

完全競争均衡は一般均衡か？

～予定調和の世界から自我の葛藤の世界へ～

泉 宏明

(NEC 広島)

キーワード : 一般均衡 Nash 均衡 固定費と変動費の類別 生産者と消費者の分解
自我の対立 飽和消費の存在を仮定したときの一般均衡論の修正
プロセスイノベーションとプロダクトイノベーション
労働時間の下方硬直性

1. 序)

ノーベル経済学賞を受賞したアロー・ドブリューの一般均衡解の存在証明によって、いったんは競争均衡が一般均衡をもたらすと信じられた。しかし最近、「ゲーム理論」が静かなブームとなり、一般均衡を変形した Nash 均衡, ESS (進化的に安定な戦略 evolutionarily stable strategies) 等の概念が構築されるに至った。無知な私にとって驚きであったのは、一般均衡解の存在証明の前に、Nash が不動点定理を用いて、Nash 均衡解の存在を既に証明していたことであった。Nash が展開した非協力ゲームの世界は、一般均衡の世界よりも現実をよりリアルに反映しているように私には思われる。日本語で書かれたミクロ経済学のベストセラー『ミクロ経済学入門 第2版 西村和雄著』では、第1版にはなかった「第14章 ゲームの理論」が追加されている。この中で西村和雄先生は、『囚人のジレンマのゲームを有限回繰り返したゲームについて、ゲームをより納得のできるものに修正する、あるいは、より受け入れやすい均衡概念を定義することは、今後の課題でしょう。』(347 ページ) と述べ、Nash 均衡の概念に一定の距離を置いている。

確かに Nash 均衡の概念自体は吟味しなければならない。本稿では、非協力ゲームの Nash 均衡の精神を資本主義社会の「自我の葛藤」に見て取り、資本主義という「制度」は、いかなるものかを、共同体・封建制・自己生産自己消費経済 (ロビンソン・クルーソーの経済)・旧ソビエト連邦等の社会主義経済と比較して分析を行う。

尚、本稿は、進化経済学会第5回福岡大会での私の報告『資本主義の生成 ～封建制から資本主義への移行理論～』(以下『歴史理論編』と呼ぶ。)という歴史理論を中心に書いたものと、同じく私が報告した、進化経済学会第6回大阪(千里山)大会の『ロビンソン・クルーソーの経済と現代資本主義経済 ～実物体系からの景気循環論または不均衡動学～』(以下『経済理論編』と呼ぶ)という経済理論を中心に書いたものの続編として、「なぜ、(完全)競争社会は、一般均衡を実現できないのか?」「競争社会の本質とは何か?」・「Nash 均衡の持つ意味」・「政府・企業の役割」等を模索しながら書き下ろしたものである。

2. 歴史的現象としての「生産者と消費者の分解」(一般均衡から自我の葛藤の世界へ)

マルクスは、資本主義が育つ中に「資本家階級と労働者階級への分解」を見て取り、壮大な『資本論』の構想を温めた。

これに対してアダムスミスは、ピン工場を例に資本主義に「分業」を見て取り、現在の主

流派経済学の祖となった。本稿は、ペン工場のその後である。つまり、私は農耕社会から資本主義に移行する際において、「資本家階級と労働者階級への分解」に対して、もうひとつの重要な歴史的分解があると見る。それは、「生産者と消費者の分解」である。歴史的に見れば、共同体・封建制という社会では、統計的には穀物生産を中心とした、「自己生産・自己消費社会」が一般的であった。しかし、多元的な生産が行われるようになり「資本主義」が黎明すると、「生産者と消費者の分解」が一般的となった。(ただし、中世の世界に豊かな文化があった等の研究があり、私もこれを否定するつもりはない。あくまでウェイトがどちらにあるかである。) 本来、「生産者」と「消費者」は全体としてみれば同一の集合体である。しかし、「消費者主権」等の言葉があるように消費者に価格・性能面で気に入られなければ、生産者は自らの商品をおくることができない。このため、「市場の法則」があり、これに破れたものは「即座に市場から撤退しなければならない」と声高々に叫ばれている。これは、アロー・ドブリューの証明した「一般均衡」の世界であろうか？「一般均衡」の世界は、文字通り受け止めればかなり Happy な世界であるように私には思える。

