すなわち、フォーマル・ルール (立憲的な財産権ルールや契約) およびインフォーマル・ルール (規範や習慣) である。このとき、優れたフォーマル・ルールを海外から取り入れたとしても、国固有のインフォーマル・ルールが慣性を持ち、変化を困難にするために、両ルールのあいだには軋轢が生み出されるかもしれない。結果的に、取り入れられた制度は実効化可能 (enforceable) とも、うまく機能するとも言えないものになるかもしれない。

かくして、経済学者は制度の実効化可能性 (enforceability) の問題に関心を抱くようになった。どのような場合に、ゲームのルールは実効化可能となるのだろうか。実効化主体 (enforcer) の出現によってであろうか。しかし実効化主体は、彼らが実効化すべきゲームのルールを実効化させるために、どのように動機づけられるのだろうか。簡単に言えば、いかにして実効化主体に適切な仕事を行わせることができるか。この推論において無限後退 (infinite regression) から抜け出すための道は、ゲームのルールが、実効化主体を含む経済主体たちの戦略的相互作用を通じて内生的に創出され、結果的にそれが自己拘束的 (self-enforcing) になることを示すことである。このような視点から制度にアプローチする最も妥当な方法は、制度をゲームの均衡として概念化することである。われわれが近年、ゲームの均衡としての制度観にもとづいた、いくつかの重要な研究の発表を目にしてきたのはこのためだが、それらの大半は歴史的事例から洞察を導き出している (代表的研究のいくつかについては、次節で言及するつもりである)。さまざまな制度の複合体として存在していると思われる現代経済に対しても、それと同様の考え方を適用することができるのだろうか。複雑な現代経済は単に自律性をもった制度の束にすぎないのであろうか、それとも内部的に整合性をもった全体、すなわち何らかの均衡現象として存在しているのだろうか。

いうまでもなく、制度 (あるいは制度の複合体) を均衡現象として捉えることは、制度が硬直的に氷結していることを意味しない。制度は変化する。共産主義国家の崩壊、それに続いて生じた中欧・東欧経済における計画経済システムの転換は、疑う余地のない事例である。それでは、いかにして制度的創発 (institutional emergence) や変化を理論的に説明することができるのだろうか。理論的に言えば、ゲーム理論的モデルは、複数の解 (均衡) をもちうるし、またゲームの解はモデルの特定化にかなりの程度依存する。それでは、制度的創発や制度変化は単に、固定的なゲームの構造を所与とした、同様の可能性をもつ多くの均衡のなかから1つの均衡を選択すること、あるいはある均衡から別の均衡へ移行することとして説明されるものであろうか。もしそうであれば、選択や移行は本質的には技術や市場によって誘発されるものであり、技術的な規模の経済性によって最終的にロックインされてしまうものなのだろうか。あるいは、「文化子」によってプログラムされているのであろうか。それは、政治的企業家によって企図されたり、あるいは突然変異的な経済的企業家によって創出されうるであらうか。予測不能な政治的事象は、制度の選択に対して確率的なインパクトをもたらすであらうか。あるいは、さらに何か、制度変化のプロセスに影響を及ぼす要素が存在しているであらうか。とくに、新しい制度が創発する際にしばしば観察される新奇性は、いかにして生じるであらうか。

かくして、われわれの基本的な研究課題は、次の2つの明確な形に要約される。すなわ

ち第1に、(現代)経済における全体的制度配置の複雑性と多様性を、ある種の複数均衡として理解すること(共時的問題)、第2に、均衡としての制度観と整合的な枠組の中で、制度進化のメカニズムを理解すると同時に、新奇性が創発する可能性を許容すること(通時的問題)である。これらの点にかんして少しく敷衍しておこう。

(現代)経済における制度の多様性や複雑性を理解するには、経済、政治、組織、そして社会といったドメイン間に存在する制度の相互依存性や、そうしたドメインを連結している制度の本質にかんする考察が必要とされる。このような考察を行うには、伝統的な経済学の枠組に依拠して思考を繰り広げるだけでなく、さらに隣接的な学問体系、たとえば社会学、政治学、法学、そして認知科学における制度的問題を扱った重要な貢献から学ぶことが有用である。しかしながら、旧制度派経済学とは違って、われわれは、単に豊富な制度のカタログを編集したり、あるいは制度にかんするアドホックな分類を示すのではなく、むしろ統一的なゲーム理論的枠組を用いて制度的多様性の源泉や含意にかんする分析を試みる。統一的な概念・分析枠組を開発し、そのなかにさまざまな学問体系で生み出された重要な貢献を組み込むという営みは、経済制度の働きをより深く掘り下げて理解する上で有効であろう。

しかしながら、さらにわれわれは、ゲーム理論的分析がそれ自体で、制度の体系的な研究として完全なものたりえないということをも認識しておく必要がある。ゲーム理論的枠組のもとでの制度の相互依存性の分析は、制度配置が複数かつ非最適で、さらにパレートの意味でのランクづけが不可能な形で存在する可能性を示唆する。すなわち制度配置は、たとえ同一の技術的知識に直面し、同一の市場を通じて相互に連結されていたとしても、経済間で多様性をもちうる。かくして、特定の制度配置が、なぜ他の経済ではなくある経済で進化を遂げたかは、ゲーム理論によって自己完結的に理解できず、比較情報と歴史情報にも依拠せねばならない。その含意は、制度分析が本質的に比較的なものにならざるをえないということであり、それゆえに比較制度分析(Comparative Institutional Analysis)と呼ばれるのである¹。

制度進化の通時的プロセスを考察する上で、われわれは、本書で後に展開する部分(第9章)で、伝統的ゲーム理論(古典的ないし進化的)からの重要な乖離を試みるつもりである。われわれは、ゲームのプレイヤー(およびその分析者)が自らプレーしているゲームの客観的構造にかんして完全知識を有するという仮定を緩和する。その代わりに彼らは、自分がプレーしているゲームの構造にかんして、個人的かつ不完全な見解—主観的ゲーム・モデルと呼ぶ—を有していると仮定しよう。ゲームのプレイヤーが自分の主観的ゲーム・モデルをもとに選択した行動が、期間を通じて相互に整合性をもつ(すなわち均衡化される)ようになれば、彼らの主観的ゲーム・モデルは、それぞれの行動選択が結合的に創出した観察的現実によって補強されうるとともに、彼らに対するさらなる行動選択の指針として再生産される。そしてわれわれは、プレイヤーの主観的ゲーム・モデルを構成する顕著な共通要素、すなわち、ゲームが実際にプレーされる様式にかんする共有予想(shared belief)として、制度を概念化するつもりである。こうしたモデルから得られる行動選択がプレイヤーに対して期待される結果をもたらさず、一般的な認知的危機の状態を招来する場合に、プレイヤーによる新しい主観的モデルの探索が誘発され、そうした探索は、新

¹Greif (1994, 1997b, 1998a), Aoki (1995/2000, 1996), 青木・奥野 (1996), 岡崎・奥野 (1995/1999)。グライフはこのアプローチを「歴史比較制度分析(HCIA)」と呼んでいる。

しい均衡が実現するまで続けられよう。かくして、制度変化のプロセスに関する理解は、経済主体がそれぞれの予想をコーディネートした方法で修正するプロセスを理解することに等しいと言えよう。このような視点から、われわれは、技術変化や他の環境変化、政治的プログラム、制定法、企業家的実験、および文化的遺産等が制度変化のプロセスにおいて果たす役割を分析するが、こうしたことは、共時的問題を扱った後に行われることになる。

本序章は、以下のように編成されている。次節においては、経済学者によるさまざまな制度観にかんして概観を与える。第2節では、後に厳密な定式化(第7章)に委ねられるとの了解のもとに、均衡観にもとづいた制度にかんするひとつの概念化を導入し、そうした概念化が前述した分析目的を果たす上で有効たりうる5つの理由を指摘する。第3節においては、われわれの分析にとって重要な役割を果たす「ゲーム形」や「ドメイン」といった基本概念を導入し、本書の計画を述べる。

1.1 ゲーム理論的視点からみた3つの制度観

すでに言及したように、経済学者たちは今や「制度が重要である」という点で見解の一致をみているように思われる。しかしこのことは、制度とは何か、そして制度はいかにして生成されるか、といった問題にかんして、われわれが共通の理解をもたない限り、あまり重要な意味をもたないであろう。しかしながら、最近まで経済学者は、旧制度派経済学を別とすれば²、制度という概念をかなり曖昧な状態に放置することに甘んじてきた。現代社会学の開拓者であるデュルケームは、かつて社会学という学問体系を「制度科学」として、また経済学という学問体系を「市場科学」として定義した³。経済学者は、このような学問的定義にとりわけ煩わされることもなく、市場分析に一心に没頭してきた。しかしながら経済学もまた、制度の性質、起源、そしてその含意にかんする理解において独自の貢献をなしているのである。実際に近年、多くの経済学者は、制度の概念化という課題に取り組むようになった。これからみるように、経済学者は「制度」という語に対して、少なくとも(相互連関的ではあるが)異なる3つの意味を付与している。われわれが関心を抱いているのは、明らかに言葉自体の意味論的な説明ではなく、多様な経済システムの働きにかんしてより適切な理解を得るための概念化にほかならない。

経済学者が用いる制度にかんする3つの意味、ないし概念のあいだに存在している差異を明確にするには、経済プロセスとゲームとのアナロジーが適切である。ゲーム理論の応用が比較制度分析にとって不可欠な要素である点については、すでに指摘した。本書において、共時的問題を扱うために適用するゲーム理論的分析道具、すなわち進化ゲーム理論や繰り返しゲーム理論から借用した分析道具は、かなり最近になって開発されたものである。しかしながら、本章の冒頭における引用が示すように、経済プロセスとゲームとのアナロジーは、アダム・スミスにその源流を求めることができる。そこで「人間社会」は、

²ウェブレンによる制度の定義は、「大部分の人間に共通の安定的な思考習慣」(Veblen 1919, p.239) というものであった。この伝統の現状にかんする論述については、Hodgson (1988, 1998) を参照。

³デュルケームの場合、社会制度はシンボル・システム——知識、期待、そして集団的な感情や考えからなるシステム——によって構成されるとした。こうしたシステムは、人間の相互作用による結合生産物であるが、客観的および「強圧的」(Durkheim 1901/1950) なものとして個人によって経験される。

個々の経済主体が互いに自己のモチベーションにしたがって、戦略的な相互作用を繰り返している状況とみなされているが、それは現代のゲーム理論家が関心を抱いている状況に似みじくも対応している。経済プロセスとゲームとのアナロジーにおいて、経済学者は、制度をゲームのプレイヤー、ゲームのルール、あるいはゲームにおけるプレイヤーの均衡戦略のいずれかに対応するものとみなしてきた。

人々は、日常会話のなかで制度について何気なく話す場合、通常、(顕著な)組織体を意味している。経済学者のなかには、こうした慣習にしたがって制度を「業界団体、専門家集団、大学、法廷、政府機関、そして立法府等」(Nelson 1994, p.57)といったように、ゲームの特殊なプレイヤーとみなす者がいる。しかしノースは、第2の見解を主張している。すなわち、制度はゲームのルールとみなされるべきであり、それはゲームのプレイヤーとは区別されるべきである、と⁴。ノースは、制度と制度変化にかんする嚆矢的著作を以下の1節で始めている。すなわち、

制度は、社会におけるゲームのルール、より形式的に表現するならば、人間の相互作用を形作る人為的に創出された制約条件である。……経済学者が用いる専門用語を用いれば、制度は、個人の選択集合を規定し、また制約する (North 1990, pp.3-4)。

