Kobe University Repository : Kernel

PDF issue: 2025-07-02

はじめ経済学から逃げだすことを考えていた（<特集>大学院で経済学を学ぶ）

中西，訓嗣

(Citation)
國民經濟雜誌,221(1):3-10

(Issue Date)
2020-01-10

(Resource Type)
departmental bulletin paper

(Version)
Version of Record

(JaLCDOI)
https://doi.org/10.24546/E0041951

(URL)
https://hdl.handle.net/20.500.14094/E0041951

ISSN 0387-3129

国民経済雑誌

はじめ経済学から逃げだすことを考えていた

中　西　訓　嗣

国民経済雑誌　第221巻　第１号　抜刷
2020年１月

神戸大学経済経営学会

『国民経済雑誌』第221巻第１号（2020年１月），3-10

はじめ経済学から逃げだすことを考えていた*

中　西　訓　嗣[a]

1　はじめに

本誌の編集委員会から「大学院で経済学を学ぶ」をテーマとした特集号への寄稿依頼をいただいた。経験談などを踏まえながら自由に書いてよいということなので，どのようにして私が経済学研究の道に進むことになったのか，何を思って経済学を続けているのか，30数年前からの記憶を掘り起こしながら書いてみたい[1)]。私自身，青雲の志を持って大学院進学を目指していたという訳ではないので，大学院進学のことを堅苦しく考えすぎている人にとってはいくらか気休めになるのではないかと思う。

2　経済学からの逃避

私が大学を受験したのは，大学共通第１次学力試験（いわゆる，共通１次。現在の大学入試センター試験の前身）が，ある意味で完成された時期であった。世間では，受験産業によるデータ蓄積と解析を通じて全国の国公立大学が“偏差値で輪切りにされた”などの批判も取り沙汰されていたが，受験競争のただ中にある18歳の少年にとってそんな批判に意味などあろうはずもなく，自分の成績と偏差値に照らして身の丈に合った進学先を選択し，無事に合格することができた。広島大学経済学部であった。

正直に言って，経済学に大して興味があった訳ではない。興味があるとかないとかよりも，むしろ，経済学が何であるかを知らずに経済学部に来てしまったと言ったほうがよいかもしれない。高校時代には「政治・経済」の授業も受けていたが，「日本史」や「地理」など他の社会科に比べると，何をやっているのかよく分からなかったし，面白いと思えるものでもなかった。しかし，いずれ大学を出れば普通に会社勤めをすることになるのだし，それなら世の中のことを扱う経済学を学んでいて損はないだろうといった程度の気持ちであった。

さて大学入学早々の４月，経済学部への進学を後悔することになった２つの出来事が起き

a　神戸大学大学院経済学研究科，nakanishi@econ.kobe-u.ac.jp

た。１つ目は経済学部生１年生必修の教養科目「微分積分学」でのことである。２度目か３度目かの授業のときに担当教員が受講生に向けて「三角関数の微分を知らない者はいるか？」と尋ねてきた。経済学部１年生のみ50名ばかりのクラスで，おずおずと手を挙げたのは私を含めて２名だけであった。このときに担当教員の発した「こんな奴がいるから授業にならない」という言葉は今でも忘れられない。こんなことを言われてまで，経済学をやらなければならないモノだとは微塵も考えていなかったので，ゲンナリとしたものである。当時，いわゆる文系数学の範囲は「数学 IIB」までで，三角関数の微分は理系の「数学 III」に含まれる単元だったから，知らないのが当たり前だったはずなのである。実際，手を挙げなかった同級生たちに後で尋ねたところ，彼らのほとんども三角関数の微分は知らないとのことであった[2)]。

