



Title	限定合理的ゲームの政策決定過程モデルへの応用可能性
Author(s)	町野, 和夫
Citation	経済學研究, 47(4), 68-82
Issue Date	1998-03
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/32092
Type	departmental bulletin paper
File Information	47(4)_P68-82.pdf



限定合理的ゲームの政策決定過程モデルへの応用可能性

町 野 和 夫

I はじめに

公共選択論を中心とする政治行動の経済学的モデルは、政治学の実証的分析とは異なり、合理的個人を前提として、条件つき効用最大化、プリンシパル・エージェント理論といったマイクロ経済学の分析ツールを使い、政治行動の研究に新たな視点や論点を提供してきた¹⁾。本稿は、このような研究の延長線上にある筆者の官僚と政権党を中心とした政策決定過程の非協力ゲーム・モデル（町野，1997，1996）を、政治学側での新制度論，あるいは緩やかな合理的選択論という新たな分析枠組みを使った研究，経済学側での限定合理的なゲーム理論の研究，という最新の学問的成果を踏まえて再検討し，日本の政策決定過程のより正確な分析ができるようなモデル作成の方法を探ることを目的としている。

まず次節では，日本の政策決定過程の政治学研究を概観し，最近の新たな分析枠組みによる研究から，政策決定過程のゲーム・モデルの現実適合性向上の方向を考察する。第Ⅲ節では，最近のゲーム理論の主要な研究テーマである限定合理性に基くゲームの研究成果を，政策決定過程ゲームへ応用する可能性を探る。第Ⅳ節では，筆者の政策決定過程ゲーム・モデルの概要を紹介し，最後に第Ⅴ節で，Ⅰ，Ⅲ節の考察を踏まえて，政策決定過程ゲーム・モデルをより現実適合性が高く，理論的にも優れたものにするための課題をまとめる。

Ⅱ 日本の政策決定過程の定性的分析

Ⅱ-1 日本の政策決定過程研究の変遷

日本の政策決定過程が政治家主導であるか官僚主導であるか，あるいは有権者の影響力が比較的大きいのかについては，研究者の間で評価が分かれる。第二次世界大戦後の日本は，軍部，財閥の解体，有力政治家の追放という条件下で，壊滅状態の経済立て直しのため経済官僚主導の経済政策を進めざるをえなかった。これを意識的に進めた吉田茂のエリート官僚の政治家へのリクルートは，60年安保後の池田内閣の高度成長政策の成功という形で結実した²⁾。この時期の通産省による産業政策を高く評価するジョンソンの研究（1982）は，日本の政策決定過程における官僚主導という見方を広めることになった。しかし既に高度成長時代後期には，1955年以来政権を担っていた自由民主党が政策作りの経験を蓄積すると共に（村松＝クラウス，1987），自民党の官僚へのリクルートも継続して行われたため，「政高官低」と言われるような政策決定過程における政治家の影響力の増大が顕著になってきた。（例えば，ラムゼイヤー＝ローゼンブース，1993）

政治家の影響力が増大してきたという主張は，専ら多元主義を唱える研究者によるものである。多元主義とは，多様な業界団体・利益団体，それを管掌する官庁，及びその分野の族議員，という利害を共有した三者が一つの分野で一つのグループを形成し，同様の多数のグループが予

1) 公共選択論の概要については，ミュラー（1989）を参照。

2) 村松＝クラウス（1987）を参照。

算や政策的支援の獲得競争をすることによって全体として有権者の意向が反映される（青木，1988，辻中，1988），という考え方である。

多元主義の主張に対しては，そのような複数のグループ間の関係は所詮は官僚の持っている予算や許認可などの権限をめぐる競争であり，日本の政治は依然として政治家・官僚主導である，という反論がある（山口，1993）。また，トレンドとしては政治家の影響力が増してきたとはいえ，絶対的な水準を考えるとまだまだだという評価もある（キャンベル，1989）。

日本の政策決定過程における政治家と官僚の影響力に関する見方のこの対立に対して，カルダー（1988）は詳細な歴史的な分析から次のような考え方を提供している。①非経済分野の主要官庁である内務省の解体が官僚の権力を弱めた。②長年の自民党政権下で自民党の一部派閥と特定官庁との結び付きが強まった。③野党の議席数が拡大する自民党危機の時期には，自民党の政治家が主導権を取って福祉政策の拡張など野党サイドの政策を取り込み，自民党が優勢の時には，官僚が主導権を取って効率性重視の政策に転換する，という役割分担を行ってきた。カルダーの議論は政治家や官僚の内部の構造に踏み込み，政治家と官僚のどちらが主導権を握っているのか，という余りに単純な問いを発することへの批判にもなっている。また，第3の点は政治家と官僚の動態的な相互関係に踏み込んだ点でも重要な指摘である。

政治家と官僚の相互関係に踏み込んだ最近の議論としては，真淵（1995）が，カルダーの議論は一党優位制にも拘わらず政治家がもっと主導権を握れなかったことを十分説明できていないとし，財政と金融の制度的制約に注目して，財政における政治主導，金融における官僚主導が，金融の財政への従属という官僚組織内部の制度的制約を通して政策に歪みを生じさせたと分析している。また加藤（1997）は，自民党議員が党内で影響力を増す条件は，選挙区の個別利益ではない，より一般的な視点から行動する

ことであるという観点から，官僚はこの矛盾を利用して，再選確保と党内での出世という矛盾した目標を追及する自民党議員に対して，政策知識と情報を共有して協力関係を進めることによって影響力を行使してきた，と主張している。

多元主義の他の側面である，業界団体，利益団体と政治家や官僚との関係についても，両者の相互依存関係に目を配った研究がなされている。青木（1988前掲）は，官僚組織を管轄業界を監督する原局と組織内の調整を担当する調整局に分類し，原局は予算獲得や保護育成政策の実施という点で（その業界の競争力が弱い場合にはとくに）管轄の業界や族議員と利害が一致するのに対して，調整局はそうした原局，業界，族議員のグループ（下位政府）同士の利害を調整する役割を担うと考える。さらに，調整局の調整の仕方が，下位政府同士の交渉に任せるよりは有権者全体の意向を反映するようなウェイト付けで行われている，と評価すると同時に，セクショナリズムのもたらす硬直性という問題点も指摘している³⁾。また，族議員間の競争が激化し，政治家側の調整役の能力が低下したという分析もある（岩井，1988）。奥野（1994）は，官僚と管轄業界を一種のプリンシパル・エージェント関係，あるいは不完備契約の関係と捉え，官僚の裁量型の行政活動の長短を論じている。裁量型行政の長所は柔軟性であり，環境変化に素早く対応した効率的な行政が可能である。しかし，逆に言えば，ルールが途中で変わるために長期的な行動にはリスクが伴う（ホールド・アップ問題），同様の理由で既存企業に有利で新規参入企業に不利になる，官僚と業界の意思疎通が密になる反面消費者の利害が政策決定過程で反映されにくい，などの問題点があり，近年は問題点の方が大きいと評価している。

