

## 特集にあたって

猪原 健弘 (東京工業大学)

私たちは社会の中で、「客観から主観へ」、「画一から多様へ」、「物から心へ」という大きな流れの中で意思決定をしなくてはならなくなっている。この流れにおいては、「認識」や「感情」、あるいは「相互作用」といった、わたしたちの人間的な側面を取り込んだ理論がますます重要になってくる。

意思決定にかかわる理論、特にゲーム理論にその基礎を持ち、最近発展してきたものの中には、意思決定状況に巻き込まれている主体の認識や感情、相互作用の側面を明示的に扱うことで新たな理論を構築しているものがいくつかある。これらの理論は、私たちの意思決定に対する大きな潜在力を持っているにもかかわらず、これまで十分には紹介されてこなかった。これらの理論は、主観・多様・心へと向かう私たちの生活を理解するための手がかりになると考え、この特集を企画した。

この特集で紹介する理論は、意思決定主体の認識や感情、相互作用といった側面を十分に考慮している。また、従来の意思決定理論が「完全合理性」を満たしている主体についての理論であったとするならば、この特集で紹介するのは主体の「限定合理性」さらには「非合理性」を取り込んだ諸理論である。

まずはじめに紹介するのは、主体の主観的な認識を扱うことができるシグナリング・ゲームの理論およびハイパーゲーム理論である。これらの理論は主体の限定合理性をうまく取り込んだ理論といえよう。

シグナリング・ゲームの理論は、人間のもつ合理性が限定的であることを考慮に入れた意思決定モデルのひとつである。環境が不確実、あるいは主体のもつ情報が非対称である問題のうち、ある主体のタイプ(性質)が別の主体にはわからない場合をモデル化し、計量的な分析を可能にするのがシグナリング・ゲームであり、本特集ではその入門的な解説を行う。

ハイパーゲームの理論は、通常のゲーム理論の「各

主体が状況を同じ様に認知している」という仮定をはずし、各主体は異なる状況の認知をしていることを前提とした理論である。本特集では、ハイパーゲームの枠組が問題解決やコンフリクト分析にどのように応用されるのか、またそのモデル記述が複数の意思決定主体からなる多主体系においてどのような役割を果たすのかに焦点を当てて説明する。

また、感情の作用の結果としての意思決定主体の非合理性の側面を明示的に枠組に組み込んでいる理論として、ソフトゲーム理論を紹介する。

従来の意思決定理論では「意思決定主体は自らにとって最適な代替案を選ぶ」という仮定が採用されるが、ソフトゲーム理論ではこの仮定を採用しない。本特集では、主体が持っている感情の側面と意思決定の前に行う情報交換に注目することで、主体の非合理的な行動を説明しようとするソフトゲーム理論の基本的なアイデアを紹介する。

そして最後に紹介するのは、主体間の相互作用に伴う意思決定状況の変化を扱うことができるドラマ理論である。

ドラマ理論は、ゲーム理論のような「合理的選択」モデルでは無視されてきた、選択にまつわる感情的で政治的な面にスポットを当てようとする野心的な理論である。錯綜した状況を多主体複雑系として捉え、それぞれのコンフリクト(利害対立)を読み解こうとする枠組がドラマ理論である。本特集では、複数の意思決定主体が交渉などの相互作用を経て整合性のある合意に達する過程を記述する理論であるといえるドラマ理論について解説していく。

この特集で紹介する理論は、主観・多様・心へと向かう私たちの生活を適切に理解する上で、どれも重要である。この特集をきっかけに、これらの理論の研究が大きく発展することを期待する。