慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	交換と合理的選択
Sub Title	Exchange and rational choice
Author	永田, えり子(Nagata, Eriko)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	1984
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要 : 社会学心理学教育学 (Studies in sociology, psychology and education). No.24 (1984.) ,p.11- 18
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	論文
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000024-0011

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

交換と合理的選択

Exchange and Rational Choice

永田　えり子
Eriko Nagata

The individualistic exchange theory has two traditions—one is the behaviouristic theory and the other is the rationalistic one. In this paper, I adopt the latter, and contend that it will be more effective if we reconstruct it as rational choice theory.

For this purpose, I define the term "exchange" as "the game", answer some criticism for rational choice axioms, and show the possibility of solving the problem of "the Dillemma of Reciprocity" by using game theory.

社会的交換理論は，集合主義的方法と個人主義的方法とに，又個人主義的方法は Homans, Emerson に代表される行動主義版行為論と，Blau, Heath に代表される合理主義版行為論とに分けることができる。

本論の目的は，(i) そのうち合理主義版行為論にのっとることによって，社会的交換理論が合理的選択理論(特にゲームの理論)によってそのかなりの部分を置き代えることができるということを示すこと，及び，(ii) 従来「社会的事実」として捉えられることの多かった「互酬性」の概念は，十分個人合理性によっても説明可能である，ということをゲームの理論を用いて証明し，もって個人主義的方法の持つ有効性を示す一助とすること，である。ただし，本稿においては限定的交換における互酬性のみを扱い，一般的交換における互酬性については次稿以降の課題とする。

1. 交換と合理的選択

本節の目的は人間の取る全ての行為を「合理的選択行動」と仮定するならば，その部分集合としての「交換」とはいかなる行為の集合を指すのか，ということを明らかにし，次にこのような行為の概念化について為されたいくつかの批判の妥当性を考察することである。まず，

① 全ての行為は合理的選択の結果であると仮定する。ただし，合理的選択とは，主体（個人あるいは組織）が自己の効用関数に照らしてみて最も利得を最大化し得ると思われる行為を代替選択的行為の中から選ぶことである。

② このような行為には，利害的側面について

(α) 他者に何の影響も及ぼさない場合

(β) 他者がどのような戦略（＝選択肢）を取ろうと一定の影響を与える場合

(γ) 相互に影響を与え合う場合

が存在する（表1参照)。

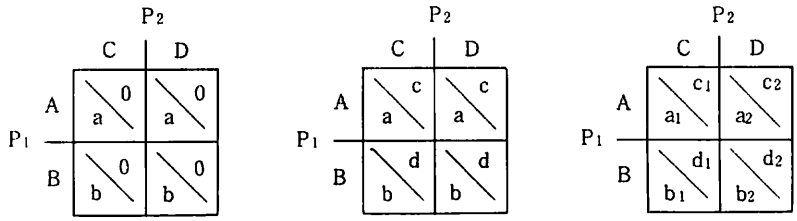
(α) 及び (β) の場合，他者が何を選択するかを考慮することなく，自らの選択肢のみを考えて選択を行えばよいが，(γ) の場合，相手が何を選ぶかによって自分の得る利得の値が異なってくるので，自分の戦略ばかりでなく相手の戦略をも考慮して決定を行わなければならない。このように相互に相手の決定に依存する行為を，広い意味で「交換」と呼ぶ。

③「社会的交換は，報酬をもたらす他者の反応を条件とする行為」(Blau[1964＝1974：5]) である。従って，②における (γ) の領域を広い意味で「交換」と定義する。[1)]

以上の結果は図1のように図示される。

次に，このような合理主義的仮定に寄せられる批判について検討したい。

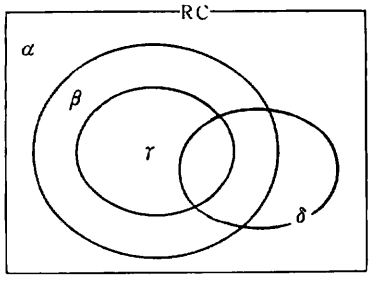
<表 1 >



(α)
独立的行為

(β)
一方的行為

(γ)
双方的行為
(交換)



