



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	制度改革と政治的意思決定過程のゲーム論的分析
Author(s)	町野, 和夫
Citation	経済学研究, 50(2), 106-119
Issue Date	2000-09
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/32197
Type	departmental bulletin paper
File Information	50(2)_P106-119.pdf



制度改革と政治的意思決定過程のゲーム論的分析

町 野 和 夫

I はじめに

いつの時代にも政治経済制度改革の必要性が叫ばれ、改革案が出されてきた。最近20年程度を振り返っても、石油危機以降の赤字財政建て直しを図った行財政改革、貿易摩擦解消のための経済構造改革、バブル経済崩壊以降の経済危機打開策としての金融・財政改革、高齢化（及び低金利）への対応としての年金改革、政治不信解消を意図した政治制度改革など「改革」と称される政策は数多く存在した。しかし、このような制度改革も官僚や族議員などの既得権益グループに骨抜きにされて、本質的には何も変わらないという根強い批判が存在する。その一方で、中曽根首相の三公社民営化を中心とする行政改革や、竹下首相の消費税導入、細川首相の選挙制度改革など、政治家主導の改革が「成功」したと言われているケースがあるのも事実である。

本稿は、そもそも制度改革とは何なのか、それは必要なのか、本当にそれが日本で実行されにくいのか、そうだとしたら何故かという問いに対する答えを、経済学的視点から検討していく。個別の政策課題を考えるのではなく、制度や政策決定過程の構造を経済学的に分析することによって、これらの問いに答えていく。次節ではまず、制度や制度改革についての主要な経済学的アプローチについて説明する。Ⅲ節で筆者の開発したゲーム・モデルについて解説し、Ⅳ節でゲームの均衡（戦略）解を求める。Ⅴ節では、その結果を具体的な日本の政策決定過程と制度改革に即して検討する。

II 改革過程の経済学的分析

制度とは何かについては、社会科学の多くの領域で古くから考察されてきた問題である。経済学の立場からいくつかの分野で並行して研究されている。中でも情報の経済学や契約理論をゲーム理論によって制度分析に取り入れた比較制度分析、また、政治の経済学的分析である公共選択論が、応用ミクロ経済学としての制度分析の主要な分野である¹⁾。本節では、主に自生的制度の分析としてゲーム理論の枠組を使った比較制度分析、意図的な制度改革の分析として、公共選択論を中心に解説し、最後に、二つの分野と比較しながら本稿で用いる政策決定過程モデルの基礎となる考え方を説明する。

II-1 比較制度分析

ゲーム理論の枠組を使った制度の研究では、制度について、ゲームのプレイヤー、ルール、均衡といった様々な見方がされている。ゲームのプレイヤーという見方は、社会全体の中で色々な「制度」あるいは組織がゲームのプレイヤーとして活動している、という考え方であり、制度そのものや制度の変化を分析しようとしている本稿の目的には役立たない。制度がゲームのルールであるという見方は、制度を政治の場で決まる公式なものと歴史的文化的に決まる非公

1) 比較制度分析に類似の分野として、経済史の立場からの同様の試みである歴史制度分析、さらに旧社会主義国の市場経済化という歴史的変革を契機に形成された「移行の経済学」という分野でもある。

式なものに分け、その発生・変化のし方を考える。制度がゲームの均衡であるという見方は、制度を繰り返しゲームや進化ゲームの均衡点と見なすもので、いずれも長期的な定常過程であるが、繰り返しゲームでは合理的な個人、進化ゲームでは限定合理的な個人をプレーヤーとする。

情報の経済学や契約理論をゲーム理論によって制度分析に取り入れた比較制度分析では、制度についてこの最後の見方を採用している。その大きな理由は、制度がゲームのルールであるという見方では、ルールを政治過程などによって外生的に決めざるを得ないし、そのルールを決める別のゲーム、さらにそのゲームのルールを決めるゲームというような無限の連鎖を考えなければならないのに対して、制度がゲームの均衡であるという見方では、制度を内生的に決められるということである。制度の内生的決定とは、諸個人間の長期間にわたる相互関係の中から、行動基準や共有化された「信念」が社会的な均衡として内生的に発生し、それがコード化されてくるというものである。

また、制度がゲームのルールであるという見方では、ルールの監視・執行者が必要だが、監視・執行者を誰が監視し、その監視者を誰が...という無限の連鎖も考える必要が生じる。これに対して制度がゲームの均衡であるという見方では、ルールの監視・執行者が必要な場合でも、彼（女）をプレーヤーの一人と考えれば、その行動は自己拘束的な均衡によって内生的に決定される。

さらに比較制度分析の最近の研究（Aoki, forthcoming）では、プレーヤーの戦略集合の固定性、という従来のゲーム理論の仮定を緩めて、制度変化の分析に新たなツールを提供している。制度がゲームの均衡であるという場合、普通、その均衡はプレーヤーの行動を自己拘束的に規定するものであると解釈される。しかし、別の角度から見ると、限定合理的なプレーヤーが、自己の戦略と結果だけに依存して試行錯誤

を行うことで均衡に達し、またいったん均衡に達したら、以後は複雑な計算無しにその戦略に従えばいいという点で、意思決定に必要な情報を節約する手段とも解釈できる。均衡が複数存在するという性質を念頭において、この解釈を発展させると、大きな環境変化で今の均衡がプレーヤーにとって最適でなくなったら、また新たな試行錯誤の過程に移行し次の均衡に達するという、制度変化の説明も可能になる。このとき、完全に合理的なプレーヤーや固定的な戦略集合を仮定すると均衡の移行をうまく説明できないが、限定合理的なプレーヤーと非固定的な戦略集合というより現実的な想定をすると、均衡の移行、即ち制度変化を、ゲーム理論を使ってより厳密に説明できる。

以上のような理論的説明を用いて現実の制度変化を解釈すると、個々の経済主体が、創造的革新と模倣（あるいは学習）によって環境に適した行動パターンを会得し、それが社会全体への波及していくということであろう。また、制度改革が困難な理由も指摘できる。制度というものの自己拘束性や慣性、望ましい新制度創造（あるいは設計）の困難性、複数制度間における補完性の存在、などである。