最後に，政策決定過程における有権者の影響

3) 小林（1987）は日本の官僚組織の内部昇進制度から官僚の組織への帰属性が強く調整役としての機能には疑問を呈している。

力という点から考えると、ジョンソンの研究の流れを汲む、所謂「修正主義者」(例えばファローズ, 1989, ウォルフレン, 1989)は、欧米と比較して日本の政策決定過程が官僚主導であり、公平な国際的な競争を阻んで日本の消費者利益を妨害していると主張している。それに対して多元主義的な見方をする研究者は、利益団体や族議員などを通じて有権者の議論が反映されるという側面を重視し、さらに上述のように官僚の調整機能に有権者の意向が反映されるという見方(青木, 前掲)や、自民党は野党が優勢な時期に野党(支持者)の要求を取り込んで「包括政党」化したという見方(村松=クラウド, 前掲, カルダー, 前掲)を提示している。

最近の政治家・官僚による様々な問題、不祥事を前にすると、修正主義的見方の方が多数の支持を得られるだろうが、多元主義的見方からも、上述のように行政の裁量性に着目して、それが国際化、多様化した日本の現状に適合しなくなった(奥野, 前掲)と分析できる。ヘイレイ(1991)も、官僚が政策決定過程で主導権を握るのは欧州でも珍しくないことであるとしながらも、日本の官僚の裁量性の強さは異例であると述べている。

II-2 モデル化への含意

日本の政策決定過程モデル化に際して、政治学の実証的な研究が教えてくれるところをモデルの構造に則して分類する。即ち、ゲームのタイプと構造、各プレイヤーの目的関数(利得関数)、戦略変数である。

(i) ゲームのタイプと構造

結論から言えば、まず、政策決定過程のプレイヤーが誰かという点では、実際問題として有権者である一般消費者は政策決定の当事者とはなれず、有権者の代表である(はずの)政治家と専門家集団としての官僚が主要プレイヤーとならざるを得ない。次に、政策決定過程について

ことは、今や議論の焦点は、プレイヤーの誰が主導権を握っているのかから、プレイヤー相互の関係をどう位置付けるかに移った、ということである。

日本の政策決定過程におけるプレイヤーが誰かという問題を、中野(1992)の政治的影響力に基づく日本政治の類型化に沿って考えて見よう。中野の類型化とは、①政府・与党幹部政治(外交, 予算の基本原則, 福祉・労働政策など)②永田町政治(米価など強力な圧力団体の関係する政策, 人事など)③国会政治(与野党間の駆け引き)④エリート協調政治(通商・貿易政策, 行財政改革など)⑤顧客指向政治(予算, 補助金の配分など)⑥世論政治(国民的争点を伴った選挙過程など), の五タイプである。この中で①や④が、本稿で対象としている政策決定過程のタイプである。本稿の分析との関わりで言うと、②は与党政治家の昇進動機に関わるメカニズムであり、かつ⑤と共に、青木モデルが想定している交渉ゲームの扱う状況でもある。また、③は野党の政治家の影響、⑥は有権者の影響力に関わるメカニズムということになる。

中野は①においても④においても、プレイヤー間の協調関係と、専門性に基く官僚の主導性を主張しているが、他方で1970年代以降の自民党総務調査会の発言力の増大も指摘している。総務調査会の発言力の増大の理由としては、緊縮財政の下で省庁間の利害対立の調整が重要になってきたこと、自民党議員の政権党のメンバーとしての政策立案経験の蓄積、官僚の過度の縦割化による専門性の行き過ぎ、を挙げている。また、1980年代の年金改正の経過を詳しく分析することによって、官僚主導の政策過程でも、各意思決定の段階では、そこに関与するプレイヤーやプレイヤー間の影響力関係や手続・媒介形式も異なっていたことを明らかにし、「政策過程の各段階や局面が政治を起こす」点を重要な結論の一つとしている。これは、加藤(前掲)の「偶然的要素に左右される政治過程において、官僚組織が、どのようにその政策目的を追求し

ていくかに、分析の主眼が移る」という立場とも通じるものがある。

再選確保と党内での出世という相反する目的を持った政治家と、専門家意識の満足、所属する官庁組織の権限・予算の拡大あるいは維持という、これも時に相反する動機を持つ官僚の相互関係は、中野の類型化からも明らかなように、政策領域の違い、その政策課題の有権者の関心度、その時のプレイヤーの個性などによって、大きく変わりうる。また、政治家内部、官僚内部でも利害関係は異なる。例えば予算額の決定をめぐる問題であれば、同じ政権党の政治家の間でも、予算全体に責任を持つ政権党の幹部と、自分の選挙区に利益のある予算の獲得を目指す族議員とでは、目的も行動も異なるし、官僚側でも、歳入と歳出の均衡を重視する大蔵省と、予算を要求する官庁側では、立場が逆転する。

政治家と官僚のこのような複雑な関係を一般化するには、加藤（前掲）の分析が参考になる。官僚は政策情報および知識を独占することで政策決定過程における影響力を確保する、という従来の考え方に対して、加藤は、政策情報及び知識を政治的に利用することによって、官僚の影響力が発揮されると考える。政策課題の解決に際して、官僚が純粋に政治的に中立な専門知識を提供したいならば、彼らは、理論的には同じように正当化されるいくつかの選択肢をそのまま提示すればよいが、実際には限られた選択肢を提示することによって、特定の政策が決定される可能性を高めている。さらに、提案がよい解決方法として受け取られるように政策課題を定義したり、解決を模索していく過程で反対勢力および社会集団を懐柔することもある。

官僚による選択的な政策案の提示というこの考え方は、極端なケースでは、政治家が官僚の提案を受け入れるしかないという最終提案（あるいは最後通牒）ゲーム的な性格も持っているが、より一般的な不完備情報の非協力ゲームと見るのが妥当だろう。

これに対して、政策決定過程の多元主義的な

要素を重視する立場では、青木（前掲）の交渉ゲームによるモデル化の例がある。これは、原局的な官僚と管轄下の業界や関連する族議員が下位政府という一つのグループを形成し、縦割の官僚組織に対応してできる多くの下位政府同士が、予算の獲得という交渉ゲームを行うというものである。さらに青木は、圧力団体や族議員の政治力の差に左右され兼ねない下位政府同士の交渉ゲームの交渉解を、有権者の真の選好に近付ける役割を担うものとして、大蔵省主計局のような調整の役割を担う官僚の存在意義を肯定的に評価している。

青木モデルは、官僚組織や官僚と業界や族議員の関係をモデルに取り込んだ初めての現実的なモデルであり、下位政府同士の交渉力の問題など、重要な政策決定要因を考える上で有効なモデルだが、①適応できるのが、予算折衝や省庁間で利害の対立するケースなど政策決定過程のある一場面に限られること、②セクショナリズムや財政難のため実質的な予算決定権が各省庁に降りている現状からみると、調整局の役割を過大評価している、という難点もある。

