

# Institute of Policy and Planning Sciences

## Discussion Paper Series

No. 1100

### ゲーム理論における合理性と限定合理性<sup>1</sup>

作者： 金盛 長 （金子 守）

2004年12月13日

**University of Tsukuba**  
**Tsukuba, Ibaraki 305-8573**  
**Japan**

---

<sup>1</sup> この論文は第1回環太平洋ゲーム理論の基礎と応用コンファレンスにおける自由討論(2004年11月20日)のために書いたものを基礎にしている。自由討論の参加者とは多くの意見を交換した。特に、Jeffrey J. Kline 氏と鈴木信行氏との有益な議論に感謝する。

# ゲーム理論における合理性と限定合理性

作者： 金盛 長 2004年12月12日

## 登場人物

新月<sup>しんげき</sup> 位<sup>くらい</sup>：経済学教授 過去には多くを期待されていたが現在は殆ど学界から忘れられた存在

間占<sup>はざまじめ</sup> 通<sup>とある</sup>：経済学講師 「まじめ」とみなに呼ばれている。現在売り出し中の若手経済学者

半川<sup>はんかわ</sup> 生<sup>しょう</sup>：某大学経済学講師 米国 A 大学大学院における間占の後輩

森々<sup>もりもり</sup> 元気<sup>げんき</sup>：研究を始めたばかりの大学院生<sup>2</sup>

[ナレーター： 新月と間占と森々が東京で開かれたコンファレンス：「ゲーム理論と限定合理性」に出席している。3人は会場のある建物の中のカフェテリアで半川と会う。第1幕はこのカフェテリアでの4人の会話から始まる。第2幕は新月研究室に場所を移し、「限定合理性」の問題点を議論する]

## 第1幕：カフェテリアにて

[カフェテリアで4人がコーヒーを飲んでいる]

森々：ところで、このコンファレンスでは、様々な問題のなかで「限定合理性」がいろいろな形で議論されています。しかし、そもそも「限定合理性とは何か？」については誰も議論しません。それでだんだんフラストレーションが溜まってきてしまいました。先生達はどう思いますか？

半川：ハハハ、そんな当たり前のこと、みんな知っているからですよ。

森々：でも、僕は「限定合理性」とは何かをはっきり知りたいんです。

半川：もちろん、「プレイヤーの合理性が限定されていること」です。

森々：それは「限定」と「合理性」の組み合わせは変えているだけではありませんか。

---

<sup>2</sup> 登場人物達のより詳しい背景と性格については『ゲーム理論と蒟蒻問答』（日本評論社、2003年）を参照。また、本文中に『ゲーム理論と蒟蒻問答』をそのまま引用している。

半川：「プレイヤーの合理性が限定されている」で意味は明らかだと思います。それ以上のことがありますか？

「限定合理性」は現在ゲーム理論や経済学の中で最もホットな話題のひとつですから、こういうコンファレンスが開かれるのです。ここの参加者は現場の研究に忙しく、そんな質問はしませんよ。エチケットをまだ知らない大学院生は別ですけど。

間占：半川君、でもねー、……。僕はここにサイモンの論文をもっていますので、これを見ればいいんじゃないかな？ ほら、このページですよ。

半川：サイモンって「限定合理性」の権威でしょ。それなら僕が見てみます。エート、サイモンは「合理性」を「実質的合理性」(substantive rationality) と「手続き的合理性」(procedural rationality)に分けるのか。ここにはこう書いてあります<sup>3</sup>。

(a)：実質的合理性：与えられた制約条件のもとで、目的に照らして行動 (behavior) が適切であるとき、その行動は実質的に合理的である (Behavior is substantively rational when it is appropriate to the achievement of given goals within the limits imposed by given conditions and constraints)：

(b)：手続き的合理性：行動が十分に考えられて計画されているとき、その行動は手続き的に合理的である (Behavior is procedurally rational when it is the outcome of appropriate deliberation)。