制度変化のプロセスとしては、比較制度分析的、進化的説明の他にも、(a) 異なる経済システムとの接触による革新と模倣、(b) ある制度の下でのカストロフィを経ることによる新たな制度への変化、(c) 革新と模倣の政府による調整（コーディネーション）、(d) 政治過程を通じた意図的な制度改革、などの径路が考えられる。(a)、(b)は上述の理論的説明の範疇に属すと言えるが、(c)、(d)は共に意図的な制度変化ということで、やや性格を異にする。上述のように比較制度分析で用いるゲーム理論的枠組は、非協力ゲーム、進化ゲームであり、主に自生的な制度発生・変化のメカニズムの分析に使われている。この分野では（歴史的）径路依存性を重視しており、(c)、(d)のような意図的、政治的制度変化（改革）にも関心は

向けられているが、そのような制度変化についてのより厳密な理論的分析は、まだ不充分である。

II-2 公共選択論

公的な制度や政策についての公共選択論の考え方は、政策決定に拘るプレーヤーである政治家、官僚、利益団体、有権者がそれぞれ利己的動機に基づいて行動する結果、レント・シーキング活動がはびこり、政策の利益を受ける既得権益層ほどその活動に時間や金を投入するため、彼らに有利な政策が続けられ、結局は社会的な非効率や歯止めない財政赤字をもたらしてしまうというものである。公共選択論では、民主主義政治のメカニズムに内在するこの脅威を防ぐ方法は、レント・シーキング活動を認めない一般ルールの立法化（立憲的改革）しかない、と結論づける。なぜなら、個別の改革で大きな損失を被る既得権益層は、数は少ないが反対の声は大きく、政治家を通じての圧力などの抵抗も大きい。他方、個別改革によって有権者の多数が受ける利益は小さく、彼らには、既得権益層の反対を押しきってまで改革遂行のために努力する誘因が生じない。したがって、個別の制度改革を遂行するのは非常に困難である。これに対して、立憲的改革では、改革によって社会全体の得られる利益は大きいので、改革への支持も大きくなる。また、立憲的改革は、総論的、抽象的であるため、有権者のどの層にとっても、改革によって自分が利益を受けるか損失を被るか分らない。即ち、将来はロールズ（Rawls, John, 1971）の「無知のヴェール」に覆われているので、自分が損失を被る可能性も大きく、したがって合意も得やすい。立憲的改革の具体的な例としては、均衡財政の立法化、貨幣供給のルール化、公共部門の一律削減などがある。

しかしながら、現実には完全な「無知のヴェール」の状態は存在しないので、利害計算が可能になり、立憲的改革であっても実現は難しい。

さらに、直接的なパレート改善型の改革でないとき（即ち既得権益層の損失を補償することによってネットでの社会的効率化を目指すとき）に、改革から利益を得るはずの人が、倫理的あるいは感情的理由から、改革によって損失を被ると予想される人に対する補償を認めない（彼らの権利を認めない）というケースや、新しい多数者結託によって、補償を与えずに改革する可能性を探るというケースもある。

したがって、公共選択論の創始者の一人であるブキャナン（Buchanan, James）は、合理的リーダーシップや経済的起源に基く倫理という概念を提案している。合理的リーダーシップとは、立憲段階で他の人々より多くの知識を獲得することに何らかの効用を得る（あるいは名声を求める）一部の人々の存在と、そのリーダーシップに多くの人々が追随することを仮定することによって、社会的に効率性の高い立憲的改革が可能になるというものである。また、経済的起源に基く倫理という概念は、他のプレーヤーが協調的に行動することによってより高い効用を得られる各プレーヤーが、利得構造を、他のプレーヤーが協調的行動をすれば高い効用を得るように変えるための投資を行う、というものである。この投資が成功すれば、個々のプレーヤーの協調行動は、他の人々の道徳的説得（投資）によって生み出されたものであり、学習により自己に課した道徳規範、繰り返しゲームの逸脱行動への懲罰を考慮した行動、暗黙的な契約による協調、といった他のアプローチのように協調行動をとるための心理的緊張は存在しない。しかし、いずれの概念も立憲的改革の成功を保証する理論的メカニズムにはなっていない。直観的にも説得力の弱い説明である。

II-3 政治過程モデル

以上の比較制度分析と公共選択論の制度分析に対して、本稿では政治過程あるいは政策決定過程を通じての制度改革について分析したい。

公共選択論で批判しているように、政治過程を通じての制度改革は、特殊利益団体のレント・シーキング活動の場であることは、日本の現実を見ても否定できない。しかしブキャナンの言う合理的リーダーシップや経済的起源に基く倫理という概念の助けを借りて立憲的改革を説明する前に、政治過程そのもの持つ制度改革を成功させるメカニズムを理解しておく必要がある。

政治過程を通じての意図的な制度変化は、比較制度分析においても残された課題であった。比較制度分析の（非協力）ゲーム理論の説明がうまく当てはまるような自生的制度の発生・変化に対して、意図的な制度変化（改革）の原動力は何であろうか。Jack Knight（1992）は意図的制度改革の契機として分配の非対称性、power（権力、交渉力）の非対称性を強調している。現実社会のプレイヤーは、ゲームの開始時点で既に初期所有資源の非対称性に直面しているし、ゲームの結果は通常、分配の非対称性を生み出す。プレイヤー間で望ましさの違う複数の均衡が存在することは、ある均衡への収束の過程でどの均衡が選択されるかという、交渉ゲーム的場面を迎える可能性があることも意味している。しかし、分配上相対的に恵まれないプレイヤーは、交渉に投入できる資源、時間も少なく、交渉力は弱い。プレイヤー間の交渉力の違いに着目した交渉ゲームの分析は本稿のカバーする範囲を超えるが、政治的決定過程自体を考察する上でも、プレイヤー間の分配上の非対称性は、重要なポイントである。政治的決定過程でも、分配上の弱さは個々のプレイヤーにとって不利に働くものの、分配上不利なプレイヤーの数が多く、しかも協調をうまく作り出せば、そのようなプレイヤーは制度改革へのインセンティブを持つので、制度変化が成功する可能性もある。

政治的決定過程を通じての制度改革の可能性をもたらしている最大の理由は、不確実性である。立憲的改革の実現のために必要な「無知のヴェール」が不確実性の最たるものであること

は言うまでもないが、相対的に不利な資源や力の分配に甘んじているプレイヤーが、より有利な制度変化を獲得するには、政治的決定過程における不確実性が不可欠である。

この点では情報の経済学の貢献を利用できる。まず、より効率的な制度への改革が可能であるという状況を前提に、マクロ的不確実性、ミクロ的不確実性（あるいは情報の非対称性）の存在に着目して、一括的改革と漸進的改革を比較した一連の研究がある。マクロ的不確実性とは、改革の効果はその時の経済・政治環境など様々な要因によって変わるので、改革前に正確には予測出来ないことを言う。Dewatripont and Roland（1995）は、マクロ的不確実性に加えて、改革を元に戻す費用（reversal cost）を考慮すると、漸進的改革（Gradual Reform）は後戻りし易いので、正しい順序で進めれば、包括的改革（Big-Bang Reform）より初期の抵抗が少なく、うまくいけば、さらなる改革へのサポートも高まる場合もあることを明らかにした。