２つ目は同じく教養科目「経済学」でのことである。大学で経済学と名の付く授業としては初めてのものであった[3)]。この授業は経済学部の教員が担当していたものではなく，想定されていた受講生も経済学部生ではなかったのかもしれない。しかし，ともかくも経済学部に入学したからには「経済学なるものを学ばねばならないだろう」と半分義務的に考えて自ら進んで履修したものであった。授業の内容は，戦後復興から，高度経済成長期を経て，70年代の２度のオイルショックまでの日本経済の発展過程を跡づける（今思い返せば）至極まっとうなものだったのだが，授業で提示される各種の棒グラフや数値表の羅列がいかにも暗記科目じみていて，当時の私はこれに辟易してしまったのである。

１年生の５月中頃には，先に述べた「微分積分学」での出来事も手伝って，棒グラフや数値表ばかりを読むような勉強を残り４年間も続けるのには堪えられない，勉学を続けるのは無理ではないか，いっそのこと大学を辞めようか，などと暗い気持ちで考えるようになった。軽い五月病だったのかもしれない。そんなとき，学生便覧を眺めていて「転学部」の制度があることに気づいた。まさしく天恵であった。これなら大学を辞めなくとも，経済学から逃げ出せるではないか，他のもっと面白そうな分野に移れるではないかと心躍る思いがした。転学部の制度があることを知ってからは，その実現に向けてまっしぐらであった。良好な成績を修めていないと転学部は認められないということだったので，教養科目にしても，専門科目にしても，かなり真剣に取り組んでいった……経済学部を脱出するために[4)]。

3　経済学で感動すること？

経済学部脱出という歪んだ目標実現のための努力であったが，１年６ヶ月も続けていると，経済学の持つ学問的広がりを感じられるようになってきた。実に当たり前のことなのだが，私が最初に受講した教養科目の「経済学」の内容や方法が，経済学のすべてではなかったということに他ならない。最も大きな気づきは，経済学が“分析する”学問であるという事実

であった。大学入学後もしばらくは「社会科は暗記科目」という受験生的な先入観を払拭できずにいた（実際，その先入観に基づいて受験競争を乗り切ってきたのだから仕方ないところではある）。専門科目をいくつか受講していくうちに，「○○年に生じた××は日本の長期にわたる低成長のきっかけとなった」とか，「○○政権における××政策は大幅な円高を誘発することとなった」といった事項の暗記だけでは，定期試験にすら対応できないことが明らかとなってきた。経済学は，世の中で起こっている様々な経済現象を単に記録したり，記述したり，あるいは事後的に説明したりするだけでなく，それらの経済現象の原動力や相互作用，動作の仕組みを明らかにするものであるということが，朧気で未熟ながらにも認識できるようになっていった。経済学部脱出にむけた情熱は次第に薄れていった。

入学してから2年が経とうとする頃には，経済学を学ぶことがいくらか楽しいと思えるようになってきた。しかし同時に，それなりに面白い・興味深いと思える分野と，逆に，どんなに勉強しても頭に入ってこない・肌に合わないと感じられる分野があることも分かってきた[5)]。なにしろ経済学は広大な研究領域と多様な方法論を含んでいるのである。好きなもの・嫌いなもの，得意なもの・苦手なもの，興味のあるもの・ないもの，色々あって当然である。私の場合，経済学への興味を維持できるようになったのは，2年生の前期に受講した3年次配当の専門科目「ミクロ経済学」の授業が大きく影響している。これまでに経済学を学んできた過程の中で私は，「数学を利用した経済現象の理解」，「一般均衡分析」，そして「ゲーム理論」という3つの“感動的なもの”に出会っているが，そのうち最初の2つは，このミクロ経済学の授業で得たものである。