本稿は、完全競争の社会は、ロビンソン・クルーソー的な「一般均衡」の世界、つまり「予定調和」の世界ではなく、ゲーム理論の「非協力ゲームの Nash 均衡」に近いもの、つまり「自我の葛藤」の世界と考え、競争社会を理解しようとするものである。

3. 『経済理論編』で述べた、私の資本主義経済のモデル再掲

まず、私の完全競争社会のモデリングを行う。今回は、前回『経済理論編』で行ったような数学的厳密性はやや落として、わかりやすさを第一として述べる。

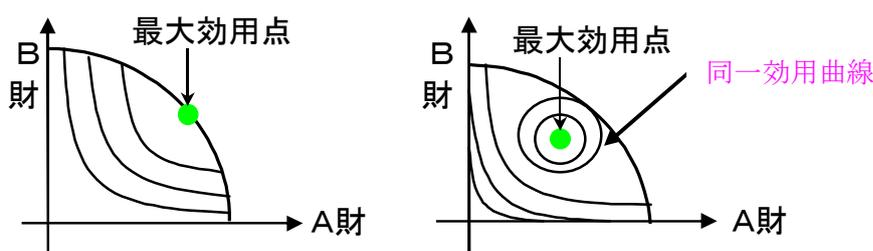
まず、次の事を述べておく。森嶋通夫が名著『マルクスの経済学』で述べているが、マルクスが労働に対し「労働時間」といった集計量を用いたのに対し、ケインズは「貨幣表示の労働」という集計量を用いた。歴史理論を扱う私は、貨幣という無限の変動のあるもの（よく言われる「カジノ経済」）よりも、歴史的により Solid で安定した集計量である「労働時間」を選択する。「労働時間」が「貨幣表示の労働」よりも歴史的に安定した集計量であることは、実証的にも明らかであろう。ただし、将来（何百年先かは分からないが）、生産関数が、労働時間にまったく依存しなくなるような世界は想像できる。このような世界は、私自身はあまり好きな言葉ではないが、シュンペーターのように言えば、「共産主義社会」になるかも知れない。

- ① 消費空間（一般的な教科書とは若干違う＝アロー・ドブリューの一般均衡解の存在証明では、飽和消費の非存在が仮定してある。）

財の数を n に FIX したときの飽和消費の仮定

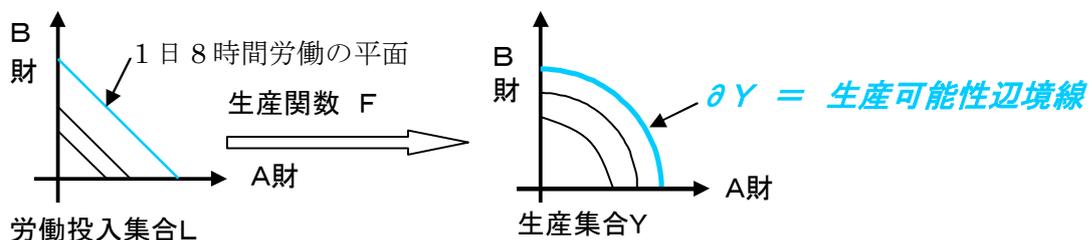
＝有限な人間の有限な時間の消費は有限である。

＝飽きるから、生産者は消費者の欲望を喚起する必要がある。



消費空間の二つの例

② 生産空間 (一般的な教科書と同じ)



③ プロセスイノベーションとプロダクトイノベーション

私は労働の質を以下の3つに分類する.

- (1) 単純再生産労働 (第1の労働)
- (2) 生産性の向上により, 生産集合Yを拡大させる労働 (第2の労働. 一般的にはプロセスイノベーションと呼ばれるものに対応する.)
- (3) 今までにない効用を与える新たな財を生み出すことにより, 消費可能集合をn財の空間からn+1財の空間に変化させる労働 (第3の労働. 一般的にはプロダクトイノベーションと呼ばれるものに対応する.)

