

極的な協力であるが、共通の外敵に対する「外向き」の調整を指向すれば積極的な協力となる。<sup>(16)</sup>

共通利益の創出という側面を軽視し、対立への対応だけに限定した協力概念には、第三者や外部環境に対する「外向き」の協力が捨象される傾向がある。それは、同盟という安全保障分野の中心的な政策調整を、国際協力論の分析対象から除外することになる。<sup>(16)</sup>しかし、国家間の利益が完全に一致するのであれば同盟を形成する必要はない。また、国家の自律性を部分的に犠牲にせざるをえない以上、脅威の共有が自動的に同盟の形成を促すわけでもない。同盟における協力は、同盟内の対立利益の軽減を第一義的な動機とするのではなく、あくまで第三者に対する共通利益の実現と拡大にある。

こうした状況を端的に示すのが図7の「男女の争い (Battle of Sexes)」ゲームである。一組の男女がデートを計画しているが、男性はプロレス観戦を、女性は遊園地に行くことを望んでいるとしよう。ここで、相手の選好に合わせる行為を協力(C)、自分の選好を貫く行為を非協力(D)とする。その場合、男性にとって最善の組み合わせは女性がプロレス観戦に付き合ってくれること(DC)で、次善の組み合わせは自分が遊園地につき合うこと(CD)となる。そして、デートが実現しない場合でも自分一人でプロレス観戦をする場合(DD)の方が、遊園地に行ったにもかかわらずデートも実現しなかった場合(CC)よりはましとなる。このように男女双方がD>C>D>D>Cという選好順位を抱く状況では、ナッシュ均衡はマトリクスの左下と右上の二カ所(DCかCD)存在し、どちらもパレート最適である。つまり、デートという共通利益を実現するには、男女のどちらか一方が相手に合わせればよいのであり、双方が相手に合わせることは必要でも望ましいことでもない。

「外向き」の協力では、第三者に対する戦略が調整の対象であり、第三者に対する効果的な戦略を採用することがプレイヤー双方にとっての協力の成果となる。つまり、「囚人のジレンマ」ゲームにみられる「内向き」の協力は、「利害の調整」による協働(collaboration)が問題であった。これに対し、「男女の争い」ゲームでは、損得を超えて一

図7 「男女の争い」ゲーム

		女性		
		→ ②		
男性	① ↓	プロレス観戦(C)	遊園地(D)	①' ↑
	遊園地(C)	1,1	<u>3,4</u>	
プロレス観戦(D)	↓	<u>4,3</u>	2,2	②' ←

予想される。

緒に行動することに合意できるかが問題となる。こうした「男女の争い」ゲームでの協力は、「選好の調整」による協調 (coordination) が必要になる。また、「囚人のジレンマ」ゲームでは協働行動を阻害する裏切りの誘惑が常に存在したとは異なり、ここでは裏切りの心配は存在しない。なぜならば、DCもCDもパレート最適であると同時にナッシュの均衡でもある安定した均衡解であるからである。本ゲームの興味深い点は、二つのパレート最適のどちらに決まるかが、プレイヤーの力関係によって左右されることである。つまり、男性が強ければプロレス観戦、女性が強ければ遊園地となる。また、隠れた問題としてDCとCDはパレート最適ではあるが、常に利得差が発生しており、一方が他方に対して不利な立場に置かれることである。

現実の国際関係において上記ゲームに相当する状況は、先に「外向き」の協力として紹介した同盟国間の関係において出現することが多い。たとえば、日米間で共同作戦を実施するに当たり、日本が $\alpha$ 方式、米国が $\beta$ 方式の通信システムを採用しているとすると、共同作戦には通信の接続が不可欠であるが、 $\alpha$ 方式にするか $\beta$ 方式にするかは両国の力関係によって決まる。同様に、北朝鮮に対する対話と圧力のどちらを重視するかに関しても、日米の力関係が対話か圧力かを決定し、その結果次第で日米間に利得の差が発生することが