

# ‘国際会計基準へのコンバージェンスの流れ’ はいずれ崩壊するか？： 企業会計のメカニズム・デザイン研究序説

田 口 聡 志

1. イントロダクション
2. 同調行動，ネットワーク外部性と国際会計基準
  - 2-1 同調行動；株価バブルの例
  - 2-2 ネットワーク外部性と会計基準
  - 2-3 同調行動としての会計基準のコンバージェンス
3. 「国際会計基準のジレンマ」
4. 「国際会計基準のジレンマ」の進化ゲーム
5. 本稿から得られるインプリケーション
  - 5-1 ‘国際会計基準へのコンバージェンスの流れ’はいずれ崩壊するか？
  - 5-2 米国の戦略の評価
  - 5-3 国際会計基準のゲーム理論的分析の今後の展望
- 補論 会計基準の質と会計構造，ゲーム理論

## 1. イントロダクション

本稿は、後に別稿を予定している一連の会計制度設計分析（企業会計のメカニズム・<sup>1</sup>デザイン研究）のファースト・ステップとして、国際会計基準を軸とする近年の会計基準のコンバージェンス（収斂）<sup>2</sup>は達成しうるのか、またもし仮に達成されたとしてもその流れはいずれ崩壊するのか、それとも未来永劫安定的に継続しうるのか、といった問題に対して、ゲーム理論を用いた政治経済学的分析により、その解決のヒントを得ることを目的とするものである。

すなわち、現在、国際会計基準を中心として会計基準の統一化が進んでいる。国際会計基準審議会（IASB. International Accounting Standards Board）は、アメリカ財務会計基準審議会（FASB. Financial Accounting Standards Board）との合同プロジェクトにより、グローバル・スタンダードとしての新しい会計基準である国際会計基準への世界レベルでの普及に努めているし、また、たとえば、我が国をみても、2007年の東京合意以

1 メカニズム・デザインについては、Hurwicz (1960), Maskin (1977)などを参照。

2 国際会計基準を巡っては、「調和化 (harmonization)」, 「収斂 (convergence)」, ないし「採用 (adoption)」など様々な用語が、微妙なニュアンスの違いで用いられることが多いが、本稿では、特にこれらを厳密に区分・定義することなく用いることにする。

降，国際会計基準への収斂（convergence）ないし国際会計基準の採用（adoption）の流れは，より加速しているように思われる。勿論，EUを中心としたフランコ・ジャーマン系の国はそのような方向性に対して警戒心を抱いているが，いまのところ，国際会計基準を軸とする会計基準のコンバージェンスの流れは，このまま進んでいきそうな勢いがある。

しかしながら，冷静になって考えてみると，このようなグローバルな会計基準のコンバージェンスは，未来永劫維持される安定的なものなのであろうか，という素朴な疑問が沸いてくる。世の中のあらゆる制度がゆらぎや不安定性を抱えていることは，これまでの多くの歴史が物語っているといえるし，全世界の国境を越えたグローバルな仕組みとなれば，なおさらであろう。そしてそうであれば，国際会計基準へのコンバージェンスは，そもそもなし得るものなのか，また，たとえそれがなし得たとしても，いつかそれには終わりがくるのではないか，という素朴な疑問が沸いてくる。また，そのコンバージェンスが達成されるのは，一体どのような条件がそろったときなのか，また逆に，その流れが「崩壊」するのは一体どのような条件がそろったときなのだろうか，いや，そもそも会計基準を国際会計基準へとコンバージェンスさせる意味は，一体何処にあるのだろうか。

勿論，以上のような疑問は，すぐに解決できる類のものではないし，また，学界全体として取り組むべき重要かつ重厚な課題であるといえるが，本稿では，このような課題解決へのファースト・ステップないし1つのヒントとして，政治経済学を中心とする知見，特にゲーム理論ないし進化ゲーム理論を用いた研究を援用することで，そのような疑問解決のための方向性をいくつか提示することにしたい。

第2節では，そもそも会計基準を1つの基準にコンバージェンスする意味は一体何処にあるのか，考察することにする。特に，ここではゲーム理論や産業組織論というネットワーク外部性の概念を用いて，その意義を説明することにする。そして第3・4節では，第2節のモデルを拡張し，現在の国際会計基準へのコンバージェンスの流れが，実は，「国際会計基準のジレンマ」状況に陥ってしまっていることを，繰り返しなしゲーム，および，進化ゲームという2つから示すことにする。最後に第5節では，上記のような考察から得られるヒントを確認すると共に，今後の課題を提示することにする。

なお，本稿の考察に関連して，留意点は以下の3つである。

第1に，本稿では，全体を通じてごく簡単なモデルを用いた説明を行うが，これは，問題のエッセンスを捉えた議論をするためである。勿論，このことによって，複雑な現実を完全には捉えきれないところもない訳ではないが，逆に複雑な現実には振り回されすぎないためには，このような分析には一定の合理性があるといえるし，また，複雑なモデルではないからといって，現実的妥当性に欠けるといふ批判は必ずしもあたらぬ可

能性がある。

また、第2に、本稿には、国際会計基準を巡る最新の世界的動向や、基準の中身に関する詳細な解説は含まれていない。これは、本稿が、そのような「解説」には一切興味がないからであり、また、本稿が、国際会計基準へのコンバージェンスの流れにおけるドライビング・フォースが一体何なのか、また、もし仮にそのような流れが不安定であるとしたらその要因は一体何なのかといった、システム全体としての動的変化そのものに興味があるからである<sup>3</sup>。よって、現状の国際会計基準の動向をフォローしていないとか、基準の中身の解説がないとかいった批判は、少なくとも本稿に対しては必ずしもあたらぬ可能性がある。