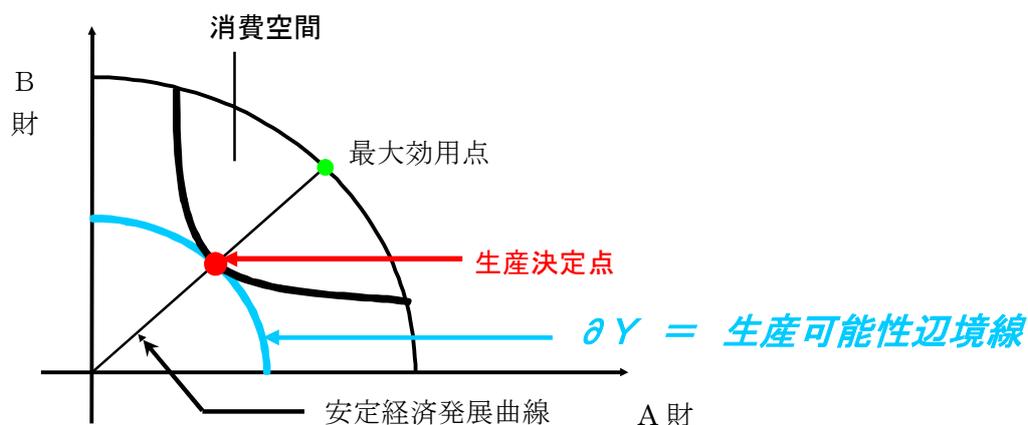
④ 労働時間の下方硬直性 (これが今回の報告のメインテーマ)

①～③ は,どの経済学者も異論なく,直ぐに納得できることではないかと思う. (ただし①の「飽和消費の非存在」は,「数理経済学者」の都合上,暗黙裡に仮定されている.)

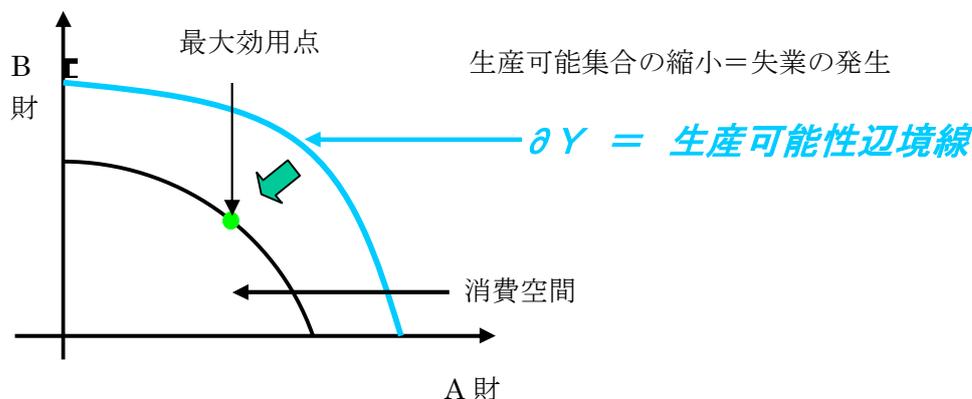
④の労働時間の下方硬直性が,「完全競争」の世界を「一般均衡の世界」から「自我の葛藤の世界」に引きずり降ろす役割を果たす.

私の結論を以下に示す.

① 生産集合が最大効用点を含んでいないとき (=まだ,消費が飽和していないとき.)



② 生産集合が最大効用点を含んだとき (=消費が飽和してしまった時)



負の加速度原理 : 生産可能集合の縮小 (失業の発生) →消費可能集合の縮小

この場合,完全競争の経済では,労働投入集合から何人か排除する (=失業者を作り出す) ことによって,生産可能集合を縮小させ,最大効用点を求める.そしてこの生産縮小局面を解決する唯一の方法は,新しい財を生み出すこと (プロダクトイノベーションをおこすこと) である.これによって,労働力が新しい商品の生産に移動し,再び安定経済発展曲線を作る.

4. 私の経済モデルの理解

私の経済モデルを簡単な例で説明しよう.

