

企業の社会的責任の本質に関する一考察 －社会規範論の観点から－

田島慶吾

1. 問題の所在－企業の社会的責任の本質とは何か－

1-1. 経営戦略的 CSR

企業の社会的責任（以下、CSR）の本質とは何であるのかを考察することが本論の課題である。企業が利潤獲得活動の際にある種の社会的責任を果たすべきであることは現在では常識であるかのように受け取られている。しかしながら、企業がなぜ、社会に対して「責任」を負うのか？というCSRの本質に関わる問題に対してこれまで十分な検討がなされてきたとは言い難いであろう¹。企業がCSRを果たすべきなのはなぜか？という問題に対して、最も受容されている理由は、CSR活動が企業価値の増大に資するというものである。このような考えを経営戦略的CSR理解と名付けよう。この種の把握はCSRを利潤獲得のための経営戦略の一つとして位置づけるものであるが、この把握は、しかしながら、CSR活動が企業価値の増大に結びつかなければ、企業はCSR活動を行わないということを意味する。この立場ではCSRとは単なる利潤獲得の方便でしかない。

1-2. CSRの多様性

CSRの本質に関わる次の問題はCSRの多様性に関わる。CSRには幾つかの異なった種類のものが存在している事実が指摘されてきた（藤井、2005）。企業価値重視のアメリカ型CSR、社会問題重視のヨーロッパ型CSR、環境問題－コ

¹ 十川（2005）はこの問題を正面からあつかった数少ない研究の一つである。

コンプライアンス問題重視の日本型CSRである。更にまた、アジアなどの発展途上国におけるCSRも存在する。CSRは国や地域が異なれば、その内容が異なるのであろうか？あるいは、CSRの本質とも言うべきものがあり、それが様々な形を取るものであろうか？また様々なCSRの中で、どのCSRが「より好ましい」もののなかであらうか？

経済同友会は2003年に「欧州における企業の社会的責任」研究のために調査団を派遣し（社団法人経済同友会「欧州における企業の社会的責任」市場の進化と21世紀の企業研究会）、そこで同会はアメリカ的CSRとは異質な、「欧州の社会問題に根ざした社会運動の派生」「米国型資本主義に対抗する思想」としての欧州的CSRに出会った。我が国の企業が環境問題や法令遵守を強調することにより、同時に、企業価値の向上に資するものとしてCSRを経営戦略の一環として位置づける傾向にあるのに対し、欧州的CSRは失業問題を中心とする社会問題解決をその基本としていることに同報告書は多少の戸惑い、驚きを示しているように見える。同時に、同友会はこの調査において、日本企業のCSRの変化の方向性を示唆しているが、これは経営戦略としてのCSRという考え方に修正を迫るものであると見ることができる。

1-3. CSR 批判

CSRに対して経済学者を中心に根強い反対論が存在する。古くはフリードマンの批判があるが、最近では奥村宏氏の『株式会社に社会的責任はあるか』（2006）における批判がある。氏は同書で、「株式会社はすべて利益追求を目的にし、そのために努力しているのだから、それをわざわざ『企業の社会的責任』などという必要はない」（奥村、2006、2頁）と経営戦略的CSRを批判した。氏はCSRを批判しつつ、同書で次のような興味深い論述をしている。「問題は、このような企業批判が起こったのはなぜかということである。それまで利潤追求を目的に企業が活動すれば、それが経済を成長させ、人々の生活が豊かにすると考えられていたが、そのような『見えざる手』が働くと同時に、企業が『見える手』として人間の生活全体に大きな影響を与えるようになっていく。……これまでの利潤追求を目的にしていればすべてうまくいくという前提が崩れてきたのであり、企業のあ

り方そのものが問われているということである。」(同書、6頁)氏は以上の問題意識の下で、同書で大企業解体論を展開するのであるが、本稿が氏の問題意識を共有するのは、「企業が『見える手』として人間の生活全体に大きな影響を与えるようになっている……これまでの利潤追求を目的にしていればすべてうまくいくという前提が崩れてきた」という点である。企業が見える手として人間生活に大きな影響を与えるようになってきているとは経済学的には企業の利潤追求活動には外部性、とりわけ負の外部性が存在するということであろう。

1-4. 社会規範としての CSR

CSRの本質とは何かという問題を考察するに当たり、企業の利潤追求活動には負の外部性が伴う可能性があるという認識が議論の出発点となろう。経済学では外部性はあくまでも資源の効率的配分を妨げる例外的な現象であるが、むしろ外部性を伴うことが企業の利潤追求活動の常態であろう。外部性、特に負の外部性の解消に関しては、価格メカニズムを導入することによる外部性の内部化、法による規制、当事者同士の話し合いによる解決等が挙げられようが、本稿は外部性の解消の方法として社会規範による解消という考えを展開する。CSRとは社会規範であり、負の外部性を解消する。次節では社会規範とは何かを論じよう。

2. 社会規範とは何か。

2-1. 社会的問題状況と社会規範

社会規範 (Social Norm)とは何かについての一般的な理解とは、次のようなものであろう²。

社会規範は、第一に、「ある社会的状況における行為選択の指示」、つまり、「状

² 社会規範の最も一般的な定義は、「社会の成員によって一般的に遵守される振る舞い (conduct)または行為 (action)に対する指示された手引き (prescribed guide)」(Ullmann-Margalit, 1977, p.13)である。