また第3に、本稿は、国際会計基準が「よい」か「悪いか」という価値判断の問題を論じるものではないし、また、会計基準をコンバージェンス「すべき」か「すべきでない」かという規範的な議論をするものではない。本稿ではあくまで、国際会計基準へのコンバージェンスの動きの本質にある構造を捉え説明すること、および、そのことにより、その動きの今後の方向性を理論的に予測ないし説明することにある<sup>4</sup>。

## 2. 同調行動、ネットワーク外部性と国際会計基準

そもそも会計基準をコンバージェンスしようとする流れが生じているのは、一体何故なのだろうか。

これについては様々な説明があり得るかもしれないが、国際会計基準を巡る問題は、各国の様々な思惑が相互に絡み合ったものであるといえるので、各プレイヤー間の相互依存関係を分析するツールであるゲーム理論を用いて分析することには一定の意義があるように思われる。そこで本稿では、ゲーム理論を用いてこの問題を検討することにする。ゲーム理論を用いた1つのアイデアとしては、他国と同調する行動（同調行動<sup>5</sup>）を採ることが各プレイヤーにとってナッシュ均衡となっている状況が、この流れの背景にあるものと考えられるかもしれない。つまり、国際会計基準への収斂がなされている現状を、他国と同じ会計基準を採用する（他国と同調する）という戦略が各プ

3 同じような発想で会計政策や会計制度を分析している文献としては、たとえば、小野（1996）、伊藤（1996）、ケーリー・ニュートン（大石訳）（1999）、大石（2000）、黒川編（2009）、また、特に国際会計を題材としたものとしては、木村（2000）、田村（2001）、篠田（2002）、磯山（2002）、岡田（1999）、徳賀（2001）、澤邊（2005）、藤井（2007）、西谷（2007）、太田（2007）、杉本（2009）などが挙げられるかもしれない。

4 国際会計のコンバージェンス問題に対する研究者のスタンスとしては、たとえば、富塚（2007）（2008）などを参照。

5 なお、同調行動といった場合、厳密には、単に他者の行動にあわせるという意味だけでなく、「自分の保有する情報を捨てて（たとえ自分が私的情報を有していたとしても、それを捨てて）、他者の行動にあわせる」ということを含意することもある（Chamley（2004）等）が、ここでは、厳密に考えず、単に他者の行動にあわせることを「同調行動」と呼ぶことにする。

レイヤーにとっての最適戦略となっている状況として描くことが出来るかもしれない。また、他者と同じシステムを採用することでベネフィットを得るという発想は、産業組織論でいうネットワーク外部性に通じるところがある。つまり、この背景には、ネットワーク外部性という概念も存在するのかもしれない。

そこで本節では、まず 2-1 において、他者への同調が各プレイヤーにとっての最適反応となる例を、証券市場における株価バブルを取り上げて概観する。2-2 では、ネットワーク外部性の概念について、その概要を捉えることにする。それらを承けるかたちで、2-3 では、これらの議論を会計基準のコンバージェンスの文脈で検討することにする。

### 2-1 同調行動；株価バブルの例

ここでは、他者と同じ行動を取ること（同調行動）のメリットないしそのエッセンスを、証券市場における株価バブル（合理的バブル）を例として、ごくプリミティブな繰り返しなし同時手番のゲームにより表現してみよう（松井（2002）pp. 177-179）。なお、ここでは、情報の非対称性は存在せず、各プレイヤーは経済合理的に行動するものと仮定する）。

第 1 表 投資家 A・B の取りうる選択肢

		投資家 B	
		買い注文	何もしない
投資家 A	買い注文	2, 2	1, 0
	何もしない	0, 1	0, 0

投資家は（何もしなければ利得は 0 であるが）単独で買い注文を出せば、企業業績に連動し、それぞれ 1 の利得を得るものとする（すなわち、（投資家 A の戦略，投資家 B の戦略）= {(買い注文，何もしない)，（何もしない，買い注文）} のとき，（投資家 A の利得，投資家 B の利得）= {(1, 0)，（0, 1）}）。他方，2 人の投資家が同時に買い注文を出せば，株価は企業の業績以上に上昇することが予想されるため，その結果 2 人の投資家は，たとえばそれぞれ 2 の利得を得ることが出来る（すなわち，（投資家 A の戦略，投資家 B の戦略）=（買い注文，買い注文）のとき，（投資家 A の利得，投資家 B の利得）=（2, 2））。そしてこの場合が，ゲームのナッシュ均衡となる。

このように，投資家がお互いに買い注文を出せば，株価の（業績以上の）上昇により，単独で買い注文を出す場合よりも多くの利得を得られることとなる。これがまさに株価バブルと呼ばれる現象で，証券市場において相手の出す手（行動）を先読みし，相

6 このような株価バブルには，ここでのモデルのように合理的経済人をプレイヤーとして想定する合理

手と同じ戦略（ここでは「<sup>7</sup>買い注文」）を取ることで、ベネフィットを得ることが出来ることの一例といえる。

## 2-2 ネットワーク外部性と会計基準

このように、他者と同じ行動を取ることによってベネフィットを得ることが出来る現象を、更に広く捉えていくとどうなるだろうか。同じ行動を取るプレイヤーが増加すればするほど、各プレイヤーが便益を得るような現象は、産業組織論の分野では、ネットワーク外部性 (Network Externalities) と呼ばれている (Katz and Shapiro (1994), 依田 (2007))。たとえば、家庭用 VTR の VHS と Beta の争いや、携帯電話、インターネットのプロバイダなどのネットワーク産業などを考えてみると、より大きな規模を持つネットワークに加入した方が消費者の利便性が高まるような現象が見受けられる。そして、その場合、大きな規模を持つネットワークは、加入者の更なる増加を呼ぶフィードバック効果をもたらし、結局は、そのような大規模ネットワークのみが生き残るという顛末になる (たとえば家庭用 VTR などの例でも、結局は VHS のみが生き残ることとなった)。

