

第 4 回(2015 年 10 月 16 日)

身近な社会を観察する(2)

1.前回の補足

「相互行為」と「期待の期待」という状態の間には、「二重の依存」状態がある。

相互行為→二重の依存(double contingency)

→ 期待の期待 → $\left\{ \begin{array}{l} \text{望ましくないゲーム} \\ \text{決定不能} \end{array} \right.$

★二重の依存(double contingency)とは...

: 「A の得る利得が B の選択に依存する」かつ「B の得る利得が A の選択に依存する」状態

2.ゲーム理論

★ジレンマとは...

: A という命題から、 A_1 と A_2 という対立する命題が導きだされること。

例: 「クレタ人は嘘をつく」とクレタ人は言う」という命題からは

①クレタ人は嘘つきである。

②クレタ人は本当のことを言う。

という対立する 2 つのレンマが導きだされる→ジレンマ

※サブ命題のことをレンマという。

Q 囚人のジレンマにおけるジレンマは何か

・「最善の選択をする(2 人の利益を考える)べきである」ことと、「現実にはその選択をできない(自分の利益を考える)」ことか?

→個別の囚人の立場からみると、自白した方がいいのは明確なので、ジレンマの定義に合わない。

・むしろ、「囚人の視点からみると自白した方がよい」ことと、「観察者の視点からみると 2 人とも自白すべきではない」ことという、当事者の視点と観察者の視点が食い違うこ

とではないか。

ゲーム理論の例：チキン・ゲーム

A と B が互いに向かい合い、相手に向かってバイクで直進し、よけた方が負けというゲーム。

チキン・ゲームの利得行列

A \ B	よける	直進
よける	(2,2)	(1,3)
直進	(3,1)	(0,0)

★ チキン・ゲームと囚人のジレンマの違い

- ・ チキン・ゲームは収束しない、一意に決まらない

A からみると、B がよけるなら直進すべきだが、B が直進するならよけるべきである。

(B からみても同様)

- ・ 囚人のジレンマの場合、A と B のどちらの立場でも、相手がどちらの選択をするとしても自白した方がよい(優越戦略)。一意に決まる。(『現代人の統計 4 新版 意思決定の基礎』 P66 表 24 参照)

★ ゲーム理論は 1 つの思考実験で、原理を表す点では有効だが、実際とは異なる。例えば囚人のジレンマでは、ゲーム理論によると自白する選択をとることになり、悩む余地はないが、実際にこのような状況に置かれたら悩む人が多いだろう。

→動機志向(得になること)と価値志向(望ましいこと)

囚人のジレンマでは囚人は動機志向の行為をすると仮定されているが、実際は**信頼**という価値への価値志向もはたらく。ゲーム理論に収まらない価値志向を見逃すと人間の社会はわからなくなってしまう。

3.人間の条件

①時間の不可逆性：人間は時間の流れには逆らえない。過去に戻ってやり直すことはできない。

②自由：人間は社会的役割の中に自分を埋没させることはできない。 $+ \alpha$ のことをしてしまう。「飽きる」のは人間の特権。

4.相互行為の4類型

人と人のつながり

- ┌ 自分の利益追求を助けてくれる他者→目標追求の手段になる
- └ 自分の利益追求を助けてくれない他者→目標達成の制約になる

相互行為の関係

A \ B	促進	阻害
促進	結合	支配
阻害	支配	抗争

★結合過程

- ┌ ①交換(分業)...目的が多数である(個別に異なる)ので、ただの他人でいい。
- ┌ ②協力...目的が1つ(共通)であるので、心が1つでないといけない。
=本質意志に基づく
- └ ③親和...一緒にいること自体が利得をもたらす。

例えば、一組の男女が一つのベンチに座っているとしたら、勉強を教え合っている(交換)のかもしれないし、ベンチの脚が折れたためうまくバランスをとるために2人で座っている(協力)のかもしれないし、カップルでおしゃべりしている(親和)かもしれない、という解釈が理論上はできる。

①②は相手が手段になる→instrumental な関係

③は相手が目的になる→consummatory な関係

★支配過程

- ┌ 合理的支配
- ┌ 伝統的支配
- └ カリスマ的支配

★抗争過程

- ┌ 闘争(struggle)...相手の目標追求を直接阻害すること。
- ┌ 競争(competition)...相手の目標追求を結果として阻害すること。
稀少性(欲求>手段)がはたらいっている。 例：受験

実際の社会はもっと複雑である(化合・変化している)が、単純化して考える
=形式社会学(ジンメル)

【宿題】

結合過程あるいは抗争過程の中での相転移(phase transfer)の身近にある具体例を探す。