<図 1 >

RC: Rational Choice
α: 独立的行為
β: 一方的行為
γ: (広義の) 交換 (②参照)
δ: 価値合理的行為

④　まず，「人間行動においては報酬に動機づけられない行為も存在する。又，自己利益ばかりに志向するわけではなく，愛他的志向，共同利益志向等を持つ場合も多い」という批判 (Burns [1973]) であるが，このような主張は Heath [1976] の言うように，合理性仮定に対する誤解である。というのは，①の言明における「効用関数」は，相互の選択の結果出現しうる全ての社会状態に対して順序づけさえ行えればよいのであり，どのような基準によって好ましさを計っているかについては一切関係がない。従って，種々の社会状態が「汝の隣人を愛せよ」という規範的目的に従って順序づけされようと，「1円でも多く儲けること」を基準にしていようと，あるいはただ慢然と趣味によって評価しているとしてもかまわないのである。従って，価値合理的行為も図 1 のように記入できる。[2)]

⑤　同様に，Heath は「人間には意思決定に必要な情報を常に持っているわけではない」といった批判も，経済学における追加的仮定を合理性仮定そのものに内在的なものだと誤解したために起こった "some common fallacies" のひとつだと主張した (Heath [1976 : 76-77])。実際，例えばゲーム理論においては，完全情報でない場合や完全記憶でない場合について研究が為されている (鈴木 [1981] 参照)。

⑥　以上の 2 例の他にも，「現実に人間は常に合理的に行動するとは限らない。従って合理性仮定は誤りである。」という批判はよく聞かれるところである。しかしながらこうした批判にはあまり建設的な意味はないであろう。というのは，実際の人間行動について全てを言うことができない以上，どうしても何らかの抽象化が必要であり，合理性仮定は少くとも演繹的理論構築にとって非常に便利な仮定であるということは確かだからである。従って，現実に対応しないと思われる側面については，追加的条件を様々に変更したり，input する初期条件を十分検討したりすることによってカバーする方向へと進むべきであろう。

2.　交換とゲーム[3)]

⑦　前節における交換の定義は，普通言うところの「交換」をその一部として含むような，ヨリ広い概念でありゲームとして定式化した上で均衡点を求めることができる。

ゲームとは，何人の合理的選択主体が，どのような戦略を持ち，各主体の取りうる戦略の組合せに対して各人がどのような効用関数を持っており，又選択を下す際にどのような初期条件 (時間的要素・情報等の) に置かれているかについてのルールであり，ゲーム理論はそうしたルールが与えられた際，ゲームの均衡点がどこであるか (すなわち各主体が結局どの戦略を選び，その結果どのような社会状態が現出するか) を求めるものである。従って，社会的交換理論の目的のひとつが「ある社会状況に置かれたとき，各人はどのような行為を選び，その結果どのような社会状態となるか」を考察することであ

る以上，ゲーム理論における成果を応用することは，社会的交換理論にとって非常に重要であろう。

<例>企業と女性の交換

女性が企業に就職している場合を考える。企業は女性がずっとやめずに働くならば，教育投資等を行って重用したいと考えているが，結婚してやめてしまうようならお茶汲みとして使えばよいと考えている。女性の方も，企業が自分を重用してくれるようならキャリア志向でいたいが，お茶汲みとして使われるならば腰かけでよいと考えているとする。仮にその payoff matrix を表2のようであったとしよう。これは，2×2の非協力非ゼロ和2人ゲームとして考えることができる。ここで，互いに相手の payoff については十分知っているが，結局どちらを相手が選ぶかについては知らないとする（知っているならこの場合話は簡単である）。とすると，結局どちらを選ぶべきかわからないので，どちらかに賭けざるをえない。ここで混合戦略の考え方を用いるならば，企業は3/4の確率で教育投資を行い，女性は8/11の確率でキャリア志向を選ぶのが，ひとつの合理的な選び方であるという結果が出せる。[4]