（ii）各プレイヤーの目的関数（利得関数）

（a）有権者の目的関数

ほとんどの論者が有権者の政策決定過程への関与の重要性を強調しているが、政策決定過程をめぐる議論の中に、有権者の効用に関する分析はほとんどない。このこと自体が、有権者の政策決定過程における影響力の低さを物語っている。投票を含むモデルの中では、政策空間の中で有権者の選好が外生的に与えられていたり、所得が政策に依存するという仮定の下、所得最大化が有権者の目的とされていることが多い。多元主義者も、利益団体や族議員の背後に有権者の効用について考えてはいるが、集団としての所得最大化が目的であると前提されている。

（b）政治家の目的関数

米国の政策決定過程のモデル化では、政治家

が再選の可能性を高めようとするインセンティブを持つことが、最も重要な仮定の一つである。プリンシパル・エージェント理論を応用すれば、この政治家心理が、プリンシパルである有権者にとっては、エージェントである政治家をコントロールする資源であり、政治家のエージェントである官僚にとっても、プリンシパルである政治家に対抗するための資源となる。

加藤（前掲）によれば、プリンシパル・エージェント理論の政治学における応用の経済学における応用との違いは、政治制度の影響を重視する点である。また、政治家個人に焦点を当てるため、政党の位置付けが曖昧だという問題点もある。党議拘束の弱い米国でもそうであるから、米国モデルを党議拘束の強い日本に適用する場合は、個々の議員と党との関係はより見えにくくなる点に注意する必要がある。自民党議員の場合、前述のように、再選確保と党内での出世という矛盾した目標を追及する。さらに、党の幹部になると、党全体の選挙での勝利という目標も追求しなければならない。党内での出世と党の選挙での勝利という目標も一致するとは限らない。例えば、財政健全化が保守政党の理念に沿った目標で、党内での出世にはその目標を達成するための政策に賛成する必要があるとしても、選挙では政府支出の拡大を主張することは有効な場合が多い。

（c）官僚の目的関数

政治の経済学的分析を試みた公共選択論の創設者（の一人）と言えるダウنز⁴は、官僚の動機を九つ挙げ、それを基に官僚のタイプを五つに分けている（1967）。九つの動機とは、①権力②金銭の収入③威信④便宜⑤安全⑥個人的忠誠⑦作業の練達した遂行に関する自負心⑧公共の利益に奉仕したいとする希望⑨特定施策に関する信奉であり、最初の五つは利己的動機、⑧は利他的動機、その他は二つが混合したものあるいは一概にどちらとは言えないものであるとしている。また、官僚の五つのタイプとは、純粹に自己利益を追求する、①立身出世の人間②

保守の人間、と混合的動機を持つ、③情熱的人間④提唱の人間⑤政治家の人間、である。ダウنزの九つの動機と五つのタイプ分けは、官僚組織の様々な側面を分析するには適しているが、モデル的分析には網羅的過ぎる。

これに対してニスカネン（1971）は、官僚が金銭的誘因、評判、権力、恩恵を与えることに對する満足等、さまざまな動機を持っていることを認めつつ、これらの動機を満たすためには予算の獲得が必要であることから、予算最大化を官僚の目的と設定することによって、シンプルな官僚行動のモデルを開発することに成功した。様々なヴァリエーションも含めて、彼のモデルは今でも有力な分析ツールである⁴⁾。

予算決定過程だけではなく、より一般的な政策決定過程のモデル化を目指す立場としては、官僚の利己的動機と利他的動機の葛藤も重要な要素と考えるべきであろう。しかし、この点はまだモデルに取り込めていない要素である。

官僚の目的関数についてのもう一つの論点は、官僚個人と官僚組織の関係である。この点については様々な研究が、官僚のリクルート制度や組織内での育成と昇進の分析を行い、官僚組織のメンバーが組織的利益に従い、その達成のために行動を調和させていく理由を分析している（例えば村松、1994）。

（iii）各プレーヤーの戦略（行動集合）

（a）有権者の戦略

筆者の日本の政策決定過程のモデル開発の目的は、官僚主導といわれる日本の政策決定過程が、なぜ官僚主導になるのかを明らかにし、その上で、有権者が政策決定過程にどのようなルートを通じて影響を与えられるかを考察することにある。青木（前掲1988）の下位政府間の交渉や奥野（1994）の監督官庁と業界・企業との契約を念頭に置いたモデルも、有権者の利益団体

4) ニスカネンタイプの議論についての分析については小林（1987、1988）を参照。

を通じた政策決定への関与を意識してはいるが、それとは別に、有権者全員に賦与された政治関与への直接的手段である選挙、を包含したモデルを開発することも必要であると考ええる。自民党は野党が優勢な時期に野党の要求を取り込んで「包括政党」化した（村松ークラウス、前掲、カルダー、前掲）が、その原動力は有権者の選挙という暗黙の圧力である。

有権者の影響力が比較的大きいという見方は、理論的には、投票あるいは選挙について、政党や候補者の政策が1次元の評価軸状に満遍なく並べられ、かつ有権者の選好が単峰型であれば、中位投票者の選好が政策に反映される、ということである。したがって、そのような理想的な条件の下では、選挙も有権者政治家への有効なコントロールの手段になり得ると考えられるが、現実には、政策が1次元の評価軸状に満遍なく並べられたり、有権者の選好が単峰型であるのは、極めて限られたケースであろう。また、膨大な数の政策決定を行う政治家を、有権者が1回や2回の選挙で有効にコントロールすることは非常に難しい。まして、選挙で選出されず専門知識や非公開情報を豊富に持つ官僚をコントロール出来ないことは、明らかだと思われる。

このように、選挙における投票という行動は、一票の重みの軽さ、投票回数、の少なさ、選択の少なさ、有権者の情報不足、を考慮すると限られた影響力しか発揮できないと言える。また最近、情報公開の要求、特定の争点についての住民投票、行政訴訟など、有権者側の政治家や官僚に対するコントロールの手段も、実質的に増えつつある。今後はこのような多様な行動の選択肢を取り込んだモデルの開発も検討していく必要があるだろう。

(b) 政治家の戦略

日本の立法の八割が内閣提出法案、即ち官僚によって行われていることから（岩井、1992）、政策決定過程の最初のステップは、各官庁の課レベルから始まると見るのが妥当であろう。もちろん、業界団体や政治家が、発想したり着想

の初期段階で関係する政策もあるだろうが、政治家が初期段階から絡んだ政策の数が多いとは考えにくい。通常、政治家が政策決定過程に最初に登場するのは、ある程度官庁内部で政策案が具体化した後、官庁間での利害対立が生じた場合である。この段階も青木モデルが想定するような交渉ゲームとして描けるかもしれない。