ミクロ的不確実性（あるいは情報の非対称性）とは、改革の効果・評価は個人個人で異なるため、個人にとってのメリット・デメリットは当人でなければ分らないということである。Dewatripont and Roland（1992）は、社会的厚生を基準にして効率的なグループと非効率的なグループの共存する産業での構造改革の単純なモデルを考え、全員一致（Unanimity Rule）と多数決（Majority Rule）それぞれのケースについて、どのようなときに包括的改革が実行可能で、どのような時に部分的改革（Partial Reform：静態的モデル）あるいは、漸進的改革（Gradual Reform：動態的モデル）が実行可能になるかを分析した。この場合、非対称情報は各グループの効率性についての情報であり「非効率」とは、非効率なグループに生産を続けさせることと、非効率なグループを退出させるためにボーナスで補償することである。この2つの非効率を比較して包括的改革か部分的改革

(2 期間の場合は漸進的改革) かを決める。決定方式が全員一致の場合は、当然パレート改善でなければ否決され、多数決の場合はパレート改善でなくても可決される可能性がある。(3 グループ中 2 グループが改善すれば可決される。)

本稿では、こうした制度改革における情報の不確実性に注目したモデルの考え方を、業績投票モデルという政治過程モデルと組合せて独自のモデルを開発した。従来の政策決定過程の数学的モデルには、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モデルが多かった。これに対して業績投票モデルは、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モデルである。さらにゲーム理論を使ってこのモデルを改善したハリントン (Harrington, 1993) 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。従来の選挙を含むモデルでは、他のプレイ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。Machino (1997) は、ハリントンのモデルにヒントを得て、政策決定の最終責任者である政治家(与党リーダー)と具体的な実務を担う官僚の相互依存関係という日本的な特徴を取り入れた政策決定過程のモデル化を試みた。本稿では、そのモデルを単純化した上で、上述した Dewatripont and Roland (1992) のモデルに表わされた考え方を取り入れて、意図的・政治的制度改革の可能性を分析するための新たなモデルを開発した。

Ⅲ モデル

Ⅲ-1 モデルの枠組

現実の制度改革は、例えば首相というリーダーが改革を決意して、様々な個人・組織からの協力を得たり抵抗を受けたりしながら、最終的な政策が打出されていくという、数多くのプレイヤーが複雑に絡み合う政策決定過程である。しかし、操作可能な理論モデルであるためには、分析の目的に応じて重要な要素だけを抽出できるシンプルなモデルであることが望ましい。本節の目的は、意図的・政治的制度改革の(社会的効率性の観点から見た)成功の可能性を理論的に検証することである。その背景には、政権交代がほとんどなく官僚主導といわれる日本の政治体制の中で、実質的な内容を伴う政治経済の改革が行われ得るのかという問題意識がある。

本節におけるプレイヤーは、政党(政権党と野党)のリーダー、「官庁」、有権者の 3 種類であり、「官庁」というプレイヤーに族議員や利益団体も代表させている。本節では政府内部での利害関係を内包したモデル分析の第一歩として、政府の政策の最終決定権者である与党リーダーと、彼(女)を支える基盤としての(リーダー以外の)与党メンバーと官僚の集合体を、それぞれタイプの異なる一種類のプレイヤーと見做す。その上で、政府の政策決定をこの二人のゲームの結果と考え、さらに有権者をもう一種類のプレイヤーとして加え、国の政策決定全体を分析できるゲームモデルを考える。政府を与党リーダーとそれ以外に分けた理由は、以下のような日本政治に対する認識に基く²⁾。

政策立案や最終決定に深く関与できない一般の政治家にとっては、出来るだけ多くのカネを自分の選挙区や応援してくれる業界に持ってく

2) 以下の日本政治の見方は比較制度分析の分析枠組に基づく。(青木・奥野, 1996)

ることに努力を集中するしかない。戦後日本ではどの地域どの業界でも財政資金が必要な公共財・サービスがいくらかでもあったため、政策の企画立案は専門家である官僚に任せて協力することによって彼らを味方に付け、その見返りとしての官僚への影響力を利用して、自らの党内地位上昇や自派閥の勢力拡大を図ることが合理的な行動であった。

一方政策立案を主導する官僚にとっても、戦後しばらくは必要な公共財・サービスがいくらかでもあったため、少ないカネやヒトという政策資源を出来るだけ多く獲得して業務を遂行することが、公益追求でもあり、個人的な昇進にもその官庁の組織拡大にも繋がるという好循環が続いた。また、最終決定権を握られている政治家、とくに与党の有力政治家の利益に配慮することによって、自らの立案した法案が国会でスムーズに成立させることが合理的な行動であった。

与党政治家と官僚によって行われてきたこのような政策は、縦割りの官僚組織である各省庁ごとの分配を固定するとともに「実績」を重視することによって利害対立の発生を防ぎつつ、与党の支持層に有利な所得の再分配を継続するものであった。絶対的に社会資本の不足していた時代には、どの分野への公共的な投資も経済全体の効率性を上昇させたので、このような形での所得再分配でも効率的であった。むしろ、分配や実績評価についての利害対立がないという意味では、効率的過ぎた。あまりに効率的なこの政策決定メカニズムは、政治家や官僚が、既得権益の代理人になってしまう、もしくは既得権益に反した提案をできない構造を生み出してしまった。

しかし、一旦与党の幹部・リーダーになると、国の財政状況や対外的な協調関係を考慮して、特定の既得権益層の利益に反する行動を取らざるを得なくなることもある。即ち両者は異なる利得関数をもつプレーヤーとしてモデル化され得る。もちろん官僚も管轄する業界の利益に沿

わない行動を取る場合もあるし、財政状況、公共の利益、公平性といった不特定多数の国民の利益に合致する行動を取ることもあるが、多くの場合は縦割りの省益に反する行動は取り難い。したがって本稿のモデルでは、官僚の非「縦割り」的側面は与党リーダーというプレーヤーに体现されていると考える。

