

〔研究ノート〕

## 松尾匡氏の「方法論的個人主義」について

——社会的役割とマルチエージェントの観点から——

大 坂 洋

富山大学紀要. 富大経済論集      第60巻第3号抜刷（2015年3月）

富山大学経済学部

〔研究ノート〕

## 松尾匡氏の「方法論的個人主義」について ——社会的役割とマルチエージェントの観点から——

大 坂 洋

キーワード：方法論的個人主義，役割理論，マルチエージェント

### 1 はじめに

松尾匡氏は一般読者向けの新書を含めて、極めて活発な執筆活動をしているマルクス経済学者である。本稿は、松尾匡氏とかわした議論をもとに、従来見過ごされがちであった松尾疎外論の論点を明確化し、その分析にふさわしい枠組みを提案する。本人ではなく、私がこのような文章を書く理由は、松尾氏のエネルギーな執筆活動にもかかわらず、かつての私自身を含め本稿で問題にする論点に関して、十分な理解がされてきていなかったと感じるからである。その原因は、第一に、それは松尾氏がきわめて重要な主体概念を提出しながら、自らの立場を伝統的な方法論的個人主義として主張してきたことである。第二に、そうした松尾氏の主体概念は多くの方法論的個人主義とは違った分析枠組みを要請されるにもかかわらず、松尾氏は自らの史的唯物論が通常の方法論的個人主義の延長線上にある進化ゲーム理論で説きうるものと主張しているためでもある。

したがって、本論では松尾氏の自説の説明をなぞるのではなく、松尾氏と私の議論の中であきらかになった松尾疎外論の特徴に立脚して、松尾氏自身の記述では見えにくかった松尾疎外論の特質を明確にしたい。

ここでの議論は人格、あるいは、役割の進化に関係する。社会生活において個々人は様々な状況によって立場がかわる。そして立場が変われば、違う行動様

式をとる。たとえば、警官の行動様式とヤクザの行動様式はちがう。警官は法律を準拠するように行動しようとする。他方、ヤクザはうまく法律をかいくぐるように行動する。

これは単に外見的にそうであるというだけでない。そのような行動様式は個々人に内面化されていると多くの人は考える。たとえば、警官は法律を準拠することを肯定する価値観を持つ傾向が強く、ヤクザは、しばしば、法律に準拠することを恥と思うような価値観を持つ傾向が強い。このようなことをわれわれはあたり前に感じている。

この例に即すると、松尾疎外論における疎外とは、ヤクザ的な行動様式なり、警官的な行動様式なりをとっている個人にとって、その行動様式が都合のわるいものになる事態をいう。この例は松尾氏自身が出した例ではない。しかし、少なくとも一面では松尾氏の例示より適切と感じている。なぜならば、このような役割行動の場面を設定することによって、松尾氏のゲーム理論による疎外論の説明が理論の重要な構成要素のいくつかを欠落させていることが明らかになるからである。

こうした論点を私は松尾氏にぶつけたのであるが、これを私は大きく故廣松渉氏によっている。その意味で、本稿は松尾氏と廣松氏の差異と同一性を問題にしている。本稿は廣松氏が近代の社会理論に欠落しているとみなした欠陥を松尾疎外論が、少なくとも、哲学的側面ではなく、社会分析の理論としてはまぬがれていることを主張する。

なお、本稿はあつまっている論点については、研究ノートではなく、論文としての要件を満たしていると思う。しかしながら、松尾氏とのブログ上の議論を土台にしていることと、松尾氏の本稿の方向の重要な著作である『近代の復権』（2001年、晃洋書房）に基いた検討を行っていないことから、今回は研究ノートの形での公表とした。

廣松氏の著作からの引用は単行本等からの引用に依ったが、すでに著作集が刊行されており、著作集による参照を考慮し、書籍名、論文名、節などで引用

箇所を表記した。また、Web 上の URL は初校時点、2015 年 3 月 19 日において閲覧可能である。

## 2 廣松理論と松尾疎外論

### 2.1 廣松理論における役割行動

石塚良次氏の「経済学と合理的個人<sup>\*1</sup>」を読んだことをきっかけに、私はブログ上で、廣松渉氏の議論を意識しながら、石塚論文とは違う観点からの松尾氏批判をこころみた<sup>\*2</sup>。松尾氏との間で数往復の議論があり、これが本論文での松尾疎外論の評価におおきく関わっている。まず、議論と関係のある範囲に限って廣松渉氏の議論の紹介を行う。

廣松氏の社会理論において社会の中で人々がなんらかの役割を演じることを強調されている。(理論的な出発点としては、役割とは他者の期待に応えることである。)人々は方法論的個人主義が想定するように、個人として行動を選択するのではなく、なんらかの役割を演じる中で、一定の行動をとる<sup>\*3</sup>。

個々人が役割を演じるのは社会的な過程としてのサンクション(賞罰)の結果である。廣松氏のいうサンクションは経済的な賞罰をこえて、広い範囲の現象を想定している。このことは以下の引用で明白である。「ここに「サンクション(賞・罰)」と謂いますのは、極めて広義のそれでありまして、嬰兒が母親の愛撫や微笑によって与えられる快感や安堵感、幼児が相手の怒りや攻撃、親

---

\*1 石塚良次(2011)「経済学と合理的個人」、『経済理論』第48巻、2号。

\*2 <http://d.hatena.ne.jp/osakaeco/20111209/p2>, <http://d.hatena.ne.jp/osakaeco/20111212/p1>

\*3 「われわれは日常生活において、…中略…社会習慣的・制度的に様式化された仕方で行動している。教室では教師らしく、団交の場では管理者らしく、家庭では父親らしく…というように、俳優が役柄と場所に相応しい仕方で扮技するのと同様、status and role にしたがって、不断に演技している」。(廣松渉(1991)『世界の共同主観的存在構造』講談社学術文庫、第三章第二節[一]、157ページ)「われわれの見地からみれば für uns 人の行動は常に或る役柄扮技として—教師としての行動、管理者としての行動、父親としての行動、等々、—単なる身体的動作という以上の或るもの etwas Mehr, etwas Anderes, として必ず二肢性において現存在する」。(前掲書、第三章第二節[一]、159ページ)

の制裁によって与えられる恐怖感や苦痛、それに、相手の情動の“伝染”による喜び感や不快感といった、“動物的次元”のものまでも含めての謂いであります。…（中略）…この「嘲笑－恥辱」の機制が極めて重要なサンクションの機能を果しているように見受けられます\*<sup>4</sup>。そして、そのサンクションの総体自体が社会的諸関係の所産である\*<sup>5</sup>。廣松氏において、「人間の本質は社会的諸関係の総体である」というマルクス・エンゲルスの主張はこの文脈に位置付けられる。

これに対して、方法論的個人主義の立場から以下のような反論がありえる。個人は周囲からのサンクションを合理的に期待して、そのコストと行動にともなう便益を比較して合理的に行動するというモデル構成が可能である。このようなモデル構成によって、サンクションの機能と、それによって形成される役割は、新古典派的ロジックによって説明可能であると。以上は松尾氏の「はだかの王様」をめぐる議論と同型であることに注意しよう\*<sup>6</sup>。

