

社会規

---



ある（これらはいずれも制度の生成・変

範の発展について分析することにする。まず、対称的なペイオフ構造を持つ純粋調整ゲーム (pure coordination game) について検討する ( )。ここでは、長期的な進化の過程では、効率的な結果が非効率的なものよりも安定的であるということが示さ、なフ持

North (1990) 嬌6搵群直曲聽为豈

るゲームにおける均衡と理解することができる。そしてそのような均衡は、多くの理由から、非効率的になる可能性がある。最も明らかな例は、小さな閉鎖的社会における社会規範が、構成員以外の人間に替誚倖援均



性の差を生み出しているわけである。

この均衡は効率的ではないことに注意されたい。もし工場が両人種を平等に扱い、いずれにも ×

= 媽0重 諮珮憲一熾

ヤーソンのゲーム理論の教科書が、「フォーカル・ポイント効果は、数学的

Schelling (1960)

種化的アプローチの萌芽は Smith and Price (1973) a fi 亏每葡 雨 /


3となる ( $1 \times 3 + 0 \times 4$ ),

さらに、次のようなグループメンバーの入



ている状態(あるいはそれに近い状態)から社会規範Lが妥当している状態(あるいはそれに近い状

ということも、念のためにここで断っておこう。このモデルの意味していることは、対

が常に同じ場合)には、最適な結果がより長期にわたって維






## コミュニケーションと社


を採用：プレイヤー 1 は 0 , プレイヤー 2 は -3

ブ





以上要するに、たとえ戦略 R が支配的で、すべてのメンバーが第 2 段階では戦略 R をとっている場合（社会規範 R が妥当する場合）ど / 気墜



とる。

これは前章で見たケースとまったく同じであり，結果も

戦略 をとる 6名のメンバー同士が取引をす

ということと、進化ゲーム理論がそのような分析のための道具の

Farrell, Joseph, 19

