

書 評

松島齊著 『ゲーム理論はアート
社会のしくみを思いつくための繊細な哲学』
日本評論社2018年1月

Hitoshi MATSUSHIMA, "Game Theory is an Art"

江口 潜
Sen EGUCHI

1. はじめに

本稿は、松島齊先生（まつしまひとし先生。本稿では松島先生と呼ばせて頂く）が書かれた「ゲーム理論はアート 社会のしくみを思いつくための繊細な哲学」という本（以下では「ゲーム理論はアート」と書かせて頂く）の書評である。松島先生は現在、東京大学経済学部教授であられ、ゲーム理論なりミクロ経済学なりの教科書を「書いて下さい」という依頼はいくらでも出版社からあったはず（推測）なのにこれまで日本語で教科書もしくは一般人向けの本を書いては来られなかった。その松島先生が今回おそらく初めて、日本語で、しかも一般人向けのゲーム理論の本を書かれた。なのでこの「ゲーム理論はアート」という本の出版は多くの研究者の注目を浴びたはずであるし、私もいわゆる「1版1冊」を即座に入手し飛びつくように読んだものだった。本稿はそのような、いわば「注目の本」についての書評である。

とは言え、あらかじめ「告白」しておくならば、この本を購入し、最初に読んだ時、実は私は全くもって「跳ね返されて」しまった。すなわち（「ゲーム理論はアート」を順にページを追って読んでいくならば出くわす）各「キュレーション」なるものは読んだし、読めたし、（ある程度）理解もできた。しかしながらその際常に「ところでキュレーションって何だ？」「キュレーションのすすめ、と書かれている（第2章）が、キュレートするってどういうことだ？」と書いていたりした。そして本全体の意図（あるいはねらい、もしくは目論見というべきか）は正直理解できなかった。ただし、そうなることは「ゲーム理論はアート」というタイトル（題名）を見た時から何となく予感として感じ、覚悟はしていたが。つまりはどこか予

感し、想定していた通りという感じであった。とは言え日本語で教科書的な本を書かれてこなかった松島先生が出版された本である。いくら想定していたこととはいえ、いつまでも跳ね返されればなしであるわけには行かない。どうしても「ゲーム理論はアート」という本全体の、意図やメッセージを理解したい。かといって松島先生ご本人にお伺いするわけにも行かない。なので私はこの本をいわゆる「ツンドク」の状態に寝かせながら、その背中、いや、その表紙を毎日のように眺めることにした。そうする以外に道は無かったのだ。

ところで「ゲーム理論はアート」の116～117ページでも紹介されているように松島先生は西洋音楽（クラシック音楽）の愛好家であり大指揮者フルトヴェングラーのファンである。一方、私はというと、たまたまビオラ（violaなのでヴィオラと書くべきか）という楽器を「六十の手習い」で弾き、大学の先生になって生活が安定してからはアマ・オケ（アマチュアのオーケストラのこと）にも参加をし、ベートーベンの交響曲も2番、5番「運命」、6番「田園交響曲」、7番、8番、そして9番「合唱付き」（いわゆる「第九」）を演奏する機会に恵まれてきた。アマ・オケで何回も「交響曲」の演奏をして私が学んだ事は「音楽（交響曲）の演奏は出だしが命であるが、その出だしにもいろいろある」ということである。例えばベートーベンの第5番目の交響曲「運命」の出だしと、その次の第6番「田園交響曲」の出だしとではまるで雰囲気異なる。「運命」の出だしは「ジャジャジャジャー」であり、この形のモチーフ（断片的な音形）はその後、執拗なほど同曲の中で登場する。一方「田園交響曲」の出だしは穏やかで、安らぎに満ちたそよ風がフワッと吹いてきて包み