モデルのプレーヤーである与党リーダー、「官庁」、有権者、野党リーダーのうち、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。また、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. 与党リーダー、 $L_k, k \in \{A, B\}$, が($t = 1$ 期に) 改革案(Rk)を出すか、出さないか(SQk)を決定する($p_{kt} \in \{Rk, SQk\}$, $t = 1$)。
3. 「官庁」、 $J_k \in \{J_A, J_B\}$ が($t = 1$ 期に) 取り得る選択、 $x_{kt} \in \{Rk, SQk\}$, は与党リーダーの提案をそのまま受け入れる($x_{kt} = p_{kt}$)か、修正する($x_{kt} = SQk$)かである。「官庁」が提案を受け入れた場合、その案は政策として実施される。修正した場合は、政権が継続しているときは新たな政策は実質的に実行されないが、政権が交代したときは、新たな政策が政策転換の程度を弱めた形で実行される。(そうでなければ、前政権の政策効果が温存されることになってしまい、政権交代の意味が無い。)
4. 有権者、 $i \in \{UO, IA, IB\}$ (UO : 無党派、 IA : A 党支持、 IB : B 党支持)は、どんな政策が提案され実行されたか、その結果はどうであったかを知る。「結果」は客観的な数値として出るが、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。
5. 有権者が、選挙で与党か野党を選ぶ($s_i \in \{A, B\}$)。

6. 選挙に勝った政党が政権に就き、政策選択を改めて行う。

Ⅲ-2 プレーヤー

このモデルには3種類6人のプレーヤーが存在する。即ち、与野党リーダー、 $L_k \in \{L_A, L_B\}$ 、「官庁」(官僚、族議員、業界団体)、 $J_k \in \{J_A, J_B\}$ 、有権者、 $i \in \{UO, IA, IB\}$ 、(A党支持層IA、無党派層UO、B党支持層IB)である。それぞれのプレーヤーの戦略と利得は以下の通り。なお以下では、政党Aを第1期の与党、Bを第1期の野党とする。

Ⅲ-2-1 与党リーダー

与党リーダーの利得、 U_A は、政権獲得(=再選)確率であり、目的はその最大化(=得票最大化)である。換言すると、与党は選挙に勝つ確率を最大化するような政策選択を行う。このモデルは二期間モデルなので、選挙で選ばれた政党は、二期目には再選のことを考えなくてもいいことになり、それが予想にも反映されるはずである。しかし、現実には政党は継続するものであり、リーダーの在任期間が限定されていると解釈しても、リーダーが政治力の温存のために、第2期も政党の政権獲得を目指して行動すると仮定するのは妥当であろう。したがって、有限期間ゲームで最終期にプレーヤーが短期的な行動を取るという問題はないと考えられる。

具体的な与党リーダーの戦略、 $p_{At} \in \{RA, SQA\}$ は、改革の提案をする($p_{At} = RA$)かしないか($p_{At} = SQA$)である。なお $t = 1, 2$ は時期を示す。与党リーダーが第1期に p_{A1} を提案する時の期待利得は、

$$U_A(p_{A1}) = \sum_x [\eta(x_{A1}|p_{A1})\lambda(x_{A1})] \quad (1)$$

$$p_{A1} \in \{RA, SQA\}, \\ x_{A1} \in \begin{cases} \{RA, SQA\} & \text{if } p_{A1} = RA \\ SQA & \text{if } p_{A1} = SQA \end{cases}$$

である。なお $\eta(x_{A1}|p_{A1})$ は、与党リーダーが政策案 p_{A1} を提案したとき、最終的に「官庁」がその政策案を受け入れる可能性についての与党リーダーの主観的確率である。 $\lambda(x_{A1})$ は、最終的に「官庁」に承認された政策案 x_{A1} で与党が選挙に勝つ可能性についての「官庁」の主観的確率である。与党リーダーは、 $U_A(RA) \geq U_A(SQA)$ のときに、改革案、 $p_{A1} = RA$ を提案する。

Ⅲ-2-2 官庁(官僚・族議員・業界団体)

政党Aが与党の時、「官庁」、 J_A の利得、 $W_A(\cdot|p_{A1})$ は、与党支持グループ、IAの利得最大化である。グループ内の各プレーヤーの目的は、官僚が、自省庁の政策資源獲得や個人の昇進、族議員が、再選確率の上昇や党内政府内でのポスト獲得、業界団体が、既得権益の維持・拡大、と様々であるが、いずれも既得権益の維持・拡大という共通点を持つ。

「官庁」の戦略、 $x_{kt} \in \{Rk, SQk\}$ は、与党リーダーの戦略をそのまま受け入れる($x_{kt} = p_{kt}$)か、修正する($p_{kt} = Rk$ のとき $x_{kt} = SQk$)かである。「官庁」は政策案 x_{kt} で現政権が選挙に勝つか負けるか、さらに、それぞれの場合に次期政権はどの政策を採用するかをも考慮して与党リーダーの提案を受け入れるか修正するかを決定する。与党リーダーが第1期に p_{A1} を提案する時、「官庁」の戦略、 x_{A1} の期待利得は、

$$W_A(\cdot|p_{A1}) = I_{IA1}(y_t, x_{A1}) + \delta \{ \lambda(x_{A1}) \\ \times E[I_{IA2}(y_{2t}, x_{A2})|x_{A1}, p_{A1}] \\ + (1 - \lambda(x_{A1})) E[I_{IA2}(y_{2t}, x_{A2})| \\ x_{A1}, p_{A1}] \} \quad (2)$$

$I_{kt}(y_t, x_{kt})$: k 党支持グループ(有権者)の第 t 期の所得。

$k \neq l, l \in \{A, B\}$,

y_t : t 期の経済状態(景気)を表わす変数、

δ : 割引因子、

である。「官庁」は、与党リーダーの提案が改革案、 $p_{AI} = RA$ の場合、 $W_A(\cdot | RA) \geq W_A(\cdot | SQA)$ であれば、改革案、 $p_{AI} = RA$ 、を受け入れる ($x_{AI} = RA$)。与党リーダーの提案が現状維持、 $p_{AI} = SQA$ の場合は、常に受け入れる ($x_{AI} = SQA$)。