このような制約は、インフォーマルなもの(たとえば社会規範、慣習、そして道徳コード)であるかもしれないし、あるいは意識的にデザインされたり、明文化されたフォーマルなものであるかもしれない。フォーマル・ルールは、政治ルール(憲法や規制)、経済ルール、そして契約を含んでいる。経済ルールは、財産権すなわち経済資源の利用・処分、および効用(所得)の獲得にかんする諸権利の束を規定する。契約は、財の利用・交換にかんする(実効化可能な)合意であり、財産権ルールに埋め込まれている。経済ゲームのフォーマル・ルールは、ゲームのプレイヤーたち自身がプレーしているあいだに構築(変更)できるものではなく、ゲームのプレーに先立って決定される必要がある。われわれは、制度の起源に関心を抱いているので、直ちに以下のような1つの疑問が浮かび上がる。すなわち、誰が経済ルールを決定するのだろうか。ここでノースが、ゲームのルールと、制度変化の主体として機能するゲームのプレイヤー(組織および政治的企業家)、すなわちルール形成者とを明確に区別していることを想起しよう。ノースによれば、既存のゲームのルールは、いかにして取引を行うか、そしてどのようなインセンティブを生みだすにかんする、プレイヤーのインセンティブを形作り、結果的に相対価格の変化に応じて新しいルールに対する有効需要を生み出す。新しいルールは、政治ルールにしたがって構造化された「政治市場」において交渉され、決定されることになる。ノースは、「財産権の規定と実効化を行うのは政治(polity)にほかならない」(North 1995, p.23)と主張している⁵。

⁴オストロームも、この見解の有名な主唱者である(Ostrom 1990, p.51)。

⁵フォーマル・ルールの実効化は、「第三者」によってゲームに対して外生的な形でなされるが、ゲームのパフォーマンスは、モニタリングや制裁の有効性に依存するだろう。ノースは、「共通のルール集合が2つの異なる社会に課された場合、どのような事態が生じるであろうか。……類似した結果は生じない。……ルールは同じであるとしても、実効化メカニズム(enforcement mechanism)、実効化がなされる様式、行動規範、そして主体の主観的モデルについてはそうでない。かくして、現実的なインセンティブ構造、および政策の帰結にかんする認識も、それぞれ異なったものとなる。したがって、相対価格の根本的な変化

ゲームのルールとしての制度観にかんするよりテクニカルな形式化は、実効性問題に焦点をあてた Hurwicz(1993, 1996) によって提示された。このアプローチにおいて、ゲームのルールは、誰がゲームをプレーするか(「プレイヤーの集合」)、プレーヤーたちはどのような手を選択しうるか(「選択集合」)、プレーヤーたちの選択のプロファイルにどのような物理的結果が対応するか(「結果関数」)を特定化することによって表現される。ハーヴィッツは、このような特定化の三重対を「メカニズム」ないし「ゲーム形(game form)」と呼ぶ⁶。たとえば、売り手が請求可能な販売価格にかんして、政府によって設定された上限の制約が存在するような価格統制メカニズムを考えよう。この場合、売り手の選択集合に対する制約は、ある特殊なパラメータ値、すなわち最高統制価格によって表現されよう⁷。しかしながら、ハーヴィッツによれば、より適切な制度の定義に到達するには、さらなる限定が必要とされる。つまり、彼の用語で表現すれば、ルールは実効化可能ないし「誘導可能(implementable)」でなければならない。すなわちハーヴィッツは、実効化可能な人為的に創出された行動制約のクラスのみが制度としての資格を持つとみなす必要性を主張している。彼は、ナッシュ均衡によって実効化可能性の概念を形式化する。ある戦略選択のプロファイルがナッシュ均衡であるとは、他のプレーヤーたちがそうした戦略をとり続けると予想する限り、どのプレーヤーも自分の戦略を変更するインセンティブをもたないような状況にあることをいう。ゲーム形に課されている人為的に創出された制約の集合が実効化可能であるためには、それはプレーヤーがすべての技術的に実行可能な行動を含む集合から自由に戦略を選択する場合のナッシュ均衡を包含していなければならない。

ハーヴィッツの主たる関心は、ある特定のクラスの環境(技術、選好、そして資源の初期保有)に対し、プレーヤーたちのインセンティブと両立的な形で、ある所与の社会目標を誘導しうる制度を「デザインする」可能性を探究することにある。社会目標(たとえば、効率、公正、そしてクリーンな空気や水)は、それぞれの経済環境にかんして達成されるべき結果(帰結)の集合によって表現されよう。立法者が、規定された社会目標を誘導するメカニズムをデザインすると仮定しよう。しかしながら、このメカニズムが実効化可能であるという保証はどこにもない。たとえば立法者は、価格統制によって価格安定や分配の公正といった社会目標が達成できるという期待を抱くかもしれないが、ブラック・マーケットにおいて、規制された最高統制価格よりも高い価格で売ることが魅力的だと考える売り手がつねに存在しているだろう。この場合、価格統制は自己拘束可能でなく、したがって誘導可能ではない。

が共通に生じたり、あるいは共通のルール集合を課されたとしても、異なる制度配置をもつ社会では、広範に分岐した結果が招来されよう」(North 1990, p.101)と論じている。したがって彼は、「法ルール、組織形態、実効化、行動規範」を含んだより包括的な「制度枠組(institutional framework)」という概念を援用している(North 1990, p.33, さらに、58, 101も参照。他の研究において、ノースは同様のものに対して「制度的土台(institutional scaffolding)」(North 1998)という表現を用いている)。

⁶結果関数の値域は、効用利得の空間ではなく物理的結果の空間である。ハーヴィッツは、プレーヤーの効用関数がゲームのルールを構成する一部分ではないとみなす。かくして彼は、プレーヤーの集合、その選択集合、そして結果関数からなる三重対を表すために、「ゲーム」ではなく「ゲーム形」という語を用いている。

⁷厳密に言えば、こうしたパラメトリックな表現は、政府が価格統制の実際的水準にかんして裁量をもちうるかもしれないので、価格統制の制度と見なすには、かなり限定的で狭いものとならざるをえない。したがって、ハーヴィッツは、パラメータ値の変異にかんする余地を与えるために、単一のメカニズム(たとえば、ある特定の最高統制価格)というよりは、むしろ複数のメカニズムの族(たとえば、ある範囲の最高統制価格)として制度概念を導いた。

ある社会目標を達成するという目的でデザインされたメカニズムが自己拘束的でない場合、それは何らかの実効化メカニズムによって補充されねばならない。特殊な行動集合(人々を収監する等)を有する実効化主体(enforcer)(法廷、警察やオンブズマン等)を追加するとともに、それに応じて適宜に結果関数の修正を図ることによって、ゲーム形は変更されねばならない。しかし、このことはメカニズム・デザイナーにとってジレンマを生み出すことになる。実効化メカニズムを有効なものとするためには、実効化主体(enforcer)に対し、その使命を正しく遂行させるために適切なインセンティブを提供する必要がある。さらに、実効化メカニズムの遂行において資源が利用されねばならず、規定された社会目標に直接寄与する活動から資源が転用されねばならない。その結果、当初の社会目標はそれを達成する過程で妥協を強いられることになる。

実効化主体(enforcer)のインセンティブを考慮しているという点で、ハーヴィッツの制度にかんする考え方は事実上、第3のゲームの均衡としての制度観に近い。この第3の制度観を支持する初期の主唱者の1人がSchotter(1981)である⁸。近年、ゲームの均衡としての制度観にかんして、異なる均衡概念をもとに2つの主要な展開がみられた。進化ゲーム・アプローチと繰り返しゲーム・アプローチである。前者のアプローチにかんする代表的研究には、Sugden(1986, 1989), Aoki(1995/2000), Young(1998), Okazaki and Okuno-Fujiwara(1998),そしてBowles(2000)などがある⁹。進化ゲーム・アプローチにおいては、行動の慣習はそれ自体、第三者による実効化や意識的デザインなしに確立される。慣習が進化を遂げるにつれて、経済主体は、進化的淘汰の圧力の下で特定の特性(環境認識、選好、そしてスキル等)を発展させる傾向をもつ。かくして、慣習とそれに関連する個人特性は、共進化(co-evolve)を遂げる。慣習は、突然変異や錯誤に起因する不均衡費用を軽減するために、やがて司法プロセスを通じてコード化されるかもしれない。さらに、慣習化された行動ルールを言葉で明文化するという営みは、ある特定の状況において明確な解を与えるのに有用であろう。しかしサグデンは、ヒュームの伝統にしたがって、法を政府が市民に対して課した創造物とみなすのは、ミスリーディングであると主張している。むしろ「法は、多数の個人が自分自身に課した行動コードを反映したものである」(Sugden 1986, p.5)。

制度にかんするもう1つのゲーム理論的アプローチは、とくにGreif(1989, 1994), Milgrom, North, and Weingast(1990), Greif, Milgrom, and Weingast(1994), Calvert(1995)などによって開発されてきた。彼らが繰り返し囚人のジレンマ・ゲームの分析において依拠するのは、部分ゲーム完全均衡のような洗練された均衡概念である。部分ゲーム完全均衡の厳密な概念化については、本書で後にふれるつもりである(第7章)。しかしながらこの時点で記しておく必要があるのは、これらの均衡概念がゲームのプレイヤーたちが共有している期待や予想の役割を明確にする上で役に立つということである。部分ゲーム完全均衡が各プレイヤーに対して規定する戦略は、ゲームの中で将来起こりうるすべての

⁸ショットターは、社会制度を「社会行動の規則性のうち、社会のすべてのメンバーによって合意され、特定の繰り返しの状況における行動を特定化し、自己拘束的か何らかの外部的権力に統治されているもの」(1981, p.11)として定義した。この概念化においては、第2の見解と同様、制度は行動ルールとみなされる。しかしながら、こうしたルールは、政治プロセスないし立法プロセスによって外生的に与えられるのではなく、ゲームの解として経済プロセス内部で内生的に創出されると考えられている。

⁹制度派経済学の進化論的思索にかんする一般的概観は、明示的にはゲーム理論的枠組を採用していないが、Hodgson(1993)によって試みられている。

状態における行動選択の包括的計画として構成されている¹⁰。包括的計画のどの要素——すなわち特定の状態 (contingency) に対応して規定された行動選択——も、その状態が実際に生じた場合に、ナッシュ均衡つまり自己拘束的となっていなければならない。部分ゲーム完全戦略を適用すると、ある状態はゲームの実際のプレーでは決して観察できないことになる。その理由は、このような状態へと導くプレーの経路が外生的制約によって排除されたからではなく、均衡計画がひとたび適用されると、プレーヤーによる戦略的計算によってプレーヤーたちがそうした経路の選択を互いに避けるからである。均衡戦略のうち、プレーの経路からはずれた (off the path of play) 行動を規定する部分は、実際には観察されない。均衡戦略のこのような部分は、もしもゲームにおいてこのような経路が選択された場合に、関係するプレーヤーがどのような行動を選択するかにかんして、他のプレーヤーが抱く合理的な期待や予想を表現しているものとして解釈することができる。

この点は、Greif, Milgrom, and Weingast (1994) が提示した商人ギルドのモデルを用いて説明することができる。このゲームは、中世貿易の文脈において、複数の商人と都市ないし貿易センターの統治者との間で繰り返しプレーされる。貿易機会を拡張するために、訪問商人の人身や財産を保障する形で、貿易センターを組織化する必要があった。都市の統治者は、訪問商人に対してこうした保障を提供することを公約するが、一旦貿易が行われてしまうと、統治者は公約を破棄する誘惑にかられるであろう。しかしながら、商人は自分達でギルドを組織化し、以下のような戦略を採用すると仮定しよう。すなわち、彼らは以前に統治者による裏切りを体験した者が存在しなければ、その都市で所与の期間にわたって貿易を実施する。さもなければ、彼らはボイコットを組織化する (メンバーたちの遵守を実効化するギルドの能力の問題については、無視しておくことにしよう)。ギルドによってボイコットが告知されなければ、統治者は裏切らない。ボイコットが告知されれば、統治者は、貿易しようとするいかなる商人に対しても裏切りを選択する。グライフ、ミルグロム、ワインガストは、このような戦略プロファイルが (完全) 均衡を構成することを証明した。通常の場合では、ゲームの実際のプレーにおいて裏切りやボイコットは観察されない。しかしそれは、そうした行動がゲームのルールによってア priori に排除されているからではなく、統治者は、もし自分が裏切りを選択すれば、ギルドがクレディブルにボイコットを実行するので、裏切りが便益をもたらさないという予想を抱いているからである。かくして、ギルドの形成は、統治者による自分の公約に対するクレディブル・コミットメントを可能にし、それによって貿易拡張を促進するための装置として機能した。この例において、ギルド (商人組織) および裏切りが生じた場合にボイコットを組織するという予想が果す役割 (均衡戦略のプレーの経路からはずれた部分) は、クレディブルな契約実効化メカニズムを提供するとみなせよう。