込んで過ぎ去るように消えていく「風」である。

では「ゲーム理論はアート」の「出だし」はどうか。「ゲーム理論はアート」の第1部「アートとしてのゲーム理論」の「はじめに」の最初の行(2ページ1行目)は「**ゲーム理論は芸術(アート)である。**」という一言で始まっている¹。その一言だけで一つの段落となっている。そのような「出だし」は音楽で言うと「ジャジャジャジャー」と聞こえなくもないが「田園交響曲の出だしの、心穏やかな数秒間の出だし、そよ風」とも聞こえたと想えば聞こえて来る。この「**ゲーム理論は芸術(アート)である。**」という一言を「ジャジャジャジャー」と想うか、それとも「田園交響曲」の「淡い日差しの中の、そよ風」と想うかは、この本を読む上でとても重要ではないかと私は思う。前者と捉えることは「ゲーム理論はアート」という言こそは松島先生がこの本を通して「渾身の力を込めて伝えたかった一言」であり「舌頭千転してその言わんとするところに迫るべし」と思って肩に力が入る。一方、後者と捉えるならば「ゲーム理論は、まあ、アートみたいなもんだよ。うん、やっぱり、アートだな。」という語り口が聴こえてくる気がする。どちらに受け止めるべきか。おそらく「正解」は後者であろう。本のタイトルにもなっていて、出だしでも宣言される「ゲーム理論はアート」という一言ではあるが、実はそんな言葉なのではあるまいか、と(今は)感じることができる。

そしておよそ1年間の「ツンドク」を経て「ゲーム理論はアート」という出だしの一言をベートーベンの「田園交響曲」の出だしのような印象に(ふと、何気に)思えた時、「ゲーム理論はアート」という本は(私にとって)ようやくその秘めていた深いメッセージを語ってくれ始めた。ようやくこの本の意図にたどり着くことができた。実感である。なので、そのようなやっとたどり着くことの出来た、この本の真のメッセージや真価を、かつての私のように「跳ね返されてしまった読者」に伝えたい。何より松島先生に「この通り、やっ

1 本稿では「ゲーム理論はアート」の本文の中から短文を抜き出して引用・紹介する際には、その引用部分(抜き出して紹介している部分)は太字(ボールドレター)で示してある。そのようにするのは本稿を読み進める上で、読者が松島先生の直接の言と、そうでない私の言(解説的な言)とをあらかじめ見えて区別できるようにするためである。

と読めましたよ」と報告したい。そんな想いと共
に書き起こしたのが本稿である。

実際、以下を見れば分かるように、この「ゲーム理論はアート」という本は第1章から実は「愛」に溢れているし、内容的にはクライマックスが(「第2章の最初の3つのキュレーション」「第3章と第4章」「第2部全体」「第3部全体」という)4つある。さながら「4つの楽章からなる交響曲」のような本である。山でいうと富士山ではなくアルプスのような本である。

2. 順序に沿って：第1部第1章から

第1章は松島先生の子供時代のアートとの出会いの話など、興味深い話が多く語られている。そのような話が紹介されているだけでも「この本は、やっぱり何か特別に重要な本に違いない」という印象がヒシヒシと伝わってくる気がするが、「ゲーム理論はアート」の読者ならば誰もが同様に感じたことであろう。そしてそのまま読み進めているうちに松島先生が東大に進まれた後、研究者になることを志した頃の話が語られるのに出会う(「ゲーム理論はアート」12ページ、「**社会学者になりたい**」)。果たして「ツンドク」をする前、最初にこのあたりを読んだ時、私はまことに不覚にも、この部分を割とサラッと読んで「素通り」してしまっていた。しかし「ツンドク」を経た後、改めてこのあたりを読んだ時、一転深い衝撃と感銘を受けることとなった。すなわち「ツンドク前」には分からなかったけれども、この記述は松島先生の(もしかしたらゲーム理論には出会う前かも知れないけれども)「研究者になることを志した頃の想い」がピュアに語られているのである。ただ、あまりにも率直に語られているので読んでいて側としては(ツンドク前は)どこか「またまた松島先生、冗談か本気が分かるような分からないようなことを書かれて」とか何とか思ってしまったが、それが松島先生の「流儀」というか「表現のされ方」なのであろう、実はとても誠実に書かれている箇所。「東大の先生だからといって、じゃあ、大学院に進学しようか、社会学者になりたいと思った際に、どのような想いを秘めていたか、と問われるならば全然、こんな感じだったんだよ。」という内容の事を語りかけて下さっているのである。「学者を志す動機」というものは、