官僚側で政策案がまとまると、それが公式に政治家側に渡される。政治家側ではまず、当該政策案に関連する自民党政務調査部会での事前審査を経て、政務調査審議会で党の政策として定式化され、総務会で決定される。したがって、1993年以前の自民党の政治家であれば、少なくとも政務調査部会以降の何段階かで政策決定に関して影響力を及ぼす機会があった。自民党全体としては、官僚の出してきた政策案を拒否することも出来るし、官僚の助けを得ながら修正することも出来たのである。

これに対して野党側の政治家は、一般的には、与党の何段階にもわたるフィルターを通した案を国会の場で提示される。交渉によって法案修正が可能な場合もあるが、影響力は極めて小さい。

(c) 官僚の戦略

上の議論から明らかなように、日本の政策決定過程では、政策立案のイニシアティブを官僚が握っているものの、官僚の政治的圧力からの遮断を仮定することは出来ない。したがって官僚の政策決定過程での対政治家戦略は、アジェンダの設定と代替案の列挙ということになる。加藤（前掲）は、官僚の影響力は政治家と政策情報を共有し協力する過程で行使されるという側面を認めつつも、官僚が相手と交渉する際には、なるべく自らに有利な政策から始め、一つ一つ行っていく譲歩案を細かく設定し、自らの利益に深く関わる妥協を最後まで引き延ばす、あるいは避ける、というしたたかな戦略を強調している。

Ⅲ ゲーム・モデルの理論的課題

Ⅲ-1 限定合理性のゲーム理論

限定合理性に基づく分析が重要視されてきたのは、多くの実証的証拠が、伝統的経済学の説明より限定合理性に基づく説明が有効であることを示しているためである。企業の経済学、進化経済学、ゲーム理論などでは、限定合理性を前提とした研究が成果を上げつつある。とくにゲーム理論において限定合理性が重要な理由は、ゲーム理論の中心概念であるナッシュ均衡を解釈する際、非現実的な超合理的プレーヤーを想定するか、試行錯誤を繰り返すという進化的な過程を想定しなければならないからである。いずれの解釈をとったとしても、限定合理性の研究は必然的な方向であった。

限定合理的な意思決定過程のモデル化の二つの大きな流れは、学習ゲームと進化ゲームである。前者は、人間の限定合理性を前提として、思考過程のより正確で現実的なモデル化を目指す研究であり、後者は、限定合理的な集団の行動パターンを分析することによって、マクロ的な慣習、制度などをゲーム理論で説明しようという研究である。

限定合理性に基づく学習ゲーム・モデルでは、学習過程を従来のモデルより現実的に捉えようとしているが、多くのモデルに共通している「限定合理性」は、あくまでも、経済学的な合理性（客観的合理性）が導き出す均衡が明示的にしる暗黙にしろ存在し、そこからランダム化への逸脱という構造になっている。また、前提としている利得関数は、新古典派的効用関数と同じかそれに類したものである。経済学的ゲーム理論の範囲内では、それでいいかも知れないが、政治学的意思決定の分野では、より多角的なプロセスや利得関数が求められる。

「経済学的な合理性（客観的合理性）が導き出す均衡からランダム化への逸脱」という方向とは全く異なるアプローチを試みているのが、松島（1997-a, b）の主観的ゲームのモデル

化の試みである。松島の主観的ゲームでは、次のような仮定を設ける。①プレーヤーは行動集合を知っているが利得関数については何の先験的知識を持ってない。②各プレーヤーは自己の利得関数を主観的に査定しなければならない。③相手の行動選択についての主観的確率査定もしなければならない。④慣性のモデルへの導入として、一期前の行動を再び選択する確率は常に正とする。このような仮定の下で、長期的に知覚される主観的ゲームは、通常の「真の」客観的ゲームとは異なる非常に単純な構造をもつゲームに限定される。そのゲームには常にパレート最適な優位戦略均衡が存在するが、その戦略は客観的ゲームのパレート最適な戦略ではない。このことは、客観的には起こりにくいネガティブな結果が続けて起こる確率も正であるため、いつかはそれが起こり、本来ならより高い利得をもたらす行動に、低い評価が定着してしまうためである。このモデル自体をそのまま筆者のモデルに応用するには後述するような問題があるが、客観的合理性が導き出す均衡の影から脱する方向を示した点で、有用な成果である。

Ⅲ-2 政策決定過程のモデル化への含意

限定合理性に基づくゲームという、ゲーム理論の最近の研究成果を踏まえて、日本の政策決定過程におけるプレーヤーの限定合理性をどう表現するかという問題は、プレーヤーが自分及び他人の目的をどう認識するか、という利得関数に関わる問題と、プレーヤーが自分の置かれている戦略的環境をどう認識するか、という共通知識に関わる問題に分けられる。ここでは、客観的合理性の均衡を暗黙に仮定しているチェン等（1997）のモデルと、松島（前掲）の主観的ゲームのモデルから、限定合理性に基づくゲームの、政策決定過程モデルへの応用に際しての含意を考察する。

（i）利得関数の問題

チェン等（1997）は、限定合理的意思決定と

は、意思決定主体（プレーヤー）が不完全に最適化を行うことであると定義する。プレーヤーの効用については、どのプレーヤーも自らの選好をはっきり意識してはいない、と考える。それは、恰もはっきりとした選好を潜在意識の奥深くに埋め込んだかのようにあり、意思決定は、プレーヤー自身の選好の漠然とした認識を反映している。潜在的選好に照らしてある選択肢が別の選択肢より好まれれば、その選択肢が選ばれる確率は高くなる。具体的には、このモデルでは、選択を決定する関数（戦略）に、合理性を0から無限大の尺度で表わすパラメータを含めることによって、全く合理性のない段階から、完全合理性の段階まで、すべての合理性の段階を表わすことを可能にしている。そのパラメータが0の場合は全ての選択肢は同じ確率で選ばれ、無限大の場合は完全に合理的な効用最大化の選択を行う。

このモデルが、プレーヤーは在来型の効用最大化を行わず潜在的選好に影響されつつランダムな選択を行う、という限定合理的意思決定のモデル化と解釈できる点は高く評価できるが、パラメータによって合理性の度合をモデルに内生化させる試みは、まだ完全に成功していないように思える。合理性がさらに詳しく定義されなければパラメータの解釈は難しい。

松島（前掲）の主観的ゲームでは、プレーヤーは行動集合を知っているが、利得関数については何の先験的知識を持たないので、ゲームを繰り返し行う中で、過去の経験（歴史）から自己の利得関数を主観的に査定しなければならない。自己の利得関数が分からないのは、相手の行動選択を観察できないことにも依る。過去の経験（歴史）から自己の利得関数を主観的に査定するという限定合理的な学習のモデル化自体は、やや哲学的ではあるが納得できる。しかし、行動集合をすべて知っているというのは、数学的取り扱いの難しさのため止むを得ないとはいえ、限定合理性の不徹底ではないだろうか。