まず1つ目の「数学を利用することで経済現象を理解できる」という事実を知ったこと，これは高等学校の「政治・経済」の授業からは想像もつかない感動的な出来事であった。衝撃的だったと言ってもよいかもしれない。ぼんやりした受験生だったとはいえ，経済学部で数学を利用すること自体は高校生の頃から知ってはいた。しかし，それは帳簿の計算だとか，若干の記述統計とかのために必要とされる計算技術程度のものであって，およそ微分積分学や線形代数学などとは縁遠いものと考えていたのである。ミクロ経済学以前に1年次に受講していた選択必修専門科目の「経済数学」で，このような感動を得られなかったのは幾分不思議なことではある。やはり，ミクロ経済学では分析対象と数学的方法論の両方が組み合わせて扱われるのに対して，経済数学では数学的方法論のみが集中的に扱われている点が大きな違いであろう。ミクロ経済学を通じて，それまでに学んできた微分積分学や線形代数学などが，無味乾燥な計算のための計算などではなく，何かしら“意味のあるもの”として立ち現れるのを強く感じることができたのである[6)]。

ミクロ経済学で得た“感動”の2つ目は「一般均衡分析 general equilibrium analysis」というものの考え方を知ったことである。一般均衡分析は，多数の市場の需要・供給バランス

を同時に考察する理論枠組みである。後知恵との誹りを覚悟で言うならば，一般均衡分析のポイントは“多数の市場”が考察の対象となっているということ自体よりも，むしろ，経済社会現象を構成する様々な要素・要因が単線的な原因と結果の連鎖のみで繋がっているのではなく，多くの要素・要因が互いに影響を及ぼし，フィードバックして相互依存的に“全体として一気に確定する”という「同時決定システム」によって経済が構成されているという考え方にある。最初からこのようなポイントを明確に意識していた訳ではないが，同時決定システムという考え方はとても新鮮であった。

閑話―私たちが言葉で物事のメカニズムを説明するときに，単線的な因果関係でつながっているように表現しがちである。ちょっとした例として，唐突だが「風が吹けば桶屋が儲かる」という慣用表現を考えてみよう。これは，風が吹くと，土埃が舞って，目を患う人が増え，中には盲目となる人もでて，そうした人は三味線の師匠として生計を立てるので，三味線が沢山必要となり，三味線の材料の一つである猫の皮を求めて猫が捕獲され，ネズミを捕る猫がいなくなるので，ネズミが増殖し，ネズミが桶を囓ってダメにするので，新たに桶を買う人が増えて，桶屋が儲かるという話である。「風が吹けば桶屋が儲かる」という慣用表現の内容的な妥当性はともかくとして，私たちが物事や社会の仕組みについて説明するときに，ここでのロジックと同じような単線的な因果関係の連鎖を利用しがちである。そして，そのような説明が“自然である”とか，“分かりやすい”ものとかとして受けとめられる。[7] 残念ながら“分かりやすさ”は内容の“正しさ”を保証してはくれない―閑話休題。

さて，端的に言い切ってしまえば，一般均衡分析の肝は経済というものを（ある種の）連立方程式として理解するということに他ならないのだが，このあたりの“皮膚感覚”を経済学をまったく知らない人たちに伝えるのは難しい。もちろん，大学生時代の私がそのようなことを理解していた訳でもない。経済を連立方程式として理解する（できる）ためには，２つの作業が不可分かつ不可欠である。第１に，議論の対象となる経済システムの範囲をどのように確定するのかである。第２に，問題となっている経済システムは，どのような変数を決定するものと考えるのかである。要するに，議論の「枠組み」をどのように設定して，いかに「内生変数 endogenous variables」と「外生変数 exogenous variables」とを区別するのかが重要なのである。それがハッキリしていなければ一般均衡分析（……というか経済分析そのもの）を適切に遂行することはできない。また，これらの作業は変数間の因果関係に関する理解を明確にするためにも必要である。ある一定のシステムを前提とすれば，外生変数は「原因」となるものだし，内生変数は「結果」となるものである。システム内部での内生変数の相互作用は原因でも結果でもない。[8]

テレビなどの一般向け経済解説などで「経常収支の悪化を受けて景気も緩やかに後退しつつあり……」とか「景気回復に伴って経常収支の黒字が縮小し……」といった表現を見かけ