Ⅲ-2-3 有権者

有権者、 $i \in \{UO, IA, IB\}$ の戦略、 $s_i \in \{A, B\}$ は、与党 (A) に投票するか、野党 (B) に投票するかである。有権者は政党 $k = \{A, B\}$ が選挙に勝って政権をとった場合の有権者の期待利得 $E[I_{i2}(y_2, x_{k2})]$ を計算し、それが高い方の政党に投票する。有権者は、第1期の与党がとった政策 x_{AI} の結果を見てその政策の評価を訂正した後、与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、現在の与党が人気取りのために現在の政策を選択した可能性を考慮する。有権者の利得、 $I_{i,t}(y_t, x_{kt})$ は、そのときの景気 y_t と官庁の政策 $x_{kt} \in \{Rk, SQk\}$ の変数である。政策は経済効率性への効果を通して所得に影響を与えると同時に、補助金で直接所得を高める。前者を $e(x_{kt})$ 後者を $g(x_{kt})$ と表わす。前者は景気によって左右されるが、後者は直接支出なので景気の影響はほとんどない。具体的には次のような式で表わされる。

$$I_{i,t}(y_t, x_{kt}) = \alpha_i(y_t)e(x_{kt}) + g_i(x_{kt}) \quad (3)$$

$$i \in \{UO, IA, IB\}, k \in \{A, B\},$$

$$1 \geq \alpha_i(y_t) > 0, \forall i, t, d\alpha_i(y_t)/dy_t > 0,$$

$$d^2\alpha_i(y_t)/dy_t^2 < 0, y_t \sim N(y^a, \sigma_y^2)$$

$\alpha_i(\cdot)$ については後述。 y_t は平均 y^a 、分散 σ_y^2 の正規分布を仮定する。経済効率性は、当然のことながら、それを目的としている改革案の方が現状維持よりも優れている。即ち、

$$e(Rk) > e(SQk), k \in \{A, B\} \quad (4)$$

である。しかし、制度改革による経済効率性は、

その時の経済状態によって左右されるため、このモデルでは、 $\alpha_i(y_t)$ という景気の増加関数である政策効率係数を導入する。また、制度改革による経済効率性の上昇は、政治に保護される分野より、そうでない分野にとって大きく現れる。即ち、

$$\alpha_{UO}(y_t) > \alpha_{Ik}(y_t), k \in \{A, B\} \quad (5)$$

である。

改革案が実行されれば、全ての層に対する補助金は減少する。しかし、対立するするグループの現状維持政策よりは、支持する層の改革案の方が、そのグループにとっての補助金は多い。即ち、

$$g_{UO}(SQk) > g_{UO}(Rk), k \in \{A, B\} \quad (6)$$

$$g_{Ik}(SQk) > g_{Ik}(Rk) > g_{Ik}(SQl) > g_{Ik}(Rl), \\ k, l \in \{A, B\}, k \neq l \quad (7)$$

である。また、無党派層にとっては、制度改革による経済効率性の上昇の方が、制度改革による補助金は減少より大きいので、

$$e(Rk) - e(SQk) > g_{UO}(SQk) - g_{UO}(Rk), \\ k \in \{A, B\} \quad (8)$$

である。ここで、簡単化のために、

$$e(RA) = e(RB) \quad (9)$$

$$e(SQA) = e(SQB) \quad (10)$$

とする。

有権者、 $i \in \{UO, IA, IB\}$ は、政党 k を選んだ時の第2期の期待利得が、政党 l を選んだ時の第2期の期待利得より大きい時、即ち $E[I_{i2}(y_2, x_{k2}) | x_{kl}] \geq E[I_{i2}(y_2, x_{l2}) | x_{kl}]$ のとき、政党 $k \in \{A, B\}$ に投票する。

Ⅲ-2-4 野党リーダー

このゲームでは、野党リーダーの役割は受動的である。選挙に勝って政権を獲得すれば、第

2期の政策案を提案するという重要な役割はあるが、このゲームは2期モデルなので、実際に野党リーダーが何を提案するかではなく、有権者の、野党リーダーが何を提案するかについての予想が重要である。もちろん野党リーダーの提案、 $p_{B2} \in \{RB, SQB\}$ は、相対的に自党の支持層(IB, J_B)に有利な提案であるが、本稿では、有権者の予想は、野党リーダーは、第1期に政府(「官庁」)が採用した政策と反対の政策を提案することであると仮定する³⁾。即ち、第1期が RA なら、 SQB, SQA なら RB である。また、与党リーダーに関する有権者の予想は、第1期と同じ政策を提案することと仮定する。

IV ゲームの解

本節では、各プレーヤーの判断を具体的に計算することによって、このゲームの解を求める。

IV-1 有権者の判断

前節で述べたように、有権者、 $i \in \{UO, IA, IB\}$ は、 $E[I_{i2}(y_2, x_{i2}) | x_{kl}]$ のとき、政党 $k \in \{A, B\}$ に投票する。したがって、中位投票者を $i = md$ とすると、第1期の政府の政策が x_{A1} であったとき、 $E[I_{md2}(y_2, x_{A2}) | x_{A1}] \geq E[I_{md2}(y_2, x_{B2}) | x_{A1}]$ のとき、与党が再び政権の座に就き、 $E[I_{md2}(y_2, x_{A2}) | x_{A1}] < E[I_{md2}(y_2, x_{B2}) | x_{A1}]$ のとき、野党が政権を奪取する。各党の支持者は支持政党に投票するので、中位投票者がどちらかの政党支持者であるケースは分析するまでも無く結果は明らかである。

3) 有権者の予想に関するこの仮定は、次のような考え方に基いている。与党が選挙で負けた場合に、与党が採用していた政策を野党も採用する確率は、与党が再選されて再び同じ政策を採用する確率より低いと考えるのは妥当であろう。本稿のモデルでは政策案の選択肢は二つなので、計算の簡単化のため、採用される可能性の高い方の政策が取られる確率を1、採用される可能性の低い方の政策が取られる確率を0とおいても結論に定性的な違いは生じない。

る。したがって、頁の節約のため、以下では中位投票者が無党派層($i = md \in UO$)であるケースのみを扱う。

$$\Delta II(y_1, x_{kl}) = E[I_{md2}(y_2, x_{kl2}) | x_{kl}] - E[I_{md2}(y_2, x_{l2}) | x_{kl}]$$

とすると、 $\Delta II(y_1, y_{kl}) \geq 0$ のとき中位投票者が与党 k に投票し、与党 k が再び政権の座に就く。(3)式より、

$$\begin{aligned} \Delta II(y_1, x_{kl}) &= \alpha_{md}(E y_2) \{e(E[x_{k2} | x_{kl}]) - e(E[x_{l2} | x_{kl}])\} + g_{md}(E[x_{k2} | x_{kl}]) - g_{md}(E[x_{l2} | x_{kl}]) \end{aligned}$$