こんな感じでいいんだよ」と語り掛けて下さっていたのである。

「考える、考える、考える。」

そしてその後「では、新しいモデル、あるいは新しいアイデアを思いつくとは、いったいどのようなことか」（12ページの後ろから3行目）と書いて話は先に進み、「では、いったいどうやって、そんな新しいモデルを思いつくことができるのか」（13ページ後ろから2行目）と述べられたあと「その奥義は、とにかくにも考えることだ。」と述べられる。「そしてひたすら、考える、考える、考える。」（14ページ）と述べられる。

このあたりも「ツンドク前」は、読んでみて気にはなっていたけれども、どこか「素通り」してしまっていた。すなわち「とにかくにも考えることだ」とはあまりにも「身も蓋もない」というか、そんな風にその頃の私には感じられてしまい、意識が至ることは無かった。けれども「ツンドク」を経て、やっと気が付くことができた。松島先生は単刀直入に述べられていたのだ。「考えて、考えて、考え抜け。それしかないんだよ。自分もそうしてきたし、そうするだけなんだよ。」「考えて、考えて、考えよ。自分で納得できるまで、妥協せずに、考え抜け」と。そして、そう、これこそが、松島先生による「松島先生のようにになりたい。一流の社会科学の研究者になるためにはどうすればいいんですか？」と憧れる経済学徒、ゲーム理論家予備軍たる学徒に対する松島先生による究極の返答だったのだ。そう私は思い知った²。

それはそうとして、そういえば「キュレーション

2 この「考える、考える、考える。」というメッセージだけは「ツンドク前」からどこか私の心に響いていた。一方その頃私は論文を1本書こうとしていて、しかしなかなか書き上げきれず苦しんでいた。そのような中、私は自らに「考える、考え抜け。松島先生だって、考えろって、言っているじゃないか。納得いくまで考えろ。妥協するな。考えろ。」と言いつつ2018年8月頃、夏休み期間中に「考えて考えて考え抜け」生活を1ヶ月ほど送った。そうして完成した論文は結果的に「査読付き」の学術誌（日本地域学会発行「地域学研究」）に掲載されることになった。江口(2019)はそんな論文、すなわち（私の心の中では）松島先生が江口を叱咤激励し書き上げさせて下さった論文である。

ン」という言葉を松島先生は用いられているけれども、この「キュレーション」とはどういうことなのだろうか。この「キュレーション」という、どこか聞き慣れない、しかし松島先生が用いられている言葉が、とにかく気になって仕方が無い。

キュレーション

キュレーションという言葉は私は「ゲーム理論はアート」を読むまで、実は知らなかった。なので「ゲーム理論はアート」を開いてこの言葉にであったとき、非常に動揺してしまった。今となっては情けないというか己の日頃の興味関心の範囲の狭さのようなものを感じ反省し切りである。そのキュレーション、あるいはキュレーターであるが、どうやら美術展覧会で展示等を編集、すなわち作品群を意図を持ってまとめ（展示する順序等も整えて）展示することで美術鑑賞者に対し一定の理解を届けようとする、それがキュレーションということであり、それを立案・編集する役がキュレーターということのようだ、と（ツンドク期間中、NHKの「日曜美術館」という番組を見ていて）理解した。そしてゲーム理論家の活動とアーティストが行っている活動との類似性・共通性からゲーム理論をアートになぞらえることを思いついた松島先生が、同時にそこでの「キュレーター」というものに自らをなぞらえてゲーム理論を語ろうとされているのだ（それがこの「ゲーム理論はアート」という本なのだ）、ということをやよく理解した³。

こうして「入り口」にたどり着くところから、この「ゲーム理論はアート」という本の理解はスタートする。すなわちこの「入り口」にたどり着いた時、あらためてそれぞれのキュレーション、つまりゲーム理論のグルーピングされた「一連の提示」は、読者たる私にその内容やメッセージを突き付け始める。キュレーションの内容が急に強く、しっかりと迫ってくることになる。

