

ゲーム理論か社会学的新制度主義か

—D. Strang による脱植民地化の議論を手掛かりに—

帝京大学 神山英紀

1 脱植民地化・国際秩序生成についての社会学的新制度主義による理解とその問題点

社会学的新制度主義 (the New Institutional Theory) は、現象学的社会学や社会構築主義を背景に発達し、社会的世界に自明性・正当性をもたらすものとしての独特の制度観を提示する。Dr. David Strang はこれを近代世界史に適用し、帝国からの植民地の独立や現代の国際社会の安定について新奇な見解を提示する。すなわち、それは、もとは西欧に発する「たがいの主権を尊重しあう国家」という観念が世界に普及し「制度」となったプロセスである。このことを、①植民地解放は同じ帝国内の他の植民地の解放を促した、②国連の植民地独立付与宣言以降、解放は加速度的に進んだ、③従属国は一度主権国家になると再び従属国になることはほぼなかった等々を計量分析で確認しながら主張する。さらに、経済合理性や効用最大化、力の均衡などの概念を用いる“Realism”によっては、帝国が割拠した時代と、一応の秩序がある現代国際社会とを一貫して説明できないという。しかし、この主張は、説明としては不十分であり、帝国内部の本国と従属国の関係など基本的史実を等閑視し、また、Realism としてゲーム理論による成果を考慮しないなど問題がある。

2 帝国内部の本国と従属国による動学ゲーム

本国と従属国の関係は次のゲームでその本質を示せる。まず、本国の支配に対し、従属国には抵抗するか従うかの選択がある。一方、従属国が抵抗した場合、本国にはそれを抑圧するか承認し主権を認めるかの選択がある。従属国にとって最善は、支配に抵抗しその主権が認められることであるが、本国に抵抗を抑圧されるなら損害を被ったうえ従属が続くので抵抗しないほうがよい。本国にとって最善は従属国の抵抗がないまま支配が続くことである。従属国が抵抗した場合は、抑圧すれば支配を続けられるかもしれないが、相応の被害も免れえないので承認するほうがよい(これは、軍事技術が世界に拡散し、帝国間の緊張が高まった後の時代ではとくにあてはまる)。そして、このゲームは、模倣に基づく進化ゲームにおける1つの相互作用とみなし、レプリケーター・ダイナミクスを適用して解くのが適当といえる。従属国と本国の関係は同時代に複数存在し、互いの利得については十分に認識しておらず、そして、各国は文字通り生存をかけて自己利益を追求する一方で、その全体を統制できる制度的環境は存在していなかったと考えられるためである。

3 レプリケーター・ダイナミクスとしての世界史そして社会学的新制度主義の問題

従属国と本国とは、他の組が実際にどうプレイしどれだけ利得を得るか観察し、自分の利得が高くなるよう戦略を変える。抵抗する従属国の割合を p 、それへの抑圧を決めた本国の割合を q とすると、 $dp/dt = (\text{抵抗する従属国の利得} - \text{従属国の平均利得}) \times p = p(p-1)(2q-1)$ 。同様に、 $dq/dt = pq(q-1)$ となり、世界は次のように推移する。すなわち、従属国が抵抗し本国が抑圧する状態から出発すると、まず経路依存的に、本国に従い続ける従属国というナッシュ均衡に近づき歴史は一時代を築く。しかし、そこを脱すると、次に従属国の抵抗を本国が承認し主権を認めるサブゲーム完全なナッシュ均衡へと加速しつつ向かい、不可逆的ダイナミクスにより状態はそこで安定する。その後の世界は、主権国家どうしの N 人繰り返しゲームとしてモデル化するのが適切であろう。

ところで、こうして Realism の立場からも Strang が示した諸事実が説明できるとするなら、改めて各理論の倫理的側面を論じることでもできよう。数多の曲解に反し、合理的選択の考え方は破壊的対立にあっても共感によりその理解を試みる。一方で、新制度主義がもつある種の相対主義は、寛容ではなくて、虚無や独善を正当化する危険があると思われる。(参照文献は報告時に提示する。)