前節で検討しように、第1期の政府の政策が x_{kl} であったとき、第2期の各政党の政策に対する有権者の予想は以下の通りである。

$$E[x_{k2} | x_{kl}] = x_{kl},$$

$$E[x_{l2} | x_{kl}] = \begin{cases} Rl & \text{if } x_{kl} = SQk \\ S Ql & \text{if } x_{kl} = Rk \end{cases}$$

$$k, l \in \{A, B\}, k \neq l$$

中位投票者は無党派層である($md \in UO$)ので、第1期の政府の政策が $x_{A1} = RA$ であったとき、

$$\begin{aligned} \Delta II(y_1, RA) &= \alpha_{UO}(y_1) \{e(RA) - e(SQB)\} + g_{UO}(RA) - g_{UO}(SQB) \end{aligned}$$

となる。したがって(8)式から、 $\alpha_{UO}(y_1)$ が十分に大きければ $\Delta II(y_1, RA) > 0$ となり、 $s_{UO} = A$ 即ち、中位投票者が与党に投票し、与党が再び政権の座に就く。

$x_{A1} = SQA$ のときは、

$$\begin{aligned} \Delta II(y_1, SQA) &= \alpha_{UO}(y_1) \{e(SQA) - e(RB)\} + g_{UO}(SQA) - g_{UO}(RB) \end{aligned}$$

であり、 $\alpha_{UO}(y_1)$ が十分に大きければ、 $\Delta II(y_1, SQA) < 0$ となり、 $s_{UO} = B$ 即ち、中

位投票者が野党に投票し、野党が政権の座に就く。そこで、以下の命題が導出される。

命題1: $\Delta H(y_l, x_{kl}) = 0$ となるような y_l^* が必ず存在する。

証明

前項で求めたように、

$$\begin{aligned} e(Rk) - e(SQl) &> 0, k, l \in \{A, B\}, k \neq l \\ g_{uo}(Rk) - g_{uo}(SQl) &< 0, k, l \in \{A, B\}, k \neq l, \\ 1 \geq \alpha_{uo}(y_l) &> 0 \end{aligned}$$

であるため、 $\alpha_{uo}(y_l)$ が十分に大きければ、

$$\Delta H(y_l, RA) > 0 > \Delta H(y_l, SQA)$$

$\alpha_{uo}(y_l)$ が十分に小さければ、

$$\Delta H(y_l, RA) < 0 < \Delta H(y_l, SQA)$$

となる。また、

$$\partial \Delta H(y_l, RA) / \partial y_l > 0 \forall y_l,$$

$$\partial \Delta H(y_l, SQA) / \partial y_l < 0 \forall y_l,$$

が成り立つので、所与の x_{kl} に対して、 $\Delta H(y_l, x_{kl}) = 0$ となるような y_l^* が必ず存在する。

証明終

したがって、中位投票者の均衡（戦略）、 s_{md}^* は以下の通り。

$$s_{md}^* = \begin{cases} A & \text{if } \Delta H \geq 0 \\ B & \text{if } \Delta H < 0 \end{cases}$$

IV-2 「官庁」の判断

前節で述べたように、「官庁」、 J_A は、与党リーダーの提案が、 $p_{AI} \neq p'_{AI}$ の場合、 $W_A(\cdot | p_{AI}) \geq W_A(\cdot | p'_{AI})$ であれば、与党リーダーの提案を受け入れる。即ち最終的な政府の

政策、 x_{AI} は、与党リーダーの提案と同じになる ($x_{AI} = p_{AI}$)。仮定より与党リーダーの提案が現状維持であった場合 ($p_{AI} = SQA$) 「官庁」はその提案を受け入れるため、ここでは、与党リーダーの提案が改革案であった場合 ($p_{AI} = RA$) のみが問題となる。

$$\Delta WW_k(y_l, p_{kl}) = W_k(\cdot | p_{kl}) - W_k(\cdot | p'_{kl})$$

とすると、(2) 式より、

$$\begin{aligned} \Delta WW_A(y_l, RA) &= E[I_{IA1}(y_l, RA)] - E[I_{IA1}(y_l, SQA)] + \delta \{ \lambda(RA) E[I_{IA2}(y_2, RA)] - \\ &\quad \lambda(SQA) E[I_{IA2}(y_2, SQA)] + (1 - \lambda(RA)) \times \\ &\quad E[I_{IA2}(y_2, SQB)] - (1 - \lambda(SQA)) E[I_{IA2}(y_2, RB)] \} \\ &= \alpha_{IA}(y_l) \{ e(RA) - e(SQA) \} + g_{IA}(RA) - \\ &\quad g_{IA}(SQA) + \delta \{ \alpha_{IA}(y_l) (e(SQB) - e(RB)) \\ &\quad + g_{IA}(SQB) - g_{IA}(RB) \} + \delta \lambda(RA) \\ &\quad \times \{ \alpha_{IA}(y_l) (e(RA) - e(SQB)) + g_{IA}(RA) - \\ &\quad g_{IA}(SQB) \} - \delta \lambda(SQA) \{ \alpha_{IA}(y_l) (e(SQA) \\ &\quad - e(RB)) + g_{IA}(SQA) - g_{IA}(RB) \} \end{aligned}$$

ここで $\lambda(x_{AI})$ 、即ち、政策案 x_{AI} で与党が選挙に勝つ可能性についての「官庁」の主観的確率について考える。命題1より、 y_l の累積密度関数を $F(y_l)$ とすると、

$$\lambda(RA) = 1 - F(y_{RA}^*),$$

$$\lambda(SQA) = F(y_{SQA}^*),$$

である。そこで、以下の命題が導出される。

命題2: $\delta, y_l, g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQB), g_{IA}(SQB) - g_{IA}(RB)$ が十分に大きければ、与党リーダーの提案が改革案であった場合でも「官庁」（官僚・族議員・業界団体）がその提案を受け入れる可能性がある。