これや他の重要な研究 (1994, 1997b) をもとに、グライフは均衡論的視点から制度の要約的定義を以下のように与えている。すなわち、

技術的に決定されたゲームのルールを所与として、人間の相互作用に対する非技術的な制約としての制度は、次の相互に関連した2つの要素からなる。すなわち、文化的予想 (さまざまな状況で他者がどのように行動するかについて

¹⁰ 包括的な行動プランということの社会的対応概念は Schank and Abelson (1977) によって導入された「スクリプト」という概念であろう。それは、特定の役割や状況によって呼び出される行動のパターンや系列を記述するものである。

の個々人の期待)と組織(ゲームのルールを変更する内生的な人的構成物)であり、それらは、適用される際は必ず均衡(したがって自己拘束的)でなければならない(Greif 1994, p.943, 括弧内のフレーズは原著者の示唆にしたがって追加した)。

ここで「組織」は、前述のギルドのような社会的実体のことを指しており、ゲームのプレイヤーの集合を構成する一部分であるとともに、確立したゲームの均衡が含意する諸制約に服している。このような特殊な意味で、この概念化は、第1のゲームのプレイヤーとしての制度観をも組み込んでいると言えよう。

制度の起源にかんして、ゲームのルールとしての制度観を主張する理論家は、デザイン論を支持する傾向がある。すなわち、ルール形成は、立法者、政治的企業家、あるいはメカニズム・デザインを研究する経済学者のいずれかによる意識的デザインに服しているという見解である。ゲームの均衡としての制度観を主張する理論家のあいだでは、この問題にかんして、明確なコンセンサスは実現していないように思われる。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(spontaneous order)」(Menger 1883/1985, Hayek 1973)あるいは自己組織化システムとみなす見解を支持する。対照的に、部分ゲーム完全均衡という概念は、個々のプレイヤーが自己と他者による選択のフィードバック・メカニズムにかんする演繹的推論を完全に実行できると仮定している。とくに複数均衡が存在している場合に、いかにして個人は、相互に整合的な戦略を共同で選択し、制度の構築へと至ることを可能にするのであろうか。部分ゲーム完全均衡という概念は、なぜある制度がある場所で、そして別の制度が別の場所で、それぞれ進化を遂げるか、を明らかにすることはできない。たとえば、前述の中世貿易にかんする寓話において、各期における貿易の不実行と裏切りの組合せ(かくして、貿易の不実行しか観察されない)もまた、1つの部分ゲーム完全均衡となる。したがって、超合理的な均衡概念(たとえば、部分ゲーム完全)を採用している理論家は、ある戦略プロファイル(実際のプレーとそれと結合した予想)が一旦確立されてしまうと自己拘束的かつ存立可能となりうることを示すために、そうした概念を用いているのだと考えるのが、自然な流れであるように思われる。

しかしながら、われわれには、均衡としての制度観に対する支持を表明する前に、解決しておかねばならない1つのパラドクスが残されている。制度の役割がさまざまな形でプレイヤーの選択を制約する点にあると理解されるのであれば、いかにしてプレイヤーは、こうした制約が適切であることを発見し、また認識するのであろうか。それは、均衡の創発によってであらうか。しかしこの場合、いかにして個々のプレイヤーは、それぞれ均衡を知る前に、つまり均衡によって制約されることなしに、自分自身で適切な均衡戦略の発見と選択を行うことができるのであろうか。換言すれば、創発的状況にかんするプレイヤーの予想と、そうした予想をもとにしたプレイヤーによる選択が生み出す実際的状況とのあいだの整合性は、いかにして引き出されうるか。この問題は、単に標準的な均衡の安定性にかんするものと思われるかもしれない。しかしながら後に(第7章)、この問題は、よりファンダメンタルで、容易に解決できるものではないことを確認するであろう。次節で少しく序説的な言及を試みるように、まさにこの点こそが、本質的には均衡としての制度観をもとにしつつも、制度の新たな定義をわれわれが提示する理由にほかならない。

1.2 制度の諸相：共有予想，均衡の要約表現，そしてゲームの内生的ルール

1.2.1 制度の概念化

すでに論じたように，どのような制度の定義を採用するかは正誤の問題ではなく，分析目的に依存している。本書の主たる目的は，制度配置の多様性とともな，制度変化プロセスの性質を理解することにあるので，こうした問題を分析する上で有用かつ適切な制度の定義に依拠しなければならない。この段階でそうした定義とその完全な含意を記述するような簡潔なフレーズを与えることは困難だが，暫定的にわれわれの営みを特徴づけるならば，それはゲームが繰り返しプレーされる仕方の際立った (salient) 特徴にかんして共有された予想の自己維持的システム (self-sustaining system of shared beliefs) として制度の性質を理解する試みである。「ゲームが繰り返しプレーされる仕方」はゲームのルールと見なすことができよう。しかしながら，それによってわれわれは，ゲームのルールとしての制度観を支持する理論家のように，政治，文化，あるいはメタ・ゲームによって外生的に与えられたり，あるいは条件づけられたルールを意味しない。むしろ，ゲームの均衡としての制度観を主張する理論家と同様に，そうしたルールを，経済主体による戦略的相互作用を通じて内生的に創出され，彼らの心のなかに抱かれて自己拘束性をもつに至ったものとみなす。制度は経済主体の予想として存在するが，そうした予想が経済主体たちによって自己維持的な形で共有され，選択の結果に関連するものとみなされるためには，それは実質的な根拠をもたねばならない。共有予想の内容は，経済主体の予想をコーディネートするゲームの (理論的に可能な複数のなかから選ばれた) 均衡の要約表現 (縮約情報) (summary representation (compressed information) of an equilibrium) である。それは，暗黙的に理解されるかもしれないし，あるいは経済主体の心の外部に存在するシンボリック表現をもつかもしれない。

均衡「予想」に焦点をあてることによって，われわれはすでに引用したグライフによる制度の概念化にかなり近づくことになる¹¹。しかしながら，この時点では，この定義の背後にある均衡概念にかんして，それがナッシュ，すなわち自己拘束的であるという以外に何の特定化も行わないでおく。後に，古典的ゲームや進化ゲームのアプローチのみならず，それらを自由に修正したものを含む形で，より厳密で包括的な制度の定義を提示するつもりである¹²。さらに，われわれが制度の「要約的」ないし「情報縮約的」な性質を強調している点を記しておかねばならない。後に明らかにされるように，このような特定化は，制度進化のプロセスを理解する上で有用となる。いずれにせよ，提唱された視点から，どのようなタイプの制度がどのような条件の下で存立可能になり，またいかにして制度が相互に関連性をもつかといった問題を本書全体を通じて扱う。まだこの段階では，そうした見解にかんする厳密な一般的形式化を示すことはできないが，本研究を動機づける

¹¹グライフによる最近の概念化，およびその分岐については，Greif (1998a) を参照。本書を通じてあきらかにされる彼とわれわれのアプローチのあいだにある 1 つの微妙な差異は，制度化の過程における認知メカニズムとその制度進化に対する含意をわれわれが明示的に扱っていることである。

¹²第 7 章において，択一的な均衡概念，とりわけ古典的概念 vs. 進化的概念が，かならずしも相互排他的ではなく補完的たりうることを論ずるつもりである。ドメインの特性にかんする特定化によって，適切な均衡概念は異なったものとなる。

基本的な考え方をここでかいつまんで提示しておこう。

まず、それぞれ一定の技術的(認知的)に可能な行動の集合を賦与された経済主体の集合を考えよう。すべての経済主体によって選択された行動選択の組合せ—行動プロファイル(action profile)と呼ぶ—のそれぞれに特定の経済主体間の利得分布(payoff distribution)が対応するとしよう。とりあえず経済主体の実現可能な行動集合のすべての集まりをゲームのドメイン、ドメイン上の行動プロファイルのそれぞれに一定の利得分布を対応させる関数(ルール)をゲームの外生的ルール(exogenous rule of the game)と呼ぼう。各経済主体は、自己の利得を最大化する、すなわち自分自身にとってベストな利得(あるいは、より一般的に言えば、将来利得のベストな流列)の実現を望んでいるとしよう。しかしながら、利得は単に主体自身の行動だけでは決定されない。各経済主体によるベストな行動選択は、他者による行動選択に依存しているからである。では、いかにして経済主体は、他者の行動選択にかんして予測することができるのだろうか。

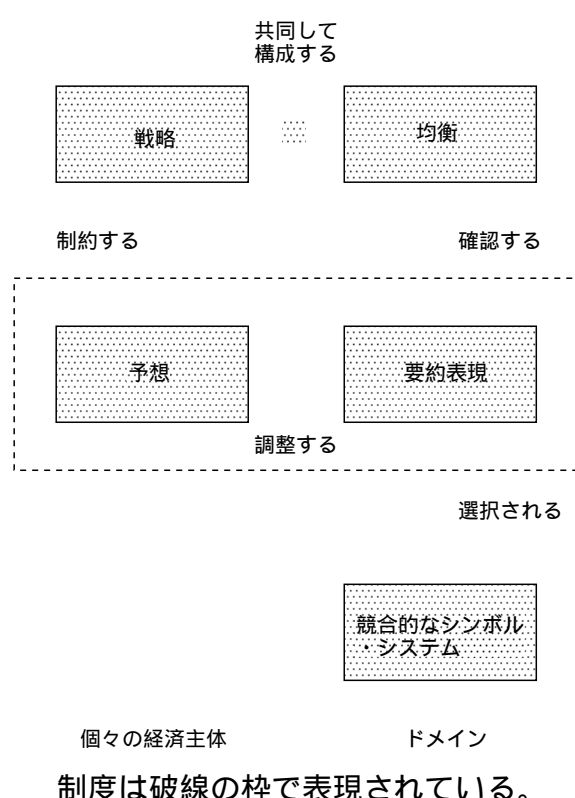
いま、ゲームが繰り返しプレーされ、そこから安定的結果(行動プロファイル)が何らかの形で進化するとともに、各経済主体が自分の経験をもとに、いかにしてゲームがプレーされるかにかんして適切な見解を抱くに至ったと想定しよう。すなわち経済主体は、他者の行動選択ルールにかんするすべての詳細な特徴について推論を行うことができないう、あるいは行う必要すらないが、関連する経済主体が行動選択を行う際に適用すると予想されるルールについて、いくつかの際立った特徴を認識することになったとしよう。こうした縮約情報に依存して、各経済主体はさらに、進化するドメインの状態に応じて各自の行動選択を行うための自分自身のルール—戦略—を発展させるであろう。明らかに、ここでは複雑なフィードバック・メカニズムが作用している。すべての経済主体は、自分自身の行動選択ルールを、たとえ不完全で縮約された形だとしても、他者の行動選択ルールにかんする主観的認識(予想)に対応した戦略として形成する。他者の行動選択ルールにかんして自分が抱く縮約的認識が安定化し、再生産される場合に限り、自分自身の行動選択ルールも安定化し、ゲームのプレーに対する有効な指針として機能し、またその逆も真である。