3 ちなみに（「ゲーム理論はアート」の）「あとがき」276ページで松島先生は「本書は、ゲーム理論を芸術に見立てて説明する新しいチャレンジになっている」と書かれている。（なので私が汲み取った「意図」は正しいものであるのに違いない。）

3. いよいよキュレーションへ

こうしてようやく「ゲーム理論はアート」の意図とキュレーションという言葉の意味が分かったところで、「よし、ならばそれぞれのキュレーションを順番に観て行こうではないか」ということになる。その手始めが第2章「キュレーションのすすめ」の中の最初のキュレーション「PK戦からテロ対策へ」である。

第2章の最初のキュレーション「PK戦からテロ対策へ」

この「PK戦からテロ対策へ」というキュレーションは「ゲーム理論とはどのようなものか」ということについての「普通の説明」をパパッと手短かに済ませている感じに思える。けれどもこのキュレーションは単なるイントロダクションではなく、51ページからの「学際研究」と書かれた節で「キュレーションはまだ終わりでは無い。」(51ページ5行目)と書かれた後から終わりまで(54ページまで)が重要な部分であり、この部分こそがこのキュレーションの「本題の部分」である。私にはそう感じられてならない。

その後の2つのキュレーション

引き続き出てくる2番目のキュレーション「経済の秩序と繁栄とインセンティブ」はアダム・スミスが「国富論」の中で残した「宿題」(56ページ3行目)ともいべき事柄についての内容で、それは「市場でプレーする経済主体(プレーヤー、つまり消費者や生産者。とりわけ生産者、財・サービスの作り手)にはいろいろな人がいるけれども、それらの人は本当に、ミクロ経済学の教科書が想定するように、紳士的に振る舞うと想定してよいのだろうか?すなわち「市場制度はそういうふうに、プレーヤーにルールに沿ったフェアでgentleな振る舞いをさせるような制度・システムになっているのだろうか?どうなのだろうか?」という「疑い(ミクロ経済学を勉強し始めた時に多くの学生が感じるかもしれない疑い)」に対する回答である。

一方、3番目のキュレーション「社会理論へのステップ」は(「タカハト・ゲーム」を題材に使って「心理ゲーム」を紹介し、その後「同調」と「従順」という話しになっているけれどもそれら一連の話、キュレーションは)内生的選好というも

のをどのようなものとして理解し、そして理論の中に取り込んでいくべきか、ということについてのキュレーションである(と私は理解した)。すなわちそれは「あなたの好みは、外生的で、一定していて、どんなときでも周囲に流されることなく機械的にきっちりとあなたは意思決定をする」と言わんばかりの「ミクロ経済学の消費者行動の理論」を「あなたは信じるんですか?実は信じていない部分もあるでしょ?だったらどう理解すればいいんでしょうかね?」という問題の提示、あるいは「問いかけ」と、それに対する回答である。このことについて松島先生は再びアダム・スミスの、しかし今度は「国富論」ではなく「道徳感情論」のなかでの論説を紹介しながら(35ページ)説明をされている⁴。つまりはこの、3番目のキュレーションも実はミクロ経済学の根幹に関わる大きな問題(内生的選好をどう考えるか、という問題)を取り扱ったものであり、そしてアダム・スミスが既に「道徳感情論」の中で「核心に近い回答」を行っていたことを示しつつ、そこにある「従順」と「同調」という心の作用とその重要性を提示しているのである。そう私は理解した。

第2章の3つのキュレーションを読み終えて

そのようなわけで、第2章の「3つのキュレーション」のうち、後の2つは各々「ミクロ経済学」が持つ「本当にそういえるかどうか今ひとつ定かではなかった前提」および「長らく弱点(weak point)であった想定」について、真正面から検討を加え、分析あるいは新たな展開の方向を提示する内容になっている。