（ii）共通知識の問題

チェン等（前掲）は、プレーヤーの潜在的効用関数は、そのプレーヤーの、他のプレーヤーの戦略に対する潜在的な予想の関数でもある、と仮定する。この予想は他のプレーヤーの過去の選択の観察から導かれる。当然、観察されるのは実際の選択であり、混合戦略そのものではない。すなわち、このモデルにおける動学的過程は、仮想プレー・ゲームが想定する動学的過程と同じである。行動集合自体が分かっているのは松島（前掲）の主観的ゲームと同様だが、主観的ゲームとは異なり、他のプレーヤーの過去の選択は観察できる。

主観的ゲームでは、プレーヤーは相手の利得関数について何の先験的知識を持たない。また、相手の行動集合は知っているが、行動選択は観察できず、行動選択についての主観的確率査定もしなければならない。相手の行動選択を観察できないというのは、日本の政策決定過程で政治家や有権者から官僚を見る場合には当てはまりそうである。

主観的ゲームモデルの他の特徴的仮定として、慣性のモデルへの導入のため、一期前の行動を再び選択する確率は常に正と仮定する。慣性のモデルへの導入の試みは評価できるが、やや強引な仮定である。

IV 政策決定過程のゲーム・モデル

本節では、まず筆者の政策決定過程の基本モデル（町野，1997）の概要を説明し、その結果を、基本モデルの仮定を緩めた応用モデル（町野，1996）の結果と共に分析し、モデルの成果と課題をまとめる。

これまでに開発された政策決定過程の数学的モデルは膨大な数に上るが、主に欧米の政治体制を念頭に置いたモデルである。また、モデルの内容は、政治家あるいは政党の政策スペース上の位置が、選挙を通じてどのように収束するか、その位置の中位投票者の選好との関係はど

うか、といった空間理論を応用した有権者による政治家のコントロールに関するタイプと、有権者と政治家、あるいは議会と官僚の関係を、プリンシパル・エージェント理論を応用して分析するタイプの研究が多い。筆者の日本の政策決定過程のモデル開発の目的は、官僚主導といわれる日本の政策決定過程が、なぜ官僚主導になるのかを明らかにし、その上で、有権者が政策決定過程にどのようなルートを通じて影響を与えられるか、を考察することにある。したがって、上述のような従来の政治モデルではなく、有権者の意向を気にしながら政治家が経済政策を選択する、という政治的景気循環モデルに注目した。その中でも、政治的景気循環モデルをゲーム理論を使って改善したハリントン(1993)のモデルにヒントを得て、日本の政策決定過程をモデル化したものを、筆者の基本モデルとした。

ハリントン・モデルの特長は、有権者が政策の効果を確実に知らないことと、しかし政策の結果が出た後、政策の効果に対する評価と政策に対する選好を見直す、という「学習」を取り込んだことである。従来の選挙を含むモデルでは、他のプレーヤーにとって有権者の選好は未知でも、本人にとっては明らかであった。

このモデルのプレーヤーは、官庁、政権党、有権者、野党であるが、戦略的な行動をとるのは前二者であり、後二者は受動的なプレーヤーである。まず、ゲームの構造は以下のとおりである。

1. 各プレーヤーのタイプが「自然」によって決定され、どんなタイプがあるかは共通知識である。
2. 官庁が政策案A、Bの内、どちらかを政権党に提案する。ただし、提案されなかった案の存在は政権党には知らされない。
3. 政権党は官庁の提案を受け入れるか、拒絶する。政権党が提案を受け入れた場合、その案は政策として実施され、拒絶した場合は現状のままで、新たな政策は実行されない。有権者は、どんな政策が提案され実行された

か、あるいは何の政策も実行されなかったか、その結果はどうであったかを知る。ただし、提案されなかった政策案については何の情報もない。「結果」は客観的な数値として出る。(それを有権者がどう評価するかについては、他のプレーヤーは推測するしかない。)

4. 有権者は選挙で政権党か野党を選ぶ。なお、有権者は、政権党の政策の効果に対する評価を、結果が出た後に訂正している。

5. 選挙に勝った政党が政権に就き、選挙前と同様の政策選択を改めて行う。

各プレーヤーは他のプレーヤーの行動を予測しつつ、自己の効用を最大化するように行動する。各プレーヤーの利得関数と戦略は以下のとおりである。

(a) 有権者

利得関数：所得 $y = \omega(x) + \varepsilon, \varepsilon \sim N(0, \sigma_\varepsilon^2)$

所得は政策 $x \in \{\text{官庁の政策案を実行, 実行せず}\}$ に依存する部分 $\omega(x)$ と偶然に左右される部分 ε の合計であると考える。

戦略：有権者は政党 $p \in \{\text{政権党, 野党}\}$ が選挙に勝って政権をとった場合の有権者の期待所得 $E_v[y|p]$ を計算し、 $E_v[y|p]$ の高い政党に投票する。有権者は、今期の政権党がとった政策 x の結果を見て、その政策の評価を訂正した後、現在の政党と野党のどちらが自分の好ましい政策を実施してくれるかを判断し投票する。その際、現在の政権党が人気取りのために現在の政策を選択した可能性も考慮する。

(b) 政権党

利得関数：

$$y + k, y = \omega(x) + \varepsilon, \varepsilon \sim N(0, \sigma_\varepsilon^2), k \geq 0$$

k は、政権を持つことに対する価値であり、選挙に勝てば正の定数、負ければ0である。

戦略：政権党は現在の政策からの利得と選挙に勝つこと自体の利得と選挙後の政策から得る利得の合計 $E_p[y + k|x]$ を最大化するような政策選択を行う。換言すると、その政策が良い政策であるかどうかと有権者に人気のある政策であるかどうかを勘案して政策選択を行う。ま

た、自党が破れた後で、現野党がどちらの政策を採用するかも考慮する。ただし、選挙後は新たな選挙は無いので、有権者の意向を考慮することなく政策を決定できる。

(c) 野党

利得関数：

$$y + k, y = \omega(x) + \varepsilon, \varepsilon \sim N(0, \sigma_\varepsilon^2), k \geq 0$$

戦略：野党は選挙前は何も選択できないが、選挙に勝てば、その後は好きな政策を選択できる。

(d) 官庁

利得関数：それぞれの政策に固有の定数

戦略：官庁の利得は、現政権と次期政権にどんな政策が採用されるかで決まる。官庁は政策案を2案持っており、それぞれの案が現政権で選択されるか否か、その後現政権が選挙で勝つか負けるか、さらに、それぞれの場合に次期政権は官庁の政策案を受け入れるか否か、を考慮してどちらの政策案を提案するかを決定する。