況Wでは、行為Xは可能である、行為Yをするべきである、行為Zをしてはならない」という行為選択の基準・指示である。つまりこれは行為の「望ましさ、正しさ」（両者がどのように定義されるにせよ）を基準とした行為選択、つまり行為そのものの選択に関わっている³。

更に、社会規範は、利己的利害を離れた行為の選択という側面を持つであろう。「状況Wでは行為Yをするべきである、行為Zをしてはならない」という場合、状況Wでは行為Zが最も利己心に叶うが、その行為を行わない、という利己心の抑制の側面⁴である。

この利己心問題は、社会規範は「破る」ことができる、ということを示している。社会規範は個人に選択の機会、つまり、規範に従った行為を選択するか、または規範を破るか、の2つの行為の選択の機会を与えるものと見なすべきであろう。これは社会規範の維持にはサンクションが必須であることを示している。

第三に、社会規範は、状況Wでは、多くの人が行為選択の基準に従い行為するという「行為の規則性」を表すであろう。「多くの人が……行為選択の基準に従い行為する」ことにより、「多くの人」が「状況Wでは、行為Yをし、Zを行わない」⁵という行為の規則性が生まれよう。従って、社会規範は個人的な性向、資質、価値・道徳観とは区別される。つまり、社会規範は個人の性向には還元できない、行為選択に関わる「客観的な」、つまり、全ての個人においてではなくとも、多数の個人に共有される基準であろう。

以上の要素をまとめれば、社会規範の「日常的な」定義が与えられよう。

「社会規範とは、自己利益への顧慮を離れ（つまり、利己的な行為を抑制し）、社会の全ての成員においてではないが、多くの成員において共有される行為そのも

³ 社会規範はどんな行為が人々の集合にとって適切で正しい（あるいは不適切で正しくない）と見なされるかを特定する。」(Coleman, 1990, p.274) Bicchieri (2006)もまた、社会規範と慣習とを、前者における「義務と規範的期待」とによって区別した。(Bicchieri, 2006, p.42)

⁴ 規範が問題となるのは、行為者の非規範的選好に基づいた場合に比較して、規範的選好に基づく選好が、厚生を最大化しない場合である。」(Griffith and Goldfarb, 1991, p. 92)

⁵ 「ある行為を行わない」という行為の規則性は後述するゲーム理論では排除される。だが、ある規範が、この状況で行為Zを行うべきではない、と指示する場合、「ある行為を行わない」、ということもまた規範的行為であろう。ある状況で「ある行為を行わない」という選択肢はゲームの「外」にであることを意味している。

の「良し悪し」を判断する基準である。」

本稿はこの、義務論的な行為選択の基準、サンクションによる利己心の抑制、行為の規則性を社会規範の必須要件、従って **CSR** の本質をなす要件と考えるが、これらの要件は後述するゲーム論的社会規範論の要件とは必ずしも一致しない。なぜ一致しないのか、その理由を与えることは本稿の課題の一つであるが、その前に、ゲーム理論における社会規範論とはどのようなものであるかを理解する必要がある。

2-2. ゲーム論的社会規範論—ゲーム理論と社会規範の関係—

社会規範はヴェーバー的な意味で社会的行為（「秩序」）に関わるが、ゲーム理論はこの状況を表現するのに最も適している。ここにゲーム理論と社会規範論とが結びつく高い蓋然性がある。以下、規範はどのような状況で必要とされるか、行為者にとって最善な行為とは何か、行為の規則性とは何か、という観点からゲーム論的社会規範論を説明しよう。

全ての社会的状況で社会規範が必要とされる訳ではない。社会的状況が「問題的社会状況」である場合に、規範の必要性が生まれる⁶。問題的社会状況 (**problematic social situation**) とは、パレート改善的な状態を実現できる行為があるのに、戦略的に相互に独立した利己的合理的な行為者はこれを実現できない状況 (**Cf. Raub and Voss, 1990, p.81; Voss, 2001, p.110**) と理解される。つまり、行為主体の行為に負の外部性が存在するという状況である。ゲーム理論はこの社会的状況を純粋調整ゲーム、囚人のジレンマゲーム、チキンゲーム、両性の戦いゲーム等⁷として定式化し、協力、慣習、公平性、互酬性、信頼等を取り扱ってきた。

「自分にとって最善な行為選択」とは何であろうか。自分にとって「最善な」行為選択とは、行為の選択が選好に一致する形で行われ、選好順序の第一位の行為

⁶ 社会規範が必要となる社会的状況とは何であるかに関しては議論がある。Coleman は規範の需要を「行為の外部性」に求めた。Cf. Coleman, 1990, Ch.10.