しかし、廣松氏からはつぎのような反批判があるだろう。役割の逸脱は、不快感、恐怖感をともなう。これらは役割から逸脱した自己を懲罰してほしいという不合理な自己懲罰衝動にさえつながる\*<sup>7</sup>。これらの不快感、恐怖心や、それらに誘発される役割行動は合理的行動といえるか。また、方法論的個人主義による説明が可能かどうか。

松尾氏と私の議論にさきだつ、石塚氏の以下の指摘も同様の側面の違う観点からの言及といえよう。「自分の目的の実現のために受け入れることを合理的に選択した観念は、はたして規範や道徳の一般的なあり方であろうか。たとえ

---

\*4 廣松渉（1992）「精神病理現象を私はこう見る」『哲学の越境』（青士社）所収、239ページ。

\*5 「道学者輩でもない親兄弟や隣人が、一体なぜ無関心に見過すことなく、制裁を加えるのか？…根源的には、彼ら自身、当のシチュエーションにおいては、制裁のrole-takingをおこなわざるをえない心理的圧力に押されているのではないか？」（前掲廣松（1991）、第三章第二節「三」、172ページ）

\*6 松尾匡（2008）『はだかの王様の経済学』、東洋経済新報社。

\*7 山本耕一（1998）『権力 社会的威力・イデオロギー・人間生態系』、情況出版を参照

ば、正義とは、それを受け入れることが自分にとって利益になるから受け入れる、というものではない。…（中略）…そもそも倫理的規範とは、それに従うことが自分にとって不利な結果をもたらすと予測される場合でも、あえてそれを選らばざるをえないような力として意識されるなにか、である\*<sup>8</sup>」。

補足になるが、廣松氏の理論に対して、常に権力関係の存在が想定されていることは、しばしば見落されていると思う。構造主義の亜種のように見える廣松氏の認識論においても、ある意味での権力の存在が明確に想定されている\*<sup>9</sup>。形而上学的な議論にみえる世界の共同主観的な性質、つまりわれわれの経験する世界が主体の間の相互関係によってはじめて成立することを可能にする契機の一つは、他者による逸脱へのサンクションとそのサンクションのシステム全体としての権力である。

なお、廣松において注意すべきは共同主観性（inter-subjective）という概念である。広く誤解され、松尾氏も廣松氏を批判した論文の中で誤解しているが\*<sup>10</sup>、これは様々な主観の内容が共通していることをいっているのではない。それは意識が多数の主観の間の媒介によって成立していることをあらわしている。英語では common-subject ではなく、inter-subjective であることに注意すべきである。10 人の集団で 10 人ばらばらの認識や役割をもっていたとして

---

\* 8 石塚、前掲 8 ページ。

\* 9 「或る対象を何と呼ぶかは原理的には何らの必然性ももたないにせよ、ともかく、諸個人の間で共同主観的（intersubjective 間主観的）に一致している。精確に言えば、子供時代から不断に矯正されることを通じて一致するようになっている。…（a）「個人的なものは主観的である」という命題が変換されて、「個人的でないものは客観的である」とされ、これが（b）「客観的なものは共同主観的である」という“経験”と相俟つことによって、「共同主観的なものは客観的である」というシェーマがいつの間にか成立しているためこの認識根拠＝存在根拠のシェーマに基づいて、人びとが齊しく同一の語で表現するという共同主観性から「そこには同一な或る客観的なものが存在する筈だ」と思念されるに至るのだろう」。（前掲廣松（1991）、第二章第二節〔二〕、105 ページ）、傍点は原文。

\* 10 松尾匡（2003）「疎外論の問題意識と「物象化論」－廣松渉は何を誤読したのか－」久留米大学産業経済研究第 44 巻 1 号、たとえば 159 ページ、163 ページなど。前掲石塚（2011）における同様の指摘もみよ。

も、それらが10人の主観の相互的な媒介によって成立しているなら、主観は共通していないにもかかわらず、共同主観的に形成されているといえる。例えば、先にあげた警察官とヤクザの主観は共通しているとはいえない。しかし、廣松氏はそのような役割にともなう意識内容は共同主観的に形成されたと見做すであろう。もちろん、廣松氏は社会において、客観的とうけとられる認識の成立も問題にしているので、そのような世間でのいわゆる「客観的な認識」は共通する主観といえないこともない。しかし、それは多数の社会的諸関係に媒介されたものとしてとらえられている。それを実体視する全体主義的な議論ではない。もし、廣松氏が間主観性という訳語を採用していたらこの種の誤解はなかったかもしれない。

## 2.2 役割の進化と人格

松尾氏の主体概念の特異性が明らかになったのは私が松尾氏に対して以下のような疑問を呈したことがきっかけである。この疑問の提出の時点で私は松尾氏の主体概念の特異性に気がついていない。

私はある2chのまとめブログを引用した。そこでは、ある男が女の子の前で、泣いてセックスしてもらった経験が語られていた。私はそのような男の選好なり、効用なりについて考慮することを促した。方法論的個人主義的に解釈すれば、彼は「泣き虫」を演じれば、セックスができることを予想して、このようにふるまったと解釈できる。しかし、文面に即せば、彼自身は演技であるとは意識していない。彼は「泣く」と女性（母親？）から欲しいものをえられることを学習したのであろう。しかし、その結果身につけたものは「演じる」という戦略ではなく、「泣き虫」というパーソナリティではないだろうか。

すくなくとも、ほとんどの経済理論では、個人が複数のパーソナリティをもちうることを考慮しない。そこでは、パーソナリティは利得ないし、選好として、モデルの外から与えられる。もしパーソナリティが、選択、選別される対象であるとすれば、通常想定されているミクロ経済学における選好といえるだ

ろうか。すくなくとも役割やパーソナリティを考慮すれば、パーソナリティにもとづく選好をミクロ経済学で前提されるような個人に内在する選好と考えるのは困難ではないか。進化ゲームにおいてはパーソナリティが選別される対象とみなすかどうかにかかわる。つまり、パーソナリティは選別される対象であり、利得表はその選別のシステムに属するとみなされるべきである。

こうした、パーソナリティの進化を考慮し、方法論的個人主義の立場で社会状態を評価するとき、理論的困難はいっそう明らかになる。Aという進化のパスである個人は $\alpha$ というパーソナリティを身につけ、Bという進化のパスで $\beta$ というパーソナリティを身につけると、Aという社会状態と、Bという社会状態の比較は $\alpha$ 、 $\beta$ いずれでなされるべきか？

おそらくありうる解決策は二つある。第一のありうる解決はパーソナリティの上位にあるメタ個人を想定することである。しかし、このメタ個人は現実にはパーソナリティを発達させるメカニズムそのものではないのか？また、パーソナリティの発達進化ゲーム全体によって規定される。そうであれば、「メタ個人」の選好とは社会全体ということにならないか。これは廣松氏の立場に近いといえるかもしれない。

第二のあるう解決は第一に解決策で想定したパーソナリティを形成するメカニズムの構成要素を社会に属するもの、主体に属するものにふりわけ。主体に属するものを個人と定義する。しかし、これは個人の社会的な部分を全部きりすてることになり、個人とは、肉体と脳と神経組織のようなものにきりちぢめられる。

したがって、パーソナリティやそれと共進化する役割を考えれば、通常の個人を基準に社会の評価をするのは無理があり、そのような個人に依拠する松尾疎外論は無理があるのではないだろうかと私は主張した。