間占：ちなみに、普通「行動」と「行為」を区別します。日本語では、「行動」は「行動様式」と言った方が正確かもしれません。それは各々の状況での具体的な「行為」から成ります。結果も各々の状況に依存して決まるもので、「行為」に対応させてください。(a)は行動をその目的と結果で評価し、(b)は行動を選択するときの手続きを評価する、と理解します<sup>4</sup>。

森々：それで、「実質的限定合理性」というのは、「目的に照らして行動が十分には適切ではないこと」で良いのでしょうか？

半川：そうです。だけど、そんなのはサイモンみたいな権威に任せましょう。

---

<sup>3</sup> H. Simon, From substantive to procedural rationality, *Method and Appraisal in Economics*, ed. S. Latsis, Cambridge University Press, Cambridge, (1976), 129-148.

<sup>4</sup> これらの概念の説明・解釈は以下の文献が詳しい：荻沼隆著「経済学における合理性概念の意義 限定

森々：でも・・・、半川さんは少し前に、「限定合理性」は「プレイヤーの合理性が限定されていること」だと言いませんでしたか？

半川：そう言いましたけど、少し言い換えれば済むことですから問題ありません：  
「実質的限定合理性とは、プレイヤーの実質的合理性が限定されていること」  
「手続き的限定合理性とは、プレイヤーの手続き的合理性が限定されていること」。

新月：うーん・・・、素晴らしい答えなので、危うく納得してしまいそうになりました。森々君の質問を続けてみよう。半川さんは「プレイヤーの合理性が限定されていること」と言いましたが、サイモンのどちらの定義も「行動が限定合理的であること」について述べています。それで・・・。

そうそう、家で相撲を見ていて「あの相撲は腕力が強いんだよ」って言うと、家内に『相撲』と『相撲取り』の区別ぐらいしてください。言葉に対してそんなに鈍感でよく学者を続けていられるのね」と言われます。

半川：新月さんは何が言いたいのですか？

間占：ハハハ、僕が説明します。半川君の「限定合理性」では、「限定合理性」は「プレイヤー」の属性としていますが、サイモンは「行動」の属性として扱っています。その違いを訊いているんです。ここでは「行動」は「プレイヤーの行動」としたほうが良いと思います。

[新月、いやみな口調で]

新月：問題にしている概念が何の属性であるかを明確にするのは学問の基本だ。ただ、「プレイヤー」と「行動」いや「プレイヤーの行動」の区別もしない人にとっては、そんな問いは無意味だが。

森々：先生だって「相撲」と「相撲取り」を区別しないんですよ。僕はちゃんと「プレイヤー」と「プレイヤーの行動」を区別します。それで、「限定合理性」はそのどちらの属性なんですか？

間占：それに簡単に答えられると良いのですが。まず、ゲーム理論や経済学で「合理性」とか「限定合理性」がどのように使われているかを見てみましょう。幾つかリストアップしてみます。

---

合理性の観点から」『経済学と数理の論理』早稲田大学出版会、(2001)、113 - 185 .

森々：それはいいですね。間占さん、お願いします。

間占：えーと、まず、その質問に明確に答えるため、少し極端な例から始めます。その紙を回してください。それに書きますので<sup>5</sup>。

(1)：動物行動の「合理性」と「限定合理性」

まず、この例では「限定合理性」は「行動」の属性です。動物の行動が適者生存の観点から適切と考えられる場合、その行動は「実質的に合理的」です。その行動が適者生存の観点からは等しく評価されるが、その行動がさらに簡略化できる場合、「手続き的」には十分に合理的とはいえません。

森々：その例で「実質的合理性」を評価する目的というのは、生存の度合いを高くすることですね。これは「行動」の属性ですが、「手続き的合理性」では誰が「十分に考えて計画する」のですか？この例では誰が「プレイヤー」であるかがはっきりしていないと思いますが。

新月：狭い意味の進化ゲームでは「プレイヤー」は遺伝子としてしまいます。もちろん、そのプレイヤーは何も考えもしないし、意思決定もしない。だから、この例では、「手続き的合理性」は意味を持たない。