ることがある。どちらの表現も「枠組み」によっては，正しいものになり得るのだが，何が枠組みとなっているのかが示されていなければ，これらは，景気と経常収支との関係についてまったく逆のことを述べている上に，表現上の因果関係も逆転しているので，両方の表現を見聞きしたことがある一般の人にとっては「経済学は適当なことを言うだけのインチキ学問だ」との印象を与えかねない[9)]。実のところ，私自身もそのような印象を持っていた。一般均衡分析を理解できるようになってからは「経済学がインチキだ」などとは思わなくなったが，今でも上のような表現を無前提に語る人を見かけると「インチキで残念な人だ」とは強く思う。識者とか専門家などと呼ばれながらもインチキな言説を垂れ流している人たちを区別できるようになったことは，一般均衡分析の考え方に触れることができた大きなメリットといってよいであろう。

「数学を利用して経済現象を理解できること」と「一般均衡分析というものの考え方」に感動し，これらをもっと突き詰めてみたいという好奇心のみが，私を大学院進学へと向かわせることになる[10)]。

4　ちょっと変わったゲーム理論との出会い

経済学で出会った“感動的なもの”の３つ目は「ゲーム理論」である。ただ，これには若干の紆余曲折がある。大学院進学後は，国際経済学（国際貿易論）を専攻した。一般均衡分析という考え方を突き詰めて行くには格好の分野であった。先に述べたように，一般均衡分析は経済を構成する諸要素・要因の相互依存関係を一気に扱うことのできる枠組みで，そのことに感動もしていたのだが，いくらか物足りないものも感じるようになってきた。特に完全競争を前提とする一般均衡分析では，経済主体や事象あるいは相互依存関係の取扱いがとても“機械的である”ように感じられてきたのである。

乱暴にまとめると，一般均衡分析を遂行する一連の手続きは次のようになる。すなわち，消費者は所与の価格と予算制約の下で効用を最大とするように消費ベクトルを選択し（＝需要関数の定義），生産者は所与の価格の下で利潤を最大にするように生産ベクトルを選択し（＝供給関数の定義），市場では需給が一致するように価格が決定される（＝市場均衡）というものである。一般均衡分析は，数多くの経済主体（消費者，生産者等）を同時に扱い，それらの相互依存関係を明らかにできる枠組みであるのに，分析の中に現れる経済主体の誰一人として彼ら自身の相互依存関係を意識することはない―少なくとも分析上，相互依存関係を意識するような主体として表現されることはない。

一般均衡分析に対する若干の不満を感じていた頃に出会ったのが「ゲーム理論」であった。国際貿易論の分野でも，いわゆる「戦略的貿易政策論」に関連してゲーム理論を利用した論文が加速度的に増加してきていたし，ゲーム理論に関する優れた教科書もいくつか出版され

始めた，そのような時期でもあった。岡田（2011）が『経済社会における様々な意思決定の相互依存関係を数理的で厳密な方法論を用いて分析する理論を，ゲーム理論（game theory）という』（p. 2）と定義づけているように，ゲーム理論から意思決定の相互依存関係を分析する方法を学べることを期待したものである。もちろん「期待外れ」などということはなかったが，正直なところ，それほど強い印象も受けなかった。

ゲーム理論の中心的分析概念は「ナッシュ均衡 Nash equilibrium」である。ここでも乱暴にまとめてしまうと，ナッシュ均衡を求める作業は次のようになる。すなわち，各プレイヤーの戦略集合と利得関数を定義し，個々のプレイヤーの戦略に関する利得最大化条件を求め（＝反応関数の定義），利得最大化条件からなる連立方程式を解く，というものである。経済主体・プレイヤー間の意思決定の相互依存関係を分析するという観点からすると，反応関数を求めるステップはあまりに“機械的”であるように感じられ，それがゲーム理論にのめり込めない理由の１つであった。[11)]

