

## 経済政策の基礎\*

皆川 正

### はじめに

今日の欧米および日本など多くの先進資本主義諸国では、私有財産制と市場経済の仕組みの下で、生産活動の大部分が民間企業の手によだねられ、それらの活動の相互調整を市場メカニズムによって実現している。このような資本主義経済には多くのメリットが備わっているが、現実には、様々な領域において、民間の経済活動に対して政府の介入が行われている。経済政策とはこうした介入のあり方を研究する学問であり、その意味において経済政策の中には、マクロ経済政策、産業政策、雇用政策、社会政策、福祉政策、環境政策など数多くの分野が含まれることになる。

しかし、経済主体の自由な活動に対し、それに介入してコントロールすることは本当に必要なのであろうか。たとえ必要であるとしても、それはどの程度のものなのだろうか。アダム・スミスは1776年の著作『国富論』の中で次のように述べている。「一般にすべての個人は公共の利益を促進しようと意図してもいないし、自分がそれをどれだけ促進しているかを知っているわけでもない。…彼はただ自分自身の利益だけを考えて行動しているのである。そして彼はこの場合にも、他の多くの場合と同様に、「見えざる手」に導かれ

て、彼の意図のなかには全くなかった目的を促進することになる。…彼は自分自身の利益を追求することによって、実際に社会の利益を促進しようと意図する場合よりも、しばしばかえって効果的に社会の利益を促進する。」このスミスの命題は、言い方を変えれば、価格メカニズムが利己心の作用をなせ、そしてどのような働きを通じて社会的調和に変えるのかという問題であり、以後多くの経済学者たちがこれに挑戦してきた。また、この命題は、現代経済学の用語に翻訳すると、競争市場経済の均衡はパレート最適である、という厚生経済学の第一基本定理によって表すことができ、新古典派経済学の理論的な基礎にもなっている。

もしこのような考え方が正しければ、政府による民間への介入は、経済に混乱をもたらすことはありえても、安定と調和をもたらすことは決してない。つまり経済政策という行為そのものが否定されることになるのである。もちろんこうしたスミス流の命題が成立するためには、すべての財および労働サービスに、市場が存在するという市場の普遍性の条件と、すべての市場に競争が支配しているという競争の完全性の条件が成立していなければならない。いうまでもなく、これらの条件がいずれも実際の市場において満たされてい

---

\* 本稿は平成22年2月23日経済学研究科で行った最終講義のために用意したものである。

ることはほとんどといってない。多くの産業において企業が、程度の差はあれ独占的な価格支配力を有している事実を見ても、競争の完全性が満たされていないことは確かであるし、公共財の存在や外部経済、外部不経済と呼ばれる現象が生じていることから、市場の完全性の条件は満たされていない。そうでもない。

本日はこのような経済的な諸条件について吟味することは他の機会に譲り、ケインズの社会経済に対する考え方やゲーム理論の観点などをかりながら、人々の利己的な行動と社会全体の協調もしくは効率性との関係について明らかにしていこう。

## 1. 囚人のジレンマ

人々の利己的な行動とその結果もたらされる社会の状態を考察するためにゲーム理論でよく用いられるのが、タッカーなどにより明らかにされた囚人のジレンマ・ゲームである。これは非協力非ゼロ和ゲームの一種であるが、次のようなストーリーから成り立っている。

ある事件で共犯であることが確かな 2 人の容疑者が別件で逮捕されて、それぞれ別々に拘禁されている。検事は 2 人に、黙秘を続けることと、もう一つは共犯の自白をすることの 2 つのとりうる行動があることを示す。

もし一方が自白し、他方が黙秘すると、犯罪の事実は確定し、自白した者は情状酌量されて 1 年の刑に、黙秘した者は 10 年の刑に処せられる。もし、2 人とも黙秘を続ければ、犯罪の事実は確定せず、逮捕された別件により両者とも 2 年の刑を受ける。一方、2 人とも自白すれば、犯罪は確定するが、自白したことにより減刑され、両者とも 7 年の刑を受ける。