⁷ ゲーム論的社会規範論で、本稿で取り扱わない問題はバーゲニング問題である。これは調整ゲームの一種である「両性の戦い」ゲームにより表現される。

が選択されることを言う（「合理的選好による行為の選択」）。ゲーム論的社会規範論の多くは、選好として伝統的なホモ・エコノミクスを継承して「自己顧慮的（Self-regarding preference）」＝利己的選好を想定している。これは自己の物的・金銭的利得（のみ）への関心により行為を選択することを示す。

利己的選好の持ち主であれば、最も多くの利得（利益）をもたらす行為を選択しよう（「利己的選好に基づく合理的選択」）。ある社会的状況において、行為者のそれぞれが、相手の行為選択を所与として、「自分にとって最善な行為」を選択する時、この選択は戦略的に合理的である。全ての行為者が他者の行為選択を所与として、「自分にとって最善な行為」を選択している状態は「ナッシュ均衡」と呼ばれ、（私にとっての最善の行為、あなたにとっての最善の行為）の「組」で表現される。この均衡を実現する行為はナッシュ均衡戦略と呼ばれるが、この戦略は「自己拘束的」である。つまり、自分にとって最善と思われる行為を選択しているので、その行為から逸脱する誘因がない、という意味で「自己拘束的」である。ナッシュ均衡が社会規範論に関わるのは、この自己拘束性のためである。つまり、規範とは行為者自らが自らに課す行為のルールであると理解される。

ナッシュ均衡は必ずしも行為の規則性を意味しない。行為の規則性とは、特定の社会的状況が繰り返される場合に、複数の行為者に共通して見られる行為の斉一性を意味する。他方、行為に規則性が見られる状態がそのまま規範が成立している状態ではない。従って、ナッシュ均衡に行為の規則性が見られるためには、（私にとっての最善の行為、あなたにとっての最善の行為）が「同じ行為」⁸でなくてはならない。この場合に、行為の規則性が見られ、かつこれはナッシュ均衡である。

以下の定義は選好、行為の規則性、ナッシュ均衡の諸概念を用いたゲーム論的社會規範の最も一般的な定義であろう。定義は Voss (2002)による。

⁸ 行為の規則性に関しては二種類が考えられている。第一は、全ての行為者が同じ行為を採るという場合であり、第二は、行為者には「タイプ」があり（第一の場合には行為者は同じタイプあるいはタイプによる区別はない）、タイプAの行為者は行為xを、タイプBの行為者は行為yを選択するというものである。この場合分けを行った時でも、タイプAまたはタイプBの行為者は全て、同じxまたはyを選択すると考えることができ、行為の規則性が見られる。

「社会規範とは、以下の条件における行為者の集団 **P** における行為の規則性 **R** である。

1. **R** は集団 **P** における行為者間で繰り返される相互行為において生じる。
2. 集団 **P** のほとんど全ての行為者が、集団 **P** の他のほとんど全ての行為者が **R** に従うことを選好という条件下で、**R** に従うことを選好する。
3. 集団 **P** のほとんど全ての行為者が、他のほとんど全ての行為者が **R** に従うことを選好することを信じている。
4. **R** は、繰り返される相互行為における一つのナッシュ均衡である。」

更に、Voss は社会規範と慣習とを区別している。

5. 「社会規範そのものは、集団のメンバーが、**R** に従わない場合は、(負の) サンクションによって罰せられることが (正の蓋然性をもって) 期待されるような **R** である。他方、慣習とは、反復的な調整状況における調整均衡であるような **R** である。」 (Voss, 2004, pp.108-09)

上記の定義は、社会規範を反復的社会状況における「行為の規則性あるナッシュ均衡」と見なすというゲーム論的社会規範論の基本的な考えを反映している。以下の点においては、しかしながら、ゲーム論的社会規範論では一致を見ない。

① 「社会的な望ましさ」という観点

「行為の規則性があり、かつナッシュ均衡」とあるという状態は、必ずしも「社会的に望ましい状態」ではないかもしれない。「社会的に望ましい状態」をパレート効率性で定義すれば⁹、「行為の規則性があり、かつナッシュ均衡」はパレート劣位であるかもしれない。また、逆に、パレート効率的な状態はナッシュ均衡でないかもしれない。

② サンクションの必要性

社会的な望ましさを考えた場合、全ての行為者がこれを実現するよう行為を選

⁹ 社会的合理性はふつう、パレート効率性により定義されるが、ハルサニ基準 (平均効用最大化)、ヒックス・カレドニア基準の場合もある。法と経済学の立場に立つ Ellickson (2001) は、「ヒックス・カレドニア基準」(規範の存在による得られる個々人の便益が、規範の存在により失われる損失よりも大きい) に依っている。

択すれば、問題ないが、もし一部の行為者がこの行為ではなく、別の行為を選択（「逸脱」）した場合、この違反者に負のサンクションが与えられることが予想されよう。また、行為者もこのサンクションを予想して、逸脱行為は行わないであろう。これにより社会規範は維持されるが、サンクションは社会規範において必須の条件であるのであろうか？

③ 行為の規則性の性格

社会規範と行為の規則性との間には微妙な問題がある。社会規範とは行為の規則性を生み出す「何か」であろうか？あるいは行為の規則性そのものに現れる「何か」であろうか？「行為の規則性そのものに現れる何か」とは行為選択の結果である「秩序または均衡」と理解される。行為の規則性あるナッシュ均衡とは、この意味で「秩序」である。この時、社会規範とは行為の規則性そのものに現れている。つまり、行為選択の結果が行為の規則性であり、この規則性そのものが行為選択の指示である。そして、規範的行為とは、この状態を実現する行為、ナッシュ均衡戦略である。

他方、行為の規則性を生み出す「何か」とは、行為する以前に、行為選択がそれに基づくもの、つまり、個人の性向や価値観が想定されよう。あるいは、義務感に基づき行為を選択するという場合もこれに含まれよう。行為の規則性を生み出す「何か」を仮に規範意識とすれば、行為者は行為の選択以前に前もって規範性を持っており、行為の規則性とは、この行為選択に先立つ規範意識により生み出される。