<表2>

		女性 F_1 キャリア志向	女性 F_2 腰かけ志向
A_1	重用	5 / 5	3 / −5
A_2	お茶汲み	−3 / 2	3 / 3

さて，以上のように広義の交換はゲームとして定式化した上で，理論的に均衡点を求め得るのであるが，次節でもう一度応用する前に，ゲームといわゆる「交換」(報酬Xをx単位，報酬Y，y単位と引きかえに与える，といった相互作用）との関係を見ておきたい。

⑧　言うところの「交換」であればゲームであるが，逆は成り立たない。

報酬XとYが実数で単位化できるようなものであれば，「相手に何単位与えるか」という戦略は無限個存在することになるので，∞×∞の2人ゲームとして表せる。この場合，戦略の組 (x, y) における利得は (yY−xX, xX−yY) となる（ただし機会費用はかからないとすれば)。又XやYが単位で計れるようなものではなく，(先の女性と企業の例のように)ある貢献を行うか行わないかの2分法でしか考慮できないようなものであれば，2×2のゲームで表せばよい。[5] 従って，「交換」はゲームに含まれる。(1)

<表3>面会ゲーム

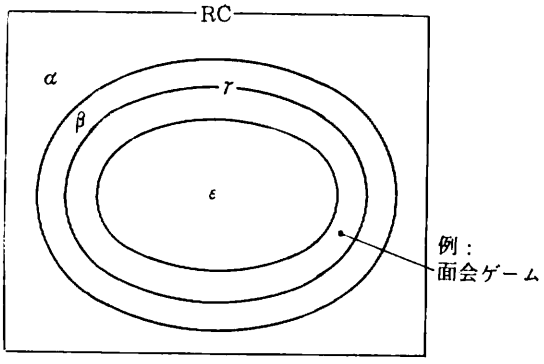
		P_2 A_2 出かける	P_2 B_2 待つ
P_1 A_1	出かける	−10 / −10	100 / 90
P_1 B_1	待つ	90 / 100	0 / 0

しかしながら，例えば表3の「面会ゲーム」を見てみよう。これは2人の人間が互いに会いたいと思っているが，どちらがどちらの家に出かけてゆくべきかについて相談する手段がない場合に起こりうるケースである。双方が相手の家に出かけてゆけば，すれ違いになった上，無駄足を運んだこととなって (-10, -10) となり，双方家にいるなら会えないがコストはかからずにすむので (0, 0)。どちらかが出かけてどちらかが待つなら，会うことができて，待った方は100，出かけた方は90の利得をうるとする。[6]

このゲームにおいても，各人は利得への期待に基づき相手の戦略に依存して決定を下すという，③で定義した広い意味での交換には含まれているが，一見して感じる如く，いわゆる「交換」と考えることはできない。

狭い意味での「交換」は，「報酬X，x単位を報酬Y，y単位と引きかえに与える」という言明に現れているように，主体の取りうる戦略を，相手に報酬を何単位与えるかを決定することのみである（2分法的交換なら，x, y=O, or 100 %）と暗黙のうちに設定している。ところが先の例における戦略は「報酬を相手に与える」「与えない」という種類のものではなく，ただある種の選択が互いの受け取る利得に関係があると言っているにすぎない。従って，この例は広義の交換ではあるが，いうところの「交換」ではない。[7](2)

故に，(1)と(2)により，集合の包含関係は図2のように書き直すことができる。



<図2>

RC: Rational Choice　　γ: ゲーム（広義の交換）
α: 独立的行為　　（図1参照）
β: 一方的行為　　ε: 狭義の交換

以上のように，合理的選択主体の仮定のもとで，交換は（広義であろうと狭義であろうと）ゲームとして定式化できる。そこで，次節においては，社会的交換理論における重要な問題のひとつであるところの互酬性に対し，ゲーム論を応用してみたい。