これに対して、松尾氏はおどろくべき返答をした。松尾氏は「複製子と選択主体は別」と指摘した。つまり、松尾氏はパーソナリティは選択対象であって、選択主体に属しないと明言した。「どちらかというところ、個人」を「究極的には



肉体と脳と神経組織のメカニズムのようなレベルまで切りおと」す方の解決かな。究極的には、やせた人と太ったひとの選好の違いはあるけど、日本人とアメリカ人の選好の違いはないというレベルの個人を想定しています」。

私は、一瞬、松尾氏はいいのがれをしたのではと思ったが、松尾氏のこれまでの主張と矛盾がないことが、すぐに判明した。

以下に松尾氏のホームページにある疎外論の説明を引用する。

「そもそも、「考え方」「理念」「思い込み」「決まりごと」等々といったことは、どこにも物理的実体がない。生物の実体もどこにもない。ただ人間が頭の中で作りだした、人間の頭の中にだけあることにすぎない。

それなのに、これらの事どもは、一旦できあがると、それを作りだした生身の人間を勝手に離れて一人立ちしてしまう。そして、あたかもどこかに物理的実体があるかのようにみなされるようになる。さらにはいつの間にか主人面をしてもともとそれを作りだした生身の人間を縛り付けてくる。ついには生身の人間達を血なまぐさくいけにえに捧げるよう命令します。

しかしもともと「考え方」「理念」「思い込み」「決まりごと」等々といったことは、生身の人間一人一人の生活の都合のために作りだされたものではなかったのか。だとしたら、これらの事どもが生身の人間の都合を離れて勝手に自立して、逆に自らの都合に合わせて生身の個々人を振り回すのは本末転倒ではないか<sup>\*11</sup>」。

松尾氏は従来から、頭の中にあるもの（観念）と、生身の人間（感性）との対立を強調していた。この文脈からは、パーソナリティは頭の中であって、生身の人間に対立するものと解釈しうる。生身の人間＝「肉体と脳と神経組織のメカニズム」というのも自然に感じる。

方法論的個人主義の困難を指摘するなかで、それへの可能な解決として提案したものの一つが、松尾氏自身の考えと一致したということは、私が考えてい

---

\* 11 松尾匡ホームページ「疎外論」[http://matsuo-tadasu.ptu.jp/yougo\\_sogai.html](http://matsuo-tadasu.ptu.jp/yougo_sogai.html)

たような理論的な困難が松尾疎外論には存在しないことを意味する。その考え自体は、通常の主体概念とあまりに距離があり、私はそれを松尾氏が決してうけいれないであろう、SF的な比喩として提案したつもりであったが、意外なことに、それこそが松尾氏自身の思想であった。しかし、それを一旦うけいれて考え直してみると、松尾疎外論は人格と役割の生成を明示的に考慮するうえで、有効な枠組みの一つと感じられるようになった。

### 3 松尾疎外論は方法論的個人主義といえるか

松尾氏自身の著作において、松尾氏は方法論的個人主義を擁護し、自分自身も方法論的個人主義と規定している。しかしながら、松尾氏との議論であきらかになったのは、松尾氏は通常の方法論的個人主義者とはいえないであろうことである。松尾氏自身のこれらの発言は松尾氏への誤解を導いているとさえ感じる。

松尾氏は方法論的個人主義を批判しながら、ある種の個人主義を批判してきた。それは現実的な場面でいえば、新自由主義的な個人主義を批判するときにあらわれている。通常の方法論的個人主義の理解では、この主張はわかりにくい。

しかし、松尾氏のいう個人が、松尾氏が「観念」と呼ぶ、社会において形成されたパーソナリティや役割を排除したものであることを考慮すれば、その主張はきわめて明確である。つまり、多くの個人主義において、尊重されるべき個人と想定しているものは、社会によって条件付けられた役割やパーソナリティである。それは多くの場合、本来の個人を抑圧している。本来の個人(松尾氏は感性的個人と呼ぶ)の立場にたてば、そのような場合、役割やパーソナリティはむしろ、抑圧されるべきものとなる。

松尾氏自身の評価はべつとして、通常の方法論的個人主義は松尾氏のように、人間の「観念」と「感性」は区別していない。たとえば、松尾氏において、のぞましい効用最大化は感性としての個人の効用最大化のことになるが、ほとん

どの方法論的個人主義にもとづく議論において、観念としての個人の効用が増加することは無条件にのぞましいこととされるであろう。このことが松尾氏が方法論的個人主義を標榜しながら、凡庸な個人主義を批判することの中身だと思われる。

松尾疎外論は唯物史観の意識を社会的な形成物とみなす観点と、個人の観点からの社会の批判を両立させようとする意図から生れてきたのではないだろうか\*<sup>12</sup>。松尾疎外論は一見、とっぴであるが、いったん受けいれてしまうと、松尾氏が目指したと目される両立を実現するにはもっとも自然なやりかたにさえ思える。

人々の意識が社会的形成物とみなすとき、社会を批判する根拠はどこにおかれるか。また、社会を個人の観点から批判することは可能なのか。この間はマルクス主義にふれるとき多くの人が感じる疑問であろう。石塚論文の問題意識もここにあった。松尾氏の解決策は社会的に形成される意識の土台は社会によっては形成されないことを見いだし、それを社会的批判の根拠、あるいは、社会を批判しうる主体としてみなすことである。

松尾氏はこのような疎外論にもとづいて、近代的な個人主義を支持する。しかしながら、松尾氏の主体概念は近代的な個人概念よりも、東洋的な、例えば、大乘仏教的な主体概念に近いのではないだろうか。大乘仏教のいくつかの宗派では、人間がうまれながらに仏性をもっており、その仏性を認識することが悟りであると主張される。そこにおいては、仏教徒の目標は社会的なものも含む外界による条件付けを解除し、人間に本来的な仏性にかえることである。

しかしながら、私は方法論的個人主義についての松尾氏の一種のあいまいさは自身の仕事を独創的なものにしていても感じている。松尾疎外論は松尾氏がもっとも評価している社会理論家であるマルクスの通常の解釈とさえ対立す

---

\* 12 もちろん、松尾氏はマルクスを忠実に解釈しただけだということかもしれない。しかし、他の読解者のほとんどが松尾氏のような解釈をしていないのだから、松尾氏の側になんらかの主體的な理由を想定したくなるのは自然である。

るもののように感じるが、松尾氏はマルクスをふくめた主流の社会理論を自分  
に対立するものとしてではなく、強引に共通点の多いものとみなして、自らの  
理論にとりこんできた。それは原理的な部分での松尾氏の独創性を見えにくく  
もしているが、同時に松尾氏が様々な場面で従来の理論をツールとしながら独  
自な疎外論にもとづき発言することも可能にしてきたと感じる。

#### 4 進化ゲームからマルチエージェントへ——松尾氏自身による松尾 疎外論の説明の不適切さ

松尾氏は彼の代表作のひとつ、『はだかの王様の経済学』（2008年、東洋経  
済新報社）をふくめ、ひんばんに進化ゲーム理論の有用性と、それが疎外論と  
一致していることを強調している。しかしながら、私は松尾氏のそれらの発言  
は結果的に松尾疎外論を誤解させることになっていると思う。

おそらく、松尾氏は以下の指摘をうけても、部分的な有用性があることや、  
トイモデルとしての有用性から、従来の進化ゲームを擁護するのではないかと  
予想する。というのは、松尾氏は一般均衡論やマルクスのいくつかの議論につ  
いて、そのような形の擁護を行なっているからである<sup>\*13</sup>。