今,100 人の靴生産者がいたとする.100 人の靴生産者は,現在の生産性では,1 日 8 時間働いて一人当たり 1 足の靴を作ることしかできない.消費者は,10,000 人いたとする.消費者は,10 日で 1 足の靴を得ることで満足してしまうとする.現在の生産性では,生産者 100 人で,100 日に 10,000 足の靴を生産できる,この結果,消費者は,100 日に 1 足ずつの靴を買うことで妥協をする.プロセスイノベーションにより生産性があがり,8 時間働いて一人当たりで 10 足の靴を生産できるようになったとする.そうすると,10 日で 10,000 足の靴が生産できるようになり,消費者は,10 日に 1 足の靴が購入できるようになる.これで消費者は満足してしまう.さらにプロセスイノベーションが進み,8 時間働いて一人当たり 100 足の靴が生産できるようになったとする.しかし,消費者は 10 日に 1 足しか靴を購入しない.この結果,1 日あたりの靴消費量は 1,000 足であるのに対して,生産能力は 1 日 10,000 足である.この結果,9,000 足の生産能力が余る.このとき,「一般均衡」の場合は,靴生産者が 8 時間労働を 0.8 時間労働に落とすことによって,生産者も消費者も最大の効用をもたらすようにできる.しかし現実の世界は,労働時間の下方硬直性があり 90 人が失業することになる.

本稿では,この労働時間の下方硬直性を「資本主義という制度」はいかなるのかを考えることにより理解していく.

答えを先に言ってしまうと,もし,ある靴生産者が,0.8 時間の労働を取ったとする.このとき,参入障壁があまりない状態 (特許等がない.技術が直ぐに得られる.消費者のブランド志向が強くない等) で,別の靴生産者が自分のシェアを上げるために 8 時間労働を行ったとする.そうすると,0.8 時間労働の生産者のシェアが激減する.

靴生産者の人数	生産性	消費者の人数	一人当たりの要求量	生産決定点	生産者	消費者
100人	1足/8時間	10,000人	1足/10日	1足/100日	もっと作ろう	もっと欲しい
100人	10足/8時間	10,000人	1足/10日	1足/10日	売れ残りなし	満足
100人	100足/8時間 (プロセスイノベーションの遂行)	10,000人	1足/10日	1足/10日	8時間労働で 9,000足の余り	欲望の飽和

表 生産性と生産者及び消費者のそれぞれの立場

5. 「資本主義」という「制度」はいかなるものか？

歴史において人の作ってきた「経済社会」は、3つの形態があるように私には思われる。

表 「人間」の作った社会の分類と、対応する「経済モデル」 その1

「制度」の形態	歴史的存在	「生産」と「消費」の決定方向	対応する「経済モデル」
自己生産自己消費社会 ロビンソン・クルーソーの世界	共同体 封建制	「生産」と「消費」の同時決定	新古典派経済モデル 一般均衡論の世界
社会主義経済国家	旧ソビエト 連邦等	「生産（労働価値）」→「消費」	マルクス経済学
資本主義経済国家	アメリカ・日本等	「消費」→「生産」	私が考えている「経済モデル」

表 「人間」の作った社会の分類と、対応する「経済モデル」 その2

「制度」の形態	「労働（時間）」の情報の伝達	「自我」の方向
自己生産自己消費社会	自分が満足すれば、安息の日々を過ごさない。 ただし、搾取の問題は、別途考慮しなければならない。	「自我」の共同
社会主義経済国家	指定されただけ働きなさい。	「自我」の統制
資本主義経済国家	競争相手があるので、絶え間なく働きなさい。	「自我」の対立

① ロビンソン・クルーソーの社会

自己生産自己消費の世界、物語的にはデフォーのロビンソン・クルーソーの社会、歴史的存在としては共同体・封建制という社会は、「生産者」と「消費者」が同一である。この場合、たとえば、穀物の豊作に恵まれ、必要以上に生産ができたとしても、売れるかどうかの心配は要らない。もし余れば、次期の労働時間等を減少させ「生産」を減らせばよい。「生産者」と「消費者」が同一であり、「生産」と「消費」の決定が同時的であるとともに、情報が完備である。これは、経済モデルとしては、新古典派の一般均衡論の世界である。