2-3. 慣習と社会規範

社会規範をゲーム理論により把握する主流的な立場は、社会規範を（後述するように慣習という言葉がふさわしいが）、行為の規則性をもつ「複数の安定したナッシュ均衡の一つ」（Sugden, 2004[1986], p.33）とするものである。この時、社会規範とは行為の規則性そのものにおいて現れる状態＝「均衡」である。また、この立場では、複数の安定したナッシュ均衡がある場合、そのどれが選択されるか

に関してパレート効率性または改善性で定義される社会的望ましさは必要とされない。非効率的なナッシュ均衡であっても慣習と見なす。

「慣習」論¹⁰を展開したのは、ヒュームの「慣習」論に進化ゲームを適用した Sugden (2004[1986])である。

Sugden は、進化ゲームによる「慣習」論の嚆矢をなし、「2つ以上の安定均衡を持つゲームにおけるひとつの安定均衡」を慣習とした。複数のナッシュ均衡（ナッシュ均衡が一つしかない場合、そのナッシュ均衡は慣習ではない）の中で、進化的に安定な戦略を慣習とする、というその後の進化ゲームを用いた社会規範論の基本的着想を示した。Sugden による慣習の定義は以下のものである。

「集団 P の成員の行為の規則性 R は、成員が反復的状况における行為者である時、(1) 誰もが R に従う、(2) 誰もが他の行為者が R に従うことを期待する、(3) 誰もが、R に従うならば、R に従うことを選好する、以上の条件が、全ての成員に当てはまり、かつ共有知識である時に限り、慣習(convention)である」(Sugden, 2004[1986], p.34)

この慣習の定義は純粋調整ゲームを用いて説明できる。純粋調整ゲームとは、次のような構造を持つゲームである（表 1、表 2）。選択される行為は単に、A か B かである。行為者の選好は利己的と仮定する。利得行列の内、最初の数字はプレイヤー 1 の、次の数字はプレイヤー 2 の利得を表す。

表 1 パレート支配のある調整ゲーム

	A	B
A	2,2	0,0
B	0,0	1,1

¹⁰ 「慣習」論は、Lewis (2002 [1969])における「慣習＝行為の規則性」に基づく。Lewis は慣習に続けて規範論を展開しているが (Cf. Lewis (2002[1969],pp.97-100)、規範とは、それに従わない場合にサンクションを受ける慣習であるとした。

表 2 パレート支配のない調整ゲーム

	A	B
A	2,2	0,0
B	0,0	2,2

以上のような利得構造（表 1）が与えられた場合、行為者は相手がどの行為を選択するのかの予想（期待）に応じて、戦略合理的に自己にとって最善の行為を選択し、かつ、この「期待」が全ての行為者において一致すれば、（A、A）または（B、B）がナッシュ均衡であり、行為の規則性を持つ。行為者が共に（A、A）または（B、B）を採る場合、そうでない場合の（A、B）または（B、A）に比べて、個人利得が増す。パレート支配のあるゲームの場合、（A、A）は（B、B）よりも「望ましい」が、共に慣習とされる。どちらが実際に慣習として定着するか、はある意味で偶然の問題である¹¹。

パレート支配のないゲーム（表 2）では、（A、A）または（B、B）はどちらも慣習である。例えば、Aを「車は右側通行」、Bを「車は左側通行」とすれば、複数の行為者が全員「右側通行」を選択すれば、（右、右）が慣習として定着する。また、全員が「左側通行」を選択すれば、（左、左）が慣習として定着する。このゲームでは、安定したナッシュ均衡は複数（2つ）存在し、その内の一つが「実際の慣習」として定着するが、残りの1つも、実現しなかった慣習である。

サンクションの必要性に関してはどうか？ 慣習から規範への移行は、ひとたび慣習が確立されたら（「慣習」が存在するという「信念」を誰もが持つようになる）、誰もがそれに従うことに利益を見いだすであろう。従って、もし誰かが慣習に従わない行動をとったら、それは他者の利益を損なうことになるので、違反者に対して制裁、処罰を加えられるであろう。つまり、違反者に負のサンクションが与えられるであろう。この時に慣習は「規範」に移行する(Sugden, 2006, p.170)。

しかしながら、上記の調整ゲームにおける慣習と後述の囚人のジレンマゲーム

¹¹ 「複数の安定したナッシュ均衡」の中でどれが選択されるかの問題は、「ナッシュ均衡選択問題」(NESP: Nash equilibrium selection problem)と呼ばれる。この時には、利得支配ではなく、リスク支配等の別の効率性基準が使用される。

における「規範」との最大の違いは、裏切りの誘因が存在しないことにある。純粋調整ゲームにおいては、行為の結果に対する各行為者の選好は一致している。従って、どの結果が選ばれるべきかに関して利害の対立がない。よって、サンクションの必要性はないのである。

上記は純粋調整ゲームを使った慣習と規範の説明であるが、一般に慣習論的社会規範論では、サンクションは社会規範の必須の要件とはされない。このために、この立場に立つ議論は規範と慣習との区別は曖昧であり、規範とは結局慣習の中に包摂される¹²。