3. 互酬性の戦略

本節においては，互酬性は通常考えられているように，規範という外部から課される拘束によってのみ保証されるものではなく，個人が自発的に採用する戦略としても定式化が可能であるということを証明したい。

互酬性は，まず2者間の限定的交換における相互互酬性と，一般的交換における単一的互酬性とに分けることができる。以下においてはそのうち前者のみを扱う。故に，以下「互酬性」というときは，相互互酬性を指すものとする。又，ここで「互酬性」とは，たかだか「受け取ったら返す」ということを意味するものとし，「何をどれだけ」返すかということについては一切問わない。

さて，互酬性が何によって保証されるかについては2つの解釈が存在する。ひとつは――これが大方の見方であるが――規範によって，と見る立場であり，その場合互酬性は所与として存在している社会的事実である。(Gouldner [1960], Lévi-Strauss [1967＝1977], Mauss [1925＝1962] など）このような見解を，D. Ellis の用語を借りて「規範解」と呼ぶ (Ellis [1971], 高木 [1983])。又，もう一方の見解は「交換解」であり，合理的個人が打算によって，依存している他者に対し，短期的利益を抑えてでも互酬する，という考え方である。これは，Malinowski, Blau に見られる。[8] いわば戦略としての互酬性である。

Blau にとって交換における互酬性とは規範によって与えられるものではなく，交換に内在的なものである。すなわち「ある好意への適正なお返しを確保する方法はないから，社会的交換は他者の義務履行への信頼を必要とする」(Blau [1964＝1974：83]) のであるが，「強制できる拘束的契約が存在しなくても，社会的交換での（こうした）義務は履行されるのが普通である」(Blau [1964＝1974：86])。というのは，一方の継続的な利益の供与がそれを受け取る他方にとって重要性を持つ間は，返礼を怠ることによって（すなわち信頼を裏切ることによって），利益の供与を打ち切られるかもしれないという不安が生じるからである。すなわち Blau によれば，互酬性とは外部からの拘束によるものではなく，継続的な交換過程の中で，合理的な行為が自発的に選択するところの戦略なのである。これは Gouldner の互酬性の概念，すなわち，互酬性は交換から生じるものではなく，むしろ交換の外にあってそれを保証する規範であり，このようなものとしての互酬性の規範 (Norm of Reciprocity) は交換の初発条件である，とする概念と真向から対立する。

以下，ダイアドにおける狭義の交換を特に対象とし，合理主義的仮定のもとで，どちらの概念化の妥当性が高いかを，ゲームを用いて考察する。

⑨　1回限りの交換においては，互酬性が成立するためには何らかの交換外的拘束を必要とする。

2人の個人 P_1, P_2 が狭義の2分法的交換において，相手に報酬を与えるか，与えないかの2つの選択肢を持っていると考えると，彼らが互いに報酬を与え合うかどうかということは，表4のように囚人のジレンマとして特定できる。[9]

<表4>互酬性のジレンマ

		P_2 C	P_2 D
P_1	C	b_2 / b_1	a_2 / d_1
	D	d_2 / a_1	c_2 / c_1

C：相手に報酬を与える　　$a_i > b_i > c_i > d_i$
D：与えない　　$(i=1, 2)$

例えば P_1 にとって最も好ましい社会状態は「相手に与えてもらいながら自分は与えない」という状態 (D, C) であり，そのときの利得 a_1 が彼にとって最大のものである。次に好ましいのは「お互いに与え合う」という互酬的な状態 (C, C) であり，故に利得 b_1 が2番目に大きい。そして最も悪い状態は，「自分が与えたのに相手が返さない」という状態 (C, D) であり，そのときの利得 d_1 に比べたら，初めから交換などしない方がまだよい。すなわち (D, D) における c_1 の方がまだましである。従って，利得は $a_1>b_1>c_1>d_1$ の順に評価される。又 P_2 においても事情は全く同じである。