② 旧ソビエト連邦・東欧等の「社会主義経済」

旧ソビエト連邦・東欧等のいわゆる「社会主義経済」は、良くも悪くも、労働者の「労働価値」をまず第1にし、消費を官僚が計画経済の名の下に計算し、制御するという社会である。ソビエト連邦では、確かに「失業」は少なかったかもしれない。しかし、慢性的品不足が発生していた。「社会主義経済」の論理は、労働者の「生産」が、まず第1にあり、「消費」は、第2である。これに対して、ハイエクが、「市場」を「計画経済」によって、置き換えることはできないという主張を一貫して行っていた。実際に、「計画経済」は、人の必要なものを必要なだけ生産するということはできなかった。「市場」からの情報がなく、「消費者」が欲するものをより効率的に生産（プロセスイノベーション）し、新しい商品を開発（プロダクトイノベーション）し生産するという motivation または, incentive を持たないため、資本主義経済に大きく遅れ、結局は崩壊していった。

このような、「社会主義経済」のロジックは、反論は多いかもしれないが、あえて言えば、マルクス経済学の論理である。マルクスまたはマルクス以降のマルクス経済学の論理は、まず「価値（労働価値）」があり、その価値の下に、「消費」があるというものである。マルクス経済学の醍醐味は、「労働価値」に着目し、「消費」を省捨することによって、歴史の中に「資本主義経済」を位置付け動態法則を見出したことにある。奇しくも、マルクス経済学の論理に従って革命を起こしたソビエト連邦は、「価値（労働価値）」→「消費」という論理の世界であった。こう考えると、中国共産党がシグナルとしての市場を認めたのは、賢明な政策である。

③ 現代資本主義経済

現代の「資本主義経済」、もっと正確に言えば「市場経済」の論理は、「効用」→「労働価値」の決定順位である。生産者が何時間働いても、「市場」に受け入れられなければ（消費者の効用を満足させるものでなければ）「報酬」を受け取ることはできない。「市場」に受け入れられなければ、社会から「ドロップアウト」するしかない世界である。このような社会構造において、いまなお、完全競争は万能であり、徹底的に「市場の論理」を貫き通すことによって初めて地球という社会が救われると説くエコノミストは多い。これに対し、私は、「市場の論理」に従っているがために、現在の日本のような10年以上にも及ぶ「平成不況」が起こったと主張する。次章において、労働時間の下方硬直性の原因を明らかにし、いままでに述べたことを完結させる。

6. なぜ、労働時間の下方硬直性が発生するのか？

第4章で述べたように、靴生産者の労働時間が、プロセスイノベーションが起こったとき8時間労働から、0.8時間労働に減少すれば、一般均衡は保たれる。しかし、現実には、0.8時間労働は発生せず、8時間労働を生産者は余儀なくされ、「失業」が発生するという事は、感覚的には明らかだと思うが、これを論理的に明らかにしていこう。

ポイントは、経営者が労働者を雇用する場合、その労働者の生活を保障しなければならないという点にある。つまり、労働者を雇用することにおいて、労働時間の長さに比例せず被雇用者の人数のみに依存する「固定費」と労働時間に比例する「変動費」がある。

「固定費」とは、その人の暮らす社会において、文化的に必要な最低限の費用である。日本ならば、子供が学校を卒業するまで生産に寄与せず教育を受ける期間がある。雇用する場合、社員の健康を維持しなければならない。家族を養う費用が必要である。老後を保証する必要がある。

ある.会社では,1人の社員に対して1つの事務機が必要である.会社までの交通費が必要である.会社の仕事を覚えさせるために,会社が社員を教育する必要がある.云々.

「変動費」とは,商品を生産するために,1時間働けば1単位の商品,8時間働けば8単位の商品を生産することができるというものである.(ここで言う「固定費」及び「変動費」は従来の定義とは若干違うかもしれない.労働者を雇うという行為において発生するものである.)

簡単なモデルを以下に述べる.