間占：分かりました。次の例にいきます。これはよく経済学でよく議論されます。

(2)：個人の効用最大化行動における「合理性」と「限定合理性」

この場合、「プレイヤー」は人間ですから問題ありません。(2)は「プレイヤーの行動」の属性としての「合理性」あるいは「限定合理性」で、サイモンの定義は問題ないと思います。

新月：でも、先ほど間占君は「行動」と「行為」を区別すると注意しましたね。ゲーム論や経済学では、消費量や選択肢が効用最大化することを、「合理性」と呼ぶことがよくあります。消費量や選択肢はむしろ「行動」でなく、「行為」や「結果」に対応します。

---

<sup>5</sup> 現在の経済学・ゲーム理論学界における「限定合理性」と「合理性」の使用方と例については以下の文献を参照せよ：松島斉著「限定合理性の経済学」、大山道広他編『現代経済学の潮流 1997』、東洋経済、77 - 103；Rubinstein, A. *Bounded Rationality*, MIT Press, Cambridge (1998)；松井彰彦著『慣習と規範の経済学』東洋経済 (2002)；今井晴雄・岡田章編『ゲーム理論の新展開』勁草書房 (2002)；渡辺隆裕著『図解雑学：ゲーム理論』ナツメ者 (2004)；奥野生寛著「社会関係と内生的文化」、大塚啓二郎他編『現代経済学の潮流 2002』、東洋経済、3 - 22。

すると、「実質的合理性」の定義を修正する必要が出てくる。それと、この場合「手続き的合理性」は意味を持たないのですね。

間占：確かに、経済学において「合理性」はそんなふうにも使われています。それでは、(2)に関係しているもので少し違う例をみておきます。

(3): プレイヤーの選好の「合理性」と「限定合理性」

これは選好関係の推移性や期待効用理論に関係します。プレイヤーの選好関係が推移的でないとき、プレイヤーは「限定合理的」という人達があります。非期待効用理論では独立性条件が成立しない場合を「限定合理的」という人達もいます。しかし、これらはサイモンの分類に全然当てはまらない。強いて言えば、「手続き的限定合理性」でしょうか？

サイモンの分類は働きが悪いですね。よく当てはまる例を考えましょう。

(4): 利潤最大化行動における「合理性」と「限定合理性」

利潤関数が分かっているとき、それを微分して0になる生産量を選べば、それは「実質的合理性」を満たします。ただ、利潤関数が凹関数でなければなりません。さて、利潤関数は凹であるとします。そして、もう一つの行動様式として逐次に利潤のより大きな点を探していくというものを考えましょう。それで、1000ステップで利潤最大化の生産量を探せるとします。すると、1000ステップの後では、この行動も「実質的合理性」を満足します。しかし、後者は前者より非効率的で、「手続き的に合理的」ではないと言えます。

森々：確かに、これは「手続き的合理性」の例ですね。「実質的合理性」は行動の結果が目的関数を最大化していることです。一方、「十分に考えて計画する」人にとっては、逐次的で多くのステップを必要とする面倒なことをせず、単純に微分して0になる生産量を選ぶ方が良い。

[新月、権威的な調子で]

新月：間占君は四つも例をあげた。私も幾つかの例をあげてみよう。

(5): 市場メカニズムの「合理性」と「限定合理性」

市場均衡がパレート最適な結果を与えるとき、市場メカニズムは「合理的」という。サイモンの分類では「実質的合理性」である。また、市場メカニズムは分権的であり、方法的にも優れている。その意味で「手続き的」観点からも合理的である。

しかし、この場合の「合理性」は「市場メカニズム」の属性であり、「プレイヤー」

の属性でもなければ、「プレイヤーの行動」の属性でもない。

森々：「合理性」を市場メカニズムに適用するんですか？

新月：しかし、それは「市場メカニズムの振る舞い (behavior)」の属性である。さて、次の例にいこう。

(6)：プレイヤーの計算能力における「合理性」と「限定合理性」

(7)：プレイヤーの論理・推論能力における「合理性」と「限定合理性」

まず、これは結果で適切かどうか考えるわけでないので、「実質的合理性」ではない。また、間占君が注意したように、「手続き的合理性」は決定への手続きに関して述べているから、(6)と(7)は「手続き的合理性」に見えるかもしれない。しかし、ここで「合理性」は「プレイヤーの計算能力・推論能力」の属性である。計算能力・推論能力はプレイヤーに属するから、それは「プレイヤー」の属性でもあるが、それは「プレイヤーの行動」の属性ではない。従って、(6)も(7)も「手続き的合理性」ではない。