しかし、それは現状分析やある種の理論的な検討において、現実のある特徴  
をきわだたせる必要がある場合においてはそのとおりであっても、疎外論全体  
を概念的に説明する場面では、そのような擁護はできない。なぜならば、松尾  
疎外論は従来の進化ゲームであつかつていない要素を含んでおり、疎外論の説  
明でそれらがつかわれるとき、松尾疎外論において重要な側面のいくつかが見  
えなくなってしまうからである。

##### 4.1 通常の進化ゲームの枠組み

まず、通常の進化ゲーム理論の枠組みをふりかえる。

---

\*13 たとえば、稲葉振一郎、松尾匡、吉原直毅（2006）『マルクスの使いみち』太田出版、  
第一章、41ページなど。

ゲームの参加者は種類に分類される。 $N$ によって、プレイヤーのタイプの集合をあらわす。

$$N = \{1, \dots, n\}$$

各プレイヤーはある時点において、それぞれの戦略集合にふくまれるいずれかの戦略をとる。以下では $a^i$ をプレイヤーのタイプ $i$ がとる戦略の集合とし、おのこのタイプ $i$ は $m_i$ 個の戦略をもつと仮定している。

$$a^i = \{a_1^i, \dots, a_{m_i}^i\}, i \in N$$

もっともよくしられた進化ゲームであるタカハトゲームにおいて、タカ、ハトはここでいうプレイヤーのタイプではなく、戦略の種類である。松尾氏のとりあげるゲームにおいては、両性の闘いはプレイヤーのタイプは男、女であり、戦略は双方のタイプとも同一の「家にいる」、「家にいない」である。「はだかの王様」ゲームでは、おそらく、プレイヤーのタイプの数 $n$ は1、つまり、すべて同じタイプのプレイヤーであり、戦略が「王様ははだかという」、「王様ははだかといわない」である。

時点 $t$ におけるプレイヤーのタイプのうち戦略 $a_j^i$ をとるプレイヤーの人口を $x_j^i(t)$ とおく。多くの場合、個々のプレイヤーのタイプの人口全体は1に規格化する。つまり、

$$\sum_{j=1}^{m_i} x_j^i = 1, \text{ for all } i \in N.$$

各プレイヤーは他のプレイヤーとランダムマッチングすると想定する。そのもとで、利得関数

$$u : a^1 \times a^2 \times \dots \times a^n \Rightarrow R$$

にしたがいマッチングした他のプレイヤーの戦略と自らの戦略の関数として利

得が決まる<sup>\*14</sup>。多くの進化ゲームでは時点ごとのとられる戦略の増加率が同種のプレイヤーの平均利得からの利得の乖離に比例すると想定される。同種のプレイヤーのその時点での平均利得を $\phi^i$ 、同種のプレイヤーのうち、戦略 $j$ をとるプレイヤーの平均利得を $u_j^i$ とくと、

$$\dot{x}_j^i/x_j^i = u_j^i - \phi^i.$$

われわれの議論において、重要なのは進化ゲームは同一のプレイヤーのタイプの内部の戦略の動学を定義していることである。その動学は他のタイプとのランダムマッチ、つまり、社会における主体間の相互作用によってふるまいが定義されている。

松尾氏は基本的にはこうした枠組みのゲーム理論で松尾疎外論を展開できると主張している。松尾氏の議論において、松尾氏のいう観念は戦略、感性的主体は利得にわりあてられていると考えてよいだろう。これは私との議論においての松尾氏の「複製子と選択主体は別」という発言と一貫性がある。問題はこの枠組みで松尾疎外論を記述できているかどうかである。

## 4.2 松尾疎外論の表現形式としてのマルチエージェントモデル

松尾氏自身は従来の進化ゲーム理論そのまま松尾氏の疎外論が表現できるといっているわけではない。松尾氏は通常のゲーム理論家に対して、利得の解釈を変える必要を指摘している。

「さて、多くの経済学者がこの進化論ゲームに飛びつくことになったのだが、従来の社会科学への応用には説得力に欠ける点があった。その典型的なものは、各経済主体の戦略が固定しており、その戦略がもたらす利得にあわせて各戦略をとる経済主体が増減するというような素朴なモデルである。個々の人間にとって戦略は、生物個体にとっての遺伝子と異なり、変更可能なものである。

---

\*14 プレイヤーのタイプが一つのゲームで同じタイプのプレイヤーの間でランダムマッチが行われる場合は、その戦略集合を $a$ とおけば $u: a \times a \Rightarrow R$

その点でこの種のモデルは非現実的と批判される。私見によれば、これは、経済学に応用するときに、生物学にとっての生物個体と同様の位置にあるものとして、個々の経済主体を想定している点がそもそも間違っている。この最もはなはだしい例が、悪名高い「社会ダーウィニズム」である<sup>\*15</sup>】。

「「表現型」にあたるものは、かかる予想に基づく各自のふるまいということになる」。「これをわかりやすく説明するには、自然や他者の行動についての予想信念を、何かウィルスのようなものと考えればよい。このウィルスが各個人の頭にとりついて、脳の中で繁殖し、各自をしてそれに基づく最も合理的行動をとらしめているとみなすわけである。だから、ある一人の人の頭の中に、予想ウィルス A と予想ウィルス B が 6 割 4 割で分布していたら、その人の行動は、6 割 4 割の確率で、ウィルス A に基づく行動とウィルス B に基づく行動をとるわけである。各個人に利得を多く与えたウィルスが、その人の頭の中で増加し、さらには社会に分布を広げていく。こうした動学過程の安定均衡として、制度を構成する予想信念の束、マルクスの言葉で言う「上部構造」が説明できるのである<sup>\*16</sup>】。

ここで、注意したいことは、松尾氏がここで提起している枠組みの中にすでに複製子を選択する主体の側のメカニズム、つまり、松尾氏のいう感性的個人が想定されていることである。

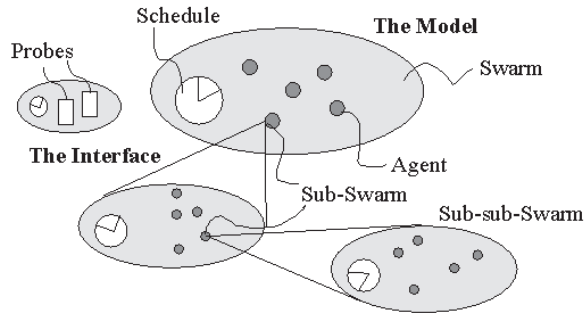
松尾氏は意識してるかどうかかわからないが、この論点だけでも進化ゲームに対して、重要な修正を要求する。通常の進化ゲームであつかつているのは、主体の集団の中での戦略の動学である。松尾氏はすくなくとも明示的にはそれを否定していない。松尾氏の議論からモデルに要求される要点は、社会レベルでの主体の相互関係の進展と同時に「頭の中」での戦略の進化のプロセスの同時進であろう。

---

\* 15 松尾匡ホームページ「研究内容5：マルクスの制度分析へのゲーム理論の応用」<http://matsuo-tadasu.ptu.jp/naiyou5.html>