このモデルから得られる結果は次のようなものである。

- (1) 政権党の選択した政策の結果実現した所得で、その値以上であれば有権者がその政策を好ましい政策と考えるような値が一つ存在する。
- (2) 有権者が、「現政権党は、もし選挙に勝てば、今の政策を再度選択する可能性が野党よりは高い。」と考える結果、有権者は今の政策が好ましいと思えば政権党に投票し、今の政策は好ましくないと思えば野党に投票する。
- (3) 政権党が政策の選択を決めるための政策の効果に対する閾値が一つ存在する。即ち、政策の効果に対する評価がその閾値を越えていれば、政権党は自らの評価が低い政策を再選のために選択することもある。逆に、再選に不利でも水から評価が高い政策を選択することもある。
- (4) 官庁は、自らの評価が低くても、より採用されやすい政策、即ち、少なくとも政権

党有権者のどちらかが好む政策を提案する可能性がある。

- (5) 官庁は、有権者も政権党も相対的に好まない政策を提案することがある。

現実の日本の政策決定過程への含意という点から見ると、たとえ政治家が官僚の提案に対する拒否権を持っているような現行のシステムでも、(5)のように官僚が有権者も政権党も相対的に好まない政策を提案するという可能性があるという結論が重要である。これは、情報上や専門性の優位から、官僚が、なるべく自らに有利な政策案から提案し始め、自らの利益に深く関わる妥協は出来るだけ避ける、という加藤(前掲)の分析結果と整合的である。

筆者の応用モデルでは、基本モデルの仮定を、①官僚が選挙後に再び政策案を提示できる、②野党の政策案に対する選好が(基本モデルのように)中立的ではなく、政権党と逆である、という2点についてより現実的だと思われる方向へ変更した。その結果、野党の政策選好が政権党の選好より官僚に類似していれば、官僚が政権党の選挙に不利な政策案を提示する可能性がある、という結果が出た。これは、1993年の日本の政権交代や、政党の政策選好に大きな差がなくなってきた政治状況では、あながち非現実的な結果とは言えないであろう。しかし、このモデルは、他のプレーヤーの、政治家と有権者の行動に対する予想が循環に陥ってしまう、などの技術的課題もあり、本稿で論じる限定合理性の導入という課題と併せ、さらなる研究が必要である。

V 日本の政策決定過程の限定合理的ゲーム・モデル化の課題

本節では、第II節の日本の政策決定過程の政治学研究と、第III節の限定合理性に基づくゲームの研究から筆者の政策決定過程ゲームを再評価し、日本の政策決定過程の限定合理的ゲーム・モデル化の今後の課題をまとめる。

V-1 ゲームの構造

第Ⅱ節の日本の政策決定過程の政治学研究の分析から明らかになってきたことは、日本の主要な政策は、官僚が自らの判断で優先付けした政策案の選択肢の中から、政権党の幹部の受け入れたものを、両者が協力しながら政策決定過程のルートに沿って立法に持っていくという流れである。その際、要所要所においては、政権党の有力者や調整的官庁（あるいは担当者）が原局的官庁間の権益の調整を行ったり、政権党の有力者が族議員の要求を抑えたりする交渉ゲーム的状况が現出する。また、中野（前掲）の類型化では②にあたる政権党内での人事、③の野党との駆け引き、⑤の世論の動向、も政策決定過程に影響を及ぼすことがある。

筆者のゲーム・モデルでも、官僚による選択的な政策案の提示、それに対して政治家が新政策案を採用するか、現行の政策を続けるかの選択を行う、という日本の政策決定過程の基本的な流れがモデルの骨格になっている。しかし、日本の政策決定過程のもう一方の特徴である交渉ゲーム的状况は取り入れていない。これは、まず官僚と政治家の駆け引きという最もポイントとなる部分に焦点を絞ったためである。官僚組織内部、政治家集団内部、あるいは、両者が錯綜した交渉ゲーム的状况を一つのモデルの中に取り込んでモデルの操作性を著しく低下させるよりは、別のモデルとして扱う方がよい。ただし、二つのモデルを何らかの変数か関数で関連づけて分析する可能性はあるだろう。

V-2 プレーヤーの目的

(i) 有権者の目的

有権者は、自分の効用を最大化してくれるであろう政治家あるいは政党に投票する、という原則は問題ないと思われる。効用を最大化する政策は、所得を最大化する政策とは限らない。例えば、筆者のモデルでは、有権者の目的関数の y を所得以外に読み代えることも可能である。しかし、読み代えることが可能であるという点

は弱点でもある。有権者が何を望んでいるかは、政治学や社会学の分野でも研究されており、有権者の選好の操作とも併せて、今後考えていかなければならない課題である。

(ii) 政治家の目的

大半の政治家の最大の関心が再選にあることには、異論はないであろう。イデオロギーを重要視する政治家でも、自らのイデオロギーを政治に反映させるためには、再選が不可欠である。したがって、筆者のモデルでも再選を政治家の主要な目標とした。

再選以外の目標はそう単純ではない。前述のように、自民党議員の場合、再選確保と党内での出世という目標はしばしば矛盾する。さらに、党の幹部になると、通常、自らの再選は難しいであろうから、それよりも、党全体の選挙での勝利という目標が、自分の党内での地位を守るためにも、あるいは自分の望ましいと思う政策を実行するためにも重要になってくるだろう。

筆者のモデルでは、政治家の選挙後の政策の選択基準が必要、という技術的要請もあって、政治家の再選以外の目標を、（政治家もその一員である）有権者の所得とした。これを、自らの再選は難しい有力政治家の目標、という解釈でモデル化すると、複雑化によるマイナスはあるにしても、より現実的な結果が得られるかもしれない。

(iii) 官僚の目的

筆者のモデルでは、官僚の目的はブラックボックス化しており、政策案には外生的に優先順位がつけられている。これは、筆者の問題意識が、政治家や有権者の選好に反しても、官僚が優先順位の高い政策を提示するモデルを作れないか、という点にあったため、官僚の目的が何かということを経験視しなかったためである。しかし、筆者の問題意識も政治家や有権者の目的と官僚の目的は異なる、という認識があったからこそ

生まれたものである。

ニスカネン (1971) は、官僚がさまざまな動機を持っていることを認めつつ、これらの動機を満たすためには予算の獲得が必要であることから、予算最大化を官僚の目的と設定した。この考え方が今でも一般的に認められているのは、政治家が自らの理想を追求するためか、名誉欲、権力志向からかはともかく再選を目指し、官僚も、個々人の動機はともかく、その力の源泉となる自分が属す組織の力の維持・拡大を目指すことが明らかなためであろう。村松 (1994) は、官僚の競争の誘因は半ば威信であり半ば利益 (セカンド・ジョブ = 天下り) であり、純粋化していけば権力志向であると要約している。