社員1人に対して, x の「固定費」が必要

1時間労働当たり1単位の商品が生産可能.1時間当たり y の「変動費」

「市場」からの要望は, z 単位の商品

経営者は, z 単位の商品を生産するために,以下のコストをミニマム化した n 人を雇用する.

$$\min \{ n \times x + z \times y \}$$

結局,雇用する人数 n は少なければ少ないほど効率的であり,長時間労働が当たり前の社会となる.ただし,労働運動により8時間労働等が実現していることは言うまでもない.(日本では,サービス残業が当たり前になっているが)

以上のようなロジックで,労働時間の下方硬直性があり,一般均衡は実現しないのである.

経営学的に言えば,まず商品が開発され,その市場の規模が明らかになる.市場の大きさに対して,経営者は人を雇用する.この場合,雇用する場合の「固定費」と「変動費」を加味し,できるだけ「固定費」を少なくなるようにする.雇用されなかった人は,経営者が面倒を見るものではなく,「被雇用者自身」または「国家」や「地方自治体」の責任となる.(以上のことは,経営学的には明らかなことだが,最先端の数理経済学では全く考慮されていない.)

7.最適なプロセスイノベーション経路

前節まで,「資本主義経済」において,プロセスイノベーションと労働時間の下方硬直性が,失業をもたらすという論調で述べてきた.しかし,プロセスイノベーションは,「完全な悪」でないことは明らかである.(なお言っておきたいことは,シュンペーターは,プロセスイノベーションの半分を「模倣」とし,もう半分を「新結合の遂行」とした.)「効率」を完全に生かせないことに,「資本主義経済」の発展の不安定性があり,また一方,徹底的な「効率」の推進の **motivation** 及び **incentive** を与えることにより,経済社会の爆発的発展を導き出す可能性を秘めている.また,同一の企業からみれば,プロセスイノベーションもプロダクトイノベーションも,その企業の比較優位をもたらす.しかし,社会全体から見れば,プロセスイノベーションが,消費空間の食いつぶしなのに対して,プロダクトイノベーションは,消費空間の拡大をもたらすという大きな違いがある.

では,「資本主義経済」にとって,もっともストレスがたまらないプロセスイノベーションとはどんなものだろうか?これに回答するのが,本章の目的である.

結論を言うと,10人の人が一生懸命働いて努力した結果,5人の労力分で,市場のニーズに

答えることができたとすると、5人の人がちょうど定年退職になって、5人の労働者だけになった場合は、ストレスがない。また、10人の労働者のうち、5人以外の子供が、別な職種につけば問題ない。人のライフサイクルにあわせて生産性が向上すればもっともストレスのない生活の向上が得られる。また、企業内等でプロダクトイノベーションが起こり、自分の能力で新しい職場に就ければ、これもリストラ等の苦痛を味わわずにすむ。

しかし、戦後の日本においては、農作物の飽和により（特に米に代表される）、農業に従事している人において、出稼ぎ・離農・集団就職等による労働力移動が発生した。また、現在においては、ハイテク産業も生産性の著しい向上により、デフレが発生し、IT不況と呼ばれる状況に陥り、大規模なリストラが行われている。歴史的に見ても、イギリスにおいて、ラダイツ運動が19世紀に起こった。

ここで、一つ言える事は、プロダクトイノベーションはプロセスイノベーションよりも起こりにくいのでは、ということである。数学の歴史的な難問の証明にも次のようなことがよく言われる。正しいか正しくないかわからない問題が出されたとする。何年も解決できなかった問題を、ある人が、証明を完成させた（プロダクトイノベーションの発生）と言うことが知れ渡ると、後に続く数学者は、その証明を参考に別の方法で証明できたという人が多々現れるという現象である。最近では、青色LEDの発明が行われると、その製造過程を参考にして、なおかつ先行特許とは若干違った製造方法による青色LEDが生産されるようになるということが実際に起こっている。つまり、プロセスイノベーションは、企業にとっては、毎日の仕事の一貫である。しかし、プロダクトイノベーションは、まず、飛躍的な発想が必要とされ、開発には、最終的なアウトプットが出るかどうかかわからないものに、研究投資という名目で人を雇用しなければならない。この差がプロダクトイノベーションとプロセスイノベーションの発生確率の差に現れていると考えられる。

また、プロセスイノベーションの場合は、概して現在の仕事の接線方向であるのに対し、プロダクトイノベーションの場合は、従業者は、教育を一から受けなおさなければならないかもしれないということが往々にしてある。