われわれは、経済主体の予想および行動選択ルールの戦略的形成にかんしてうかびあがってくる整合性という属性を、それが(ナッシュ)均衡状態にあるとみなすことによつて把握する。経済主体にとって、他者の行動選択ルールにかんして抱く予想が維持される限り、自分自身が構築した行動選択ルールから逸脱することは得策でない。かくして制度は、実際にどのようにゲームがプレーされているか(ドメインにおいて、いかにして経済主体が行動選択ルールを適用しているか)にかんして、経済主体の(ほとんどが)抱く均衡予想の共通部分を表わすのである。制度は均衡現象であるが、1回限りのゲームにおける完全な演繹的推論の結果でもなければ、また経済主体による帰納的推論を適用する必要がない完全静止状態でもない。それは、実際にゲームを繰り返しプレーしてきた経済主体の実質的で自己維持的な期待を意味する。制度は、それ自体として「限定合理的かつ反省的な個人によって構成された社会の長期的経験が生み出した産物」(Kreps 1990, p.183)なのである。

均衡状態は、社会的に構築された現実であるので、ドメインにとって内生的である。それは、要約表現—暗黙的およびシンボリックなもの—を通じて、経済主体の予想をコーディネートしている。制度は均衡現象として、他者が無視しない限り、いかなる経済主体に

よっても無視できないものであるがために、彼らの戦略選択に対して影響を及ぼす。共有予想をもととした経済主体の戦略選択の結合生産物として、均衡状態の再生産が実現し、その要約表現がさらに補強される。かくして制度は自己維持的であり、そこに縮約された情報は経済主体によって当然のものともみなされるようになる(図 1.1を参照。実線で囲った枠は、制度を表している。点線で囲まれた枠については、しばらく無視しておこう)。このようにして、制度は内生的に創出されるが、客観化されたものになる¹³。われわれは、均衡分析に依拠することによって、ゲームの内生的ルール vs. 外生的ルールという幾分混乱した制度観の分岐を招来する原因となったかもしれない、制度の二面性—内生性と客観性—を理解しうるのである。

図 1.1: 均衡の要約表現と共有予想としての制度



共有予想の自己維持的システムとしての制度は、ゲームの性質(およびそれに対応する適切な均衡概念)および、均衡が実現される様式に依存する形で、さまざまな形態をとるのであろう。その例として、前述したグライフ、ミルグロム、ワインガストによる寓話を挙げることができる。すなわち「もし統治者が商人を裏切れば、商人は永久にその統治者の城下町をボイコットするであろう」というのがそれである。この条件文は、統治者による裏切りが生じた場合に、商人がしたがうべき行動ルールを規定しているように見える。

¹³この見解は、知識社会学の分野において、Berger and Luckman (1966)が初めて展開した現象学的制度観と整合的である。彼らによれば、「制度化は、さまざまなタイプの行為者による習慣化された行動にかんして相互的タイプ化(reciprocal typification)が発生した場合に生ずる」(Berger and Luckman 1966, p.54)。しかし、「この制度的世界は、客観的現実として経験される」(ibid.,p.60)。

しかしながら、すでに前節で議論したように、統治者が商人の合理的な行動選択ルールにかんして抱く予想によって裏切り行動を選択しないために、実際にそうした事態は生じないかもしれない。したがって、前述のルールは、實際上、統治者および商人の予想を表したものとみなせよう。これは、規制的制度の一例であるが、ここでは、ある強制的制裁にかんするクレディブルな予想が、経済主体による実際的な行動選択を制約するのである。すでに示唆したように、このタイプの制度は、繰り返しゲームの部分ゲーム完全均衡を用いて分析されよう。

他方、デュルケム以来、伝統的に社会学者は、あるドメインにおけるすべての経済主体、あるいは特定のタイプの経済主体に対して、何らかの行動選択を道徳的に規定する規範的期待に焦点をあててきた。しかしながら、経済主体は規定された義務の不履行の帰結(たとえば、^{オストライゼーション}社会的排除)にかんする予想を抱くがゆえに、規範を遵守するのである¹⁴。かくして規範は、規制的制度と似た方法でゲーム理論的分析の対象となりうる。さらに、経済主体による相互作用のないし模倣的な行動によって構築され、「当然とみなされる (taken for granted)」(Berger and Luckman 1966) ようなルールや慣習も存在している。これらの場合も同様に、慣習からの逸脱は、効用の損失という形で制裁が課されると予想されるであろう。このような模倣メカニズムは、進化ゲーム・アプローチを用いて分析することが可能である(第2章1節および第4章3節)。実際に、規制的側面、規範的側面、そして認知的側面は、あらゆる制度のなかに共存している(Scott 1995) 上に、適切な均衡概念の選択は、研究者が採用するモデルの抽象化や特定化のレベルに部分的に依存するだろう(この点にかんしては、第7章1節でより詳しく触れる)。

制度として認識されるような均衡状態の際立った特徴は、たとえば制定法、協定、そして社会構造ないし異化した役割のシステムの配置としての組織等のように、何らかの明示的にコード化されたシンボル形態で表現されるかもしれない。しかしながら、ある表現は、経済主体がそれを信じる場合に限って制度になるという点が重要である¹⁵。この視点からすると、制定法や規制はそれら自体、遵守されなければ制度になりえない。たとえば、政府が制定法によってある財の輸入を禁止したとしても、もし人々が税関吏に対して贈賄を行い、法の抜け穴を巧みにくぐり抜けることが有効だと考え、それが一般的な慣行として蔓延するような事態が生ずるならば、実効性をもたない法より、むしろそうした慣行を制度とみなすことが適切である。他方で、慣行のなかには、たとえ形式化されていないとしても、経済主体がそれをドメインの内部状態にかんする適切な表現であると予想するならば制度となりうるものが存在する。しかしそうしたものも、経済主体の予想が揺さぶられた場合に制度ではなくなる¹⁶。

¹⁴社会学的視点からこの点を論じたものについては、Coleman (1990) のとくに第II部を参照。

¹⁵かくして、『社会的現実の構成 (The Construction of Social Reality)』の著者であるシャールは、「(すべての) 制度的事実は、概してそれが認識論的には客観的であるとしても、存在論的には主観的である」(Searle 1995, p.63) と述べている。しかしながら、制度の現象学的アプローチを打ち立てたベルガーとラックマンが、『現実の社会的構成 (The Social Construction of Reality)』において、「(制度的世界は) それを生み出す人間の活動とは別の存在論的地位を獲得するものではない」(Berger and Luckman 1966, p.60) という見解を示していることにも注意しておこう。われわれの均衡志向的アプローチは、人間の活動が生み出す結果と予想が、両者ともに制度として相互構成的であるとする(図1.1を参照)。

¹⁶その一例として、後にわれわれは、日本のメイン・バンク・システムが、明示的な制定法によってではなく、特定の予想システムによって構成された制度であること、そしていかにしてそうした予想システムが、国際環境や技術環境の変化の下で、金融・企業ドメインにおいてプレイヤーが展開する戦略的相互作用をつうじて崩壊するに至ったか、を理解するであろう。

制度を均衡の要約表現と捉える見解は、制約する (constraining) と同時に可能性を広げる (enabling) という制度の二面性を明確にする上で有効である。制度をゲームの外生的ルールとみなす理論家は、通常、制度の役割を経済主体の行動選択に対する制約として理解している。実際に制度は、それが存在するという事実を通じて、経済主体の予想をコーディネートすることにより、彼らの個別的な行動選択ルールをコントロールしている。これらの予想は、理論的に可能な他の多くの方向 (すなわち、他の均衡) に対抗して、ある1つの方向へと経済主体の行動を向けさせる。この点で、コントロール特性ないし制約特性は、共有予想が規制的、規範的、あるいは認知的のどれであるかにかかわらず、確かに制度化に固有の特性である。しかしながら、制度は均衡状態の要約表現を通じてのみ、経済主体の予想をコーディネートしている。不完全・非対称情報の世界において、制度は、限定合理的な経済主体に対して、意思決定に必要な情報処理を節約する「可能性の拡大」を実現している。

ここで、経済学者によく知られた価格メカニズムとのアナロジーが、有用であるかもしれない。市場メカニズムにおいて、個人は、選択を行っている内部環境および外部環境にかんする詳細を知る必要はなく、相対価格だけを知りさえすればよい (Hayek 1945)。契約や財産権の実効化にかんする問題をひとまず措くと、もし市場の完備集合が存在していれば、相対価格は、社会が最も効率的な形で社会的最適を実現するために必要なデータ (ひとびとの嗜好と生産の技術的可能性) を要約した「十分統計量」となる。相対価格の次元は、取引される財の数を超えない (Koopmans 1957, Hurwicz 1960, 1973)。もちろん実際には、市場は完備な状態から乖離している。個々の経済主体は、選択を行う上で有用な情報を獲得するために別の手段を必要としている。かくして、市場以外のさまざまな制度は、完備市場が存在しないという事態に応じて進化を遂げる。要するに、個々の経済主体は、制度によって制約されるのみならず、情報を与えられてもいる。市場が相対価格という要約形態で、経済環境 (技術、嗜好、そして資源の初期保有) にかんする情報移転を行っているように、他の制度も別の要約形態で情報移転を実現している (第6章2節)¹⁷。さらに、均衡の要約表現は、それが有する情報縮約性ゆえに、ドメインにかんするマイルドな環境変化、およびそれに結びついた均衡のシフトに対して頑健 (robust) たりうる¹⁸。かくして、制度に具現化された縮約情報は、限定合理的な経済主体が自分の行動を内部環境や外部環境の変化と整合的なものにするために必要な、情報の収集や利用を効率的にすることを可能にするのである。

¹⁷アローは、以下のように述べている。すなわち、「期待それ自体は、個人心理の構成要素の1つとみなせるかもしれないが、実際には社会制度が、期待を導くとともにその形成を実現する上で、主な役割を果たしている。他者は、起こりうるすべての短期的な利潤機会を利己的に利用しようと試みるとは限らないとか、あるいは予測の提供や一時的な困難の緩和を図ってくれる金融サービスのネットワークを作り上げるだろうといった了解が……存在する」(Arrow 1998, p.6)。

¹⁸後に、この頑健性という性質を、制度にかんする必要条件の1つとして扱うつもりである。その意味で、嗜好や技術の要約表現としての価格ベクトルは、これらのパラメータの変化に応じて適応するために制度たりえない。したがって、アナロジーはこの時点で停止する。しかしながら、合意した価格を支払うことによって財を購入し、約束通りにそれを届けさせることが可能であるという予想は、制度たりうるであろう。

1.2.2 提唱する概念化が分析目的に則していることを示す5つの理由

制度の概念化は、あくまでも理論家の嗜好にかんする問題であって、正誤にかんする問題ではない。しかしながら私見によれば、均衡の要約表現かつ共有予想としての制度観が比較制度分析にとってなぜ有用であるかにかんして、少なくとも以下に示すように5つの理由が存在する。最初の3点は、ゲームの均衡としての制度観に一般的に当てはまるのにたいして、最後の2点は、幾分特殊的に制度の認知的側面を強調する均衡の要約表現としての制度観に適用される¹⁹。