2-4. 囚人のジレンマゲームと社会規範

利己的な行為が必ずしも社会的に望ましい結果を生まない場合、社会規範を、利己心を抑制する行動の「基準」と考えることは自然であろう。そして、私的合理性と社会合理性（パレート効率性）の乖離という事態を「ジレンマ」と呼べば、利己心の抑制が必要となる社会的状況とは「囚人のジレンマ」的状況として定式化される。

囚人のジレンマタイプのゲーム（表3）は以下の利得行列を持つ¹³。

Cは「協力」、Dは「非協力」を表す。プレーヤーの選好は利己的、従って、 $CC > DC > DD > CD$ である。利得行列の内、最初の文字はプレーヤー1の、次の、文字はプレーヤー2の利得を表す。

表3

	C	D
C	R, R	S, T
D	T, S	P, P

$$T > R > P > S$$

¹² 「進化的に安定な戦略は慣習(convention)と見なすことができる」(Weibull, 1995, p.34)。

つまり、行為者は、相手が協力の時に、自分が非協力を選好する。両者が協力すれば、非協力の場合よりも利得が高く、パレート効率的である。しかし、囚人のジレンマには裏切り＝「非協力」のインセンティブがある。協力することにより断念される利得（協力の機会費用）を $T-R$ とすると、 $T-R > 0$ であり、常に「非協力」のインセンティブがある。従って、ナッシュ均衡は（非協力、非協力）となり、社会的に望ましい状態と利己心の追求の結果とが乖離する。このとき、「裏切りが支配戦略である時、協力はいかにしたら可能か？」という問題がゲーム理論の解決すべき問題である。

この解決の一つがフォーク定理である。無限繰り返し囚人のジレンマゲームで、割引因子が十分 1 に近いならば、ナッシュ均衡戦略の与える利得（「留保利得」）を上回る利得を実現する戦略、トリガー戦略が存在し、この戦略はサブ・ゲーム完全ナッシュ均衡である。必ずしもパレート効率性を実現するわけではないが、ナッシュ均衡に対してパレート改善的である(Cf. Fudenberg and Tirole, 2002, pp.150-60)。近視眼的なプレーヤーは非協力＝「自白」により一時的に高い利得を得るが、長期的な利益を考えるならば、協力＝「黙秘」した方が良いのである。また、「直接的サンクション」（利得構造の変化をもたらす）を導入することにより、裏切りに対して負のサンクションを与え、非協力による利得を魅力のないものにするという方法も考えられた¹⁴。

このゲームでは、社会的に望ましい状態を実現する「協力」が規範的行為であり、二人のプレーヤーが（協力、協力）という同じ行為を採る時、協力規範が成立していると考えられる。つまり、協力規範とは、「囚人のジレンマ的社会状況におけるナッシュ均衡であり、かつパレート効率的な状態」である¹⁵。

「ナッシュ均衡であり、かつパレート効率的（または改善的）な状態」を規範の成立している状態と見なすことは、しかし、囚人のジレンマゲームを用いた規範論の本質を捉えるものでない。この立場では、協力規範の実現・維持のためにはサンクションが不可欠であるという点にある。従って、このゲームは利己心の抑制という社会規範の要件の一つを満たしている。前述の純粹調整ゲームにおける

¹⁴ 規範ゲームにおけるメタノームつまり、ルール違反者を罰しないプレーヤーを罰するべきとする規範に関しては、Axelrod, 1997, pp.48-55.

¹⁵ どのようなタイプのゲームが「囚人のジレンマ」であるのかに関しては、議論がある。Taylor (1987)は「チキンゲーム」も「ジレンマ」状態を表現するとしている。

慣習は、この立場によれば慣習ではありえても、規範ではない。

「社会的状況において規範は、個人がある行為し、またこの行為しない場合にはしばしばサンクションを受ける、その程度において存在する。従って、規範の存在はあるなしの問題ではなく、程度の問題である。」(Axelrod, 1997[1986], p.47)

しかしながら、囚人のジレンマゲームを用いた社会規範論は、利己心の抑制は長期的には、自己の利益になるとの想定（「啓蒙された利己心」）に基づくものであるので、義務論的要素はその定義から欠け、「行為の規則性+サンクション」により社会規範を定義することになる。

2-5. ゲーム論的社会規範の問題性

社会規範を考える上で、しかしながら、「行為の規則性とナッシュ均衡」によって社会規範を定義することは「ゲームの内部でのみ規範を定義する」あるいは「戦略的合理性により規範を定義する」¹⁶ことであるが、これは、慣習については受容しうる考えかもしれないが、社会規範という場合には、奇妙な事態が生じる。囚人のジレンマゲームによる協力規範を見てみよう。二人の犯人が実際には罪を犯しているのに共謀して自白しないことを黙秘、贖罪意識により犯罪を告白することを自白としよう。この時、（黙秘、黙秘）が協力規範である。つまり、黙秘は正直に犯した罪を自白することよりも「望ましい」ことになる。二人の犯罪者の間では黙秘は確かに「協力」であるが、これを規範的行為とすることはできないであろう。つまり、二人の犯罪者にとっては「規範」であるが、この二人の「外側にいる我々」からすれば、反規範的行為であろう。この場合、「外側にいる我々」は、犯した罪を正直に告白して、罰を受けることが「正しい」と確信しているのである。

¹⁶ Harsanyi の「合理的プレーヤーは同じ利得を生み出す戦略に関しては無差別である」(Harsanyi, 1977, p.113)という「合理性の公準」による。