私自身は一地方私立大学、しかも経済学部の教員として長らく「ミクロ経済学」を学生に講義してきた。これまで正統派の、きちんとしたミクロ経済学を学生に語り、それで給料をもらってきたつもりである。けれども、「ゲーム理論はアート」の第2章の2つのキュレーションを(ツンドクの後、あらためて)読んで思わず「うめき声」をあげてしまった。どこか「救われた」というか、そのような気がして「うめき声」を上げてしまったのだ。すなわち私はミクロ経済学を学生に教えて

4 なおアダム・スミスの「国富論」と「道徳感情論」とは勿論Smith(1776)と同(1759)のことである。

つも、ミクロ経済学そのものの中にどこか「ささやかな違和感」というか「完全には突き詰め切れていない部分」があることを微妙に感じていたのであるが、この2つのキュレーションはそれらを見事に指摘し、かつ明確な見解を与えてくれる…そんなものに私は初めて出会った。出会うことができた…(なので“救われた”なのである。実感なのである)。

このように松島先生の2つのキュレーションはアダム・スミス以来のミクロ経済学のかかえてきた「宿題」に正面から答えるキュレーションであり、少なくとも私は救われた。そして救われたのは私ごときに止まるまい。そう確信する。

4. 第1部第3章と第4章：アブルー・松島メカニズムとプロセス・デザインのキュレーション

引き続き第1部は

- ・第3章（「ワンコインで貧困を救う」）
- ・第4章（「全体主義をデザインする」）

という2つの章とキュレーションが続いていて、「アブルー・松島メカニズム」と「全体主義の話し(プロセス・デザインの話し)」がそれぞれのキュレーションで説明されている。

しかしながら個人的感想としては、アブルー・松島メカニズムの章(第3章)とプロセス・デザインのキュレーション(第4章)とは大きな目で見ると「一つのキュレーション」になっており、読者は「アブルー・松島メカニズムのキュレーション」を先に読んだ後、あまり時間を開けないでその先の「プロセス・デザインのキュレーション」も読むようにするのが有益な読み方になるのではと考える。

というのは両方を読むことで、ゲーム理論の中の「メカニズム・デザイン」という研究分野と「プロセス・デザイン」の両方について、その特徴が明確に理解できるからである。すなわちこれら2つのキュレーションを続けて読むならば2つめのキュレーションを読んだときに、前のキュレーションで紹介されていた「メカニズム・デザイン」というものは、当事者間の「契約」を「こんなルールの契約にすればうまくいくのでは」という内容

であり、そこでは「契約するルール内容」が明文化され、少なくとも当事者たちに閲覧され同意される形になる(なので「閲覧可能な形で残る」)のが前提であるのに対し、プロセス・デザインはそのような「契約」を結ぶことなく、集団で意思決定をしようとする際に(契約というほど大袈裟でない)プロセスを持ち込んで、その中でこっそりと(すでに第2章のキュレーション3「**社会理論へのステップ**」でも紹介していた)「従順」と「同調」という心の作用をうまく使うことでみんなの決定や行動を「望む結果」に導ける可能性があることを示す研究になっている事が分かる。そこには「明文化された契約を結ぶことなく」という大きな違いがある。なのでそれは「契約を結んだわけでもないのに、多くの人が同じ方向の意思決定をする・賛同する」という「全体主義」的な状況の発生するメカニズムについての1つの説明仮説の提供にもなる。全体主義というと「政治的な全体主義」がどうしても強くイメージされがちであるけれども例えばファッション等における「流行」といったことも含まれてくるであろう⁵。また発生メカニズムについて述べることはそれを防止する術についての知識の提示でもある⁶。

5 ちなみに「ゲーム理論はアート」については既に何人かの高名な研究者による「書評」があることは私も薄々知っている。しかし今回この「書評」を書くにあたってそのような既存の書評には私は一切目を通していない。その理由は私が怠慢なことにある。しかしながら今回はそのような怠慢は(私にとって)幸いとなった。というのはもし高名な研究者による書評をどこかで読んでしまっていたら、この書評を書こうとする際に、そのような既存の書評に対して「従順でありたい」「同調したい」という心の作用が私の中で働いてしまって「似たような書評を書こう」という方向に私の心は向ってしまっていたであろうからである。これこそは「ゲーム理論はアート」の中で紹介され警鐘が鳴らされている「従順」と「同調」の作用の好例であろう。