(i) 制度の起源と実効性にかんする内生的取り扱い 一般的に制度の均衡論的アプローチは、制度の起源とその実効性(enforcement)にかんする問題を内生的に扱いうる。すでに確認してきたように、もし伝統的なゲームの外生的ルールとしての制度観に同意するのであれば、ルールはどこで、そしていかにして生じたかという問題に加えて、いかにしてそれは実効化されるかという問題に直ちに直面する。制度の起源は、ルールが適用されている経済ドメインの外部に求められざるをえない。たとえば経済ドメインの外部に存在する政治ドメイン(polity domain)、あるいは理論的にいえば、合理的な経済主体が、多数の可能なルールによって構成された集合のなかから、あるルールを集合的に選択するメタ・ゲームのドメインがそれである²⁰。しかし、この場合、政治ドメインにおけるゲームのルールは、いかにして設定されたのであろうか。すべての可能なルールが、いかにしてメタ・ゲームのプレイヤーに知られ、そしていかにして彼らはメタ・ゲームをプレイするのであろうか。メタ・ゲームのルールは、どこで決定されるのであろうか。かくして、無限後退問題が不可避免的に生起するように思われる。おそらく、この問題を部分的に解決する適切な方法は、ゲームの非技術的ルールを可能な限り特定化しない経済的、社会的、ないし政治的な交換ドメインのいずれかにおけるゲームの内生的結果として制度を捉えることである。

しかしながら、ここで1つ注意しておかねばならないことがある。われわれは、あるドメインで生成された「ゲームの内生的ルール」として制度を理解することを望むが、すべての可能な制度を同時に内生化するモデルを構築することは不可能である。換言すれば「ゲームの外生的ルール」の構成要素、すなわち経済主体の集合、彼らの行動選択の集合、そして経済主体による行動選択の各プロファイルを利得分配に変換するルールは、技術、資源の初期保有、および経済主体の選好だけで完全に記述することはできない。この点は、A. Field(1979, 1981)によって初めて言及された。少し異なった視点からこの論点を理解するために、あるゲームの外生的ルールが、技術によって完全に特定化されうると仮説的に想像してみよう。しかしながら、そうした事態が可能であるとしても、繰り返しゲームの状況において、おそらく複数均衡が存在することになるが、すでに指摘したように、それらのなかからどの均衡が選択されるかは内生的に決定できない。われわれ

¹⁹以下展開する議論は著者の過去の著作(1992, 1995/2000, 1996)から進化してきた。同じような考えはグライフのオリジナルな労作(1989, 1994, 1998a)において発展され、Greif(1997a, 1998b)に簡潔にまとめられている。著者の思考に対する彼の影響は以下の叙述から明らかである。また第3点にかんするMilgrom and Roberts(1990b, 1992, 1994)の貢献も特に記録されるべきである。

²⁰後者のメタ・ゲームに関連するアプローチについては、Reiter and Hugh(1981)およびHurwicz(1996)を参照。Young(1998)も、進化ゲーム理論的視点からこのアプローチを採用している(Young 1998, Ch.9)。

は、歴史的事象や過去に支配的であったルールだけでなく、周囲のさまざまなドメインにおいて支配的なルールをも勘案する必要がある²¹。そうすべき理由は、経済主体が可能な選択肢の集合として認識している行動の部分集合は、歴史的慣例によって制約される一方で、経済主体の行動プロファイルの結果があるドメインで決定される様式は、ドメインの制度的環境(すなわち、周囲のさまざまなドメインにおいて支配的なゲームの内生的ルール)による影響をうけるからである。分析の出発点として制度の全く存在しない世界(institution-free world)を想定したり、あるいは外生的に与えられた人為的ルール構造の想定を完全に排除したりすることはできない。かくして、無限後退問題から逃れられる者は存在しない。しかしながら、われわれは、メタ・ゲームの論理的構築よりは、むしろ歴史的過去から継承した構造に無限後退の方向を求めよう。

ゲームの外生的ルール・アプローチでは、ゲームの実効性にかんして同様の無限後退問題が生じうる。自己拘束的な規範や慣習(ノースが言う意味での「インフォーマル」ルール)はひとまず措き、付加されたプレイヤー(実効化主体)によってゲームのルール(「フォーマル」ルール)が実効化されることになれば、そうした実効化主体(enforcer)のモチベーションにかかわる問題を考えねばならない。はたして誰が実効化主体にたいしてルールを強制するか、すなわち規定された行動ルールを実効化主体に実行させるために、さらに別の実効化主体が追加的に必要とされるのだろうか。ハーヴィッツによる貢献を扱った前述の議論が示唆するように、この問題に対する解は、もし何らかの実効化主体が存在していれば、それをプレイヤーとして包摂した形でゲームを分析すること、そして均衡における他の経済主体(あるいは実効化主体)の戦略選択の配置を所与として、実効化主体(あるいは他の経済主体)の行動ルールが均衡における彼ら自身の戦略選択となり、結果的に自己拘束性をもちうるかどうかを確認することである。

(ii)「歴史が関与する(History matters)」 第2に、特定のモデルにおける複数均衡の可能性を示すことによって、制度の均衡論的アプローチは、制度が生態学的、技術的、ないし文化的に規定されているというより、むしろ「人為的に創出された」(North 1990)性質を有するという点に焦点をあてることができる。ゲームの構造にかんする技術的特定化に対応して、たった一つの均衡しか存在しないならば、その均衡は、技術的条件を表現したものにすぎず、制度ではない²²。たとえば、東アジアにおける共同体規範の進化は、しばしば小農家族の経営および水利システムの集団的利用をより生産的とする風土的・生態

²¹Basu (1998) は、この点を示した興味深い寓話を提示している。2つの「グローバル」なゲームを考えよう。その1つ—「法」ゲーム(law game)と呼ばれる—には、法や公吏が存在しているが、他方のゲーム—「アナーキー」ゲーム(anarchic game)—には、それらが存在せず、制度自由な状態にある。しかしながら、前者の法ゲームにおいて「公吏」というラベルを付された経済主体にとって可能なすべての行動が、後者のアナーキー・ゲームにおいても、(官吏という名をもたない)ある経済主体にとって選択可能であるとする。したがって、これら2つのゲームは、経済主体にとって利用可能な戦略集合ないし利得という点で同等であると仮定しよう。法ゲームの均衡を「合法」均衡、そしてアナーキー・ゲームの均衡を「アナーキー」均衡としよう。こうして見ると、法ルールは、単なる均衡にすぎないと思われよう。しかしながら、どのような要素が作用して、法ゲームにおいて「アナーキー均衡」ではなく「合法均衡」が選択されたのかといった問題が残る。状況にかんして、何らかの技術以外の要因が存在しており、それが均衡の選択に対して影響を及ぼしているに違いない。この場合、法がそうした「フォーカル・ポイント」(Schelling 1960)を構成する。

²²慣習の必要条件としての均衡の複数性は、サグデンによって強調されている。彼は、「われわれがある特定の自己拘束的なルールを…慣習と見なせるのは、ひとたび確立されれば自己拘束性をもちうるような異なるルールが他に考えられうる時、そしてその時のみである」(Sugden 1986, p.32)と主張する。

学的条件に由来するものとみなされている。しかしながら、類似した生態学的条件によって特徴づけられている韓国と日本では、村落の社会構造や社会規範にかんして、微妙に分岐した制度の進化経路が存在しており、それが、双方の経済が辿った制度軌道に対して、永続的な影響を及ぼしてきたと考えられる(第2章1節)。通常、ゲーム理論家は均衡の複数性を問題含みとみなし、決定的な成功を収めたわけではないが、多くの可能なナッシュ均衡のなかから唯一の均衡を特定化するため、いわゆる均衡概念の「精緻化」にかなりの研究努力を傾注してきた。しかしながら、比較制度分析は前述した理由によって、ゲームにおける均衡の複数性を問題含みとみなすべきでないとする。

制度を均衡分析の俎上に載せることによって、制度は人為的に創出されたものであること、しかしそれを恣意的にデザインしたり、また裁量的に誘導することはできないということが明らかにされよう。そして、ひとたび制度分岐が生じれば、たとえ2つの経済が以後、同一の技術環境や市場環境に直面したとしても、それらの経済の全体的制度配置は、それぞれが経過した制度軌道に左右される形で必然的に異化されよう—これは経路依存性として知られる現象にほかならない(David 1985)。かくして比較制度分析にとって、均衡分析と歴史分析は相互に補完的であり、いずれも不可欠であると言えよう。

すべての制度的現象を同時に内生的結果とみなすことが不可能であることを所与として、Greif (1998a) は、制度の均衡論的アプローチによって歴史情報を扱うための分析手続を以下のように提示している。すなわち、(1) まず歴史情報と比較情報を材料として、どの技術的要素ないし制度的要素を「外生的」なものとして扱うか、またどの制度的要素を「内生的」なもの、すなわち説明されるべきものとして扱うかを区別する、(2) そして、外生的要素がゲームの外生的ルールを規定する文脈特殊なゲーム理論的モデルを構築した上で、可能な複数の均衡解を導出する、(3) さらに、これらの解のうち、被説明項としての制度的要素の性質を理解する上で有効なものを見極める、(4) 最後に、特定の均衡解の選択をもたらした原因とみなされる「歴史的」要素は何かを吟味する、というものである。

(iii) 制度の相互連結と相互依存性 第3に、制度の均衡論的アプローチは、経済の内部で作用している制度の相互依存性にかんして、分析的に扱いやすい概念化を提供する。これまで存在していなかった「制度」の導入を図る目的で政府が制定法を起草しても、特定の経済、政治、社会的文脈において、その施行はしばしば意図せざる帰結をもたらすことがある。たとえば、ポスト共産主義経済における政府が先進経済におけるコーポレート・コントロールの市場を模倣することを意図して企業私有化法を起草したとしよう。しかし、前産業官僚や前国有企業長に代表される「移行」以前に事実上のコントロール権を蓄積してきたインサイダーたちによって、コーポレート・コントロールにかんする広範な権限が掌握されるという結果が招来されるかもしれない²³。こうした状況は、研究所で検査された薬品が人間に投薬された場合に、有機体システムの複雑性ゆえに、予期せざる副作用を引き起こす状況に類推できよう。このような意図せざる帰結がもたらされる主な理由として、デザインされた計画と、制度発展のユニークな歴史軌道を反映した現存の制度的環境とのあいだに「適合性」が欠如している点を指摘できよう。このことは、相互に整合的ないし強化し合う制度配置だけが、経済において存立可能かつ維持可能となる可能性

²³これは第10章第3節(B)の例B1において詳しく論ぜられる。

を示唆している。そうでなければ、試された制度デザインは、非常に不安定なものになる。ドイツでは、コーポレート・ガバナンス・ドメインにおける共同決定と政治ドメインにおける社会民主的コーポラティズムとが共進化を遂げたのに対して、日本ではメイン・バンク・システム、終身雇用システム、そして業界団体とそれを管轄する行政官僚との親密な結託が共進化したのであるが、両者はいずれも、いわゆるアングロ・アメリカ型モデルとは対照的である。

われわれは第 II 部において、制度の可能な相互依存関係を制度化された連結および制度的補完性として概念化するつもりである。制度の均衡論的概念を適用することによって、直観的に魅力のあるこれらの概念を、厳密な分析に対応させることができる。具体的には、組織コーディネーション、商品取引、人的資産・金融資産のサービスの取引、政治的取引、そして社会的交換等、経済のさまざまなドメインにおけるゲームを考察する。そして、Topkis (1978) や Milgrom and Roberts (1990b) によって開発された分析テクニックを適用して、あるドメインにおける経済主体による戦略選択の均衡配置が、いかにして同一のドメインないし異なったドメインにおける他の経済主体による均衡選択とのあいだに戦略的補完性をもちうるか、あるいはいかにして前者が後者に依存しうるかを分析する。このようにしてわれわれは、経済の全体的制度配置にかんする条件付きの頑健性のみならず、そうした制度配置の多様性をも理解することができる²⁴。