この場合に問題となっているのは、ゲームの構造により定義される「内部の行動基準」とその「基準」が「外部の我々」にとってもまた正しいものであるかどうかという「内部—外部」の関係である。あるいは、内部規範が「正しい」ものかどうかを判断する参照枠の問題である¹⁷。

四人のジレンマゲームではなく、次のような調整ゲームを考えよう（表4）。利得行列の内、最初の数字はプレーヤー1の、次の数字はプレーヤー2の利得を表す。

表4 調整ゲーム

	黙秘	自白
黙秘	3, 3	0, 0
自白	0, 0	3, 3

この場合、（黙秘、黙秘）も（自白、自白）ももたらす利得は等しく、どちらを選択するかは基準はない。つまり、両者は無差別である。更に定義により両者は共に慣習あるいは規範である。「ゲームの内部でのみ規範を定義する」場合、黙秘と自白のどちらが「正しい」のかを判断する基準は与えられない。我々が社会規範に求めたいのは、自白は黙秘よりも「望ましい」とする基準であろう¹⁸。

Mishra (2006)は進化ゲームを用いて、「腐敗した行為者」と「正直な行為者」の二つのタイプの行為者からなるゲームで、腐敗戦略が進化的に安定な戦略となる場合があることを示した。このとき、「腐敗は規範からの逸脱ではなくて、規範そのものである」（Mishra, 2006, p.355）。この場合にも、規範と反規範＝腐敗も区別することができないことになる。確かに、不正が蔓延し、それが行動の基準

¹⁷ 社会規範を「ある集団の内部において」確立された行動の様式として定義するというのがゲーム理論的社会規範論の「パラダイム」である。この考えは正しい。その集団を含むより外延的な集団—社会—からみて、どれほど「反規範的」「非倫理的」であっても、その集団の内部では「規範」なのである。「社会規範は社会的利益をもたらす行為を促進することもあれば、これを阻害することもある」（Fehr and Gächter, 2004, p.518）。従って、もし複数の「行動の様式」が可能であるとしたら、その選択基準もまた「内部」にのみ求められよう。ゲーム理論ではナッシュ均衡の「安定性」と「唯一性」である。以上より、ゲームの「外」を考えることは、ある意味で約束違反であり、「正しく」ないと思惟が進行するならば、これは誤りであろう。

¹⁸ 社会規範を慣習的均衡に求めることを強く批判したのは、Elster (1989)である。Elsterによれば、行為選択は結果主義的な利己的合理性および社会規範への配慮からなされる。Elster (1989, Ch.3)

となっている集団も存在するであろうが、定義上、腐敗とは規範からの逸脱を意味しよう（法からの逸脱は違法である）。しかしながら、ゲーム論的社会規範論による社会規範は、腐敗と規範とを区別することはできないのである¹⁹。

以上、ゲーム論的社会規範論を総括したが、この規範論は、本稿の最初で挙げた社会規範の要件の全てを満たしているわけではないことが明らかとなった。社会規範の問題の核心は、社会的状況における、行為そのものの選択の基準、つまり、ある行為の組のもたらす利得が、別の行為の組のもたらす利得と同じであっても、ある行為を別の行為に対して「望ましい」とする基準による選択、さらにこの「基準」が単なる性向によるのではない、「客観的な」基準の存在にあるのではないだろうか。

3. CSRの本質—社会関係と行為のルール

CSRを社会規範として把握することは、ある特定の社会的状況における、行為そのものの選択の基準、つまり、ある行為の組のもたらす利得が、別の行為の組のもたらす利得と同じであっても、ある行為を別の行為に対して「望ましい」とする基準による選択の基準としてCSRを捉えることである。行為選択の結果、つまり利得の大小によるのではない行為選択の基準、つまり、行為そのものの選択基準とは何であろうか。

3-1. 「行為そのものの選択」

行為そのものの選択とは、例えば、行為AとBの間で、行為の結果を顧慮することなく、AまたはBを選択するということである。明らかにこのままでは、なぜ、ある行為が選択されるのかわからない。次のような例を考えよう。「私は自分の労働により10000円を得る」と「私は盗みによって10000円を得る」のは、労働と盗みの「コスト」が同じであれば、利己的選好の持ち主にとっては無差別となる。しかしながら、ある種の社会的選好の持ち主にとっては、労働>盗みとなり（労

¹⁹ Mishra は、更に、このように腐敗が規範である場合には、「ゲームから退出する選択」、つまり、ゲームの「外」へでるという選択の可能性を挙げた。

働により得た10000円の効用は盗みによって得た10000円の効用よりも大きいと考える)、「労働」は「盗み」よりも選好されるかもしれない。しかし、社会的選好は個人の性向であり得、「私」が盗みよりも労働を選好するにしても、「あなた」も同様であるとは限らない。私は盗みよりは労働を選好するが、あなたも盗みよりも労働を選好するという場合に、この行為選択には規則性があるろう。この場合には、この行為選択の規則性を生み出す「何か」、行為そのものの選択に関わる基準が想定されているのである。