証明

(9), (10) 式を用いると,

$$\begin{aligned}\Delta WW_A(y_I, RA) &= \alpha_{IA}(y_I)\{e(RA) \\ &\quad - e(SQA)\} + g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQA) \\ &\quad + \delta\{\alpha_{IA}(y_I)(e(SQB) - e(RB)) + \\ &\quad g_{IA}(SQB) - g_{IA}(RB)\} + \delta\lambda(RA)\{\alpha_{IA}(y_I) \\ &\quad \times (e(RA) - e(SQB)) + g_{IA}(RA) - \\ &\quad g_{IA}(SQB)\} - \delta\lambda(SQA)\{\alpha_{IA}(y_I)(e(SQA) \\ &\quad - e(RB)) + g_{IA}(SQA) - g_{IA}(RB)\} \\ &= \alpha_{IA}(y_I)\{e(RA) - e(SQA)\}\{1 - \\ &\quad \lambda(SQA)\} + g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQA) + \\ &\quad \delta\{g_{IA}(SQB) - g_{IA}(RB)\} + \delta[\lambda(RA) \\ &\quad \times \{g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQB)\} - \lambda(SQA) \\ &\quad \times \{g_{IA}(SQA) - g_{IA}(RB)\}]\end{aligned}$$

となり, $\alpha_{IA}(y_I)$ が十分に小さければ,

$$\begin{aligned}\Delta WW_A(y_I, RA) &\approx g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQA) \\ &\quad + \delta\{g_{IA}(SQB) - g_{IA}(RB)\} + \delta[\lambda(RA) \\ &\quad \times \{g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQB)\} - \lambda(SQA) \\ &\quad \times \{g_{IA}(SQA) - g_{IA}(RB)\}]\end{aligned}$$

である。(7) 式より,

$$g_{IA}(SQA) > g_{IA}(RA) > g_{IA}(SQB) > g_{IA}(RB)$$

であるから, δ, y_I (したがって $\lambda(RA)$), $g_{IA}(RA) - g_{IA}(SQB)$, $g_{IA}(SQB) - g_{IA}(RB)$ が十分に大きければ, $\Delta WW_A(y_I, RA) > 0$ であり, $x_{AI} = RA$, となる。

証明終

したがって, 将来を重視し, 景気が悪くなく, 与党リーダーの改革案がそれほど厳しいものではなく, 野党の改革案が比較的厳しい, という条件がある程度満たされれば, 与党リーダーの提案が改革案であった場合でも「官庁」(官僚・

族議員・業界団体) がその提案を受け入れる可能性がある。「官庁」の均衡 (戦略), x_{AI}^* は以下の通り。

$$x_{AI}^* = \begin{cases} RA & \text{if } \Delta WW \geq 0 \\ SQA & \text{if } \Delta WW < 0 \end{cases}$$

IV-3 与党リーダーの判断

前節で述べたように, 与党リーダーは, $U_A(RA) \geq U_A(SQA)$ のときに, 改革案, $p_{AI} = RA$, を提案し, $U_A(RA) < U_A(SQA)$ のときに, 現状維持政策を提案する。(1) 式から

$$\begin{aligned}U_A(RA) &= \eta(RA | RA)\lambda(RA) \\ &\quad + \{1 - \eta(RA | RA)\}\lambda(SQA)\end{aligned}$$

である。ただし, $\eta(x_{AI} | p_{AI})$ は, 与党リーダーが政策案 p_{AI} を提案したとき, 最終的に「官庁」がその政策案を受け入れる可能性についての与党リーダーの主観的確率であるので,

$$\eta(x_{AI} | p_{AI}) = \Pr(\Delta WW_A(y_I, p_{AI}) \geq 0)$$

である。与党リーダーの均衡 (戦略) については, 以下のような命題が導出される。

命題3: y_I が十分に大きければ, 与党リーダーが改革案, $p_{AI} = RA$, を提案する可能性がある。

証明

仮定より与党リーダーの提案が現状維持であった場合 ($p_{AI} = SQA$) 「官庁」はその提案を受け入れるため, $\eta(SQA | SQA) = 1$ である。したがって,

$$U_A(SQA) = \lambda(SQA)$$

である。ゆえに,

$$\begin{aligned}
 U_A(RA) - U_A(SQA) &= \eta(RA | RA)\lambda(RA) \\
 &+ \{1 - \eta(RA | RA)\}\lambda(SQA) - \lambda(SQA) \\
 &= \eta(RA | RA)\{\lambda(RA) - \lambda(SQA)\}
 \end{aligned}$$

前項の議論から、 $\Delta WW_A(y_l, p_{Al}) > 0$ なので、 $\eta(RA | RA) > 0$ である。したがって、

$$U_A(RA) - U_A(SQA) > 0$$

$$\text{if } \lambda(RA) - \lambda(SQA) > 0$$

即ち、 y_l が十分に大きければ、 $\lambda(RA) - \lambda(SQA) > 0$ となり、与党リーダーは、改革案、 $p_{Al} = RA$ 、を提案する。

証明終

したがって、与党リーダーの均衡（戦略）、 p_{Al}^* は以下の通り。

$$p_{Al}^* = \begin{cases} RA & \text{if } \lambda(RA) \geq \lambda(SQA) \\ SQA & \text{if } \lambda(RA) < \lambda(SQA) \end{cases}$$

V モデルの結果と日本の制度改革への示唆

V-1 モデルの結果

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) 政府の選択した政策の結果、実現した所得が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、「現与党は、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与党に投票し、今の政策は好ましくないと思えば、野党に投票する。

(3) 与党リーダーは、選挙に勝つ政策案を提案する。

(4) 「官庁」（官僚・族議員・業界団体）は、将来を重視し、景気が悪くなく、与党リーダーの改革案がそれほど厳しいものではなく、野党

の改革案が比較的厳しい、という条件がある程度満たされれば、与党リーダーの提案が改革案であった場合でも、その提案を受け入れる可能性がある。

与党リーダーは、改革案の受けが良いと思えば、改革案を出す。しかし、「官庁」は、今期の政策利益、改革をしなくても勝つ可能性（及びその時の利益）を考えると、賛成の可能性は無い訳ではないが、きわめて低い。また、仮に与党リーダーの改革案を受け入れるとしても、それほど厳しいものではないか、野党が厳しい改革案を用意している時に限られる。

V-2 日本の政策決定過程と構造改革

前項のモデルの分析結果を現実にはめて考察すると、政権交代の可能性があれば、与党リーダーは、自党支持層にとって痛みを伴う改革案を提案する可能性が高く、それが官僚・族議員・業界団体に受け入れられる可能性も無い訳ではない、というものである。Ⅱ節で述べたように、自党支持層にとって痛みを伴う改革案が受け入れられる可能性があるのは、多数決という政治的決定方法と、有権者の判断がどちらに傾くか分らないという不確実性の存在による。