\* 16 前掲松尾匡ホームページ。

# The recursive structure of Swarms



1/20/99

Cederman/ Stefansson. POL SCI 209-1 Winter1999 Week 1

19

出所：Benedikt Stefansson (1999) “POL SCI 209-1 Programming for Political Scientists”  
<http://www.sscnet.ucla.edu/polisci/faculty/cederman/W99/p209-1/slides/lecture01/>

図 1 Swarm の概念図

これに似た枠組みは実はすでに提案されている。いわゆる遺伝的アルゴリズムである。ジョン・H・ホランドによるオリジナルなアイディアはワールドロップ『複雑系』に以下のように紹介されている。

「彼の基本的アイディアは、クラシファイア（複製子の一種、引用者注）をコンピュータの命令としてではなく仮説として、つまり、特定の状況で揭示されるべき最善のメッセージについての仮説として、考えることだった。そして個々の仮説に、そのもっともらしさないし説得力の尺度となる数値を付加することで、競り売りの基盤をつくった」。「彼はシステムの中にいわば市場をつくり出していたのだ。それぞれのクラシファイアに説得力にもと条件付けづいて値を付けさせることで、彼は一種の貨幣をつくり出していたのだ<sup>\*17</sup>」。

ホランドは人口知能の研究者で、遺伝的アルゴリズムの発案者である。彼の

---

\*17 M. ミッチェル・ワールドロップ (1996) 『複雑系』、田中三彦、遠山峻征訳、新潮社。原本、M. Mitchell Waldrop, 1992, *Complexity, The Emerging Science at the Edge of Order and Chaos*, Simon & Schuster, 244 ページ。



興味は個々の人間，あるいは人口知能システムの中でのアルゴリズムの発展や形成である。外界と個体の内部のアルゴリズムの相互作用は考慮されているが，個体間のアルゴリズムの相互作用は考慮されていない。その一方で，進化ゲームは個体内部での複製子の進化は考慮されていないが，集団の中での複製子の相互作用と，その人口動学が考慮されている。したがって，松尾疎外論を記述するツールとしての進化ゲームの枠組みは個体内部の複製子の進化と集団における複製子間の相互作用の両方をあつかう必要がある。松尾氏はこの二つを明確に区別していないが，松尾氏の主体概念にもとづけば，少なくとも概念上はこの二つは区別されざるをえない。

ホルランドの考え方は社会レベルの主体の相互関係のモデルに組みこまれ，今日，マルチエージェントモデルという形で結実している。図1は，コンピュータ上でマルチエージェントシステムをシミュレートするソフトウェア **Swarm** の概念図である。ここに図式化されたモデルにおいて，モデルは複数のエージェントから成り立ち，エージェントは複数の複製子の「乗り物」として描かれている<sup>\*18</sup>。つまり，このシステムにおいて，社会のマクロレベルの主体間の相互作用と，主体内部の複製子の相互作用という二つのメカニズムが存在している。私は松尾疎外論の説明の手段として適切なモデルは通常の進化ゲームではなく，マルチエージェントモデルであると考ええる。

では，進化ゲームを単純にマルチエージェント化すれば，松尾疎外論の記述ツールとして十分なものになるだろうか。私はそう考えない。それは複製子の性質にかかわる。先程，引用はさけたが，ホルランドにおいて，複製子はプログラミング言語における **if-then** とみなしている。松尾氏も期待形成とそのふるまいを問題にしているので，ある程度はホルランドと類似したことを考えているともいえる。

にもかかわらず，通常のゲーム理論の複製子は **if-then**，つまり，外部から

---

\* 18 **Swarm** においては，複製子内部の複製子を入れ子的に任意のレベルで作成しうる。

の入力と出力（ホランドの場合は、出力が内部へ向うの場合も考慮していると思われる）の関係ではなく、単なるふるまい、つまり、外部への出力である。これを指摘するのは、松尾氏の議論が単純すぎるとあげつらう意図ではなく、この側面によって、松尾疎外論の重要な論点が見えなくなってしまうことを指摘したいのである。

松尾疎外論の特徴は、観念と感性の区別である。松尾氏自身が、複製子（観念）と選択主体（感性）という区別をしている。ところが、通常の進化ゲームでは、その区別が明示的に示されているとはいえない。マルチエージェントモデルにおいては、その違いは明確である。松尾氏ははっきりと複製子は主体ではないといいきる。複製子抜ききりの主体とは、マルチエージェントシステムにおいては主体内部の複製子の淘汰メカニズム（リプリケータダイナミクス）である。

上部構造、イデオロギーといったものは、通常、単なるふるまい自体とは解釈されない。松尾氏のいう観念は外界に応答するを含むものと見做すべきである。マルチエージェントシステムにおいては、それは外界についての振舞いの関数である。

#### 4.3 マルチエージェント的なリプリケータダイナミクス

前の小節をふまえ、松尾疎外論のマルチエージェント的な側面を適切に表現しうる枠組みの一つを提案する。私はこれが唯一の適切な定式化と主張しない。また、この枠組みは進化ゲームの単純な拡張であるために、モデルそのものの解釈としては行動の進化というより、振る舞いの進化として見るほうが素直なものになっている。しかし、このモデルにおける選択子は単なる振る舞いでなく、if-then で表現しうるような行動であると解釈されなければならない。

松尾疎外論において不可欠な要素は感性的個人と区別された観念である。この観念は主体に属し、周囲の状況に左右されつつ、独自の進化をすると考えられる。この要素をあつかいつつ、定式化を容易にするために、観念の種類を有限と仮定しよう。現実には遺伝的な要因やモデルの出発時点で先立つ教育や経

験によって、主体内部での進化のダイナミクスは個人間で大きな差異をもつであろうが、これも定式化を容易にするために、そのような差異は存在しないと仮定しよう。

個人内部の観念は行動の確率分布として存在していると仮定する。これは松尾氏自身の記述とも、ホルランドのマルチエージェントモデルの原アイデアとも一致する。観念の分布の元である有限の行動が  $M$  個あるとし、その集合を  $X = \{x_1, x_2, \dots, x_M\}$  とおこう。個人のインデックスを上付きの数字であらわすと、個人の観念は以下のような確率分布であらわされる。

$$p^i = \{p_1^i, p_2^i, \dots, p_M^i\}.$$

ここでは社会状態はおのおのの個人がどのような観念をもっているかにのみ依存するとしよう。したがって、社会状態は上の式と

$$P = \{p^1, p^2, \dots, p^N\}$$

によって表現できる。個人は他者との間で観念つまり行動の確率分布にしたがって行動をとり、その結果にもとづき、観念の改定を行う。このとき、そのダイナミクスはどのような個人に出会うかに影響されるが、ここでは定式化が容易な主体どうしがランダムマッチする状況を考える。また、ランダムマッチする頻度が十分に大きいケースでは、この状況はリプリケータダイナミクスによって近似できる。進化ゲーム同様の行動についての適応度を考えれば、この状況でのリプリケータダイナミクスは以下のように定式化される。

$$\dot{p}_j^i = p_j^i \{u_j \cdot \bar{P} - \phi(p^i)\},$$

$$\phi(p^i) = \sum_{j=1}^M p_j^i u_j \cdot \bar{P},$$

$$\bar{P} = \left\{ \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N p_1^i, \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N p_2^i, \dots, \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N p_M^i \right\}$$