もしかすると、会計基準にも、このような側面があるのかもしれない。すなわち、もし大きな規模のネットワークを有する会計基準が存在するとしたら、当該基準は、そのネットワークの大きさ自体により参加者 (企業や投資家等) に大きな便益 (たとえば投資家には国境を超えた企業間比較可能性、企業には (投資家の比較可能性担保による) 資金調達グローバル化や資本コスト減少など) をもたらすことが予想される。そして、そのような規模の大きさが、利用者の更なる増加を生み、ネットワークは、更に大規模になっていくかもしれない。勿論、後述するように、この点はより踏み込んだ考察が必要となるが、いずれにせよ、他国と同じ会計基準を採用するということの1つのメリットとしては、このネットワーク外部性という考え方が挙げられるのかもしれない。

## 2-3 同調行動としての会計基準のコンバージェンス

上記を踏まえたうえで、会計基準のコンバージェンスの問題を、シンプルなモデルを用いて考えてみよう。具体的には、最初に、2-3-1で、青木・奥野編 (2001)、青木 (2002)、藤井 (2007) を参考に単純な繰り返しなし2プレイヤー同時手番のシステム選択ゲームを考え、その後、2-3-2で、このゲームを拡張していくことにする。

7 的バブルのほか、非合理的なプレイヤーの存在を加味した場合に生じる非合理的バブルと呼ばれる現象も存在する。この点について、証券市場や企業会計の問題をも広く論じている文献としては、たとえば田口 (2008a) などがある。

7 なお、ここでは同じ行動といっても双方が「何もしない」を選択するのはナッシュ均衡となっていない点には留意されたい。これは後の複数均衡の状況とは異なる。

### 2-3-1 シンプルなシステム選択ゲーム

まず最初に、青木・奥野編（2001）、青木（2002）、藤井（2007）を参考に、繰り返しなし単純な2プレイヤーの同時手番ゲームを考える。具体的には、システムAとシステムBが存在しているものとする。各プレイヤー（プレイヤー1、2）は、どちらのシステムを選択するか意思決定を行うものとする。そして、各プレイヤーは、システムを共有化することで初めて、ネットワーク外部性などを背景とするシステムを共有することによるベネフィットを得られるものと仮定する（ここでは、この場合のベネフィットを1と仮定する）。この場合のゲームの利得表は、第2表のようになる。

第2表 シンプルなシステム選択ゲーム

		プレイヤー2	
		システムA	システムB
プレイヤー1	システムA	1, 1	0, 0
	システムB	0, 0	1, 1

第2表に示されるとおり、両者がシステムを共有化することでベネフィットを得ることが出来るような状況では、以下の2つがナッシュ均衡になる。

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システムA, システムA)

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システムB, システムB)

しかしながら、上記は、各プレイヤーが何もシステムを有していない状態から初めてシステム選択を行う場合を表現したゲームである。これは、会計基準を有していない国が、初めて会計基準を選択する際に、他国と同調することのベネフィットを描いたゲームにしか過ぎない。勿論、そもそも会計基準が存在せず、そのために他国が用いる会計基準を採用したい（敷衍して、そのために国際会計基準を丸呑みしたい）と考える国もない訳ではないので、そのような国同士の相互作用を前提とする場合には妥当するモデルかもしれない。しかしながら、実際にはそのような国はレアケースであるし、また、そのような国同士の相互作用だけで、現状は記述し得ない。むしろ、各プレイヤーがすでに何らかの会計基準（システムAかB）を有していることを前提としたゲームを設定するほうが、より現実を説明し得るかもしれない。次節では、そのことをふまえたゲームを考えてみよう。

2-3-2 システム選択ゲーム2：各プレイヤーがそれぞれ初期システムを有している場合  
 そこで次に、上記のモデルを拡張して、各プレイヤーに初期保有システムが存在する

場合を考えてみよう。たとえば、プレイヤー1はすでにシステム A を採用しており、他方、プレイヤー2はすでにシステム B を採用しているものとする。また、各プレイヤーの基本状態（初期状態における効用）を1として、他のプレイヤーと同じシステムを採用する場合は、更に+2の利得がそれぞれベネフィット分として追加されるものとする。また、システム変更に係るコストはそれぞれ1であると仮定する。この場合の利得表は、第3表のようになる。

第3表 システム選択ゲーム2：各プレイヤーが初期システムを有している場合

		プレイヤー2 (システム B を採用)	
		システム A	システム B
プレイヤー1 (システム A を採用)	システム A	3, 2	1, 1
	システム B	0, 0	2, 3

第3表に示されるとおり、各プレイヤーがそれぞれ初期システムを有している場合は、以下の2つがナッシュ均衡となる。

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システム A, システム A)

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システム B, システム B)

上記のように、この場合も、相手の採用するシステムに合わせる行動を採用することが、両プレイヤーにとっての最適反応となっていることが理解出来る。しかしながら、ここで注目したいのは、Aでシステムを統一するか、Bでシステムを統一するかで、両プレイヤーの利得が異なるということである。具体的には、まず一方で、プレイヤー1は、そもそもシステム A を採用しているのだから、全体としても A で統一されたほうが（つまり、プレイヤー2が A を選択してくれるほうが）、B で統一されるよりも（自分がシステム B に変更して、プレイヤー2にあわせるよりも）より望ましいこととなる。上記の数値例で言えば、システム A で統一される場合のプレイヤー1の利得は3、システム B で統一される場合のプレイヤー1の利得は2であるから、プレイヤー1にとっては、前者のほうがより望ましい帰結となる。他方、プレイヤー2も、そもそもシステム B を採用しているのだから、全体としても B で統一されたほうが（つまり、プレイヤー1が B を選択してくれるほうが）、A で統一されるよりも（自分がシステム A に変更して、プレイヤー1にあわせるよりも）より望ましいこととなる。