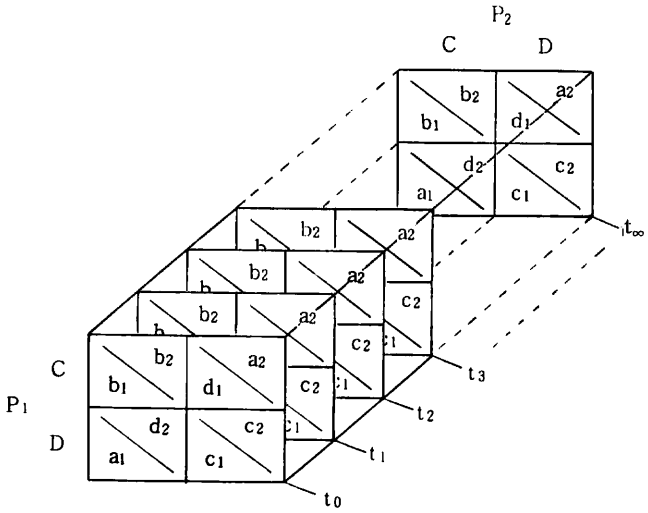
さて，このような囚人のジレンマ・ゲームにおいては，合理的諸個人は，2人にとってヨリ好ましい社会状態 (C, C) が存在するにもかかわらず，社会状態 (D, D) を導出させてしまう。というのは，$a_1>b_1$, $c_1>d_1$ であるから，相手がどちらの戦略を取ろうと，Dを採る方が有利だからである(すなわちDは双方にとって支配戦略である)。こうして，1回限りのゲームにおいては (D, D) が均衡点となり，お互いに交換しないよりもする方がよいと思いつつも，個人の合理性のみに決定を委ねるならば，相手が互酬しないのではないかという不安から，交換は起こらない，という結論となる。

従って，主体を合理的選択主体と仮定すると，「外部的拘束が存在しないならば交換は起こらない。」故に，「交換が起こっているならば，何らかの外部的拘束が存在している。」Gouldner の互酬性の規範はこのような外部的拘束の一例であるから，1回限りの交換の場合，彼の議論は非常に説得的であろう。[10]

しかしながら，「故に，互酬性の規範（及びその機能的代替物）が存在することが，一般的に交換が起こるための必要条件である。」と言うことはできない。というのは，継続的交換においては，先のジレンマは解決可能だからである。

⑩ 継続的交換において，当事者が十分長期的な視野を持つならば，相互に互酬し合う状態は，合理的主体が各自選択を行う結果生じる均衡状態のひとつである。

まず，継続的交換を「囚人のジレンマ超ゲーム」として特定化する。「囚人のジレンマ超ゲーム」とは，先に述べた囚人のジレンマゲームが繰り返し無限回[11]行われるようなゲームであり，各人の「超ゲーム戦略」とは，



$a_i>b_i>c_i>d_i$ (i=1, 2)

<図3>互酬性のジレンマ・超ゲーム

超ゲームの各回においてどちらの戦略を採るかについての行動計画である。例えば，第1回目のゲームにおいてはC，第2回目においてはD，第3回には又C，と交互に選択するような行動計画を採るとすると，彼の超ゲーム戦略とは（C, D, C, D, C……）と表せる。

さて，ここでゲーム理論における以下の成果を参照しよう。

<囚人のジレンマ超ゲーム解法>[12]