ただし,

$$u_j = \{u_{j1}, u_{j2}, \dots, u_{jM}\}$$

で,  $u_{ji}$  は行動  $j$  をとった個人が行動  $i$  をとった個人と出会った場合の利得をあらわす。

この定式化は観念のダイナミクスをとらえたものであるが, いぜん, 松尾疎外論の定式化としては不十分である。なぜならば, このダイナミクスには観念の動学があるが, 通常の進化ゲームで想定されている社会における主体間の相互作用が他者の観念とのマッチングとしか想定されていない。この側面のモデル化は様々な方法がありうる。したがって, それを一般的な形で定式化することは困難である。次の小節では, 行動がランダムマッチの仕方に影響を与えるケースについての定式化を行う。

#### 4.4 行動が主体間のマッチングに影響を与えるケース

前の小節では, 各主体は同一の確率で他の主体にマッチングすると仮定されていた。ここではその想定を変えて, 主体間のマッチングのしやすさの指標を導入し, 行動によってマッチングしやすい主体の分布が変わると考えてみよう。これによって, 社会における相互作用と個人内部の相互作用のズレがあるケースを考察したい。

任意の二つの主体のマッチングのしやすさをあらわす指標を  $g_{kl}$ ,  $\{k, l = 1, \dots, M\}$  としよう。ここで,  $g_{kl} = g_{lk}$  を仮定する。

行動  $x_k$  をとる主体が行動  $x_l$  をとる主体とマッチングする確率をつぎのように想定しよう。

$$q_{kl} = \frac{g_{kl} \cdot \bar{p}_l}{\sum_{k=1}^M g_{kl} \cdot \bar{p}_k}$$

ここで  $\bar{p}_k$  は主体ごとの観念についての行動の平均確率つまり,  $\frac{1}{N} \sum_{i=1}^N p_k^i$  である。 $q_k = \{q_{k1}, \dots, q_{kM}\}$  とすると, 前小節のダイナミクスは以下のように改定される。

$$\begin{aligned}\dot{p}_j^i &= p_j^i \{u_j \cdot \bar{Q} - \phi(q_k)\}, \\ \phi(q_k) &= \sum_{j=1}^M q_{kj} u_j \cdot \bar{Q}, \\ \bar{Q} &= \left\{ \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N q_1^i, \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N q_2^i, \dots, \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N q_M^i \right\}.\end{aligned}$$

現段階ではモデルの振る舞いの分析はおこなっていない。したがって、以下の考察は暫定的なものである。動学が観念だけで閉じているケースでは、適応度が等しい進化ゲームと観念の動学は同じ均衡を持つ可能性がある。つまり、進化ゲームにおける ESS は観念の動学においても、安定的な均衡でありうると推測される。その場合、すべての主体は同一の観念を持つ。このようなケースは松尾氏が期待形成を進化ゲームで説明できるとした主張は、大きな留保付きであるが、一定の支持をすることが可能である。しかし、そのような正当化ができるのは、このようなケースのみである。そうでなければ、社会の相互作用を頭の内部に移す松尾式自身の提案は、社会全体のダイナミクスを正確に記述するものでなくなる。

松尾氏も本論文での定式化も含めて、唯物史観をゲーム理論の延長線上で考える上で踏まえなければならない問題がある。マルクスの唯物史観において、物質的な生産関係がイデオロギーを規定することが主張されている。この規定するということ自体の意味もしばしば議論になるが、ゲーム理論的な分析において、戦略や行動の動学に注意が限定され、生産技術を含む社会の物質的な生産の側面はみすごされがちである。この論点は松尾疎外論の批判点ではないが、マルクスの唯物史観の積極面を継承しようとすれば、なんらかの形で考慮されるべき事柄である。

## 5 松尾疎外論と後期廣松理論

そもそのきっかけであった廣松渉氏と松尾疎外論の関係についてもふれよう。これは松尾氏の廣松氏を批判した論文でも、石塚論文でも指摘されていたことだが、松尾氏の議論は廣松氏ときわめて近い側面をもっている。先に紹介した松尾氏と私の議論において、私は廣松氏の強調した役割とその逸脱からのサンクションの説明可能性から出発した。そこで明らかになったのは、松尾疎外論の中にそれらは十分に位置付けられるということである。

おそらく、廣松氏と松尾氏のもっとも重要な対立点のひとつは松尾氏のいう感性的個人の理論的な位置付けである。松尾氏は実在的な唯物論はとらないと表明しているが、感性的個人は、きわめて実在論的にとらえているように見える。それは、松尾氏自身、それが人間の生物学的な側面であることに反対していない。この点は廣松氏は明確に反対するだろう。廣松氏は松尾氏がいう感性的個人も共同主観的に形成されたもの、簡単にいえば社会的産物と見なすだろう。つまり、廣松氏は松尾氏が疎外としてあつかう問題は実在的な感性と、実在性のない観念の対立とみなすのではなく、社会的生成物である人格の二つの側面の対立、あるいは自己矛盾ととらえる。廣松氏においては、松尾氏がいう感性的個人自体、社会的生成物である。

実は松尾氏が思っているほど、松尾氏が感性と観念の対立とみなしているような事態に鈍感なわけではない<sup>\*19</sup>。廣松氏は実存主義批判を意図する論文「マルクス主義と“実存”の問題」<sup>\*20</sup>の中で、初期マルクス、フォイエルバッハにおける類と個の対立を実存主義における本質と実存と重ねて理解し、その問題意識がドイツイデオロギーにおけるマルクス主義の成立に重要な契機であったことを指摘している。それ自体は私には松尾氏の読みとそれほどの距離があるとは思えない。また、ドイツ・イデオロギー以降のマルクスがそのような問題

---

\*19 松尾（2003）において、松尾氏は廣松氏がフォイエルバッハ、初期マルクスのこのような側面を見落としたと主張している。

\*20 廣松渉（1969）『マルクス主義の地平』勁草書房所収。

意識を捨てたと考えているわけではない。対立点は、廣松氏は、問題をあつかう図式が転換したと解釈していることである。

廣松氏は松尾氏が感性と観念の対立ととらえた事態は後期マルクスにおいては、「各個人の人格的である限りの生活と、何らかの労働部門に…属する限りでの生活との区別」ととらえていると解釈する。これ自体は松尾氏も反対しないかもしれない。「人格的である限りの生活」を感性的個人と解釈すれば、松尾氏の図式におさまるからである。しかし、廣松氏において、「各人の人格的である限りの生活」も、「何らかの労働部門に属する限りでの生活」も共同主観的な現象である。したがって、廣松氏にとっては、松尾氏において実在的な感性と人間が勝手に作りあげた観念の対立とみなしている事態は、あえて松尾氏におもねった言い方をすれば、観念内部の自己矛盾なのである。

もう一つ重要な論点は松尾氏が感性的個人を語るときのきわめて身体的なニュアンスである。松尾氏は疎外されている個人を「はあはあいつている感性的個人」なり、「生身の人間」としばしば表現している。以上の検討でも松尾氏は感性の遺伝的な側面を肯定していることと合わせれば、松尾氏が感性を観念よりも、より肉体に近いものと考えていることは明らかに思える。