これを会計基準の文脈で考えてみると、上記は、自国で採用している会計基準に、他国があわせてくれるのが一番望ましいという状況を指し示している。つまり、会計基準

を統一すること自体にはベネフィットが存在するため、他者の行動にあわせる戦略を採用することがお互いにとってベスト・レスポンスとなる（よってそのような戦略の組み合わせがナッシュ均衡となる）のであるが、システム移行コストを考えると、自国の会計基準を投げ打って他国の会計基準にあわせるよりも、相手が自国の会計基準にあわせてくれるほうが自分にとってはより望ましい帰結が得られるということになる。<sup>8,9</sup>

### 3. 「国際会計基準のジレンマ」

しかしながら、上記のシステム選択問題は、あくまで自国の会計基準にあわせるか、他国の会計基準に合わせるかという既存の各国の会計基準を所与とした（そして既存の各国の会計基準に合わせるかどうか）システム選択問題であった。これに対して、現実の国際会計基準を巡る問題は、既存の各国が採用する会計基準とは別の、新たな会計基準（これがまさに国際会計基準）にコンバージェンスするかどうかという問題である。

そこで、上記のモデルを更に拡張して、各プレイヤーがそれぞれ初期システムを有しており、かつ、第3のシステム（「システム new」と表現する）が各プレイヤーの選択肢に新たに追加されるモデルを考えてみよう（他の条件は、先のゲームと同一と仮定する。つまり、プレイヤー1はすでにシステム A を採用しており、他方、プレイヤー2はすでにシステム B を採用しているものとする。また、各プレイヤーの基本状態（初期状態における効用）を1として、他のプレイヤーと同じシステムを採用する場合は、更に+2の利得がそれぞれベネフィット分として追加されるものとする。また、システム変更に係るコストはそれぞれ1であると仮定する）。

この場合のゲームの利得表は、第4表のようになる。

第4表 システム選択ゲーム3（各プレイヤーがそれぞれ初期システムを有しており、かつ、第3のシステム（「システム new」）が新たに選択肢に追加される場合）

		プレイヤー2（システム B を採用）		
		システム A	システム B	システム new
プレイヤー1 （システム A を採用）	システム A	3, 2	1, 1	1, 0
	システム B	0, 0	2, 3	0, 0
	システム new	0, 0	0, 1	2, 2

8 これは、まさに現在の米国の考え方に通じるものがあるかもしれない。この点は後述。

9 なお、ここで次に問題となるのは、2つあるナッシュ均衡のうち、どちらが社会的に選択されるのか、という均衡選択の問題であるが、これは進化ゲーム理論により考えることが出来る。本稿では、紙面の都合上、具体的計算は省くが、進化ゲーム理論の知見によれば、上記の設例のもとでは、結局は A か B かの必然性はないということになる。



第4表に示されるとおり、このゲームでは、以下の3つがナッシュ均衡となる。

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システム A, システム A)

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システム B, システム B)

(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システム new, システム new)

上記のように、この場合も、相手の採用するシステムに合わせる行動を採用することが、両プレイヤーにとっての最適反応となっていることが理解出来る。しかしながら、ここで注目したいのは、「システム new」でシステムを統一してしまうと、いわゆる「囚人のジレンマ」状況に陥ってしまうという点である。つまり、システムを共有すること自体にはベネフィットがあるため、他者の行動にあわせる戦略を採用することがお互いにとってベスト・レスポンスとなる（よってそのような戦略の組み合わせがナッシュ均衡となる）のであるが、システム移行コストを考えると、両者とも自分のシステムを投げ打って新たなシステムを採用することは、社会全体としてはパレート最適な状態が充たされないことになってしまうのである。

これを会計基準の文脈で考えてみると、上記は、国際会計基準へのコンバージェンスが、いわゆる「囚人のジレンマ」状況に陥ってしまっていることを指し示している。すなわち、各国が自国の会計基準を放棄し、追加的な制度移行コストを払って国際会計基準という新たな会計システムを採用（アドプション）することは、（ゲームとしてはナッシュ均衡ではあるものの）国際経済社会全体をパレート最適な状態から乖離させてしまう。このような状況を本稿では、「国際会計基準のジレンマ」と呼ぶことにするが、いずれにせよ、国際会計基準へのコンバージェンスの動きは、（確かにナッシュ均衡という意味では、各国のベストレスポンスであるのかもしれないが）、本当にグローバル社会全体の効用を最大し得るものなのか、再検討の余地があるかもしれない。

#### 4. 「国際会計基準のジレンマ」の進化ゲーム

次に、第3節のシステム選択ゲーム3における均衡選択問題を、進化ゲームで分析してみよう。つまり、第3節のモデルでは、複数のナッシュ均衡が存在し、均衡選択の問題が生じていたが、これを進化ゲームによって精緻化することにする。進化ゲームのダイナミクスの中で、国際会計基準のコンバージェンス問題は、どのような均衡に行き着くのであろうか。「<sup>10</sup>よい均衡」（ナッシュ均衡でかつパレート最適な解）へと行き着くの

10 ここでの「よい」「悪い」は、価値判断の問題ではなく、パレート最適な経済状態が達成しうるか否かという意味で用いている（よって、あえて「」鍵カッコを付してある）。