森々：またサイモンの分類には当てはまらないようですが、今までのものより重要だと思います。

間占：「十分に考えられて計画されている」の部分をプレイヤーが行うのであれば、(6)と(7)がするのでしょうか。ですから、これはサイモンの「手続き的合理性」に近いものと考えられますが。新月先生、もう少し続けてください。

新月：いや、私も少なくとも四つの例をあげたいので四つ目に行きます。

(8)：受け取った情報の記憶回想能力における「合理性」と「限定合理性」

記憶回想能力が「プレイヤーの心」の属性だとすると、これは「プレイヤーの行動」の属性ではない。一方、標準的ゲーム理論においては、記憶回想能力は情報分割で表現される。情報分割は「プレイヤー」がいかにか情報を受け取るかを記述しており、言葉どおり「展開形ゲーム」の部分である。すると、記憶回想能力は「プレイヤー」ではなく、「展開形ゲーム」の属性である。

森々：記憶回想能力は「プレイヤー」の属性でなく、「展開形ゲーム」の属性だなんて！ 何だか変な話になってきてしまいました。先生は本当に「合理性」と「限定合理性」、あるいは、「実質的合理性」と「手続き的合理性」を説明する気なんですか？ 僕は前より

ずっと混乱してしまいました。

半川：だから、「プレイヤー」と「プレイヤーの行動」をわざわざ区別するとか、用語の使用方を調べるとか、なんてペダンチックなことをしていないで、もっと生産的なことをすべきです。現場で研究をしている人はこんなことに時間を浪費しません。重要なことは、人々が最も重要と考える問題を解くことです。

間占：でも、せっかくこれだけの例を考えたのだから、僕はこれらの例からの含意を考えてみます。ひとつの重要な点は、「実質的合理性」と「手続き的合理性」の定義はうまく働かないということです。それともうひとつは、「合理性」と「限定合理性」には非常に多くの側面があるということです。ここで考えた例の他に、前に『ゲーム理論と蒟蒻問答』で議論したことの多くは「限定合理性」の異なる側面ではないかと思いません。

新月：うーん、半川さんも間占君もこれらの例にそれなりの含意を見つけました。しかし、森々君のフラストレーションはまだ解消されていないようですので、私はひとつアドバイスをしてみます。また、半川さんにペダンチックだと言われそうですが。

以上の例から分かることは、「合理性」と「限定合理性」は「便利なゴミ箱」の役割をしているということだ。このような「便利なゴミ箱」には二つの対処の仕方がある。ひとつは、それを「便利なゴミ箱」と受け取り、その中に何でも入れてしまう。そして、もうひとつは、「ゴミ箱」そのものを捨ててしまう。どちらの場合も、フラストレーションは解消される。ちなみに、私は後者を選んだね。

間占：先生のアドバイスはペダンチックでなく、極端なだけですよ。

半川：それに非生産的だ。もし便利ならば、それが何であろうと便利に使うべきです。

森々：半川さんは「ゴミ箱」を永久に使うつもりですか、それとも、そのうち新しいものに換えるのですか？

半川：僕は流行に合わせて選びますよ。廃れれば売れなくなりますから。

新月：さすが半川さん！ 筋金入りだ。あれ、もう最後のセッションが始まる時間です。セッション会場にもどりましょう。

[4人、慌ててカフェテリアから退場する]



## 第2幕：研究室にて

[数日後、新月と間占と森々が研究室に集まる]

