

**書評**

大浦宏邦著『人間行動に潜むジレンマ：自分勝手はやめられない？』

化学同人, 2007年11月, 228頁, 1680円(税込み)

**秩序問題と進化ゲーム理論**

社会秩序が如何にして成立し得るのか——。この問いの答えを考えることこそ社会科学の中心的課題の一つであることは間違いない。この問題に対する答えの提供の仕方には、その“目的”に応じて、実に様々なものがあり得るところであるが、そうした多様なアプローチの中で大浦氏が本書に於いて採用しているものは“進化ゲーム理論”である。

ここで進化ゲーム理論は、ご存じの方にとって馴染み深い概念ではあるものの、それ以外の方々には少々違和を感じせしめる概念かもしれない。しかし「進化」にしる「ゲーム理論」にしる、秩序を考える上で重要な構成概念として社会科学の中で取り扱われてきたものであることは間違いない。例えば、ダーウィンが種の起源を出版する以前からスペンサーは「進化」という視点から社会を眺めていたのだし、秩序と無秩序を数理的に至極簡潔に記述せしめることを目途として提案されたものこそゲーム理論なのだと解釈することも可能であろう。そうした進化ゲーム理論の基本的な考え方を簡潔に言うなら、「社会秩序は、単細胞から現代の人間に至までの長い生物史の過程で発生し、進化してきたものである」というものである。そして、その進化の過程を考えるにあたって数理的な「ゲーム理論」を活用することによって、定性的な思考だけでは展開することが必ずしも容易ではない論理を展開していくところにその重要な特徴がある。さらに、進化ゲーム理論による論理展開において不可欠なのが、(囚人のジレンマも含む広義の)「社会的ジレンマ」である。社会的ジレンマとは、個々の固体が、他固体に「協力」するのか、それとも他固体への影響は顧みずにただ自らの利益増進を目指して「非協力」するのかのいずれかを選択しなければならない状況である。進化ゲーム理論では一般に、この社会的ジレンマが生命の発生から現在に至るまでの様々なレベルの固体間関係の根底に横たわっていることが想定する。

著者は以上の基本的な考え方、メタ理論に基づいて展開されている様々な理論的、実証的な進化ゲーム理論研究(あるいは進化心理学研究)の諸知見を引用しつつ、実に明快に、我々の感情や認知的機能、そして社会の種々の規範や風潮を“説明”していく。例えば、我々が「裏切り者」に対して「怒り」を感じるのも、人々がしばしば「寛容」であるのも、人々が「評判」を気にするのも、困っている人に対して「共感」を感じずるのも、いずれも、そうすることが進化論的に合理的であるからなのだとして説明する。こうした立場は、かつての戸田(1992)がアージ理論で我々の感情をことごとく説明していったアプローチと大いに共通するものである一方で、その説明範囲の広さと最新の理論的実験的研究の諸成果を適材適所に援用している点に、本書の重要な特徴が求められるところとなっている。

## 経験的方法と進化ゲーム理論

ところで、一般に、進化ゲーム理論に基づく議論は数理的な論理展開も含むものであるため、先見知識が不在である場合には理解が難しい場合が多い。しかし、本書における論証過程は「驚く程」に分かり易い。その分かり易さは、進化ゲーム理論に関わる著者の深い理解に裏打ちされていることは言うまでもないものの、ただそれだけではここまでの分かり易さを期することは難しいに違いない。おそらくはそうした分かり易さは、普段の日常生活の諸場面の“具体的経験”を、進化ゲーム理論で抽象的・仮設的に想定されている諸概念を通して幾度となく“解釈”しようとする（例えば、ヒュームであるなら“経験的方法”と呼んだ様な社会科学における王道的な）試みがあつて初めてもたらされたものではないかと思う。それを象徴するように、本書の副題に「自分勝手」という、至って日常的な用語が用いられている。この「自分勝手」という平易な言葉こそゲーム理論で言うところの非協力行動を意味するものなのであり、生物の進化プロセスの方向を決定付けてきた重要な要素である。もしも「自分勝手」がこの世に存在しないのであるなら、我々の進化の過程は全く違ったものになっていたであろうし、場合によっては一切進行していなかったのではないかと想像することすら可能である。そうした重要な要素である行動的特性を、万人が平易に理解可能である日常用語である「自分勝手」という言葉で表現し、かつ、本書の最初から最後まで一貫してその「自分勝手」をどう乗り越えるかという問題に向き合う姿勢を崩さずに、単細胞生物から現代の若者の“他人志向”的な風潮に至まで様々な現象を説明すべく議論を展開していくのが、本書の基本的な立場なのである。