行為そのものの選択に関わる基準に関して、Vanberg (2006)は、「行為そのものに対する選好(preference over actions ‘as such’)」を提唱した。Vanberg は「純粋に規範または規則に従った行動(genuinely rule- or norm-guided behaviour)」を規範的行為と見なし、規範とは、「自らの行為から帰結するであろう結果に関する選好から独立し、それに先行する行為に対する選好」(Vanberg, 2006, p.9)を意味するものとし、「行為は結果に関してではなく、行為者が従うルールに一致して行われる」(ibid. p.10)とした。Vanberg は非結果主義的な行為そのものの選択に関わる「ルール」を規範としているのである。また、Bicchieri (2006) は規範に依拠した行動 (norm-based behavior)の存在を示した。Bicchieri によれば、社会規範とは、「行動のルール」であって、他人の行動に関する自己の期待を、なすべきことにマッピングする関数 (Bicchieri, 2006, p.219)である。ここで、我々は、社会規範を行為選択の規則性を生み出す「行為選択そのものに係わるルール」とする立場に会う。

社会規範を「行為選択そのものに係わるルール」とした場合、行為者の行為の選択は、このルールを顧慮して行われると考えることができよう。選好が「行為選択そのものに係わるルールへの顧慮を示す」場合、「ルール顧慮的」選好であると定義しよう。この定義によれば、社会規範とは、問題的社会状況における、行為の選択そのものに係わるルールである。つまり、行為の結果に必ずしも依存しない、行為者間で「共有」された行為選択のルール²⁰があり、このルールが規範である。

²⁰ Raub and Voss (1990)はセンによって提示された「選好に対する選好」を「選好の合理的選好」論として展開した。

3-2 行為基準の外部性-社会的ネットワーク

行為そのものの選択に関わる「ルール」の性格とはどのようなものなのであるか。前節で我々は「行為の規則性があり、かつナッシュ均衡」を社会規範とすることは、「ゲームの内部でのみ規範を定義する」することであり、「正しさ」という点では規範を定義できないと述べた。この「正しさ」の基準とはゲームの構造の「外部」に求めるべきではないだろうか。この「内部」のみによっては解決されない「正しさの基準」の問題を何らかの「外部」を想定することにより、解決しようとする試みは既にいくつか存在する。社会的状況は最小2人の行為より構成される（最小の「社会」）が、特定の問題的社会状況、例えば、N人囚人のジレンマ的状况では、集合行為問題が解決できないかもしれない。その場合に、この行為者の間に特定の「社会関係」（例えば、家族、友人、共同体等）を想定する。この場合、行為者を相互行為の「内部」とすれば、社会関係は「外部」にある。

社会規範論の展開において、我々はこの「ゲームの外部」という視点を継承したい。先に、行為そのものの選択に関わるルールを社会規範としたが、ここで「外部」という概念を導入すれば、このルールはゲームの「外部」にあるということができよう。

行為の外部性の観点から社会規範の生成を導き、更に行為者間の「社会関係」を導入することにより、ゲームの「外部」視点を強調したのは社会学者コールマンである。

コールマンは規範の必要性を第一に「行為の外部性」、第二の条件を規範の維持に必要なサンクションの存在に求めた。コールマンの規範生成論において特筆すべきことは、規範は行為者と被行為者との二者関係において生じるのではない、という点である。「規範への関心、つまり規範への需要が生じるための条件は、ある行為が一連の他者たちに対して同様の外部性を持つものの、その行為の制御権をめぐる市場が簡単には成り立たず、二人の行為者が交換で利益を上げて制御権を獲得できない、ということである。」(Coleman,1990,p.251) つまり、二者関係の場合には単純な交換より行為の制御が可能であるので、規範は必要とはされず、三者以上の行為者、被行為者が存在する場合にのみ規範が必要とされる。コールマンは「外部性を伴う二者の相互行為の中で社会的最適に到達するためには、たとえ、規範の導入がなくとも、(明示的なものであれ暗黙のものであれ) 二者間の

交換さえあれば十分である」(ibid.,p.254)との理由で、規範は三人以上の行為者が係わる状況において出現するとした。「規範への関心が生じるのは、二者による交換では社会的最適を引き起こすことができないときである。」(ibid.,p.255)

コールマンはこの三者以上の関係を「社会関係(social relationship)(ibid.,262)としているが、行為者の間にこの社会関係が存在することが、二次フリーライダー問題を解決する、つまり、ルール違反者に対して有効なサンクションを与えることのできる理由としている。

「{効果的な規範が出現するための第二の条件、つまり効果的な規範への需要が満たされるための} 条件とは、規範を指示する合理的な者たちが二次フリーライダー問題を克服することである。換言すれば、その条件は、次のいずれかを充足することである。規範の受益者たち（合理的に行為する）がターゲット行為者に制裁を科す費用適切に分担できること、もしくは受益者たちの集合の中に一人以上の受益者がターゲット行為者に対して効果的な制裁を下すのに十分な二次的サンクションを生み出しえること、このいずれかである。この条件が生み出されるかどうかは、受益者たちの間に社会関係が存在するかどうかにかかっている。」(ibid.p.273)

コールマンによれば、「行為者とその外部性にさらされる他者との間に社会関係が存在する」(ibid.,p.278)ことが「規範の存在により誘因を不足から超過へと転換するため」の「一つの重要な要素」(ibid.)であり、「規範が存在するために重要となる社会構造の第二の構成要素は、……ネットワークの閉鎖性であり、つまりある行為者の行為によって外部性にさらされる者同士の間に関係性が存在することである」(ibid.)