(i) 各人は次の4つの超ゲーム戦略を用いることにする

C^∞：初回からずっとCを取り続ける

D^∞：初回からずっとDを取り続ける

A：初回Cを取り，相手がDを取らない限りはずっとCを取り続け，相手が一度Dを取るや，以降ずっとDを取る

B：初回Cを取り，それ以降は前回相手の取った戦略をコピーする。

(ii) 1期先に得られる利得は，現在価値に換算する際，$1-\delta\ (0<\delta<1)$ だけ割引かれるものとする。

(iii) すると，2人が各超ゲーム戦略を採った場合得られる利得の総合を現価で表すと，次表のようになる。

(iv) 上の4×4ゲームにおけるナッシュ均衡点は（D^∞, D^∞）及び，

$$\delta_i \geqq \frac{a_i-b_i}{a_i-c_i}\ (i=1,\ 2) \text{——(1)}$$

という条件の下で

(A, A)，(A, B)，(B, A)，(B, B) である。

<表5>PD超ゲームのペイ・オフ行列

1＼2	A	B	C^{∞}	D^{∞}
A	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_1}{1-\delta_1}$	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$d_1+\frac{\delta_1 c_1}{1-\delta_1}, a_2+\frac{\delta_2 c_2}{1-\delta_2}$
B	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$b_1+\frac{\delta_1 c_1}{1-\delta_2}, a_2+\frac{\delta_2 c_2}{1-\delta_2}$
C^{∞}	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$\frac{b_1}{1-\delta_1}, \frac{b_2}{1-\delta_2}$	$\frac{d_1}{1-\delta_1}, \frac{a_2}{1-\delta_2}$
D^{∞}	$a_1+\frac{\delta_1 c_1}{1-\delta_1}, d_2+\frac{\delta_2 c_2}{1-\delta_2}$	$a_1+\frac{\delta_1 c_1}{1-\delta_1}, d_2+\frac{\delta_2 c_2}{1-\delta_2}$	$\frac{a_1}{1-\delta_1}, \frac{d_2}{1-\delta_2}$	$\frac{c_1}{1-\delta_1}, \frac{c_2}{1-\delta_2}$

出典　鈴村〔1982：54〕

(v) すなわち，1回限りのジレンマゲームにおいては（D, D）以外に均衡点が存在しなかったのに対して超ゲームでは5つの均衡点が存在し，そのうち($D^{\infty}D^{\infty}$)を除く4つは結果的に各段階において（C, C）を実現するのである。

(以上は鈴村［1982：48-57］による)

以上の議論が意味するところは次のことである。すなわち，1回限りの交換を考えるなら，互酬性の規範等の外的拘束が欠如している限り交換は行われないが，継続的交換においては，各人が長期的視野を持つならば（＝割引率 $1-\delta$ が十分小さいならば），自己の利益を最大化しようとする個人は，何らの外的拘束が存在しなくとも十分自発的に互酬的行動を取り続けるのが合理的である，といった場合が存在することが証明されたのである。[13]（これを下世話に言うなら，「長くつきあう人に対してはこまめに信頼に答えるのがおとなのやり方だ」あるいはもっとくだいて，「社会生活においてはいつどこで誰とどんな関係になるかわかったものではないから，誰に対してもいつでも誠実でいた方が結果的には得になる」といった処世術に対し，合理的根拠を与えるものだ，とも解釈できる。）

すなわち，継続的交換においては，「強制的な拘束が存在しなくとも，社会的交換での互酬という義務は履行されるのが普通である」という Blau の命題は，主体を合理的選択主体と捉え，継続的交換を囚人のジレンマ超ゲームとして定式化することによって，その妥当性を論証できた，と見てよいであろう。

本節で得られたこの結論は，重大な問題を提起する。というのは，規範は大抵の場合囚人のジレンマを解決するためのものと捉えられており，[14] 互酬性の規範もそのためのものと考えられ，それが故に個々人の外部にあって個々人を拘束するもの，従って，個人主義的手法では分析できない何か社会的な事実として設定されてきたのに対し，ここでの結論は互酬性が個人の側からも説明できるということを示した上，いついかなる条件下においてそうであるのかということまで示唆しているからである。すなわち，ある特定の行為様式は「規範がそのように要請するから」普遍的に見られるとは限らず，そこには常に「その点で社会関係が均衡しているから」つまり「それ以外の行為を行うことに何の誘因も見られないから」人々はその様式の行為を選択しているのだ，という可能性が残されており，条件の如何によっては選択されないという可能性も存在している。従って，まず互酬が均衡状態となるための条件を求め，その条件以外の場合にも互酬されるときに初めて規範の存在を仮定するべきであろう。

このように，以上の結果は個人主義的手法の有効性を示すのみでなく，又ホッブス的秩序に対する新たな視点を導入するものである。[15]