「官僚組織は、その権限を増大させようとする一方で、政策決定に専門的知識に基づいた考慮を加えると仮定している。」(加藤, 前掲) という「専門家の見識」の必要性は否定できない。しかし、この官僚組織の組織拡大・防衛志向は、政治家や利益団体の目標とは矛盾しなくても、有権者全体の利害に反するケースは増えていく可能性が高い。この点は筆者のモデルの前段階である、官僚組織内部の政策案の発想段階のモデル化を考えるべきか、政策決定過程における官僚の目的と有権者の目的の違いとして、筆者のモデル内に取り込めるのか、検討が必要である。

V-3 プレーヤーの戦略

(i) 有権者の戦略

現在のところ、筆者のモデルでは有権者は棄権は出来ない。その他、政治献金や選挙運動、ロビー活動、行政訴訟も考慮されていない。しかし、投票以外の有権者の政治活動は、情報公開法、行政手続法などの法制度の改正に伴って増加する可能性が高い。奥野 (前掲) は、従来の裁量型行政が行き詰まっており、司法プロセスのコストを削減して非裁量型の行政を目指すべきだとしている。村松 (前掲) も、「行政の

手続き化によって透明性を拡大し、市民に行政への対抗手段を与える場合、市民は問題を行政との交渉によってではなく、また政党を関与させることによってでもない解決への途を選ぶ可能性が大きくなる。司法的解決である。」と述べている。

情報公開法や行政手続法は、「交渉ゲーム」にも影響を及ぼす。交渉力を決定するのは、交渉の場への参加可能性、決裂した場合に確保できる選択肢、当事者間の情報の非対称性、であるが、情報公開法や行政手続法に象徴されるような法制度の整備、それ以上に、社会的慣習や法的解決を避けないような雰囲気への変化は、有権者の取り得る戦略の幅を広げる。この点は政策決定過程モデルの長期的な開発課題である。

(ii) 政治家の戦略

前述したように、官僚側の政策案具体化の段階で官庁間での利害対立が生じた場合の政治家の介入は、青木モデルタイプの交渉ゲームである。筆者のモデルが想定しているのは、官僚側の政策案を、公式、非公式を問わず、実質的に政治家側に提示する段階での駆け引きである。公式の自民党政務調査部会での事前審査、政務調査審議会や総務会での決定の際にも、政策案が修正可能かどうか、どのように修正可能か、あるいはどんな代替案があるのかをめぐって、官僚と政治家の駆け引きが行われるだろう。

これに対して野党側の政治家は、政策案の立法化の可否を握っていないため、官僚に対する交渉の材料がなく、影響力は極めて小さい。

上述の、行政の裁量型から司法ルール重視への変化が進めば、内部情報に通じたインサイダー型の政治家は影響力が低下するかもしれないが、情報公開を利用出来る能力のある政治家、あるいは、積極的な有権者グループに支持される政治家にとっては、影響力を高めるチャンスかもしれない。この点も有権者の多様な戦略のモデル化と同様、今後の開発課題である。

(iii) 官僚の戦略

前述のように、日本の立法の八割が官僚によって行われており、(岩井、前掲)、政策決定過程の最初のステップは各官庁の課レベルから始まる。したがって、加藤(前掲)が言うような、官僚が、政策決定過程で政治家と政策情報を共有し協力しつつ、政策案を提示する際には、なるべく自らに有利な案から始め、一つ一つ行っていく譲歩案を細かく設定し、自らの利益に深く関わる妥協を最後まで引き延ばすか避ける、という戦略が可能になる。

筆者のモデルでも、官僚はA、Bの二つの政策案を持っているが、政治家や有権者は、官僚が実際に提出した方の案しかその存在を知らない、と仮定している。しかし、筆者の基本モデルでは、官僚が政策案を提案できるのは選挙前の一回だけであるため、応用モデルでは、選挙後にも一回目と異なる政策案を提案可能としている。この変更によって、より自由度の高い戦略がモデル上でも可能になった。

他のプレイヤーの戦略の項で繰り返し述べてきたように、裁量型行政から司法による調整の重視は、官僚側にとっては自由度や能率低下というデメリットであろうが、曖昧な行政指導など、法律に根拠のない介入の正当性を疑問視する声、消費者の利益を考えていないという批判、国際化の要請、に応えるには避けられない流れであろう。また、視点を変えると、村松(前掲)が言うように、社会の諸要求間の調整には、「行政制度」に蓄積された政策遺産と運用ルールが必要である点、法律の中に基準をしっかりと内在させた上で行政に裁量権を与えた法律のほう、そうでない法律よりも、円滑で公正な運営がなされる点など、官僚側にとってのメリットも小さくない。今後のモデル化でも、こうしたメリットも反映できるようなものにしたい。

V-4 理論的課題

(i) 目的関数

チェン等の、選択を決定する関数(戦略)に

合理性を0から無限大の尺度で表わすパラメータを含めるやり方は、合理性がさらに論理的に定義され、パラメータの意味付けがされなければ、日本の政策決定過程のモデル化への応用は難しい。

松島(前掲)の主観的ゲームでは、目的関数については、行動集合を知っているが利得関数については何の先験的知識を持たないので、ゲームを繰り返し行う中で、過去の経験(歴史)から自己の利得関数を主観的に査定しなければならない、という形で限定合理性を取り入れている。前述のように、行動集合を知らないため利得関数の値域がわからない、という考え方が数学的に導入可能かどうか検討したい。

(ii) 共通知識

従来の不完備情報ゲームは、相手プレイヤーの戦略が分からないという不完備情報の状態を、プレイヤーの全ての戦略に対応させた仮想的な「プレイヤーのタイプ」と、その出現の主観的確率分布を導入することによって、恰も完備情報のように取り扱ってモデル化してきた。これは、限定合理性ゲームの主張者達にとって、期待効用と同様の問題点をはらんでいた。即ち、全ての起こり得る可能性を列挙できることの非現実性である。ただし、筆者のモデルのように、「プレイヤーのタイプ」が連続的であれば、起こり得る可能性を列挙するのではなく、要求されるのはプレイヤーのタイプの分布を知っていることであるため、必要な情報量としては多くなく、それほど不自然な仮定ではないと思われる。

これに関連して、学習過程のモデル化にも、限定合理性ゲームの主張者達からの批判がある。例えば、筆者のモデルが採用しているベインジアン型学習過程に対しては、現在と過去を同じウェイトで計算するという批判がある。しかし、筆者のモデルのような2期モデルでは大きな問題ではないであろうし、ウェイト付けの問題だけであれば、修正可能な問題である。

おそらくそれ以上に問題なのは、ベインジアン

ン型学習過程の先見的な主観確率であろう。チェン等(前掲)では、プレーヤーの他のプレーヤーの戦略に対する潜在的な予想は、仮想プレー・ゲームが想定する動学的過程と同様に、他のプレーヤーの過去の選択の観察から導かれる。松島(前掲)の主観的ゲームでも、過去の経験(歴史)から相手の行動選択についての主観的確率査定を行う。これらは、過去に起こったこととの類似性から現在直面している問題への対応を決める、という極めて現実的なモデルであり、導入を検討するに値する。しかし、筆者のモデルの枠組みを活かすと、2期以上のモデルは複雑になりすぎるため、操作性とのバランスをどう取るかが課題である。