なお、労働に対する「固定費」自体も完全な「悪」ではなく、社会の中でしっかりとした需要を生む源泉となっている。

8.本稿におけるミクロ的視点とマクロ的視点

本稿において私は、新古典派が従来使用してきたミクロ的フレームワークを修正して、マクロ動学を展開した。私の経済モデルにも、ケインズによって明らかにされた、「合成の誤謬」を用いている。これを以下にまとめる。

本稿におけるミクロ的視点とマクロ的視点（「合成の誤謬」について）

経済人の行動	ミクロ的効果	マクロ的効果
プロセスイノベーションの遂行	遂行者の比較優位	社会全体の消費空間の食いつぶし

9.本稿のゲーム論的理解

本稿においては、労働時間の下方硬直性を費用関数から導出したが、非協力ゲームからのアプローチもできる。それは、「市場シェアゲーム」である。以下に参入障壁が少ない場合の例を考えてみる。

	B社	労働時間を8時間に設定		労働時間を2時間に設定	
A社					
労働時間を8時間に設定		シェア 50%	シェア 50%	シェア 80%	シェア 20%
労働時間を2時間に設定		シェア 20%	シェア 80%	シェア 50%	シェア 50%

(上記例の中には,失業という概念は隠されている.)

この場合の Nash 均衡点は,A社&B社とも労働時間を8時間に設定することであり,シェアは50%ずつである.「労働時間の下方硬直性」をゲーム論的に見るか,費用関数から見るかは意見の分かれるところであるが,私は(もしかしたら,序に紹介した西村和雄先生もそうかもしれないが) Nash 均衡自体の概念は,もっとわかりやすい概念に置き換えた方がよいかもしいと考える.そのひとつが,今回展開した,「固定費」と「変動費」に分解して考える方法であり,説得力としてはこちらのほうがあるように思える.

ただし,現在は未整理であるが非協力ゲームの Nash 均衡は,「利得」の代わりに何らかの「費用」関数を設定し,また「生産」と「消費」の決定方向等,「戦略の手続き論」を整理することによって,理解することが可能ではないかという期待も若干持っている.(レプリケータダイナミクスにおける,「戦略に無関係な部分」と「戦略に依存する部分」との区別等は,「進化ゲーム」の中で既に行われている.)

10.まとめ

最近の論壇の動向を見ていると,市場経済をもっと推し進めるべきだという主張が多い中において,一部の良心的経済学者の中には,市場主義の限界を見極める人もいる.

私は,2002年進化経済学会大阪(千里山)大会で発表したとき,ワークシェアリングは,資本主義経済の中では教育等の問題があり難しいのではということを行った.しかし,橋本俊詔先生の『失業克服の経済学』を読むと,オランダはワークシェアリングの導入によって失業率の削減に成功したという事例がある.また,イギリスでは,サッチャリズムによる社会の荒廃がすすんでいたが,ブレア首相が公教育の建て直しを図るために努力し,有名な「政府の三つの優先課題を挙げれば,それは教育,教育,教育である」という言葉を発した.(ただし,「教育」という言葉は,よく吟味しなければならない.)

私の理論によれば,ワークシェアリングの難しさは,1人前の社員になるための教育や社員の健康の維持,老後の保障等の「固定費」を誰が負担するかである.資本主義経済においては,失業者の生活を保障する組織は「失業者個人の努力」,「政府」,「地方自治体」等しかなく,ワークシェアリング実現のためには,「公共機関」がサポートするとともに,「企業」に対しても失業者の「固定費」の負担を求めなければならないのではというのが私の意見である.

最後に,私が常々思うことは,日本はもう満足してもよいのではないかとということである.新たな商品の刺激の渦にある社会は卒業し,成熟した社会の実現に向けて努力を行っていくべきである,という言葉の本稿のまとめとして述べる.(しかし「立ち止まった資本主義」など自己矛盾なのである.「立ち止まった資本主義」=「投資の存在しない社会」=「信用創造の行われない社会」=「実質利子率0%の社会」=「銀行の不必要な社会」である.)