以上，本論においては合理主義的仮定のもとで交換を定義し，その上で限定的互酬性を戦略として説明した。残る一般的互酬性の問題，不等価交換の問題については次稿以降で考察したい。

注

1) しかしながら，Blau 自身は厳密な意味で合理主義的な定義を行っていない。彼は一応合理主義版の行為論に立脚してはいるが，rigid にそれを推し進めることはしていない。従って Blau の使用する「交換」の概念はあいまいな形で述べられるに届まっており，本文中で述べた言明と，一般的に言うところの「交換」との関係も明確化されていない。故に本論においては前者を広義の交換，後者を狭義の交換として，その包含関係を第2節で考察する。

2) ただし，図1において $\{\alpha\cap\delta\}$ 及び $\{\beta\cap\delta\}$ が非空であることは明らかであるが，$\{\gamma\cap\delta\}\neq\{\phi\}$ かどうか

は価値合理性をどう考えるかによるだろう。例えばEkeh は、価値合理的行為とは「結果を一切考慮しない」行為であるから，Blau の交換概念には含まれないはずだ，と主張した。(Ekeh [1974＝1980：246-247]) しかしながら，行為自体に意味があると考えていたとしても，行為の仕方が他者の行為によって影響を受けるようなケースが存在するなら，$\{\gamma \cap \delta\} = \{\phi\}$ とはいえない。(例えば他者を救済しようとする人の取る行為が，相手の出方によって変わるような場合。)

3) 本節において使用したゲームについての概念及び理論については，全て鈴木 [1981] に負っている。

4) ここでの確率 (3/4, 1/4) 及び (8/11, 3/11) は，両者が混合戦略を用いた場合のナッシュ均衡点である。

5) 従来交換理論においては，均衡点を導出するのにエッジワースボックスを使うことが多かった。しかしながら，エッジワースボックスを使うためには，報酬が実数値で単位化できるようなものでなくてはならず，2分法的交換には使えないことを考えるなら，ゲームを使用する方がより広い領域をカバーできる。

又，価格のない社会的交換の場合，主観的な報酬の価値，コストの価値をそれぞれ計り，その上で利得（報酬マイナスコスト）の値を調べて最大点を求めるという調査を行うことは非常に困難であるので，最初から利得が主観的に見て，ある選択肢についてどれくらいと評価されているかのみを問えばよいゲーム理論の方が，社会的交換理論にとってはより有効であろう。

6) このゲームについても鈴木 [1981：59-60] を参照した。ただしマトリックス内の数値は若干変更を加えた。

7) このような定義の食い違いが交換概念の混乱を呼んでいるように思われる。例えばある相互作用が交換であるか否か，又交換概念はどれだけの領域に適用可能なのかといったことが問題視されるのもこの点に帰因すると思われる。(なお，交換概念の分類については高木 [1982] など。)

8) Malinovski は慣習的規範がなぜ守られるかについて個人的動機を強調してはいるが，かといって明確に交換解の主張者であるわけではない。又 Blau も交換解がそのまま規範となると述べており，交換解のみに依拠しているわけではない。

9) 交換の発生をこのようなジレンマとして捉えているものに Blau [1964＝1974], Levinger & Huesmann [1980] など。

10) 彼自身このようなことを述べ，互酬性の規範が相互作用の starting mechanism として働く，と述べている (Gouldner [1960])。

11) もちろん実際に無限回交換が行なわれるような状況はありえない。これは単に「数え切れないほど何回も行なわれる」という意味である。

12) 囚人のジレンマ超ゲーム解法については，鈴村[1982]を参照した。同様のものは他に Taylor[1976], Heal [1976] など。

13) 同様の結論は，超ゲーム戦略 A を次の A_k に置き代えても証明されている。(Taylor [1976：31-43])

A_k：最初にCが選ばれ，相手がCを取り続けている限りCを取り，相手がDを取るや次回以降k回Dを取り続け，そののち前回相手が何を選ぼうとCを選び，以後再び相手がDを取るならば，今度は k+1 回Dを取り，以下同様のパターンで戦略を選ぶ。