6 では本稿(この書評)を今読んでいる読者(つまりあなた)にとっても、この「江口による書評」も「読まない方が良かった」のだろうか?という疑問が湧いてくるかも知れない。この問いについては、読者は(私と違って)そもそも「書評」を書こうとしているわけではない。つまり意思決定や態度表明を集団の中で求められているわけではないので、そこに「同調」も「従順」も生まれえない(これらが顔を出す場面には立っていないので誰の書評を読まれようとも大丈夫なのである)。また(これ以上、この脚注は書き続けたくは無けれども)この書評の著者は一無

理論研究で得られた知見を現実の社会をよくするために活かしていこうとすることの重要性と情熱

一方、アブルー・松島メカニズムについてのキュレーションに戻るならば、松島先生はゲーム理論で得られた知見の「実用化」ということを大きなテーマや目標として見据えて、そこに向かっての努力を繰り広げようとしているように感じられてならない。読んでいて、ゲーム理論研究者が実際にたどりついた貴重な知見が、現実世界に対して「じゃあ、社会が実際に改善するよう、そのような知見や知識を使ってみよう、実用化しよう」という肯定的・積極的な気運がもっと湧き上がってくればよいのに、ということをお願いの気持ちが高ぶる。

5. 第2部「日本のくらしをあばく」

さて、「ゲーム理論はアート」は第1部を経た後、第2部、第3部と展開をしていくのであるが、この第2部は

- ・第5章（「イノベーションと文系」）
- ・第6章（「オークションと日本の成熟度」）
- ・第7章（「タブーの向こう岸」）
- ・第8章（「幸福の哲学」）

という4つの章とキュレーションから構成されている。

それまでとは雰囲気が変わる第2部

この第2部は各章がそれまでのキュレーションと異なり、142ページの「はじめに」の中にあるように「身の回りのことを、社会全体のことに関連付けて」いく（3行目）内容のキュレーションが示される。するとそこに「ちょっと悩ましい姿

を垣間見ることができる」（後ろから2行目）と書かれてあり、そして「この姿を直視すると、もしかすると、より良いくらしのスタイルを思いつづヒントが見つかるかもしれない」（142ページの最後の行）と書かれている。つまりは身の回りのことを糸口に今の日本の社会や日々の暮らしに及んでいて垣間見られる「悩ましい姿」を描き、「直視」する内容のキュレーションが続く。読者はそれらのキュレーションを、場合によっては律儀に全部読む必要は無いかも知れないし、また多少順序を入れ替えて読んでも良いと思う。

なお、それぞれのキュレーションの内容がどんなものか、といったことは、本稿では言及しない。というのはおそらく「ゲーム理論はアート」を直接読んでもらった方が早いのと、取り上げられている具体的なトピックについての「一地方私立大学教員による下手な解説」というものは「余分なフィルター」もしくは「無用なノイズのもと」となり得るからである。

「生きづらい社会で生きる人のための道標」

とはいえ一つだけ述べるならば「ゲーム理論はアート」を隅々まで見てみると、私の手許にある「1版1刷」の「帯」には「ゲーム理論家が示す生きづらい社会で生きる人のための道標」と書かれており、あるいは序文ivページには（「ゲーム理論マジック」は）「生きにくい社会にありながら、ごまかしや偽りのない人生を送りたい、自立的な自由をもとめたい、そんな素直な気持ちを、強く後押しすることができる」と書かれている。そのような「生きづらさ・生きにくさの中における道標」とは「どういうことだろう」と想う読者、つまり「道標」を得たいと願う読者にはこの第2部、とりわけ第8章だけは「横着をして読み飛ばす」などということはしないでしっかり読まれることを私はお勧めしたい⁷。美術館というものは、入り口から出口までを、全部、きちんと順番に見て回るだけが能ではない。「つまみ食い」でもよいのである。美術館の展示というのは、そこにある展示（キュレーション）を、ほんの一部分「つまみ食いの」に見て、そのキュレーションの語つ