ナッシュ均衡を用いたゲーム理論にのめり込めないもう１つの理由があった。それは，ナッシュ均衡概念は，均衡戦略の組でない状態から何が生じるのかについてまったく何も説明してくれないという不満である。よく知られた「囚人のジレンマ」ゲームでは，［自白，自白］の組が唯一のナッシュ均衡となる。それはそれでよいのだが，これをパレート優越する［黙秘，黙秘］がなぜ成立しないのか，あるいは［黙秘，黙秘］の組からプレイヤーたちが何を行うのかは，ナッシュ均衡概念からは分からないとしか言いようがない。[12)]

ゲーム理論の授業を受けたり，研究会にも参加したりしたが，結局，大学院在学中にゲームの理論を利用した論文を執筆することはなかった。しかし，神戸大学に職を得て初めて１年間の在外研究に出たとき，本来の国際経済学研究の息抜きにと思って持参した Greenberg（1990）が私にとっての状況を一変させる。同書の提唱するソーシャル・シチュエーション理論で用いられる解概念は，von Neumann and Morgenstern（1944）の提唱した「安定集合」と密接な関係を持ち，私がナッシュ均衡に対して抱いていた不満に見事に応えてくれるものであった。「これだ！」と思ったものである。[13)] そう，私の感動した「ゲーム理論」は標準的なゲーム理論ではなく，ちょっと毛色の変わったソーシャル・シチュエーション理論だったのである。

5　大学院進学を考えている人へ

たとえば「日本の年金制度改革のための方策を探る」とか，「世界の貧困緩和のためのシステム作り」とか，明確な目的を持って大学院進学を考えている人たちは，それぞれの目的に邁進してもらえればよいし，それは社会全体にとっても素晴らしいことだと思う。

前節までに述べてきたように，私にとっては「数学を利用した経済現象の理解」，「一般均

衡分析」，そして「ゲーム理論」という３つの“感動的なもの”との出会いが大学院進学と研究継続の動機となっている。端的に言って，経済学という学問に対する好奇心のみが動機を支えていて，およそ高邁な理想の実現とか，社会に対する問題意識から進学を志したものでないことは明らかである。私個人としては，大学院進学への動機というものは，もっと緩やかであったり弱いものであったりしても一向にかまわないと思う。たとえば「国際経済学は面白そうだからもう少し勉強を続けてみたい」といった程度で動機としては十分である。[14)] 進学動機よりも，進学した後でどうするのかのほうが，はるかに重要である。大学院での学習・研究は「底なし」で「天井知らず」である。研究対象をどこまでも掘り下げていく覚悟，自分の知識・能力をどこまでも高めていく意欲，そして，これらを持続させる体力は不可欠である。少しでも大学院進学を視野に入れている人には，学部時代に学問的な意味での基礎体力を付けておくことをお勧めする。

さて長々とした駄文をしたためてきたが，最後に本稿の論旨をまとめておこう。簡単である。大学院進学の動機は緩やかでもかまわない，自分が面白いと思えることを研究しよう，しかし研究するからには徹底的に突き詰めよう―そしてダメだと思ったら，逃げ出せばよいのだ。

注

＊　筆者は本稿の執筆・刊行時点において神戸大学大学院経済学研究科長・経済学部長の役職に就いているが，本稿の内容はまったく個人的意見に基づくものであって，いかなる意味においても研究科・学部の公式見解を反映したものではないことをお断りしておく。

1）学部や大学院の普段の研究指導では，学術論文の中で「……したい」「……と思う」などの筆者の希望・願望を表す文末表現を用いないようにと学生・院生諸君に対して注意している。本稿は，分析的な学術論文ではないので，そうしたことを気にせず一人称表現を自在に用いることにする。