V-5 最後に

日本の政策決定過程の政治学研究の分析から明らかになってきたことは、政策決定過程において重要なことは、登場するプレーヤーの誰が主導権を握っているかではなく、プレーヤー相互の関係をどう位置付けるかであるということと、日本の主要な政策は、官僚が自らの判断で優先付けした政策案の選択肢の中から、政権党の幹部の受け入れたものを、両者が協力しながら政策決定過渡め方が基本である、ということである。この点は、筆者の政策決定過程モデルと方向性を共有している。しかし、日本の政策決定過程のもう一つの重要な特徴である交渉ゲーム的状况をどう取り入れるか、官僚の政策発想段階でのモデル化をどう考えるか、(裁量型から司法ルール重視へ向かうと思われる今後の日本の政策決定過程の変化の中で)情報公開の進展を活かした有権者の様々な新しい戦略をどのように扱っていくか、など今後の課題は多い。

一方、理論面をみると、限定合理性に基づくゲームの新しい研究成果を取り込むことは、なかなか難しい。また、日本の政策決定過程というかなり具体的な対象を想定したモデルで、しかも筆者のモデルのような2期という短期モデルでは、プレーヤーの限定合理性をそれほど強調し

なくていい場合もある。しかし、情報や専門性の上での、政治家や有権者の官僚に対する明らかな劣位は、限定合理的ゲームの想定する状況に近いし、長期的なモデルを考えると、限定合理性に基づくゲームの学習過程はより現実適合的であることから、限定合理的ゲームの応用可能性をさらに追求する意義は十分に大きい。

参考文献

- [1] Aoki, Masahiko (1988) "Bureaupluralism," *Information, Incentives, and bargaining in the Japanese Economy*, Chapter 7, Cambridge University Press. (青木昌彦 (1992)『日本経済の制度分析—情報・インセンティブ・交渉ゲーム』筑摩書房)
- [2] Calder, Kent E. (1988) *Crisis and Compensation: Public Policy and Political Stability in Japan 1949-1986*, Princeton University Press. (カルダー, ケント (1989) 淑子カルダー訳『自民党長期政権の研究—危機と補助金』文芸春秋)
- [3] Campbell, John C. (1989) "Democracy and Bureaucracy in Japan," in Ishida, Takeshi and Kraus, Ellis S. ed., *Democracy In Japan*, University of Pittsburgh Press.
- [4] Chen, Hsiao-Chi, Friedman, James W., and Thisse, Jacques-François (1997), "Bounded Rational Nash Equilibrium: A Probabilistic Choice Approach," *Games and Economic Behavior* Vol. 18, pp. 32-54.
- [5] Downs, Anthony (1967) *Inside Bureaucracy*, Little Brown and Company. (ダウンス, アンソニー (1975) 渡辺保男訳『官僚制の解剖』サイマル出版会)
- [6] Fallows, Japan (1989) "Containing Japan," *Atlantic Monthly*, May 1989. (ファローズ, ジョームズ (1989) 大前正臣訳『日本封じ込め』TBSブリタニカ, 所収)
- [7] Harrington Jr., Joseph (1993) "Economic Policy, Economic Performance, and

- Elections," *American Economic Review*, (March 1993): 27-42.
- [8] 岩井奉信 (1992) 「現代日本における政策過程論モデル」レヴァイアサン1992年夏.
- [9] 岩井奉信 (1988) 『立法過程』東京大学出版会.
- [10] Johnson, Chalmers (1982) *MITI and The Japanese Miracle: The Growth of Industrial Policy, 1925-1975*, Stanford University Press.
(ジョンソン, チャーマーズ (1982) 矢野俊比古監訳『通産省と日本の奇跡』TBSブリタニカ)
- [11] Kato, Junko (1994) *The Problem of Bureaucratic Rationality*, Princeton University Press. (加藤淳子 (1997) 『官僚制の研究』東京大学出版会)
- [12] 小林好宏 (1987) 「官僚行動の理論と日本型組織」, 『経済学研究 (北海道大学)』第37巻第2号, pp139-154.
- [13] 小林好宏 (1988) 「産業組織論のパラダイムと官僚制の経済分析」, 『経済学研究 (北海道大学)』第38巻第1号, pp1-22.
- [14] Haley, John Owen (1991) "Bureaucrats and Business: Administrative Power Constrained," *Authority without Power*, Chapter 7, Oxford University Press.
- [15] 真淵 勝 (1995) 『大蔵省統制の政治経済学』中央公論社.
- [16] Machino, Kazuo (1997) "Japanese Policy-making Process with Bureaucrats-A Game Theoretic Approach-," *Economic Journal of Hokkaido University*, Vol. 26, pp89-113.
- [17] Machino, Kazuo (1996) "Bureaucrats' Strategic Behaviors in Japanese Policymaking Process," *Discussion Paper Series A No. 38*, Hokkaido University.
- [18] 松島斉 (1997-a) 「限定合理性の経済学: あるゲーム・セオリストの見方」, 『現代経済学の潮流1997』東洋経済新報社.
- [19] Matsushima, Hitoshi (1997-b) "Procedural Rationality and Inductive Learning I: Towards a Theory of Subjective Games," *Discussion Paper Series 97-F-21*, Research Institute for the Japanese Economy, University of Tokyo.
- [20] Mueller, Dennis C. (1989) *Public Choice I*, Cambridge University Press. (ミュラー, デニス (1993) 加藤寛監訳『公共選択論』有斐閣.)
- [21] 村松岐夫 (1994) 『日本の行政』中公新書.
- [22] Muramatsu, Michio and Krauss, Ellis S. (1990) "The Dominant Party and Social Coalitions in Japan," in Pempel, T. J. ed., *Uncommon Democracy: The One-Party Dominant Regimes*, Chapter 9, Cornell University Press.
- [23] 中野実 (1992) 『現代日本の政策過程』東京大学出版会.
- [24] Niskanen, William A. (1971) *Bureaucracy and Representative Government*, Aldine-Atherton Press.
- [25] 奥野正寛 (1994) 「日本の行政システム」, 貝塚・金本編『日本の財政システム』第6章, 東京大学出版会.
- [26] Ramseyer, J. Mark and Rosenbluth, Frances McCall (1993) *Japan's Political Marketplace*, Harvard University Press.
- [27] 辻中豊 (1988) 『利益集団』東京大学出版会.
- [28] Wolferen, Karel van (1989) *The Enigma of Japanese Power*, Macmillan London Ltd.
(ウォルフレン, カレル (1990) 篠原勝訳『日本権力構造の謎』上・下, 早川書房)
- [29] 山口二郎 (1993) 『政治改革』岩波書店.