名教員であり高名な学者とは言いがたい。なので読者の中に「従順でありたい」という気持ちは湧いて来ることも（ほぼほぼ）無いであろう。またこの「書評」は限られた読者しか読むことはないと思される。なので「同調せねば」と思うような人（同調すべき相手）はおそらくあなたの身の回りにはいないし現れない。なので心配する必要は一切ない。安心して（美術館で美術鑑賞をする際に「音声ガイド」を聴きながら鑑賞して理解を深めるように）本稿を「ゲーム理論はアート」という（美術館のような）本を読む際の「ガイド」として頂ければ幸甚である。

7 第8章を読む前に79ページからの「従順と同調」の節、そして第4章の後半134ページ以降のパノプティコンの説明に目を通すならばきっと有益であろう。

てくるメッセージを受け取り、身を委ね、浸れたならば、それも十分ありなのである。(同調圧力を感じ) 見栄を張り「全部を見ねば」などと思う必要は無いのである。心のままにあれば、心のままになれば、それでよいのである。

けれども、美術鑑賞に限らず、何かにつけ、一つの状態ができたとき、そこにはなぜかしら、悲しいことに、それを維持しなくては、みたいな同調圧力のカケラのような意識が(沸き起こってくる人には)沸き起こってきてしまうのかも知れない。けれどもそれは「同調」と「従順」という、何人であれ大なり小なり持っている「心の作用」の「なせる業」なのかもしれない。

第8章の「幸福の実現とは、自立的であり続けたいとするエンドレス・ファイトだと定義したい」(189ページ)という一言にたどり着いた時、「道標」を求めていた読者には、おそらく「道標」というか、一つの「いたわり、力付けてくれるメッセージ」が、きっと得られているのでは、と感じる次第である。

6. 第3部について

第3部は

- ・第9章(「情報の非対称性」の暗い四方山話)
- ・第10章(「早いもの勝ちから遅刻厳禁へ」)
- ・第11章(「繰り返しゲームと感情」)
- ・第12章(「マーケットデザインとニッポン」)

という4つの章とキュレーションから構成されている。4つの章とキュレーションとはいうものの、しかし第3部はその全体を通してどこか松島先生が自らの研究について、これまでの研究遍歴と共にどんなことを見据えているか、という事を語られている印象がしてならない。(生意気な書き方のように思われてしまう危険を恐れつつ、しかし私が感じていることを素直に書かせて頂くならば)どこかボルテージも上がり、この本の中で最も生き活きと、楽しげに、力をこめて書かれている部分と感ぜられてならない。

まず第9章(「情報の非対称性」の暗い四方山話)の、197ページ「情報の非対称性」の節から199ページ「アカロフのレモン」の節までを読むと、情報の非対称性のもとでは市場でadverse

selection という「市場の失敗」が起きることが説明されている。Adverse selectionということ自体は「情報の経済学」や「ゲーム理論」の教科書で今日、普通に登場している事柄であるけれども「ゲーム理論はアート」第9章における記述を読むとadverse selection ということが起こる(起こりえる)ということの衝撃のようなものが熱く伝わってくる。その際に松島先生はadverse selection の訳語として「逆淘汰」という語を用いていることに気付くのであるが、松島先生の説明を読むと「adverse selection とは逆選抜(あるいは逆選択)ではなくて、まさに“逆淘汰”ということなのだ」ということを改めて気づかされてしまう⁸。

そして第11章は「繰り返しゲーム」における研究発展の歴史とそこでの松島先生の「かなり直近の」というか「ほとんど今」の「現在進行形に近い考察」さえもが披露されている。さながら「考える、考える、考える」の実況画像である。はたして実況画像なので、そこに述べられていることについて私ごときは何ら言葉を発することはしない(というか、出来ない)。ただ私が言えることは、この第11章は、まさに研究の現場の実況画像のような章であるので、経済学研究者やゲーム理論研究者に「なりたかな?」という想いのある若い学徒はこの章(と、そして第2章の3つのキュレーション)は自然体で読んでみて「引き込まれるかどうか」自らを試してみれば、ということか。もし「引き込まれる」ようであれば、きっとそこには「進むべき道」があると思うし、引き込まれなければ「もっともっと引き込まれる場」を探せばよい。そんなことを「子育て」を終えつつある年齢となった私は思ってしまう。