先の戦略Aは $k=\infty$ の場合であり，k が小さければ小さいほど相手に対する信頼度が高いということができる。その意味で C^{∞} は無条件信頼と言えるだろう。このように考えるならば，「信頼」も合理的選択理論に折り込むことができる。

14) Blau [1964＝1974：230-233] 及び高木 [1980] 参照。

15) Taylor は，強制がないと諸個人はDを選び，その結果は相互Dとなり「万人の万人に対する闘い」になってしまうから，それを防ぐためには国家が強制力によって各人にCを選ばせるようにしなくてはならない，というホッブスの議論に対し，囚人のジレンマ超ゲーム解法を提出することによって異議を申し立てた。(Taylor [1976])

文　献

Blau, P. M. 1964 *Exchange and Power in Social Life.* New York：Wiley　ブラウ　1974『交換と権力』間場・居安・塩原（訳）新曜社

Burns, T. 1973 "A Structural Theory of Social Exchange" *Acta Sociologica* Vol. 16, No. 3：188-208.

Ekeh, P. P. 1974 *Social Exchange Theory.* London：Heinemann Educational Books Ltd. エケ 1980『社会的交換理論』小川（訳）新泉社

Ellis, D. P. 1971. "The Hobbesian Problem of Order：A Critical Appraisal of the Normative Solution" *American Sociological Review*, Vol 36, No. 4：692-703.

Gouldner, A. W. 1960 "The Norm of Reciprocity" *American Sociological Review*, Vol 25, No. 2：161-179.

Heath, A. 1976 *Rational Choice and Social Exchange.* New York：Cambridge University Press

Heal, G. 1976 "Do Bad Products Drive Out Good?" *Quarterly Jounal of Economics* Vol. 90：499-502.

犬塚先　1976「交換理論と社会理論」『現代社会学』6号：25-50.

久茲利武　1981「交換理論」安田・塩原・富永・吉田（編）『基礎社会学　第II巻　社会過程』東洋経済新報社：103-131.

Levinger, & Huesmann 1980 "An Incremental Exchange Perspective on the Pair Relationship" Gergen (eds.) *Social Exchange.* Pleum

Lévi-Strauss 1967 *Les Structures Élémentaires de la Parenté*, Monton & Co. レヴィ=ストロース 1977 『親族の基本構造』 馬淵東一・田島節夫（監訳）番町書房

Malinovski 1926 *Crime and Custom in Savage Society*. Routledge & Kegan Paul Ltd. マリノウスキー 1967 『未開社会における犯罪と慣習』 青山道夫（訳）. べりかん社

間々田孝夫 1978 「経済行動への社会学的アプローチ——効用理論との比較を通じて——」『社会学評論』: 16-30.

Mauss, M. 1925 *Essai sur le don; forme et raison de l' echange dans les sociétés archaique*. モース 1962 『贈与論』 有地亨（訳） 勁草書房

鈴木光男 1981 『ゲーム理論入門』 共立全書 239.

鈴木光男 1970 『人間社会のゲーム理論』 現代新書, 講談社

鈴村興太郎 1982 『経済計画理論』（第2版経済学全集 14） 筑摩書房

高木英至 1980 「社会的事実の諸相」『ソシオロゴス』 第4号: 126-153.

高木英至 1981 「行動論としての交換理論」『ソシオロゴス』 第5号: 134-151.

高木英至 1982 「社会過程論としての交換理論」『ソシオロゴス』 第6号: 128-148.

Taylor, M. 1976 *Anarchy and Co-operation*. London: John Wiley & Sons

Turner, J. H. 1974 *The Structure of Sociological Theory*. Dorsey Press.

上野千鶴子 1979 「財のセミオロジ」『現代社会学』 11号: 159-190.

上野千鶴子 1981 「交換のコード・権力のコード」『経済評論』 81年10月号, 日本評論社

※なお, 文献挙示の方法は＜ソシオロゴス方式＞によった。