こうしたシステム論的見地から、エージェンシー理論が比較制度分析の分析道具として有する意義と限界にかんして少しく言及しておこう。エージェンシー理論は、経済のあるドメインにおける経済主体同士の経済的相互作用をプリンシパル・エージェント関係として特徴づけている。そして、プリンシパルとエージェントとのあいだに情報の非対称性が存在する際、どのようなタイプの自己拘束的(インセンティブ両立的)な取決めが、環境制約とインセンティブ制約に対するセカンド・ベストの反応として確立されうるか、を問題にする。しかしながら、通常その解は、技術的環境に対してのみならず、プリンシパルとエージェントの目的関数を特定化するパラメータに隠された「制度的環境」、およびエージェントの外部的な選択肢を記述している参加制約条件にも依存する。かくして、プリンシパル・エージェント・モデルの結果を利用したり、あるいは解釈するにあたっては注意が必要とされる。その結果は、特定のドメインの暗黙的に仮定された制度的環境にかんしてのみ有効性をもつにすぎないかもしれない。幾分綿密さを欠くが、ワルラス経済学における、価格を外生的パラメータとした個人の選択行動に関する「部分」均衡分析と、市場価格決定にかんする「一般」均衡分析の關係に類推することができよう。エージェンシー理論は、他のドメインにおける制度配置を所与とした上で、プリンシパルとエージェントが相互作用するある特定のドメインにおける制度にかんして、強力な部分均衡分析を提供するであろう²⁵。しかしながら、ある制度がある経済のあるドメインにおいて生成す

²⁴制度と組織の比較分析に対するミルグロムとロバーツ自身の貢献については、Milgrom and Roberts (1990a, 1992, 1994)、および Holmstrom and Milgrom (1994) を参照。また Pagano (1993)、Pagano and Rowthorn (1994) は制度的補完性に対する初期の貢献である。

²⁵取引費用経済学は、個人主体を分析の基本単位とするエージェンシー理論とは対照的に、取引を分析の基本単位とみなしている(2つのアプローチの比較については、Williamson 1996, 第7章を参照)。その意味で、取引費用経済学のアプローチは、ゲームのドメインを分析単位とみなすわれわれのアプローチと類似している。取引費用経済学の権威であるオリバー・ウィリアムソンは、彼の研究における分析単位の環境

るにもかかわらず、なぜ別の経済の類似したドメインには生成しないのか、といった問題を真に理解するためには、各経済のすべてのドメインにおける制度の相互依存のメカニズムを明らかにする必要がある。

(iv) シンボル・システムの競争を通じた制度変化 第4に、均衡の要約表現としての制度観は、制度変化のメカニズムにアプローチするための新しい方法を示唆する。すでに記したように、制度の情報移転能力は完全でない。しかし縮約情報は、限定合理的な個々の経済主体にとって十分である。彼らは、縮約情報によって指針を与えられ、ゲームの内生的ルールとのあいだに整合性を保持するようなスキルや性向を発展しう。しかしながら、ドラスチックな環境変化が生じた場合、経済主体が獲得したスキル、およびパターン化した選択の適切性は、疑わしいものとなり、認知的な意味で「制度危機」が誘発されるだろう。制度の当然性、すなわちゲームがプレーされる仕方にかんする共有予想に対して疑問が持たれるようになり、経済主体は、既存の制度に具現化されていない新しい情報をよりどころにして、自分自身の選択ルールを再検討するように駆り立てられるだろう。

新しい制度は、経済主体の行動選択ルールが新しい仕方で相互に整合性をもつとともに、それらの要約表現が予想の収束を誘発する時に創発するだろう。しかし、この移行は、ゲームの構造を所与とした場合に生じる1つの均衡から別の均衡への単なる移動ではない。むしろそれは、新奇性を伴うものであって、所与の経済主体の行動選択ルール集合の下で実現する均衡から、他の（おそらく拡張された）行動選択ルール集合の下で実現する均衡への移動として特徴づけられるだろう（第9章）。移行プロセスにおいて、新しい行動を包摂したさまざまな選択ルールが経済主体による実験の対象となり、競争するだろう。このような状況で、いかにして予想の収束と新しい選択のコーディネーションが同時に誘発されうるのだろうか。後にみるように（第7章）、現在の経済学は、行動選択にかんして何らかの新奇性が存在する場合に、実際的な選択と予想の二重収束（dual convergence）が相互作用のメカニズムを通じて可能となる（すなわち、実際的な選択が予想によって導かれる一方、予想は実際的な選択にかんする観察によって形成される）ことを示していない。

しかし、経済主体たちの新しい戦略的な行動選択ルールがコーディネートされるのは、移行プロセスにおいて提示された多数の競合するシステムのなかから選ばれ、「顕著（prominence）」ないし「際立った（salient）」ものとして認識された特定のシンボル・システムの導きによるためである（Schelling 1960）。経済主体の選択が均衡化するにつれて、指針的なシンボル・システムは、彼らの経験とのあいだに整合性を生み出すとともに、それによってより強固なものとなる。かくしてそれは、経済主体の安定的予想に組み込まれた均衡の要約表現、すなわち制度として機能するようになる（図1.1の点線で囲った枠から破線で囲った枠への線）。重要な点は、新しい均衡が進化するのに先立って何らかのシンボル・システムが存在しており、関連するドメインのすべての経済主体が、経験を通じてそうしたシステムを受容するに至るということである。それは、「行動の新しいスタイルや戦

の制度的性質にかんして明示的な見解を述べている。すなわち「（ノース、ショッター、その他による）制度のこうした定義は、主に制度的環境、すなわちゲームのルールのレベルで有効性をもっている。制度派経済学が対象とする第2のよりミクロ分析的なレベルは、ガバナンスの制度のレベルである。主として本書は、このガバナンスの制度（市場、ハイブリッド、ヒエラルキー、そして官僚組織）を扱う」（Williamson 1996, pp.4-5）と。

略を確立するための明示的で高度に組織化された意味体系としてのイデオロギーないし未確定の (unsettled) 文化」(Swidler 1986)、「組織能力や環境制約をやがて打破するような行動を解き放つ企業家のビジョン」(Fujimoto 1999),あるいは革命的政党の政治プログラム(たとえば「労働者の手にすべての工場を! 貧しい農民の手にすべての土地を!」)のようなケースですらありうる。第9章において,われわれは,限定合理的な個々の経済主体が自らプレーしている「ゲームの主観的モデル」をいかに形成するかを記述するとともに,(共通の)表現システムを組み込んだそうしたモデルの修正,精緻化,そして相互的な整合性の誘発を実現するプロセスとして,制度変化のメカニズムを議論するつもりである。

(v) 制定法と公共政策論議の役割 最後に,しかし劣らぬ重要性をもつ点として,制度を構成しているゲームのルールがドメインに対して内生的であるとする見解と,政治によって外生的に設定されるとする見解の差異は,公共政策の役割を解釈する上で重要な含意をもつということがあげられよう。制度は政治で決定されるルールによって構成されており,経済パフォーマンスにとって重要であるという見解に同意するのであれば,パフォーマンスのよくない経済は,より望ましいルールのデザインと実施を図るか,他に存在する最善の慣行を模倣することによって,それ自体の改革を進めていけるということになる。もしこうした課題が実現されなければ,政治家に批判の矛先が向けられるであろう。しかしながら,この種の議論には,2つの問題点が存在している。第1に,政府それ自体が,自己のモチベーションと欲望を有する人々によって構成された組織である。政府は政治ドメインにおけるゲームの内生的プレーヤーであり,いかなる政策形成の結果もプレーヤーたち—政府,政治家,民間主体—の間の戦略的期待の相互作用によって決定されると理解すべきである²⁶。道徳性の低さや無能を挙げて,政治家を批判するだけでは,現実問題の解決に至らないだろう。

第2に,すでに注意したように,政策は他のドメインにおける既存の制度および有能な経済主体の蓄積ストック等とのあいだに適合を生み出していなければ,政府ないし政治家が意図した結果をもたらさないかもしれない。われわれは本書において,制定法や規制をゲーム形(ゲームの外生的ルール)を規定するため外生的に設定されたパラメータとしてとり扱い,それらの中で経済主体が展開する戦略的相互作用の結果がどのようなものになるかを検討する。制定法や規制は制度進化を誘発するかもしれないが,それ自体は制度でない²⁷。立法府ないし政府が当初意図していたものと異なる制度的結果が生ずるケースも存在するだろう。したがって,以下のような問題については,慎重かつ体系的な研究が要請されるであろう。たとえば旧来の制度の遺産や支配的なインフォーマル・ルール(規範や社会倫理等),および既存の人的能力のストックの種類やレベル等の「制度的」初期条件が,将来的な制度変化に対してどのような政策的影響を及ぼすか,そして政治におけるルール設定は,他のドメインにおけるゲームの内生的ルールの進化とのあいだにどのような相互作用を展開するか,等の問題である。

しかしながら,現在議論している問題の微妙な点は,政府の内生化が,研究しているゲームの結果が完全に決定づけられ,政策提言にかんじていかなる余地も残されないと

²⁶Bhagwati, Brecher, and Srinivasan (1984), Basu (1997a), Calvert (1995), Weingast (1995, 1997), Greif (1997b) を参照。

²⁷Greif (1998b, 1998a), Basu (1997b, 1998), Kornhauser (1999a, 1999b)。

いう「決定性パラドクス」(Bhagwati, Brecher, and Srinivasan 1984)を必ずしも意味しないということである。すでに示唆したように、あるドメインが「制度危機」にみまわれた場合、個々の経済主体はゲームの状態にかんして明確な予想を抱いていないか、あるいは自身が抱いていると思ったとしても、彼らの予想は必ずしも相互に整合的でないかもしれない。そして、複数の外生的シンボル・システムが、アトラクターないし「フォーカル・ポイント」(Schelling 1960, Sugden 1995)のポジションをめぐる競争を展開するのである。これらは、競合的な政党のプログラムないし政綱であったり、あるいは専門家による政治的提言であったりする。かくして、政治内外で行われる政治的論議は、その後の制度進化に対しある一定の痕跡を残すかもしれない。重要な点は、それらがいかなるものであるとしても、政治以外のドメインにおいて生成される慣行との「適合」がそれらの影響力を決定づける重要な要素の1つとなるということである。

1.3 本書の構成

1.3.1 ドメイン，ゲーム形，そして制度

すでにわれわれは、本書において後に展開される基本的な制度概念を導入した。本書の究極的な目的は、そうした概念を現代における重要な制度的問題に適用するとともに、その含意を検討することにある。この目的を実現するには、経済におけるさまざまなドメイン間にみられる制度の相互依存性にかんする体系的分析を展開する必要がある。さらに、そうした営為は、経済学のみならず、社会学、政治学、法学、そして認知科学といった領域でなされた制度的問題にかんする貢献や洞察を可能な限り組み込んだ統一的なゲーム理論的枠組を開発することによって、有益かつ有用なものとなるだろう。本節では、そうした枠組を展開する準備として、ドメインやゲーム形といった基本的用語や概念を正確に定式化し、ドメインのいくつかのタイプを特定化する。そして最後に、本書の全体的構成を示そう。

われわれの分析の基本単位はゲームのドメイン (domain) である。「ドメイン」は、自然人ないし組織といった経済主体の集合、および継起的な期間においてそれぞれの経済主体が選択できる物理的に実現可能な行動の集合によって構成される²⁸。ドメインにおけるすべての経済主体がある期に選択する行動の組合せのことを行動プロファイルと呼んだことを思い出そう。行動プロファイルは、ドメインにおける経済主体の間の利得分布を定める。利得関数—行動プロファイルのそれぞれに対応する利得分布を定めるルール—は客観的および主体的要素に分解できる。すなわち、外部環境と歴史的に決定されたドメインの期首の状態を所与として、その期の行動プロファイルは、ドメインの経済主体の厚生に影響するすべての可能な物理的状态を記述する状態空間の中の一点、ある帰結を生み出す。今期の帰結は、次期の初期状態を規定する。それぞれの行動プロファイル、および歴史的に与えられた初期状態に、状態空間におけるある帰結を割り当てる関数(ルール)を帰結関数 (consequence function) と呼ぼう。技術や他の関連するドメインにおける「制度」のようなさまざまな環境要因に加え、政治の領域で決定される制定法や政策も、帰結関数の