だろうか。それとも「悪い均衡」(ナッシュ均衡でかつパレート最適でない解)へと行き着いてしまうのだろうか。

いま、各プレイヤーがランダムに出会い(ランダムマッチングゲーム)、無限回ゲームを繰り返すものとし、また各プレイヤーは、特定の相手とのプレーの記憶をもたないとする。各プレイヤーにとって、既採用システムをそのまま採用し続ける確率(プレイヤー1ならA、プレイヤー2ならBをそのまま採用し続ける確率)を $p$ とおき、また、既存の別システムに切り替える確率(プレイヤー1ならB、プレイヤー2ならAに変更する確率)を $q$ とおく。各プレイヤーが「システム new」に切り替える確率は、 $1-p-q$ と表現される。また、 $0 \leq p \leq 1, 0 \leq q \leq 1, 0 \leq 1-p-q \leq 1$ と仮定する。

ここで、プレイヤー $t(t=1, 2)$ にとってシステム $x(x=A, B, \text{new})$ を選択した際の期待利得を $EU_{tx}$ として、それぞれ計算すると以下ようになる。

$$EU_{1A} = 2q + 1 \quad \dots (1)$$

$$EU_{1B} = 2p \quad \dots (2)$$

$$EU_{1\text{new}} = 2(1-p-q) \quad \dots (3)$$

$$EU_{2A} = 2p \quad \dots (4)$$

$$EU_{2B} = 2q + 1 \quad \dots (5)$$

$$EU_{2\text{new}} = 2(1-p-q) \quad \dots (6)$$

なお、(1)式と(5)式、(2)式と(4)式、(3)式と(6)式は、それぞれ同じになっている点には留意されたい。

以上より、(1)、(2)、および、(3)間の((5)、(4)、および、(6)間の)大小関係を踏まえて、「既採用システムをそのまま採用し続ける戦略」、「既存の別システムへ切り替える戦略」、および、「新たなシステム(システム new)へ切り替える戦略」の3者関係を分析すると、以下の観察1, 2, 3を導くことが出来る。

観察1 既採用システムをそのまま採用し続ける戦略と

既存の別システムへ切り替える戦略との関係

$EU_{1A} > EU_{1B} (EU_{2A} < EU_{2B})$ , つまり,  $q > p - \frac{1}{2}$  ((7)式とする)ならば、各プレイヤーにとって、既採用システムをそのまま採用し続ける戦略は、既存の別システムへ切り替える戦略と比して、最適反応といえる。

証明：(1)>(2)より計算できる。

## 観察2 既存の別システムへ切り替える戦略と

新たなシステム (システム new) へ切り替える戦略の関係

$EU_{1B} > EU_{1new} (EU_{2A} < EU_{2new})$ , つまり,  $q > -2p + 1$  ((8) 式とする) ならば, 各プレイヤーにとって, 既存の別システムへ切り替える戦略は, 新たなシステム (システム new) へ切り替える戦略と比して, 最適反応といえる。

証明: (2) > (3) より計算できる。

## 観察3 既採用システムをそのまま採用し続ける戦略と

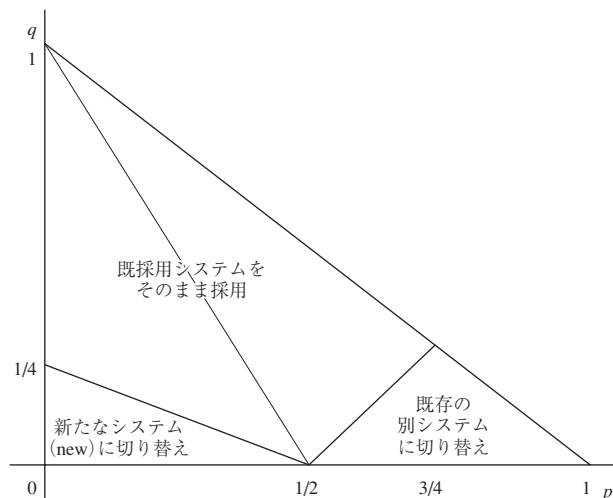
新たなシステム (システム new) へ切り替える戦略の関係

$EU_{1A} > EU_{1B} (EU_{2A} < EU_{2B})$ , つまり,  $q > -\frac{1}{2}p + \frac{1}{4}$  ((9) 式とする) ならば, 各プレイヤーにとって, 既採用システムをそのまま採用し続ける戦略は, 既存の別システムへ切り替える戦略と比して, 最適反応といえる。

証明: (1) > (2) より計算できる。

上記観察1, 2, 3の関係を図示すると (ここで,  $0 \leq p \leq 1$ ,  $0 \leq q \leq 1$ ,  $0 \leq 1-p-q \leq 1$  に注意), 第5表のようになる。

第5表 観察1-3の図示



また, これらの観察から, 次の補題が導出できる。

補題

各プレイヤーにとっての、進化的安定戦略 (Evolutionarily Stable Strategies, ESS) は、 $p=1/2, q=0$  ( $\therefore 1-p-q=1/2$ ) である。

証明：(7) (8) (9) 式が1つに交わる点を求める。これは、第5表より、 $(p, q) = (1/2, 0)$  となる。

補題における  $p=1/2, q=0$  ( $\therefore 1-p-q=1/2$ ) が意味するところは、各プレイヤーが既採用システムをそのまま採用し続ける確率 ( $p$ ) が  $1/2$ 、また既存の別システムへ切り替える確率 ( $q$ ) が  $0$ 、そして、新たなシステム (システム new) へ切り替える確率 ( $1-p-q$ ) が  $1/2$  という状態が、進化的には最も安定した戦略であるということを示している。これは、各プレイヤーは、半々の確率で、既採用システムをそのまま採用し続けるか、もしくは、新たなシステム new に切り替えるのかを選択することが進化的に安定した戦略であるということになる。逆に言えば、既存の別システムへ切り替える可能性は、進化ゲームのダイナミクスの中で、不安定なものとして排除されてしまうのである。