森々：先生、この間の「限定合理性」の話の続きをお聞きしたいのですが。

間占：僕も先生がどう考えているか知りたいと思います。

新月：あれから、私も「限定合理性」と「合理性」について考えまして、ひとつ重要なことに気づきました。考えるべきことは「何が限定合理的であるか？」ではなく、「限定合理的であることとは何か？」だということです。コンファレンスのときは「何が限定合理的であるか？」について議論したわけですが、それで私は「限定合理的であることとは何か？」に対する答えを見つけ出す方法について考えてきました。それを簡単にいうと、「『限定合理性』の使用を大幅に限定しよう」です。

「限定合理性」の現状の問題点は、それが無限定に使われていることです。そこで、その中心的意味を明確にして、「限定合理性」の使用をその意味に限定しようということです。

間占：「限定合理性」の適用範囲を狭めてしまうのですか？でも、コンファレンスのときに議論した例もそうですが、さらに『ゲーム理論と蒟蒻問答』で延々と議論したことの多くは「限定合理性」と関係していると思いますが<sup>6</sup>。

森々：例えば、「蒟蒻問答」では、二人がジェスチャーを勝手に解釈してしまい、本当の内容と違うところにいってしまう。これは「限定合理性」の問題ですよ。

間占：それに『羅生門』の中に出てくる「観察事実の無意識下の改竄」だって「限定合理性」に関係している。

新月：それじゃ、「完全競争」を迫及したとき出てくるホッブスの自然状態のような「統制経済」も「限定合理性」の問題なの？

間占：「統制経済」は「合理性」に関連しているといっても、「社会的合理性」で「個人的

---

<sup>6</sup> 以下の議論の「蒟蒻問答」、『羅生門』そして「『完全競争』からの結論」は、『ゲーム理論と蒟蒻問答』（日本評論社、2003年）（英語版：Game Theory and Mutual Misunderstanding, Scientific Dialogues in Five Acts, Springer (2004)）の第1章 - 3章で議論されている。

合理性」ではありません。

新月：それじゃ、『羅生門』の中の「観察事実の無意識下の改竄」は、どういう意味で「限定合理的」なんですか？ だって、非常に頭が良い人、つまり、計算能力や推論能力の長けている人だって、経験したことを自分の都合にあわせて改竄してしまうことはよくあります。

間占：僕だって、観察したことを自分の都合で改竄していないかどうか、自信ありません。

森々：それって、自分は非常に頭が良いってことですか？

新月：ハハハ、それで、森々君、「蒟蒻問答」はどういう意味において「限定合理性」と関係するんですか？

森々：「合理性」が限定されているから、ジェスチャーを勝手に解釈してしまう。

新月：その場合の「合理性」って何ですか？ 森々君の元々の問題は「合理性とは何か」ですよ。いま、合理性を「理性」あるいは「計算・推論能力」と言い換えてみます。

森々：この場合の「合理性」は「理性」とか「計算・推論能力」でよいと思います。

新月：それで、蒟蒻屋の六兵衛は優れた「計算・推論能力」を持つとしよう。禅僧も同じような「計算・推論能力」を持つ。それでも、六兵衛は仏教のことは知らないし、禅僧も蒟蒻の作り方を知らない。この二人は依然として「蒟蒻問答」をする可能性がある。すると、「理性」を限定しなくとも「蒟蒻問答」の可能である。

ここで重要なのは、二人の知識の違いと、自分にとってある仕方で理解可能なことは他者も同様の仕方で理解するという仮定です。これは「理性」の問題なんですかね。

森々：どうも関係していないかもしれません、ウーン。

新月：分かってきましたか？

森々：いや、ますます分からなくなってきてしまいました。先生の結論は、『ゲーム理論と蒟蒻問答』で議論したことは、「限定合理性」の問題ではないということですか？

間占：そりゃ、もっと変ですよ。それで、先生はどう結論するのですか？

新月：それで、私は「『限定合理性』の使用を大幅に限定しよう」と言っているのです。今日は、これをもう少し丁寧に説明します。

まず、「限定合理性」に関係しそうなことからは極めて多くあります。それらを全部、「限定合理性」とか「合理性」といった用語にまとめてしまうところに問題がある。

間占：すると、これらの用語をもっと丁寧に分類すれば良いのですか？ 例えば、「実質的合理性」とか「手続き的合理性」とかですか。でも、これはあまり働きが良くなかった。他には、「個人的合理性」とか「社会的合理性」が考えられます。