²⁸後に第9章において、経済主体の主観的認識が活性化した行動選択集合を規定するケースを扱う。

形状をパラメトリックに規定する。ドメインとそれに結びついた帰結関数は、ゲームの外生的ルールを表すゲーム形 (game form) を特定化する。

ドメインの各経済主体は、状態空間における各期の生起しうる帰結にかんして選好順序を有する。このとき、帰結関数と経済主体の選好関数との合成は、通常のゲーム理論における経済主体の利得関数を規定する。われわれがそれを客観的な帰結関数と主観的な選好関数に分解する理由は、ゲームの内生的ルールとしての制度とは区別されるべきゲームの外生的ルールという概念を特定化するためである。また本書で扱うゲームには、経済主体が他の経済主体の主観的選好に対して必ずしも知識を持たず、したがって観察可能な客観的状态 (物理的帰結) によってのみ行動選択を行う場合がある。

ドメインのすべての経済主体が、他者の戦略選択に対する予想にしたがい、現在利得あるいは現在利得と将来利得の現在価値和を最大化するような行動計画を選択する状況は、ゲームとして特徴づけられ、経済主体はプレーヤーとも呼ばれることになる。そして、経済主体が行う行動計画の選択は、彼らの戦略である。戦略は、ドメインの状態 (ないし過去の状態の歴史) に依存して特定の行動、ないし行動の包括的計画 (スクリプト) を規定する。

われわれは、ドメインの6つの基本的タイプを扱う。すなわち、^{コモンズ} 共用財取引 (経済的交換)、組織、社会的交換、政治および原初的な組織フィールドである。そして、あるドメイン上ないし複数のドメイン間で、どのようなタイプの制度や慣習が存立可能となるかを探究する。第1節で言及したように、ノースは、制度の範疇から組織を除外した。すなわち彼は、組織がゲームのルールというよりはむしろゲームのプレーヤーであるという主張を展開した。このように組織を制度の範疇から除外した理由は、組織の役割を政治における制度変化の主体である点に求めたからである。本書はこれと対照的に、政治的に決定されたフォーマル・ルールや、政治から経済プロセスに向かう因果関係をそのようには強調しないが、政治ドメインと経済取引ドメインにおける双方のゲームの結果のあいだに存在する相互的なフィードバック・メカニズムを重要と考え、そうしたフィードバック・メカニズム自体にかんする議論を試みる。他方で本書は、企業や民間部門の組織的実体 (たとえば金融仲介機関) の組織的慣習を、経済の全体的制度配置を構成する不可欠な内生的要素として強調する。

上記のドメインの基本型は、主として経済主体の集合の差異と、経済主体間にみられる選択集合の差異によって区別される。それぞれのドメイン内ないし複数のドメイン間で内生的に進化する制度の変異を同定化するために、可能な限りドメインの技術的特性によってその基本型を区別しようと試みる。しかしながら、すでに指摘したように、制度にかんする分析的論議を制度のない純粋に技術的な状態から始めることはできない。したがって、必然的に以下のドメインの分類においては、所有、役割にかんする期待、ないし権力分布のような原初的な諸制度が、たとえプリミティブな形態でも、明示的ないし暗黙的に想定されることになる。

共用財ドメイン このタイプのドメインは、誰にでも利用可能な (および彼らが共同で生産する) 共用資源を使用している主体によって構成される。共用資源の潜在的な受益者を排除することは技術的に費用がかかるという技術条件に焦点をあてるため、経済主体の集合は固定的であると仮定する。経済主体は、共用資源の利用を同時的ないし逐次的に行

うが、かならずしも共同で行うとは限らない²⁹。われわれは、経済主体が共通目的を有するとか、共用資源の利用を規制するような共通価値を内面化しているとは仮定しないで、彼らが他者の選択にかんする予想にしたがい自己の利得を最大化することに関心をもつ戦略的プレーヤーであると仮定する。共用資源の存在がこのドメインの特性であるので、経済主体の行動集合は、それらがすべて共用資源の生産、維持、そして利用に関係した行動(すなわち、共用資源の蓄積ないし減耗をもたらす行動、あるいはさまざまな強度水準での共用資源の利用)を包含するという点で、本質的に対称的である。経済主体の集合が固定化されているために、個人的な行動選択はドメインの至る所で外部経済や外部不経済を引き起こす(たとえば共用資源の過剰な利用、維持努力にかんするフリー・ライディング、あるいは共用財の生産努力により他者に便益をもたらすこと)が、経済主体はこのドメインから退出したり、^{オストロサイズ}排除されたりはしない。このドメインにおいて発生する内生的制度は、(慣習的な)所有権ルールやグループ規範などである(第2章)。

取引(経済的交換)ドメイン このタイプのゲームのドメインは、自分の意志で自由に処分し、取引できる私的に所有された経済財を賦与された経済主体たちによって構成される。経済主体たちが財の初期賦与を受けるパターンは多様なのに対して、その選択集合は質的に対称的であり、特定数量の財・貨幣と引き換えに物理的に可能なさまざまな数量の財のオファーを行う、他者のオファーを受諾ないし拒絶する、そして合意された取引条件を遵守する、ないし履行しない、といった行動を含んでいる。取引ゲームにかんする重要な特性の1つとして、すべての経済主体が取引しないという選択肢を持っているという点を指摘できる。このドメインは、さらに金融取引ドメイン、労働取引ドメイン、サプライ・ドメイン、そして生産物市場ドメイン等に分けることができる(第3章)。

組織ドメイン このタイプのゲームのドメインにおいては、経済主体たちは共同行動によって財(たとえば収入)の生産を行い、それを自分達の間で分配することができる。こうした共同行動には、何らかの共用資源(たとえば営業権、蓄積された情報、組織的インフラストラクチャ)の利用が含まれるかもしれないが、組織ドメインは、2つの点で^{コモンズ}共用財ドメインと区別される。第1に、このタイプのゲームに参加するかどうかは、経済主体にとって任意の問題である。言い換えれば、このタイプのゲームが繰り返しプレーされる場合、各期の終りにおいて、経済主体たちは組織ドメインから退出するという選択肢を有していたり、ある経済主体がこのドメインから他者を排除するという選択肢をもっていたりする。したがって、経済主体の集合は固定化されない。第2に、作業的・認知的分業(たとえば経営的、エンジニアリング、オペレーショナルなタスクなどへの)を基礎として、行動集合は経済主体間で差異化され、ドメイン内の他のすべての経済主体の選択に対して、直接的・間接的インパクトを及ぼす選択を行いうる焦点的(集権的)主体—経営者—

²⁹かくして、ここで言う共用資源という概念は、オストロームが用いている「共用水資源(common-pool resource)」という概念に近い。しかし彼女は、共用水資源と(公的機関が供給する)公共財とを区別し、前者のサービスは「共同利用」に服しているとした(Ostrom 1990, pp.30-33)。われわれは、行動集合がドメインの経済主体間で質的に対称的である限りにおいて、環境公害のような集団的財やバズを(負の)共用資源から排除しない。共用資源が公的機関によって一方的に供給される場合には、そうした資源を公共財と呼び、その分析は以下で論じる政治ドメインにおいて行うことにしよう。

が存在する³⁰。取引ドメインと組織ドメインには、ゲームへの参加が経済主体にとって選択自由であるという共通の特性が存在する。しかしながら、取引ゲームにおけるコーディネーションが2人の取引主体間の自発的合意を通じて達成されるのに対し、組織ゲームの場合、経済主体の参加や行動選択の適切なコーディネーションを誘導するために、彼らすべてに対してシステム的なインセンティブが提供される必要がある(第4章)³¹。

組織フィールド さらにわれわれは、組織フィールド(場)と呼ばれる原初的なタイプのドメインを考慮する。組織フィールドは、取引ドメインと組織ドメインのあいだに存在する中間形態だが、両者とは区別される。組織フィールドは、相対的に構造化が進んでいないプリミティブなドメインであり、そこでは、ドメインの人口に属する経済主体同士がマッチングすることで組織が創出される。経済主体が情報処理を行うために投資した人的資産の諸タイプがどのようにマッチするかによって、さまざまなタイプの組織アーキテクチャが生成される。経済主体はこのドメインから退出することはできるが、彼ら是对称的な行動選択集合を持つと仮定される。すなわち彼らは人的資産のタイプを選択し、ある特定のマッチングを受け入れるか否かを決定しうるが、マッチングに先立ってヒエラルキー的な割り当ては特定化されていない。このドメインは、組織アーキテクチャの慣習と人的資産のタイプとの共進化にかんするロジックを理解する上で、有効な理論的構築物となる(第5章)。

政治ドメイン このドメインにおける経済主体の集合は、民間主体と呼ばれる主体とは非対称的な行動選択集合を賦与された独特な焦点的(集権的)主体—政府—を含んでいる。民間主体は、文脈に依存する形で、市民、利益集団、業界団体、産業別組合、経済階級等を表す。政府の行動集合に含まれるのは、ある民間主体から政府自体ないし他の民間主体への財産権の一方的移転(たとえば税、補助金、罰金)、民間主体のサービスの強制的動員(たとえば兵役や陪審サービス)、民間主体に対する物理的暴力(たとえば死刑や逮捕)、そして法の施行(law enforcement)のような公共サービスの独占的供給などである。民間主体は、政府の行動選択によるインパクトから逃れることはできないので、政府は、排他性を伴った強制的規制力を有しているといえよう。しかしながら、民間主体は政府を支持するか否かを選択することができる。政府の行動が民間主体による強い抵抗を引き起こせば、政府にとって費用のかさむ帰結(たとえば権力の喪失)が招来されうるが、民間主体も抵抗にかんして費用を負担せねばならない。焦点的主体が国民政府と同一視される政治ドメインにおいて安定的結果が観察される場合に、その際立った特性を国民国家(nation state)と呼ぼう。すなわちわれわれは、ゲームのプレーヤーとしての政府とゲームの安定的結果としての国家とを区別する(第6章)³²。

³⁰われわれはここで組織のコーディネーションの側面に焦点をあてる(しかしすぐ明らかにするように組織には他の重要な側面も存在する)。この視点から、ガバナンスという点からは平等的ないしは集団的な組織も、焦点的主体(経営者)をもつといえる。

³¹この点は、C. Barnard (1938)の組織にかんする古典的著作によって明らかにされた組織の定義的な特性である。

³²ゲームの自律的プレーヤーとしての政府を区別することによって、本書で展開するわれわれのアプローチは、Skocpol (1979, 1985), Krasner (1978, 1984), Weingast (1997)といった政治学者たちが展開した一連の思考と調和したものとなる。しかしながら、これらの論者達は「国家」によって、政治ドメインにおける均衡状態というよりは、むしろ政府(主権者)を指している。政治学における「国家」にかんするさま

社会的交換ドメイン このドメインは、それ自体としては本書で直接扱わないが、共同体規範 および同質的なチームや組織の内部における地位の差別化やランク・ヒエラルキーといった制度を理解する上で、重要な補完的役割を果たす(社会学的)ドメインである³³。このドメインにおいては、尊敬、同意/非同意、同情、非難、そして寛大な見過ごし(benign neglect)等のように、受け手側の主体の利得に直接的影響を及ぼす非経済的な財やバズ(社会的シンボルや言語)が、「互酬義務の特定化がなされない」(Blau 1964/1998)まま、一方的に引き渡されたり、取引されたりする。またそれは贈与を伴うこともある³⁴。こうした交換が相互に識別可能な経済主体によって構成された固定的な集合の内部で多角的・普遍的に行われている場合、そうした集合を共同体と呼ぼう。たとえば、村落共同体、商人共同体、そして専門家共同体等が考えられる。このドメインでは、他のタイプのドメインと結びついてさまざまなタイプの社会規範を生成する(第2章)。