次に、均衡選択の問題を考えてみよう。先の繰り返しなしゲームにおける3つのナッシュ均衡のうちどれが生き残るのかについては、上記の補題より、次の定理が導出できる。

定理 進化ゲームによる均衡選択

繰り返しなしゲームにおける3つのナッシュ均衡のうち、進化ゲームにより進化的に安定なナッシュ均衡となるものは、以下の戦略の組み合わせのみである。  
(プレイヤー1の戦略, プレイヤー2の戦略) = (システム new, システム new)

証明. 補題より、既存の別システムへ切り替える確率は  $0$  となるので、3つのナッシュ均衡のうち「システム A で統一する」均衡と「システム B で統一する」均衡は、排除される。また他方、既採用システムを捨て新たな「システム new」を選択するという確率は  $1/2$  となるので、3つの均衡のうち「システム new で統一する」均衡だけが生き残る。

上記の定理が示すように、結局は、両プレイヤーとも既採用システムを捨て新たな「システム new」を選択するというナッシュ均衡のみが、進化的に安定した戦略として生き残るということになる。すなわち、既存の別システムへ切り替える確率は  $0$  となる

ので、パレート最適な帰結をもたらす2つの均衡（「システム A で統一する」均衡と「システム B で統一する」均衡）は排除され、他方、「システム new で統一する」均衡は、パレート最適な経済状態を導かないにもかかわらず、繰り返しゲームのダイナミクスの中で社会的に選択されてしまうこととなるというパラドキシカルな現象が、生じてしまうのである。

これを会計基準のコンバージェンスの文脈で考えるならば、以下の2点が言える。

まず第1は、自国の会計基準を捨て、他国の会計基準に合わせるという意味でのコンバージェンスは、排除されてしまうということである。つまり、進化ゲームにおける各国間の相互作用のダイナミクスの中では、既存のどこかの会計基準にあわせる（たとえば英米的な会計基準にあわせる、もしくは大陸法的な会計基準に合わせる）というかたちでのコンバージェンスは、社会的には淘汰されてしまうことになる。これは、現在の米国の動きを考える上で興味深い知見といえる。すなわち、現在、米国は国際会計基準を出来るだけ米国基準に近づけたうえで、そのような基準を各国に採用させようとしている。これは、ゲームの枠組みでいえば、「既存のどこかの国に合わせる」かたちでのコンバージェンスであるが、このような方向性は進化ゲームのダイナミクスの中でいずれ淘汰されてしまう。つまり、米国主導型のコンバージェンスは、いずれ崩壊することがここから理解できる。

また、第2は、新しいシステムに合わせるという意味での「国際会計基準のジレンマ」均衡が、安定的なものとして社会的に選択されてしまうということである。すなわち、先に述べたとおり、各国が自国基準を捨て、国際会計基準をアダプションするというかたちでのコンバージェンスを図るという方向は、①まず繰り返しなしゲームの枠組みにおいて、経済全体ではパレート最適な経済状態をもたらさない「国際会計基準のジレンマ」に陥ってしまっているし、また、②このようなジレンマ状態は、進化ゲームの枠組みにおける各国間の相互作用のダイナミクスの中でも解消されないし、むしろ、そのような均衡のみが、進化安定的な均衡として生き残ってしまうという逆転現象が起こってしまうのである。これは、（もし仮に、繰り返しなしゲームにおける「国際会計基準のジレンマ」を「静的な意味での『国際会計基準のジレンマ』」と呼ぶならば）「動的な意味での『国際会計基準のジレンマ』」と呼ぶことが出来るかもしれない。つまり、コンバージェンスを安定的なものとして達成させるには、新しいシステムに合わせるというかたちでのコンバージェンスを図る必要があるが、しかしそれは、社会的には決して望ましい状況ではないということが、本モデルから理解できる。

11 ここでの「静的」「動的」という用語は、ゲーム理論で言う「繰り返しなし」「無限回繰り返しあり」という意味で用いている。

## 5. 本稿から得られるインプリケーション

以上、本稿では、ゲーム理論を用いて、国際会計基準へのコンバージェンスの問題を、シンプルなモデルを徐々に拡張させていくことで検討した。いくつかの先行研究の中には、会計基準のコンバージェンスを社会全体の効用を改善するものとして捉えるものがあるが、それはおそらく、本稿で言うゲーム1やゲーム2のレベルでの会計基準の収斂を前提とした議論であるように思われる。しかしながら、現在のコンバージェンスの流れは、各国が自国の会計基準を放棄し、国際会計基準という新たな会計システムをアドプションする方向にあり、このことを前提とすると、ゲーム3の視点でこの流れを分析する必要があるだろうし、またそうであれば（ゲーム3のように捉える場合には）、会計基準のコンバージェンスは、（ナッシュ均衡として各プレイヤーにとってのベスト・レスポンスとなるものの）経済全体をパレート最適な状態から乖離させてしまうという意味では、必ずしも望ましいものとは言えないかもしれない（「静的な意味での『国際会計基準のジレンマ』」<sup>12</sup>）。

### 5-1 ‘国際会計基準へのコンバージェンスの流れ’はいずれ崩壊するか？

また、本稿でタイトルに掲げている「国際会計基準へのコンバージェンスの流れ’はいずれ崩壊するか？」という問題であるが、本稿における進化ゲームの知見からすると、「むしろ進化的安定戦略として生き残る」ということが言えそう（言えてしまいそう）である。

しかしながら、同時に、それは決して社会的に望ましいから生き残るのではない、ということも、本稿のモデルから明らかとなろう。すなわち、これは進化ゲームによる均衡選択の問題であるが、本稿のモデルに限っていえば、各国が既採用基準をそのまま使い続けたり、各国が他国の既存の会計基準にあわせたりするというナッシュ均衡は、いずれもパレート最適であるものの、進化のプロセスの中で排除されてしまう。逆に、各国が既採用会計基準を捨て、国際会計基準をアドプションすることは、パレート最適な状況ではないものの、経済社会の中で安定的なものとして生き残ってしまうのである（「動的な意味での『国際会計基準のジレンマ』」）。