## 自分勝手と自集団勝手

さて、そうした議論の展開の果てに、著者はどうしても乗り越えがたい非協力的な行動を見いだす事となる。その行動こそ「自集団勝手」である。自分勝手とは、ただ自分の利益の増進を図る行動を意味したが、この自集団勝手とは、自らが属する集団の人々に対しては協力的に振る舞い、それ以外の人々（他集団）の人々に対しては非協力的に振る舞うという行動である。例えば、現代の若者は、仲間同士の「場の空気」を互いに読みながらも、仲間以外の迷惑については全く頓着せずに公共的な空間で大騒ぎする、というような現象は「自集団勝手」の典型的な事例である。

さて、この自集団勝手の問題に辿り着いた著者の論考には、大きな二つの特徴を見いだすことができる。

まず第一に、この自集団勝手を導き出す論証の過程で、「集団選択」という概念を用いているという“理論的”な特徴である。これは、「自然淘汰」の過程の中で、その淘汰の単位となるのが個体のみならず、複数の個体から成る集団も淘汰の単位と成りうるという考え方である。著者も自ら指摘しているように、現代の社会科学の中では「シュウダンセンタク」という言葉を口にするのも憚られるような時代が長らく続いてきた中で<sup>1</sup>、著者は2000

<sup>1</sup> “タブー”というものは、その規範を共有しない方々に説明することは常に難しく、したがって、このあたりの事情を十全に説明するのは必ずしも容易ではない。詳しくは、Sober & Wilson (1998)を参照されたい。

年のギンタスの論文を引用しつつ、(少々慎重を期しながら) 集団選択原理を採用しつつ、処罰システムが社会に装着されていく様子を説明していく。20 世紀後半のソバーとウィルソンの“進化論的利他主義”に関わる“階層淘汰論”について諸議論に代表されるように、生物学においては集団選択に対するアレルギー反応が払拭されつつある一方で、社会科学の中では未だそれが残されているという現象は興味深いものとも言える。ただしそうした中で、本書において集団選択を採用しつつ論考を展開するという点は、社会科学に関わる集団選択にまつわる風潮に一石を投ずる重要な効果を持つのではないかと思えるところである。

第二に、「自集団勝手」という概念を持ち出すことによって、人々が他人の「自分勝手」のみを過度に戒める社会的風潮そのものを「戒めている」という“実践的”特徴を挙げることができる。言うまでもなく、人々の「自分勝手」を戒めることは、グローバルな公的利益増進を期する上で一定の効果を持ち得る。しかしそれのみを責め立てることは(不寛容であると同時に)「過度な自集団勝手」を野放しにしまいかねない。それ故「グローバルな公的利益」の観点からは、自分勝手を責めることに汲々としている行動が「不合理」である可能性が常につきまとうのである。その意味に於いて、人々の「自分勝手」のみを責めることは、非倫理的、不道徳的であるという側面を持ち得る。本書において「自集団勝手」の問題に着目するというのは、そうした「他者の自分勝手を過度に非倫理的・不道徳的な振る舞いだと断ずる行動」こそが、非倫理的・不道徳的であり得るのだという逆説を明らかにする重大な実践的効果を持つのである。

この様に本書は、進化ゲーム理論のおおよその考え方・思想を理解する上でも、我々の日常のあり得べき振る舞いを少し振り返ってみる上でも、そして、現代の社会秩序の成立についての理解を深める上でも様々な示唆を与えるものなのとなっているのである。

## 再び、秩序問題

本稿冒頭では、“社会における「秩序」が如何にして成立し得るのか——”という秩序問題こそが、社会科学の中心的関心の一つであるという点を指摘した。言うまでもなく、その問いに回答を供するには、実に様々な問題、課題に取り組まなければならない。家族、コミュニティ、公共政策、教育、マスコミや、そして、知識人の思想哲学の内実や宗教、といった様々な要素の論理構成、発生・発達、種々の因果関係等に配慮した“処方箋”の実践を通じて初めて、眼前の一つの組織や地域や社会の秩序が幾ばくか改善する可能性が生ずるに過ぎない。本書における進化ゲーム理論のアプローチは、そうした遠大深遠なる秩序問題に関わる理性的な認識と実践に貢献し得るものであることは間違いない。そして何より、本書で筆者が採用しているような、日常における豊穡なる諸経験の“解釈”のためにこそ、ゲーム理論に代表される抽象的諸議論を活用するのだ、という姿勢を携えることで初めて、我々は、現実の社会の“秩序”を改善せしめる具体的な力を僅かなりとも手にすることができることとなるのである。

藤井 聡 (東京工業大学)