更にコールマンによれば、このような社会関係は、「義務と期待」とを生み出す「相互信頼のシステム」であり、社会関係の中に含まれる「義務と期待」(ibid.,p.270)とが「サンクションを行使するために使用できる潜在力」(ibid.)なのである。最も単純に言えば、コールマンは、行為の外部性にさらされている行為者間の間に社会関係＝ネットワークが存在していること（これは単純な二者関係には還元しえない）が規範の生成と規範の維持とを同時に生み出すのである。

3-3. 社会規範としてのCSR

我々は本稿で、コールマンの見地を継承し、CSR を社会規範として把握する。CSR を社会規範として把握するとの意味は、それが企業活動の負の外部性に由来する様々な不都合を解決する一定のルール＝行動基準としてCSR を把握することであろう。しかしながらこのルールは、ゲーム理論が想定するような行為者と被行為者との二者関係において成立するものではなく、行為者が広範なネットワーク＝社会関係の中に既に置かれているということにより生み出されるのであり、CSR とは、行為者のネットワークの生み出す「期待と信頼」とが企業行動の行動基準であるという意味で社会規範なのである。

企業がCSR 活動を行うのは、それが企業価値や利潤の増大につながるからではない。企業活動は企業以外の様々な行為主体（ステークホルダーと呼ばれる）とのネットワークの中で行われているのであり、企業活動が負の外部性をもたらす場合には、企業の置かれている社会関係の中から生じる「義務と期待」に応じた形で企業はその活動を律する必要がある。この社会関係から生じる「義務と期待」とが社会規範としてのCSR の内実なのである。

終わりに。

本稿はCSR を社会規範として展開した。CSR を社会規範として展開するための第一の手がかりとして現行の社会規範論—ゲーム論的社会規範論—を取り上げ、その問題性を明らかにした。そこで本稿が展開したのは、規範をゲームの「外部」に求めるという視点であった。これは要するに、規範とは第三者の立場に立って、自分の行為を制御することを意味する。CSR は企業の自己制御的活動でなくてはならないが、この第三者の立場に立った行為の自己制御こそCSR の本質であろう。

注記 本稿を作成するにあたり、平成20年度学部競争配分経費の助成を受けた。

参考文献

- Axelrod, R. (1997). *The Complexity of Cooperation*, Princeton: Princeton University Press.
- Bicchieri, C. (2006). *The Grammar of Society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coleman, J. S. (1990). *Foundations of Social Theory*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Ellickson, R. C. (2001). The Evolution of social norms: A Perspective from the Legal Academy. In *Social Norms*. Eds. M. Hechter and K. Opp, New York: Russell Sage Foundation: 35-75.
- Elster, J. (1989). *The Nuts and Bolts for the Social Science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fehr, E. and S. Gächter (2000). Fairness and retaliation: The economics of reciprocity, *Journal of economic perspectives*, Vol.14 (3) :159-181.
- Fudenberg, D and J. Tirole (2002 [1991]). *Game Theory*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- 藤井俊彦 (2005) . 『ヨーロッパの CSR と日本の CSR』 日科技連出版社
- Gintis, H. (2000). *Game Theory Evolving*, Princeton: Princeton University Press.
- Griffith, W.B.,and R.S.Goldfarb.(1991). Amending the Economist's "Rational Egoist" Model into include Moral Values and Norms, Part1 in *Social Norms and Economic Institutions*. Eds. M.K.Koford and J.Miller, Ann Arbor: The University of Michigan Press: 39-57.
- Harsanyi, J.C. (1977). *Rational Behavior and Bargaining Equilibrium in Games and Social Situations*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hechter, M., K. Opp, K., et al., Eds. (1990). *Social institutions Their Emergence, Maintenance, and Effects*. New York: Aldine de Gruyter.
- Lewis, D. (2002 [1969]). *Convention*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Mishra, A. (2006). Persistence of Corruption: Some Theoretical Perspectives, *World Development*, Vol.34 (2): 349-358.
- 奥村宏 (2006). 『株式会社に社会的責任はあるか』 岩波書店

十川廣國 (2005) . 『CSR の本質 企業と市場・社会』 中央経済社

Raub, W. and T. Voss. (1990). Individual Interests and Moral Institutions In *Social institutions Their Emergence, Maintenance, and Effects*. Eds. M.K. Hechter, K. Opp, et al. New York: Aldine de Gruyter: 81-117.

Sugden, R. (2004[1986]). *The Economics of Rights, Cooperation, and Welfare*. New York: Palgrave Macmillan.

Taylor, M. (1987). *Possibility of Cooperation: Studies in Rationality and Social Change*. Cambridge: Cambridge University Press. (テーラー『協力の可能性』松原望訳、木鐸社、1995 年)

Ullaman-Margalit, E. (1977). *The Emergence of Social Norms*. Oxford: Oxford University Press.

Vanverg, V. J. (2006). Rationality, Rule-Following and Emotions: On the Economics of Moral Preference. *Papers on Economics & Evolution*. Jena: Max-Planck-Institute für Ökonomie: 1-21.

Voss, T. (2001). Game-theoretical Perspectives on the Emergence of Social Norms. In *Social Norms*. Eds. M. Hechter and K. Opp, New York: Russell Sage Foundation: 105-136.

Weibull, J. W. (2002 [1995]). *Evolutionary Game Theory*. Cambridge: The MIT Press. (ウェイブル『進化ゲームの理論』大和瀬達二監訳、文化書房社、1998 年)