12 なお、これに関連して、ネットワーク外部性についても、必ずしもよい側面ばかりではなく負の側面も存在することが多くの先行研究で明らかにされている。たとえば、Farrell and Saloner (1985) (1986) は、ネットワーク外部性が存在する場合、市場メカニズムが必ずしも社会的に望ましい資源配分を保証しないという市場の失敗が起きる可能性を、「過剰慣性 (Excess Inertia)」(非効率的な旧技術が既得基盤を持つために、効率的な新技術の採用が阻害されること) および、「過剰転移 (Excess Momentum)」(非効率的な新技術が将来普及すると予想されるために、効率的な旧技術を駆逐してしまうこと) の2つを挙げて説明している。

## 5-2 米国の戦略の評価

また、上記の議論を敷衍するならば、実は、現在の米国が推し進めている戦略（国際会計基準を米国基準と遜色ないものにしたうえで、そのような‘米国色に染まった’国際会計基準を他国にアドプションさせるような方策）は、世間で言われている一般論とは別の評価が出来るかもしれない。すなわち、一般的には、「米国が推し進めている戦略は、米国の一人勝ちを目指す独善的なもので望ましくない」と非難されることもないわけではないが、しかしながら、上記の枠組みで考えれば、まず、①ゲーム3の枠組みで捉えれば、「よい均衡」（パレート最適なナッシュ均衡解）へと近づける方策と位置づけられるかもしれないし（つまり、「システム new」ではなく「システム A」もしくは「システム B」での統一化を推し進める戦略）、また、②ゲーム2と3との比較で言えば、国際会計基準の問題をゲーム3の利得構造からゲーム2の利得構造に変化させるような方策であると位置づけられるかもしれず、この点（静的な意味での「国際会計基準のジレンマ」を回避するという点）においては、一方的に非難されるべきものでもないかもしれないし、むしろ、世界経済全体をパレート最適な状態に誘導せしめる努力をしているという、別の見方も出来るかもしれない。

しかし、ゲーム3の枠組を前提とするならば、そのような米国の戦略は、進化ゲームのダイナミクスの中でいずれ崩壊してしまうことも理解できる。この意味で、本稿のタイトルに対するもう1つの答えとしては、「米国主導のコンバージェンスの流れは、いずれ崩壊する」ということが用意できるかもしれない。

いずれにせよ、国際会計基準へのコンバージェンスの問題を、単なる感情論として捉えるのではなく、冷静な分析に落とし込んだ上で議論をすることが極めて重要となるだろう。

## 5-3 国際会計基準のゲーム理論的分析の今後の展望

また今後、このようなゲーム理論的分析は、どのように発展ないし拡張しうるだろうか。その方向性ないし検討課題は、大きく4つある。

### 5-3-1 会計基準の共有化のコスト・ベネフィットの精緻化

まず、第1の方向性としては、会計基準の共有化のコスト・ベネフィットの精緻化である。ここでは、会計基準の質が重要となる。すなわち、上記モデルは、会計基準を共有化するベネフィットは、各基準間で一定と仮定しているし、また、移行コストも一定と仮定している。しかしながら、会計基準を共有するベネフィットは、（ネットワーク外部性による）共有するということそれ自体だけでなく、その採用する会計基準の質にも左右されると考えることが出来るかもしれない（つまり、共有化した会計基準の質が

相対的に高ければ、その分だけ、それを採用した国の利得ないし効用も相対的に高くなる（ことが予想される）。そしてそうであれば、どの基準で統一するか（質の高い基準で統一するのか、低い基準で統一するのか）という会計基準の質の高低も重要になってくるだろうし、それをモデルに取り込んで分析することは重要であろう。また、会計基準の質は、当然のことながら、同時に、基準移行コストへも影響することが予想される。特にコスト面は、質の高低だけではなく、自国基準との「乖離度」も重要になるかもしれない<sup>13</sup>。つまり、自国基準の質と、コンバージェンスの対象となる基準の質との質的相違を移行コストとして、モデルに取り込んでいく必要がある<sup>14</sup>。

### 5-3-2 会計基準の質<sup>15</sup>とアクター（プレイヤー）の峻別

この問題を敷衍させると、結局は、会計基準の質とは一体何か、また質をどのように捉えるかという大きな問題に行き着く。これが第2の発展の方向性である。つまり、①会計基準の質とは何か、また、②その質をモデルにどのように取り込むのか、という点の精緻化が求められるのであるが、実は、この点の検討に当たっては、モデルのアクター（プレイヤー）は一体誰なのか、ということが極めて重要となる。

まず、①会計基準の質とは何か、という点であるが、一般的には、会計基準の質といった場合は、投資家の意思決定を改善するかどうかで決せられ、それは実証マターであるとされることが多い。これは、確かに会計基準の質の一側面を捉えているかもしれないが、しかし、それがすべてではない。たとえば、企業の資本コストとの関係で、資本コストを最小化する会計基準こそが「質が高い」と捉えることも出来るだろう。つまり、会計基準の質を考える場合は、投資家だけでなく、企業にとっての質ということも想定出来、この点、誰にとっての会計基準なのか、というアクターの特定化・峻別作業が1つ重要となる<sup>16</sup>。

また、次に、②会計基準の質をモデルにどのように取り込むのか、という点であるが、最もプリミティブには、そのような質の高低を、各アクターにとっての効用の増減と捉えて、各アクターの受ける利得の大小に反映させてモデル構築することが考えられ

13 これは、たとえば財務報告の目的がそもそも異なるイスラム諸国などを想定すると、決定的に重要なポイントとなるかもしれない。この点については、例えば、田口訳（2009）などを参照。