2）この件，あまりに悔しかったので，理学部数学科の友人に高等学校の「数学 III」を一夏かけて教えてもらった。結局，この「微分積分学」の期末試験では「優」の成績を得て大いに溜飲を下げたものである。また，このときの学習が後の大学院進学に役立つことになったのだから，先の教員には感謝せねばならないのかもしれない。

3）正確には，経済学部１年生向けの必修専門科目「経済学概論」を同学期に受講していた。この「経済学概論」は，神戸大学経済学部における「初級経済学」と「経済学のフロンティア」を合併したような科目であった。

4）転学部は，実際に成功した学生はいたことがないという名ばかりの制度だったことが後に判明する。

5）筆者は今でも「金融」関係の話が苦手である（あまり好きでもない）。

6）何やら格好つけたことを書いてはいるが，「ミクロ経済学」受講時点で私はまだ経済学部脱出を画策中であった。脱出のために配当年次の高い科目でよい成績を修めるべく早めに履修したの

である。しかし，目論見に反して成績は「不可」であった。

7)「風が吹けば桶屋が儲かる」という慣用表現は，ある物事が思いもかけない結果をもたらすことを表したものである。また同時に，迂遠な（とても，ありえそうにない）論理の連鎖を馬鹿げたものとして揶揄したところがあって，そのロジックが“分かりやすい”とは考えられてはいないであろう。全くの余談だが，「風が吹けば桶屋が儲かる」という慣用表現から，一般均衡分析的な含蓄や，カオス的な挙動を示す動的システムにおける（いわゆる）バタフライ効果に関する含蓄を引き出すことも可能かもしれない。しかし，ここで深入りするのは止めておこう。

8）システムが「分解可能 decomposable」な場合には，分解された部分システムにおいていくつかの内生変数が決定され，部分システムを含む上位のシステムで残りの内生変数が決定されるという逐次的（recursive）な構造を持つ。このような場合には，部分システムのみで決定される一部の内生変数を残りの内生変数の「原因」と見なしうる。

9）景気と経常収支のことを両方扱える程度に拡張した「枠組み」だと，景気と経常収支はどちらも内生変数となるので，一方が原因で他方が結果であるという訳ではない。どちらもシステム内部で同時に決定されるのである。ここで取り上げたような表現は，内生変数で内生変数を説明する不完全なものであり，誤解をまき散らすものでもある。

10）感動したことの3つ目の「ゲーム理論」は大学に職を得てから後のことである。

11）この辺りの議論は，ゲーム理論の学習を深めていない昔の私が感じていたことであって，現在でもそのように考えている訳ではない。

12）ナッシュ均衡概念を用いていては「論理的に回答不能」なタイプの問が存在することについて，Nakanishi（2016）が貿易政策論の文脈の中で詳細に論じている。

13）即座に貿易政策論への応用を考えて Nakanishi（1999）を執筆した。ソーシャル・シチュエーション理論の貿易政策論への応用については中西（2010）を参照してほしい。

14）このようなことを大学院入試の「研究計画書」に書いて不合格となったとしても，筆者は責任を負わない。

参　考　文　献

Greenberg, J., 1990, *The Theory of Social Situations: An Alternative Game-Theoretic Approach,* Cambridge University Press.

Nakanishi, N., 1999, Reexamination of the international export quota game through the theory of social situations, *Games and Economic Behavior* 27: 132–152.

Nakanishi, N., 2016, Implications of the “status quo” in theoretical trade policy analyses—Piecemeal policy and the stable set approach, *The International Economy* 19: 23–37. DOI:10.5652/internationaleconomy.ie 2016.04.nn

von Neumann, J. and O. Morgenstern, 1944, *Theory of Games and Economic Behavior*（2nd edition: 1947, 3rd edition: 1953), Princeton University Press.

岡田章，2011,『ゲーム理論新版』有斐閣.

中西訓嗣，2010,『相互依存状況における貿易政策のゲーム理論—ソーシャル・シチュエーション理論と安定集合アプローチ』ミネルヴァ書房.