図 1.2: ゲームのドメインの6つのタイプ

経済主体の集合 選択集合	可変的	固定的
対称的	組織フィールド	共用財
	取引	
非対称的	社会的交換	(共同体)
	組織	政治

上のマトリクスは、6つのタイプのゲームのドメインを2つの次元によって区分したものを表す。タテの次元は、ドメインの経済主体間にみられる行動集合の質的差異の有無を表すのに対して、ヨコの次元は、経済主体がゲームから退出したり、あるいは排除される可能性があるか否かを区別している。6つのタイプの配置は、前述した特徴づけによって自明であろう。

すでに述べたように、ドメインのタイプは、純粋に技術的な条件によって分類することはできない。その結果、前述のドメインの分類は、幾分アドホックなものである。互いに戦略的相互作用を展開している経済主体から構成されるある特定の集合を取り上げた場合、1つのドメインのタイプにしっかりとおさまるのではなく、複数のドメイン特性をさまざまな概念やアプローチについては、Krasner (1984) を参照。ゲーム理論的文献については、上の注 28 を見よ。

³³このタイプのドメインは、社会的交換論(たとえば、Blau 1964/1998, Homans 1961)、現象学(たとえば、Berger and Luckman 1966)、新制度派社会学(たとえば、Meyer and Rowan 1977, Zucker 1977, Meyer and Scott 1983, DiMaggio and Powell 1983)、社会的埋め込み論(Granovetter 1985)そして合理的選択論(たとえば、Coleman 1990)といったさまざまな学派の社会学者達によって、制度研究の対象とされてきた。

³⁴シンボルや言語の交換は、経済主体の利得に対し直接的な影響を及ぼす点で、ゲーム理論におけるいわゆる「チープ・トーク」とは区別される。一般的読者向けのチープ・トークのサーベイとしては、Farrell and Rabin (1996) を見よ。

有することがあるかもしれない。たとえば、企業を想起しよう。言うまでもなく、その最も顕著な特性は、作業的・認知的分業を組み込んでいる点で組織的である。しかしながら、契約理論家のなかには、企業の「契約のネクサス (nexus of contracts)」(Jensen and Meckling 1976)としての側面、すなわち取引ドメインにおける制度配置として理解される側面に焦点をあてる人たちがいる。さらに原初的には企業内部のコーディネーションにかかわる慣習は、組織フィールドにおける経済主体のマッチングがもたらした結果にも求められる。また法人企業は、組織メンバーによって社会的交換が行われ、企業文化(たとえば「IBMマン」)やさまざまな下位組織規範(たとえば、現場の労働規範)が形成されるという、共同体的側面も有している。すでに述べたように、それはまた^{コモンズ}共用財ドメインの側面(たとえば無形情報資産の共同利用)ももつ。そして最後に、重要な点を指摘すれば、法人企業は、政治ドメインにおける制度と類似したガバナンス構造のなかに埋め込まれていよう。しかし初めから、これらすべての特性を斟酌した企業理論を展開することは不可能である。本書の各部において、われわれは一度に1つの側面ずつを扱っていくつもりである。しかしながら、われわれの究極的な目的は、歴史・環境的な文脈に依存する形で、企業の諸側面にかんする特性が、さまざまな形で相互に適合性を生み出すという論理構造を理解することにある。

最後にここで、均衡の要約表現かつ共有予想という視点をもとにした制度の直観的概念を暫定的に再説しておこう。これらについては、後に形式的かつ実質的な精緻化を試みることにする。特定のドメイン内ないし複数のドメイン間において、経済主体たちが行動選択計画を戦略的に選択し、そこで安定的な結果が進化を遂げ、時間を通じて存続すると想定しよう。この場合、別の均衡(より一般的には別の均衡列)が存在しうるということを条件として、制度は次のように捉えられる。

制度とは、経済主体間の戦略的相互作用を統治(govern)する非技術的、自己拘束的なゲームのルールにかんして、集団的に共有された予想の自己維持的システムである。その内容は、特定の均衡経路の際立った、不変的な特性の縮約表現であり、ドメインにおけるほとんどすべての経済主体によって自己の戦略選択に関連があると認知されているとともに、連続的に変化する環境のもとで彼らの実際の選択によって再生産される。

この概念化には、5つの要素が含まれている。すなわち、内生性(「自己維持的」「自己拘束的」「再生産される」という言葉が含意する)、情報縮約(「縮約表現」が含意する)、連続的な環境変化や多少の逸脱に対する頑健性(「均衡経路の…不変的な特性」や「連続的に変化する環境のもとで…再生産される」が含意する)、関連の普遍性(「集団的に共有された」「経済主体間の戦略的相互作用を統治している」「すべての経済主体によって…認知される」が含意する)、そして(「特定の均衡経路」によって含意される)複数性である。ドメインが経済主体の行動集合にかんして対称的であるかどうかによって、制度は、さまざまなタイプごとの独自の行動選択ルールを要約表現したり、ドメインにおけるすべての経済主体に対して同一のルールを要約表現したりする。たとえば経済主体間で行動集合が非対称になっている政治ドメインでは、要約表現は、政府と市民/利益集団のそれぞれによる別個の状態依存的行動選択にかんする予想から構成される(商人ギルドの例を想起されたい)。さらに組織ドメインの場合、要約表現は、組織内でさまざまなポジ

ションを占める経済主体たち(たとえば経営者, 職長, そして労働者)に期待される独特な役割によって構成される。他方, 経済主体の行動集合が対称的な共用財^{コモンズ}ドメインや取引ドメインでは, 要約表現はゲームが繰り返しプレーされる様式にかんする共有予想によって支持される規範や自己拘束的な契約の形態をとる。

経済は, 無数のドメインによって構成されているとみることができる。すなわち, 共用財^{コモンズ}, 経済的交換, 社会的交換, 組織, 政治といったドメインが重なり合っていたり, あるいは他のドメインのなかに入れ子化(nested)されているだろう。また, こうしたドメインのひとつひとつにおいては, 同じゲームの外生的ルール(たとえば技術)に対して, 複数の制度が存在しうるであろう。さらに制度は, 特定のドメインを超えた経済主体の戦略選択のコーディネーションによって連結される形で, さまざまなドメインを超えて進化を遂げうる。経済の構成要素であるドメイン間に存在する制度の共時的集合を, 全体的制度配置(overall institutional arrangement)と呼ぼう。言うまでもなく, 全体的制度配置は, 非常に複雑な構造をもつが, 複雑性や差異性にもかかわらずランダムに配置されるものではない。本書の主な目的の1つは, さまざまな全体的制度配置に広く確認される規則性の一般的法則を発見することである。

1.3.2 本書の計画

本書は, 3部構成となっている。第I部では, 6つのタイプのドメインをプリミティブな形態で順次に取り上げるとともに, 制度のプロトタイプを各ドメインにおけるゲームの安定的な複数均衡として同定する。こうした営みを基礎として, 第II部では, 制度を概念化し, 複数のドメイン間および時間を通じた制度の相互依存性を分析し, それによって制度変化のメカニズムを理解するという目的のために, 一般性をもつゲーム理論的枠組を構築する。さらにわれわれは, こうした枠組が現代経済の制度配置にかんする複雑性や多様性, およびその変化を理解する上で実際に有用であるかどうかを確認せねばならない。この点は, 第III部で行われる。

第I部は, 共用財^{コモンズ}ドメインおよびそれを埋め込んでいる社会的交換ドメインを扱う第2章から始まる。そこでは, ドメインにおける経済主体の戦略的相互作用によって生成される内生的結果として, 慣習的所有権ルールと共同体規範が導かれる。第3章は, 取引(交換)ドメインを扱うが, そこでは, 政府による介入なしに取引や市場を統治し, その拡張を実現するようなさまざまな自律的制度が導出される。第4章は, 組織ドメインに焦点をあてる。そこでは, 現実的関連性をもったさまざまな組織や準組織のアーキテクチャを明らかにするとともに, それらの相対的な情報効率性とガバナンス問題にかんする議論を展開する。第5章では, さまざまな組織アーキテクチャが, それと関連するタイプの人的資産(情報処理能力)とともに慣習として共進化を遂げるような組織フィールドを扱う。また, 組織的多様性の利益を活用する仕方にかんして議論を展開する。第I部の最終章となる第6章では, 政治ドメインを扱い, 政府をプレーヤーとした政治的交換ゲームの安定的均衡として, 国家のさまざまなタイプを同定する。第I部において, 議論の対象とされる諸制度は, その相互依存性にかんする明示的な分析なしに1つずつ導入され, 不可避的にプリミティブな形態にならざるをえないが故に, プロト制度(proto-institution)と呼ばれ

る。第I部は、私自身の研究も含めて、多くの論者達による過去の研究成果に依存しており、制度に対する分析的アプローチの現状のサーベイともなっている(しかし、包括的なサーベイを展開することを意図しない)。

第I部の予備的・分類学的分析をもととして、第II部では、例証的な事例やケースを用いつつ、制度分析のための一般的な分析枠組の構築に従事する。こうした営みの背後にある研究動機は、経済の全体的制度配置のシステムの性質や変化を分析しうる統一的な枠組を提示することにある。第7章においては、均衡の要約表現かつ共有予想の自己維持的システムとしての制度の厳密なゲーム理論的概念化を提示するとともに、さまざまな制度の役割にかんして議論を展開する。第8章では、異なるドメイン間でゲームが連結されることによって、いかにして制度の新しい形態、および(パレート効率的でない)制度配置の複数性が生み出されるかにかんして、体系的論理を提示する。第I部で適用された繰り返しゲームや進化ゲームのモデルは、個々の制度にかんする厳密な分析を促進しうる。しかしながら、論理的厳密性の意図のゆえに、そうしたモデルは、制度変化の本質的側面、すなわち新奇性ないしイノベーションを把握する上で限界を有してもいる。第9章では、経済主体の行動集合の客観的固定化という仮定を緩和し、経済主体が自分のプレーするゲームの構造にかんして主観的見解を持つという、個人の主観的ゲーム・モデルの概念を導入する。そして、外部的ショックないし内部的危機に応じて、経済主体がいかにして相互連関的に自分の主観的ゲーム・モデルを認知的に修正するかを論じることによって、制度変化のメカニズムにかんする記述を試みる。第10章においては、客観的な制度変化のメカニズムを扱うとともに、制度変化の歴史経路依存性を招来する制度の通時的な相互依存性について議論する。

複数のドメイン間および時間を通じた制度の相互関係を分析するための概念枠組を設定したうえで、第III部では、実際的関連性をもつ現代経済の複雑な制度配置にかんする比較分析を行う。第11章においては、組織アーキテクチャのさまざまなタイプに対応する、いくつかのタイプのコーポレート・ガバナンス制度を同定するとともに、それと他のドメインにおける制度とのあいだに存在しうる補完性について検討を加える。第12章では、^{リレーショナル}関係的ファイナンスの新しい定義を提示する。そして、金融市場のグローバル化の進展にもかかわらず、さまざまなレントの利用にもとづいたいくつかのタイプの^{リレーショナル}ファイナンスが、経済的に存立可能であるという主張を展開する。第13章は、^{リレーショナル}関係的ファイナンスの事例、すなわち日本のメインバンク・システムをとりあげ、それに共時的・通時的な制度問題を扱う分析枠組を体系的に適用する。それは、^{リレーショナル}関係的ファイナンスの典型例の制度的創発、制度的貫貫性、そして制度危機のメカニズムを記述する。第14章では、シリコンバレー・モデルの構築を試み、どのような条件の下で、そしてどのような点で、このモデルが技術的な商品システム・イノベーションのガバナンスにかんする制度的イノベーションたりうるかを論じる。本書は、第15章を終章として結ばれる。全体を通じて発展される分析結果をもとに、まず全体的制度配置にかんするいくつかの重要なモデルを同定した後に、市場のグローバル統合の進展、およびコミュニケーション・情報技術の発展にもかかわらず、なぜグローバルな全体的制度配置が多様性を保持しうるかにかんして推論を試みる。