さて、2 人の容疑者から構成される社会において各主体はどのように行動し、その結果どのような状況もたらされるのであろうか。これを見るために、ナッシュ均衡という概念を導入することにしよう。ナッシュ均衡とは、要約すれば、すべてのプレイヤーにとって自分一人のみが戦略（行動）を変えても自分にとって何ら得をすることができない戦略の組である。逆にナッシュ均衡でなければ、少なくとも誰か一人のプレイヤーが自己の戦略を変化させることにより得をすることができる。ナッシュ均衡を別の言い方で表すこともできる。すなわち、各プレイヤーの戦略が、他のプレイヤーの戦略を与えられたものとする、互いに最適な反応になっている状態である。

この社会において、ありうる状態は 4 つあるが、実現可能なのは（ナッシュ均衡を構成するのは）、2 人の容疑者がともに自白し、それぞれ 7 年の刑を受けるという結果である。つまり、他に 3 つも少なくともパレートの意味で社会的に好ましい状態が存在するにもかかわらず、実際にもたらされる状態は、社会にとって最悪の結果になってしまうのである。これが囚人のジレンマのジレンマたるゆえんである。

では、なぜこのような事態が生じるのであろうか。また、これを改善し、望ましい状態にもっていくために何か方策があるのであろうか。以下では、4 つの観点から問題を考察し、こうした改善が必ずしも容易ではないことを見てみよう。

1. まず、各主体が別室に拘禁されているという状況が原因のひとつであることは容易に推測することができる。もし両者が同室に入れられれば、2 人で話し合いをするこ

とが可能になり、協調が成立することが十分に考えられる。つまり、非協力ゲームを協力ゲームの形に変えれば、望ましい状態を実現できるかもしれない。しかし、実はそう簡単ではないことが分かる。なぜならば、この両者の間に、たとえば肉親に見られるような真の信頼関係がなければ、口約束は容易に破棄できるからである。また、こうした関係はゲームに参加する主体の数が多ければ多いほど成り立ちにくいことにも注意しなければならない

2. 各主体の意思決定に対する刑のあり方（より一般的に言えば利得関数の形状）を変化させることで、事態は改善される可能性がある。実際、ここでは利得構造を変えるインセンティブはないが、他の同様な囚人のジレンマ・ゲームの例では、利得構造を変えることにより生ずる新たなナッシュ均衡点が効率性の条件を満たすことが容易に確認できる。
3. 囚人のジレンマ・ゲームでは、ゲームは1回限り行われることを前提にしている。これをもしても1回だけではなく、何回も繰り返し行えば、好ましくない状態がもたらされることを防げるのではなからうか。なぜならば、過去の経験を現在の意思決定に生かしてきたことこそ、これまで社会が発展してきた大きな理由と思われるからである。しかし、実はゲームを繰り返しても、それが有限回であれば、ジレンマ的状况を解決することは不可能であることがバックワード・インダクションによって分かる。では、2人にとって最後の期がない、つまり繰り返しが無限に続くとしたらどのような事態が生じるのであろうか。そこで、いま2人のプレイヤーがそれぞれ、第1期に

は協力するがそれ以降、相手が一度でも協力しなければ永久に非協力であり続けるというトリガー戦略をとるものとしよう。このとき、ある適当な割引因子のもとで、すべての期間にわたって両者の間に協力関係を維持していくことが可能になる。このように、お互いがトリガー戦略を採用すれば、社会は好ましい状態を達成できる。しかし、繰り返しゲームでは、はじめから非協力的な行動をとる戦略の組み合わせも均衡を構成し、協力が実現できるもの、あるいはできないものなど数多くの均衡が存在することが明らかにされている。また、ここでは2人のプレイヤー間のゲームを考えたが、プレイヤーの数が多くなるにしたがって、誰が非協力的な行動をとっているのかそれを見きわめることが困難になり、協力が維持されにくくなる。