ここでは、非常に限られた視点からではあるが、廣松氏の一つの論点を取りあげ、その観点から松尾疎外論を考えたい。このため、廣松氏の『存在と意味』第一巻（1982、岩波書店）出版後の著作、とりわけ、『表情』（1989、弘文堂）、『身体問題』（1994、増補新版、青土社）、『役割理論の再構築のために』（2010、岩波書店）を参照する。（以後、これらの著作を後期の著作と呼ぶ。）多くの読者にとって廣松氏への関心の中心がマルクスとの繋がりと関係していたために、マルクスへの言及が少ないそうした廣松氏の著書は十分に注目されていないように思える。実際、それらの廣松氏の著書への引用は『マルクス主義の地平』、『世界の共同主観的存在構造』といった『存在と意味』第一巻以前の著作（以降、前期の著作と呼ぶ）にくらべてとても少ない。また、松尾氏の廣松批判の論文も、これらの業績に言及していない。

しかし、これら後期の廣松氏の著作は認識論を中心としている前期の著作にくらべて、具体的に社会における人間の実践をあつかっている面で、哲学的な認識論の色合いが強い前期の著作より、伝統的な社会科学があつかっている問題に直結している。これらが経済学の文脈で十分に議論の対象となっていないのは廣松氏がこれらの後期の著作とマルクスの関係を明確に関連づけなかったことが大きいように思える。しかし、その関連づけの作業もふくめて、もっと注目されてよい。

後期の著作では人間のハードウェア的な部分に相当ふみこんだ議論が、認識や役割行動の発生論とからめてなされている。これは前期の著作で明確にされている廣松氏の立場からすれば、のちに「弁証法的」に止揚されるべき暫定的な記述であろう。なぜならば、廣松哲学において人間のハードウェアの側面自体が物象化された認識世界のなかにあるものであり、原理的には物象化された錯誤の世界のなかに存在するものである。しかしながら、このことは廣松氏の哲学的で難解とされる主張を日常的な物的な世界観にとどまりながら理解することを可能にしており、あきらかに前期の著作よりも理解しやすいものとなっている。

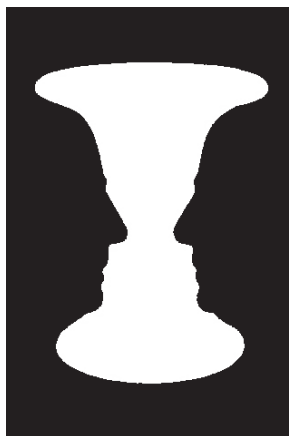
廣松氏は人間の認識対象が単なる物ではなく、ある物以上の物としてのイデアール（理想的）な側面を必ず備えていることを強調する。一つの物は孤立した要素ではなく、世界全体によって媒介されてはじめて、そのようなイデアールな意味をうけとる。そのような側面を重視する議論において、主体の側に複雑なメカニズムが要請されるように考えがちである。しかし、廣松氏は基本的には単純な条件反射理論をほぼ全面的にうけいれ、人間の認識機構が単純なニューロンからなることを強調する<sup>\*21</sup>。

つまり廣松氏はきわめて機械的なメカニズムの集合が人間の複雑な認識のメカニズムをうみだしていることを主張している。つまり構成要素としてはきわめて単純なメカニズムがマクロとしては世界に媒介されたイデアールな意味を

---

\*21 廣松（2010）『役割理論の再構築のために』第一章第二節第三項。廣松（1988）『表情』第三章第二節、廣松（1994）『心身問題（増補新板）』「心身関係論への視角」。





出所：Wikipedia「ルビンの杯」掲載画像を改変。(Original picture is released into the public domain by the author.)

図2 ルビンの杯

構成することを主張するのである。

このことの例としてあげたいことの一つは我々の視覚における地と図の関係である。有名なルビンの盃（図2参照）にみられるように我々は図と地について二つの見方ができる図形について、同時に二つの見方をすることができない。ある図と地の認識は別の図と地の認識と排他的である。ルビンの盃において、相対する顔を図とみえるとき、杯の部分は地とうつり、盃の部分が図とみえるとき、顔の部分は地とみえる。このふたつの認識が転換する際には、ほとんど中間的な、過渡的な状況なしに転換がおきる。このことは、人間にとってある図形の認識が地もしくは図という「イデアール」な意味をもってあらわれることを示すと同時に、それらの意味の転換がわずかな時間の幅で生じることを示している。「ルビンの盃が「横顔」に見える場合と「高杯」に見える場合とでは、単に眼球の動きが違うという域を超えて、おそらく、神経的伝搬の付置の相違を伴い、動態的な機能的過程としての「生体的状態」は大いに異なる

ものと想定されうる。<sup>\*22</sup>」

神経系のような多数の構成要素からなるシステムの安定的な組織形成と、その転換は物理学においては散逸力学系として深く研究されてきた。そのような力学系は、外部からエネルギーを取り入れつつ、外部にエントロピーを排出することによって、安定したパターンを維持する。このことによって、この開いたシステムはエントロピーの低い状態を、閉じたシステムにおけるエントロピー増大の法則、すなわち熱力学の第二法則を破って<sup>\*23</sup>、エントロピーの小さな状態を維持する。散逸力学系は脳の研究にも応用されている。人間のハードウェアを散逸力学系とみなす観点は、廣松氏自身が明言している<sup>\*24</sup>。

廣松氏の人間のハードウェアに関する議論でおさえるべきもう一つの観点は人間を振動の伝達装置ととらえ、「意識」を、その振動ないし、リズムの随伴現象ととらえる視点である。根拠のひとつはニューロンが、電氣的・科学的作用によって実際に振動を伝達する役割を果たしていることである。廣松氏は振動の伝達による、共同主観的な意識の基盤となるメカニズムを二台の共鳴するピアノ（C ピアノ、D ピアノ）と、その側でそれぞれの音を聞く二人の人間 C、D という比喻でわかりやすく説明する。D が D ピアノを弾き、C が D ピアノに共鳴している C ピアノの音を聞いているという場合、「今 C が聞いている（受信的に知覚している）その音は、なるほど C 部で現成しているにしても、まさに D ピアノ（という知覚対象）の認知態ではないのか。」（カッコ内も原文）「人が「指先の痛みを中枢が感受する（指の痛みを指先の箇所にも中枢が感受する）」と称するとき、まさしく右に仮設した機制の事態になっている！単一の心理生理的機構体の二つの部位たる「指先」と「中枢」が、D と C に対応する。」

ここで注意すべきことは、この二つのピアノの例は他者認識の基盤となる

---

\* 22 前掲「〈心－身〉関係論への視角」。

\* 23 この「破って」という表現はあくまで比喩的な表現である。熱力学第二法則は閉じたシステムに適応されるので、開いたシステムでエントロピーが増大しないことは、熱力学第二法則に反するわけではない。

\* 24 前掲「〈心－身〉関係論への視角」。

メカニズムの比喩となる一方で、個人が肉体に感じる感覚の認識の比喩としても使われていることである。廣松氏の議論において、すくなくともあるレベルでは個人の肉体の境界は、「個人」の世界認識において相対化されている。社会における他者認識も、個人が肉体上に感じる感覚も類似の伝達機構である。指先に痛みを感じることに、CがDピアノを聞いていることが同一の論理で説明される。

乱暴にまとめれば、廣松氏の議論において、(1) 意識の土台となるハードウェアは肉体に限定されずに世界大にひろがる振動システムであり、(2) その振る舞いは散逸力学系として特徴づけられる。