一方第10章と第12章は「実用化」すなわちゲーム理論研究から得られた知見を「現実の世界でうまく使えるようにする」ことへの松島先生の強い

8 私自身はこれまでadverse selection は授業等では(何となく)「逆選抜」という訳語を当てはめて使っていたけれども、これからは「逆淘汰」という言葉をこそ、積極的に用いていくことを決意した次第である。ちなみに東大の神取道宏教授も、その教科書(神取(2014))の中でadverse selection には「逆淘汰」と言う訳語を用いている、ということも個人的には今回初めて認識した。だったらますます「逆淘汰」ではないか。

関心と意欲を感じ取るべきであろう。

なのでこの第3部は、「松島先生はこんなことを考え続けていたし、いるんだ」ということをバーンと示された印象である。「考える、考える、考える。」の、その姿そのものを開示して下さいと共にと共に「ピンと来た人、いるかな？いたら、一緒に考えようよ。考えて、考えて、考えようよ」と、呼びかけて下さっている（間違いない）。

ここまで来たら何をすべきか。それは、まさにこの「ゲーム理論はアート」という本を「買って読む」、もしくは「もう一度、あらためて読み直してみる」。それ以外に無い。これ以上、こんな書評（本稿）に付き合う必要は無い。なので書評（本稿）はここで終わる。

追記：

松島斉先生は筑波大学社会工学系助教授を経て東京大学経済学部にて助教授として戻られましたが、その「筑波大学社会工学系助教授時代」の松島先生に私は（筑波大学の）博士課程の大学院生として接する機会に恵まれました。大学院生として未熟であった私は残念ながらあまり多くを松島先生から吸収できませんでしたが、それでも少しでも多くを吸収したいと願い、一生懸命に勉強をしたものでした。そのような「巡り合わせ」というのでしょうか、「松島先生に接する機会と期間」に恵まれた一学徒として、今回の松島先生の「ゲーム理論はアート」という本を手にし、ツンドクを経て読み進む中、どこかいろいろ「書きたい・書き残したい」という事柄や想いが我が身の奥底深くから、沸き起きて来てしまいました。それは私の中にこみ上げてきた内なるパルスであり、私はそのような「内なる声」に逆らうことはできません。それが本稿です。

果たして私は松島先生の書かれた意図を正しくキャッチできたのでしょうか。正直、松島先生から「おお、江口君、なかなか分かっているじゃないか」と言ってもらえるのか、それともはたまた「なんだあエグチい（江口）。全然分かってないな。」と一蹴（？）されてしまうのか。正直、分かりません。両方の声（松島先生の声）が聞こえて来ます。某テレビ局で毎年恒例となっている「芸能人の格付けチェック番組」ではないですが、少々何

とも言えない心境です。けれどもそれはどちらであつても、構わないのかもしれませんが。なぜなら松島先生は今日も、考え続けていらっしゃる。私にできることは、私自身も、私なりに精一杯考え、最善を尽くすことのみ。それ以外にないからです。

心からの尊敬と敬愛、そして感謝、そして己も、己なりにこれからも学究生活を続けていく誓いと共に、本稿を書かせて頂きました。そのこと、この書評を読まれた読者の皆様にはご理解を頂ければと存じます。

参考文献

江口潜（2019）“NIMBY問題はなぜ解決が困難なのか？：その構造に関する一理論的考察”『地域学研究』第49巻1号, pp. 95-111.

神取道宏（2014）『ミクロ経済学の力』日本評論社, 2014年9月.

Smith, Adam (1776): *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, University of Chicago Press.

Smith, Adam (1759): *The Theory of Moral Sentiments*, Liberty Fund.