4. 各主体の意思決定が他の主体に影響を与える戦略的な状況のもとでは、ゲームに参加する主体の数が増えれば増えるほどその戦略性の度合いが薄れていくことが容易に予想できる。実際、極限定理によれば、主体の数の増加は経済にとって好ましい効果を与えるのである。ただし、ここでの議論は情報が完全であるという仮定の上に成り立っており、もし不完全情報の仮定をそこに持ち込むと、主体の数が増加するにつれ、情報獲得に要するコストがかさみ、議論は逆になる可能性が生じる。

## II. ケインズ経済学から新しいマクロ経済学へ

他の人々のことを考慮することなく、自己の経済的利益のみを人々が追求したときに、結果として社会にどのような状態が生じるのか、これを追求することがマクロ経済学の課題に他ならない。しかし、こうした認識では一致していても、経済に対するものの見方には、新古典派、新ケインズ派という二つの相対立する見解が存在する。前者は、完全競争均衡の概念をさらに抽象化し、その動学への拡張に力点を置く。企業や家計といった経済主体は、「代表的」とよばれる概念によって言い表され、そのあらゆる行動は価格という変数を通じて市場に内部化される。しかも、企業の利潤はすべて家計に分配されるので、企業は家計にとって生産技術の体現者としての意味しかもたない。こうした考え方に對して、後者は、市場そのものの調整力に根本的な欠陥があるととらえる。その欠陥をどこに求めるかについては、いくつかの立場があるが、そのうちよく知られているのは、価格あるいは賃金といった変数が何らかの理由により硬直的になるというものである。この硬直性は単にアド・ホックに仮定されているのではなく、経済主体の合理的な行動から説明できる。価格調整モデル、屈折需要曲線モデル、効率賃金モデルなどはその代表的なものといってよい。しかし、これらの理論による基礎づけも、経済のある特定の局面のみに限定して個別的な形で行われており、けっして統一的な観点からなされているわけではない。その意味において、新ケインズ派も、新古典派を凌駕するほどの説得力を有しているとは必ずしも言えない。

新しいマクロ経済学は、戦略的補完性という概念を用いて、市場そのものがたとえそれが十分に機能したとしても、人々の合理的な行動を社会的に協調させるのに失敗することを示そうとする。戦略的補完性とは、これを簡略に述べると、ある主体の行動の強化が他の主体の限界利得を高め、その結果、他の主体のいっそうの行動の強化をもたらすことである。現在の資本主義が高い生産性を保っていられるのは、役割や機能の特殊化とそれに伴って必然的に生じる協業と相互依存の関係である。戦略的補完性はこの意味において現代の経済システムがもつ特徴を端的に表現した概念といつてよい。

以上の戦略的補完性にポジティブ・スピルオーバーズという概念を新たに付け加えることにより成立するのが協調ゲームという考え方である。ポジティブ・スピルオーバーズとはある主体の行動の強化が他の主体の利得そのものを増加させることであり、戦略的補完性と對にすることにより、複数均衡の存在とそれら均衡の間でのパレートの意味での順序づけが可能になる。つまり、経済には多くの（場合によると連続的な）均衡が成立し、それらがすべて比較可能になるのである。たとえば、次のような例を考えてみよう。いま、雇用者が将来を楽観的に考え求人活動に積極的になったとすると、職が探しやすくなり、より多くの失業者が職探しの市場に参入してくる。その結果、雇用と生産は拡大し、雇用者の楽観的な見込みは実際に実現してしまう。逆に、雇用者の予想が悲観的な場合には、まったく反対の事態が生じる。こうして、経済は、雇用量と生産量が多い効率的な状態からそれらが少ない非効率的な状態までさまざまなタイプが安定した状態として存在しうるのであ

る。

さらに、このほかにも、協調ゲームを応用した様々な研究をみると、人々の利己的な行動が社会的に必ずしも好ましい状態を実現するとは限らない経済学的ならびに社会学的な事例をいくつも見出すことができる。言うまでもなく、これらは、あくまでも資本主義社会の一側面を描写したものに過ぎない。しかし、「すべての個人は自分自身の利益を追求することによって、実際に社会の利益を促進しようとする場合よりも、しばしばかえって有効に社会の利益を促進するのである」としたスミスの命題が、普遍的な形で成立するともまた言えないのである。

(名古屋大学大学院経済学研究科)