このような観点から、松尾氏のいう「感性と観念の対立」という事態はどのように位置づけられるであろうか。このことは、日常的に私達が経験する「私」がどういうものであるかという哲学的な問題と関連する。廣松氏自身は『役割理論の再構築のために』のなかで「自己」および「他己」認識の成立を議論している。しかし、この高度に哲学的な議論を現時点での私は十分に消化していないし、きちんととりあげる紙幅もない。したがって、人間の生体的なハードウェアに近い部分での廣松氏の自由意志にかかわる議論をとりあげる\*<sup>25</sup>。

廣松氏は人間の生体系であるゆらぎをとまなう平衡状態にあるのが常態であるが、一定以上の刺激に対してはカタストロフにおちいるものと想定する。これはルビンの杯の図と地の反転を可能にするような仕組みといえる。廣松氏はわれわれが経験する各種の「逡巡」は、このような不安定な状況の「揺動相」に対応するものと主張する。生体系は複数の振動子からなっていて、複数の振動子が競合的な共振を起こすことによって、不安定な「揺動相」が発生するのである。「花と団子のいずれを選択すべきか迷うような場合」、「欲求と禁制のはざまに苦しむ場合」などがこのような事態に対応するとされる。生体レベルの議論と関連づけるとすれば、廣松氏の枠組みでは「感性と観念の対立」とい

---

\* 25 前掲「<心-身>関係論への視角」。

う事態は、この「花と団子のいずれかを選択するべきか迷う場合」と同様な事態ととらえられるであろう。

廣松氏のこれに続く議論は、このような生体システムのゆらぎをもった力学系を考慮すると、「主体」の行動の選択が決定論に落ちいることはなく、したがって、自発的な主体、あるいは主体性を想定せずに「選択の自由」と映る事態を説明しうることを指摘している。そこにおいて、意思行為にもとづく、「やっている感じ」などは、振動系の平衡状態と相応して生じるものとみなされる。

廣松氏の論点からいえば、松尾氏の議論は錯誤となるであろう。松尾氏は慎重にも観念をとりはらった個人を感性的個人と想定するが、廣松氏の立場からは、そのような水準の個人でさえ、存在しない。それは二つの側面がある。第一に個人の「意識」なるものは、世界大のオープンシステムに相応するものであり、通常、想定されるような身体、あるいは脳の中に内在するような個人はいない。第二に、「心をもった身体をもつ個人」が要請されるのは、自由意志を説明する必要性からであるが、個人の決定の多様性は「主体的な個人」を想定する必要がなく、意思を行使しているという「やっている感」なども一種の錯覚として説明しうる。

「主体」を散逸力学系ととらえる視点は、むしろ松尾氏は共鳴する可能性が高いと思われる。松尾氏の「唯物史観・進化ゲーム」など、松尾氏はしばしばカタストロフィックな構造変換の可能性に言及してきた。松尾氏のゲーム理論における複数均衡に言及するとき、背景に均衡間のカタストロフィックな移行をおいていることが多い。廣松氏には受け入れられない可能性であろうが、人間の生体系のハードウェアを感性的個人とみなし、生体系の反応の条件付けられた側面を観念とみなすことは、松尾理論の素直な発展の方向にも思える。

しかし、人間社会の振舞いを散逸力学系とみなせば、多くのゲーム理論、進化ゲーム理論をふくめた均衡理論による経済分析を放棄せざるをえないであろう。また他方で、経済や社会を離散力学系ととらえた場合、人間社会の情報システムにおいて、散逸力学系における基本概念であるエントロピー、あるいは

情報科学におけるエントロピーと現実社会における情報との関連づけがなされなければならない。情報のエントロピーの概念は情報科学において確立しているが、それはすでに符号化された情報についてであり、現実の経済活動、社会活動でどのように情報が符号化されるかは、社会科学における議論が必要な領域として残されている。

多くの人がとが廣松氏の観点に違和感を感じるであろうことは、廣松氏のようないかなる人間の本来の主体性を否定する種類の議論が社会の公正や正義といった議論をすることを不可能にするのではないかという危惧である。この点についていえば、松尾氏の議論のほうが、実体的な個人を想定しているぶん、受入れられやすい側面はある。しかしながら、松尾氏においても、本来の主体たる感性的個人ではなく、「仮」のパーソナリティである観念にもとづいて行動している個人の、本来の「公正」や「正義」をどのように考えるかは廣松氏の場合におとらず、困難な課題であるように思える。

## 6 松尾疎外論の残された課題

松尾氏が自らをオーソドックスな方法論的个人主義者を標榜するのとうらには、松尾疎外論は、きわめて異端的でラジカルな思想である。通常、わたしたちは個人をその属性によって特徴づける。そして、その属性の多くは松尾氏のわくぐみでは複製子である。松尾氏において、社会評価の基準となるのは、複製子ではなく、主体内部の複製子の選別メカニズムである。

私にはこの立場から社会を評価することが非常に難しいように感じる。淘汰のメカニズムの究極的な目的を想定することは不可能ではないかもしれない。しかし、われわれはそれが実在するとしていかにして、それを見い出すのであろうか。このことは、実践的にも、理論的にもきわめて重大な問題とを感じる。

石塚良次氏の次の指摘は依然として正しい。「松尾のいう「感性」こそが、価値判断の基準となりうるということをどのように説得的に主張しうるのか。それがなければ、松尾疎外論は結局、かつて廣松が批判した疎外革命論の新

古典派経済学というしかない」。

しかし、松尾疎外論の重要性はそのような困難に否定されるものではない。マルチエージェントモデルや廣松理論のような「意識」が社会的に形成される側面をとりくんだモデルは倫理的、厚生的な社会状態の評価の困難に直面する。これは本論文のきっかけであった石塚論文の基本的なモチーフでもあった。松尾疎外論はそれに対して、社会的に形成された観念（それらは、役割や人格を含みうる）を分析しつつ、倫理、厚生を評価するあらたな基準を提案している。先にあげた石塚氏の指摘をふくめて、それが論理的な困難をかかえている可能性はある。しかしながら、松尾氏の議論の提案がきわめて重要であり、独創的であることは否定できないであろう。松尾氏自身がこの理論を発展させることとともに、広く議論の対象となることを期待する。

松尾氏の議論の重要性をふまえたうえで、最後に苦言を呈する。これまでの精力的な著作活動において、二つの点で松尾氏は失敗していると思う。第一点は、『はだかの王様の経済学』のように広範囲によまれた著作における松尾疎外論の説明は、その革新的な意義を伝えきれていないと思う。それは松尾疎外論における最重要概念である感性的個人が十分に説明できていない。理論的には感性的個人が不在なゲーム理論にたよったため、そこにひきずられた感がある。第二に松尾氏は他の方法論的個人主義者の射程にはいらない問題をあつかうという枠組みをもっているのにもかかわらず、そのことの主張よりも、彼らとの連続性を強調しすぎる（というより自らとの差異を抹消しているようにさえ感じられる）ために、その議論の革新性が十分につたわっていない。

## 謝辞

今回に限らず、常日頃から議論につきあっていただいている松尾匡氏、お書きになった論文に対し、きわめて不適切な読みをしたにもかかわらず、私信でさまざまな点について御教示いただいた石塚良次氏に感謝いたします。また、本稿の未完成な草稿に多くの批判をしていただいた新里泰孝氏、堂谷昌孝氏に

も感謝いたします。

提出年月日：2014 年 12 月 8 日