日本政治の最近の変化について、本稿のモデル分析が示唆するものは何かを考えてみたい。モデルの結果は、政権交代の可能性があれば、与党リーダーは、自党支持層にとって痛みを伴う改革案を提案する可能性があることを示しているが、日本では、所謂55年体制に始まる自由民主党（自民党）を中心とする政権が、90年代初期の一時期を除いて現在に至るまで続いている。与党自民党政治家は、官庁別の縦割り政策分野毎に、官庁の立案する政策の立法化を助ける一方で、自分の選挙区や支持を受ける業界に対する有利な扱いを求めるという「族議員」としての活動に励んできた。キャッチアップの時代に効率的であったこの政策決定メカニズムは、欧米へのキャッチアップが一段落して経済成長

率も鈍化してくると機能不全が目立ってきた。即ち、与党支持層であり官庁の支援を多く受けてきた分野への投資効率が低下したにも拘らず、効率的な再分配構造への転換が政治的に困難になったのである。長期的に持続不可能である財政赤字の拡大を抑えることすら難しい。

このような問題は、程度の差こそあれ欧米の先進工業国に共通した問題であった。欧米では日本を初めとするアジア諸国に対する競争力の低下という問題意識も加わり、産業界の支持する保守政党が改革の主導権を取って、80年代以降、規制撤廃や「小さな政府」を目指した改革を実行した。欧米では保守政党（グループ）とリベラル政党（グループ）という二大勢力が存在し、どちらかが有権者の過半数に受け入れられるような政策を提言したときに選挙に勝って政権を獲得する。政権が変われば、それ以前の既得権益層には受け入れられない改革も可能である。したがって、本稿のモデル分析のように、政権党が自党支持層にとって痛みを伴う改革案を提案することも珍しくない。

しかし日本では、自民党が戦後のほとんどの期間与党であり続けたため、既得権益層が不利益を被るような改革は不可能であった。中曽根首相の三公社民営化を中心とする行政改革は、自民党の支持層にはほとんど不利益のない政策であり、竹下首相の消費税導入も、既得権益層が不利益を被らないような配慮がなされている⁴⁾。自民党の長期政権が続いたのは、野党の政策形成力の弱さにもよるが、その原因は、戦後の早い時期に生み出された安全保障問題での対立軸が固定化され、過度に強調されてきたこと、野党を支えてきた労働組合が、高度成長の成果をそれなりに享受したことで現状への満足度が高まったことであろう。有力な野党の出現を阻んだこのような歴史的事情が、日本におい

て政治過程を通じた意図的な制度改革を難しくしてきた大きな原因であろう。

1994年の衆議院選挙への小選挙区制導入は、欧米型の、政権交代可能な二大政治勢力の形成を目指した制度改革であった。従来とは異なる支持基盤を持つ非自民政権による制度改革である。しかし日本の問題は、大統領のような国全体の有権者に選ばれる行政権力が存在しない議院内閣制であるにも拘わらず、国全体の利益を考慮する役割を担うべき政党リーダーの力が弱く、個々の政治家にとっては資金提供団体と選挙区の利益に適う政策に従うことが支持者の意向に従うことであり再選に繋がるということである。即ち、政党内部での意思決定過程を含む国全体の政治的決定過程が、欧米に比べて有権者全体の意向を反映しにくい構造になっている。もちろん、政治家が自らの支持層のために働くこと自体は当然のことである。米国でも個々の政治家は、資金提供団体と選挙区の利益になる政策に従うことが支持者の意向に従うことであり再選に繋がる。しかし米国には大統領という存在があり、個別支持層ではなく国全体の利益になる政策に従うことが過半数の有権者の意向に従うことであり、再選に繋がる。また、欧州の多くの国では日本と同様、議院内閣制をとる国が多いが、政党のリーダーが主導権を持って、支持層の利益と国全体の利益（世論の支持）を考慮して党の綱領を作成し、個々の政治家も決定された政策には基本的に従う。

新選挙制度の下では、2000年5月段階で一度の選挙しか行われておらず、この制度の導入が、日本の政治的意思決定構造を大きく変えるかどうかは、まだ明らかではない。したがって今のところ、本稿の問題意識であった、「政権交代がほとんどなく、官僚主導といわれる日本の政治体制で、実質的な内容を伴う政治経済の改革が行われ得るのか」という問に対しては、残念ながら否定的な答えを出さなければならない。

しかし、地方分権、情報公開や政策評価の拡大、政権党や官僚組織に対する信頼の揺らぎ、

4) 税制改革や行政改革をめぐる自民党リーダーと、官僚、利益団体との駆け引きについては、Kato (1994)、信田 (1996) を参照。

といった最近の政治環境の変化は、ゲームの利得構造や戦略集合あるいはプレーヤー集合に根本的な変化をもたらし得る。日本の政治的意思決定過程に関連するこのような新しい動きは、Ⅱ-3で指摘した分配上の非対称性の問題と併せて、今後検討しなければならない課題である。

〔付記〕本研究は文部省科学研究費（平成10/11年度）（萌芽的研究課題番号10873001）の補助を受けている。

参考文献

1. Aoki, Masahiko (forthcoming), *Towards a Comparative Institutional Analysis*, MIT Press.
2. 青木昌彦, 奥野正寛 (1996) 『経済システムの比較制度分析』東京大学出版会.
3. Buchanan, James (1991), *The Economics and the Ethics of Constitutional Order*, University of Michigan Press. (加藤寛 監訳 (1992) 『コンスティテューショナルエコノミックスー極大化の論理から契約の論理へー』有斐閣)
4. Dewatripont, Mathias and Roland, Gerard (1995), "The Design of Reform Packages under Uncertainty," *American Economic Review*, Vol. 85 (5), 1207-1223.
5. Dewatripont, Mathias and Roland, Gerard (1992), "Economic Reform and Dynamic Political Constraint," *Review of Economic Studies*, 59, 703-730.
6. Harrington Jr., Joseph (1993), "Economic Policy, Economic Performance, and Elections," *American Economic Review*, Vol. 83 (1), 27 - 42.
7. 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).
8. Knight, Jack (1992), *Institutions and Social Conflict*, Cambridge University Press.
9. Machino, Kazuo (1997) "Japanese Policymaking Process with Bureaucrats - A Game Theoretic Approach -," *Economic Journal of Hokkaido University*, Vol. 26, 89-113.
10. Rawls, John (1971) *A Theory of Justice*, Harvard University Press. (矢島鈞次 監訳 (1979) 『正義論』紀伊国屋書店)
11. 信田智人 (1996) 『官邸の権力』ちくま新書。