新月：でも、「合理性」と「限定合理性」をいつまでも引きずってでは、本来「合理性」「限定合理性」から排除されるべきものが残ってしまう。

森々：先生、それじゃどうすればいいんですか？

新月：それには二つの方法があります。

ひとつはまず、「合理性」と「限定合理性」という用語を使わずに、対象としている内容を明確にすることです。「蒟蒻問答」ならば、二人の知識・信念が異なり、同じジェスチャーに異なる意味を添えることがある。これは「相互誤解」と呼べばよい。『羅生門』ならば、「観察事実の無意識下の改竄」とすればよい。もっと簡単な例では、「効用最大化」を「合理性」と呼ばずに「効用最大化」のままにしておく。

間占：その方法で、今までの例から「合理性」と「限定合理性」という用語はすべて排除できますね。でも、それでは「限定合理的であることとは何か？」に答えることができませんが。もうひとつの方法がこの問いに答えるのですか？

新月：そうです。ただ、もうひとつの方法は前の方法と対で考えるべきものです。まず、既に述べた方法をAと呼びます。次の方法をBとしましょう。日常的現象から遠く離れた対象を取り扱う狭い意味の科学においても、以下の方法は若干の修正をすれば殆どそのまま適用できます。その場合、日常言語を専門用語群に置き換えれば良いのです。

方法Bは次のように進みます。「合理性」と「限定合理性」の日常言語的意味を良く吟味して、その中心的意味を取り出します。そして、それに合ったものを方法Aのリストから取り出し、それを専門用語としての「合理性」と「限定合理性」の具体的な意味とします。それが「合理性」と「限定合理性」の日常言語の中心的意味をよく捉え、それらの理解をより深めるとき、専門用語としての「合理性」と「限定合理性」が固定されます。ただ、それを安定させるには、具体的な意味に関しての十分な理論的研究

が必要です。

問占：それで「合理性」と「限定合理性」が何の属性であるかは明確になりますね。

新月：その通り。まず、これが学問の基本です。

そして、方法Aでリストアップされた各々の例を、固定された「合理性」と「限定合理性」の観点からもう一回考え直します。これによって、各々の例が「合理性」と「限定合理性」からどう考えれば良いかが分かります。

これらの方法によって、「何が限定合理的であるか？」だけでなく、「限定合理的であることとは何か？」についても、答えられるようになります。

問占：方法Aは良く分かりますが、方法Bは具体的にはどのようにすれば良いのですか？

新月：それを説明してみます。まず、「限定合理性」は「合理性」と「限定」から成る言葉ですが、重要なのは「合理性」の方ですから、「合理性」の日常言語での使用法を調べてみます。米国の辞書の Webster で“rationality”を引いてみますと、以下のような項目が並んでいます。

- 1: the state or quality of being rational - 合理的である状態あるいは性質
- 2: the possession or exercise of reason - 理性をもって行動すること
- 3: agreeableness to reason - 理性に合っていること
- 4: a reasonable view, practice etc - 理性的な見方、実行など。

これらには“rational”と“reason”と“reasonable”という言葉が新たに出てきます。

問占：えーと、“rationality”は“rational”の名詞形だから、同じ意味を持つとみなして良い。“reasonable”は“reason”の形容詞形ですが、多分、“reason”の方が重要でしょう。

新月：その通り。それで“reason”を調べると幾つもの項目が出てきます。初めのほうを黒板に書いてみます。

- 1: a basis or cause, as for some belief, action, or event - 信念や行為そして出来事の原因あるいは理由
- 2: a statement presented in justification or explanation of a belief or action - 信念や行為の正当化や説明として述べられた言明
- 3: reason: the mental power concerned with forming judgments, inferences or conclusions - 判断・推論・結論の形成をつかさどる心の力
- 4: sound judgment; good sense - 健全なる判断。