【追記 私のライフワーク】

『経済理論編』・『歴史理論編』・『本稿』を通しての私のライフワークは,農耕社会の歴史及び経済すべてを理論的に把握することである.ここでは,2001年進化経済学会福岡大会の

なかで、報告した文を引用する。(ただし、この大会では聴衆は皆無であった。)

引用 『歴史経済を一元的生産様式から多元的生産様式へ変化したものとする。これは、物理法則でいえば、「エントロピーは時間とともに増大する」ことに対応する。この下で、歴史において「価値の逆転」があったと私は、1980年、20才の時述べた。封建制以前の村落共同体は、穀物は多ければ多いほど「価値」が増大したが、封建制の崩壊過程で、市場機構が作動し始め、穀物は多すぎると「価値」が減少するという「経済社会の進化」を見た。さらにこの「価値の逆転」を分解すると、一元的生産様式では、「自我の共同」が一般的であるが、多元的生産様式では、「自我の対立」が一般的である(市場機構とは「自我の対立」の集中的表現である)という、私の人間像に基づいた「経済社会の進化」を見ることができるのである。ただし、一部共産主義国家と呼ばれる、「自我の統制」の下にある国家も現存する。

最後に述べたいことは、「進歩」に一般的価値などないのではなかろうか？ということである。そして、科学とは、エントロピーの増大法則に逆らって、言葉の構造により、複雑なものを単純なものに還元する作業である。』 以上

【参考文献】

- [1] ドブリュー.G (1977) 『価値の理論』 東洋経済新報社 丸山徹訳
- [2] 森嶋通夫 (1974) 『マルクスの経済学』 東洋経済新報社 高須賀義博訳
- [3] 西村和雄 (1986) 『ミクロ経済学入門』 岩波書店
- [4] 西村和雄 (1995) 『ミクロ経済学入門 第2版』 岩波書店
- [5] シュンペーター.J.A (1977) 『経済発展の理論 上・下』 岩波書店
塩野谷裕一, 中山伊知郎, 東畑精一訳
- [6] 泉宏明 (2001) 『資本主義の生成 ～封建制から資本主義への移行理論～』
「進化経済学論集 第5集」 進化経済学会第5回福岡大会運営委員会編集
- [7] 泉宏明 (2002) 『ロビンソン・クルーソーの経済と現代資本主義経済 ～実物体系からの景気循環論または不均衡動学～』 「進化経済学論集 第6集」 進化経済学会第6回大阪(千里山)大会運営委員会
- [8] 橘木俊詔 (2002) 『失業克服の経済学』 岩波書店
- [9] 行方常幸・行方洋子 (1995) 『はじめてのゲーム理論』 富士書院
- [10] 中山幹夫 (1997) 『はじめてのゲーム理論』 有斐閣
- [11] 岡田章 (1996) 『ゲーム理論』 有斐閣
- [12] 佐和隆光 (2000) 『市場主義の終焉』 岩波書店
- [13] サムエルソン. P. A. (1981) 『経済学 原書第11版』 岩波書店
- [14] 京都大学大学院教授, 八木紀一郎先生のホームページ
<http://www.econ.kyoto-u.ac.jp/~yagi/research.html>
- [15] 進化ゲーム理論研究会のホームページ
<http://civitas.e.yamagata-u.ac.jp/evogame/>
- [16] 山崎昭・市石達郎・金子守・神取道宏・八田達夫(2002) 『経済学における価格理論的アプローチとゲーム理論的アプローチの競合と共生』 「現代経済学の潮流 2002」 東洋経済新報社

Abstract

Does perfect competition realize general equilibrium?

～ From the world of “preestablished harmony” to the world of “conflict of egos”～

Hiroaki Izumi (NEC Hiroshima)

In this paper we discuss what is the world of “perfect competition” as compared with the Feudalism and Robinson Crusoe’s economy and the Union of Soviet’s economy. We find in the market of perfect competition, consumption precedes production. In the Feudalism and Robinson Crusoe’s economy, information of consumption and production including hours of works is complete. In the Union of Soviet’s economy, production precedes consumption. And classification of “fixed cost” and “variable cost” on cost of employment is important. For example, “fixed cost” is education of employees.