まだ項目が幾つか続きますが、この4項目で十分でしょう。

森々：これらをどう考えるのですか？

新月：項目1と項目2は日本語でよく使われる「理由」という意味です。項目4は、それが単なる「理由」でなく、健全な判断であることを意味します。項目3にはこの健全な理由を考える能力が述べられています。私は、“reason”の項目3の意味が「合理性」と「限定合理性」の一番中心的な位置にあると思います。つまり、「合理性」を「判断・推論・結論の形成をつかさどる心の力の度合い」として捉え、「限定合理性」はその度合いに制限がある場合と考える。

間占：それは、コンファレンスのときに書いた、

(6): プレイヤーの計算能力における「合理性」と「限定合理性」

(7): プレイヤーの論理・推論能力における「合理性」と「限定合理性」

に対応するものでしょう。

新月：その通りです。だから『ゲーム理論と蒟蒻問答』の第4曲と第5曲では(6)と(7)の理論を発展させるのはどうしたら良いかについて議論したのです。あそこでの議論は(6)と(7)よりもっと総合的ですが、少し具体性に書けます<sup>7</sup>。

森々：あのあたりの議論はついて行くのが大変でした。

間占：それで、「合理性」と「限定合理性」という用語の適用を「プレイヤーの計算・推論能力」に限定するのですね。そうすると、確かに「限定合理的であることとは何か？」に答えられる。

新月：その通りです。これが「『限定合理性』の使用を大幅に限定しよう」ということの意味です。他の問題で「合理性」とか「限定合理性」を使うときは、派生的使用だということを明示する。

間占：例えば、このような「合理性」を持ったプレイヤーが自分の効用関数について十分な知識を持っていれば、効用最大化をしている消費量を選ぶだろうという意味において、その消費量は「合理的」である。こんな理解でよいのでしょうか？

新月：そうです。ただ、「合理的」と呼ぶ理由をそれだけ説明せねばならないのだから、

---

<sup>7</sup> 具体的に研究の例としては、以下の論文とその参考論文を見よ：M. Kaneko and N.-Y. Suzuki, Bounded Interpersonal Inferences and Decision Making, *Economic Theory* 19 (2002), 63-103.

普段は「合理的」を使わず、単に「効用最大化」の消費量と言えば良いのです。「合理性」との関係を考えるときに、いま間占君が言った理由を述べるのです。

間占：ひとつずつの問題に対してその内容をよく反映した用語を選択し、普段はそれを使うべきだと言っているのですね。

新月：その通りです。ただね、それを言うのは簡単ですが、自分で実行して、他の人に理解してもらうのは難しい。

[新月、イヤミな調子で]

我々の学界での学者達の言語感覚の鈍感さはひどいもので、適切でない言葉でも、流行っているからって、ちょっとでも関係していそうだと平気で使ってしまう。「限定合理性」はこんなふうに使われてきたのです。

森々：それは語彙不足が原因なんですか？

新月：語彙不足だけでなく、何でも新たに定義すればそれで良しとする鈍感さも理由のひとつです。

間占：語彙を増やすには、本をよく読み、辞書をよく調べる。でも、言葉に対しての鈍感さに関してはどのようにすれば良いのでしょうか？

新月：言葉に対しての鈍感さは、言葉に対して敏感になれば解決します。

森々：先生、それって「類語反復」とか言うものじゃないのですか？

新月：森々君も随分と言葉に敏感になってきたね。

森々：はい、先生と間占さんのおかげです。それで、僕は「限定合理性」の問題をひとつ見つけました。そのうち、それで論文を書ければと思います。タイトルは「語彙不足と言葉に対する鈍感さ：限定合理性からのアプローチ」です。

新月：え、何だって？・・・でも、森々君のフラストレーションは解消したのかな。

[ナレーター：後半では、新月は「限定合理性」という言葉の定義に一生懸命でした。言葉の定義なんて、実際はどうでも良いのではないかと私は思うのですが。大事なのは、言葉ではなく、内容ではないでしょうか？ 次回は新月にそこらへんについて議論してもらいたいと思います]