14 この点については、たとえば田村（2001）のモデルが1つ参考になるかもしれない。

15 なお、会計基準の質のほかに、利益の質という概念もある。この点については、黒川編（2009）参照。会計選択との関係で言えば、前者が、主に社会的選択の問題（適用可能な会計方法の集合から、会計ルールとして何を選ぶかという選択問題（基準設定の問題））であるのに対して、後者は、（勿論、社会的選択とも関係するが）主に私的選択の問題（経営者が、ある経済事象に対して、会計ルールの中からどのような会計処理方法を選び、報告するかという選択問題）であると位置づけることが出来る。

16 たとえば、本節のモデルでは、2-2でも述べたとおり、プレイヤーとしては国を想定しており、またその中に（ゲームの前には出てこないが、利得を考えるに当たり）投資家と企業を想定していたが、このプレイヤーを変更して、たとえば投資家と企業、投資家同士、企業同士、といった組み合わせでの分析も可能となるかもしれない。



る。そして、その際に重要となるのが、先に述べたアクターの特定化・峻別作業である。すなわち、投資家や企業など、各アクターを峻別して分析するならば、それぞれにとっての効用の増減の精緻化を、たとえば投資意思決定支援機能に関する既存の理論・実証・実験研究や、資本コストに関する既存の理論・実証・実験研究などと連結させて進めることが出来るかもしれない。

また、各アクターの峻別を進めることで、政治経済学で用いられるような2レベル・ゲームを用いてモデル化することも出来るだろう(石黒(2007))。すなわち、本節での分析のように、単にアクターを国として全体的にモデル化するだけでなく、国家間レベルでのアクターの相互依存関係、および、国内レベルでのアクターの相互依存関係という2層構造でゲームをモデル化することも出来、それぞれのレベルでの会計基準の質の問題をモデルに取り込むことも可能となるかもしれない。<sup>17</sup>

### 5-3-3 会計基準の需要と供給の峻別およびその融合

また、第3の方向性は、会計基準の需要・供給サイドの峻別およびその融合である。すなわち、政治経済学の領域では、政治や政策などの需要サイド(つまり、その政策によりベネフィットを得る一般市民など)の分析だけでなく、そのような政治や政策を提供する供給サイド(政治家、政党)の分析も重要となるし、また両者をいったんは峻別した上で、その後に両者の融合を図る(バランスを考える)分析も重要となる(河野・竹中編(2003)等参照)。

国際会計基準の文脈で言うならば、投資家や企業の効用を暗黙の前提に置いた本節の分析は、あくまで会計基準の需要サイドに立った分析に過ぎない。そこで供給サイドを考える必要があるが、国際会計基準の文脈で言う供給サイドとしては、IASBやFASB、ないし日本のASBJなどの会計基準設定主体、および各国の政府や監督機関(SECや金融庁など)が挙げられよう。先行研究の中には、これら需要サイドと供給サイドとを混在したまま分析している文献も散見されるが、(勿論、最終的には両者のバランスを考えた分析が必要となるのだが)いったんは両者を峻別した上で(需要サイドの問題と供給サイドの問題とを分けて)、それぞれの問題の本質を捉え、その後に、両者を融合させた分析をすることが望まれる。<sup>18, 19</sup>

17 このような2レベル・ゲームを用いることで、たとえば、国際会計基準を巡る「ダブルスタンダード」の問題(国際会計基準を受け入れつつ、他方では、国内基準を維持するという問題)も、モデル化することが出来るだろう。この点については、今後の課題としたい。

18 なお、Sunder(2002)、Dye and Sunder(2002)、ないし、Benston et al.(2003)では、会計基準のコンバージェンスの問題も、市場原理に任せれば、「よい基準」が自然に生き残るのではないか、そのために会計基準間の市場競争をしたほうがよいのではないかというアイデアが提示されている。このアイデアはまさに、会計基準の需要と供給の両面を捉えた斬新な発想と評価できるかもしれない(この詳細については、太田(2007)が参考になる)。しかしながら、他方で、そのような市場原理が、「市場の失敗」により逆に「悪い基準」を生き残る結果を導いてしまう可能性もないわけではない(たとえば、

### 5-3-4 複雑系としての国際会計基準へのコンバージェンス問題

上記のように、国際会計基準のコンバージェンスを巡っては、様々なアクターが、様々な意図を持ち、そしてそれらが複雑に絡み合っているということが理解出来る。そして、このような状況においては、複雑系 (Complex system) の知見が有用となるかもしれない (Arthur 1994)。すなわち、国際会計基準を巡っては、複数のアクターの様々な思惑が複雑に入り組んでおり、ミクロレベルでの単純な総和が、マクロレベルに一致しないいわゆる創発 (emergence)<sup>20</sup> が起こりうるかもしれない。そしてそうであれば、そのような創発を説明する複雑系の知見を用いて、国際会計基準の分析をすることが1つ求められよう<sup>21</sup>。

#### 補論 会計基準の質と会計構造, ゲーム理論

本稿 5-3 においては、会計基準の質について、特に、誰にとっての会計基準かという観点から、投資家や企業等の各プレイヤーにとっての質とは何か、という議論を行った。しかしながら、このような議論は、あくまで機能的視点からの会計基準の質の捉え方に過ぎない。つまり、もっぱら、「ユーザー」の視点のみから会計基準の質を捉えている。しかしながら、会計基準の質は、本当にそれだけで捉えることが出来るのだろうか、という素朴な疑問が湧いてくる。

そこで補論では、企業会計の全体像を眺めたうえで、この問題について若干の補足をしておきたい。

笠井 (2005)、青柳編 (1972)、田口 (2009a) によれば、企業会計をどのように捉えるか (説明するか) については、大きく2つの立場に整理できるという (図表 補1)。

まず第1は、財務諸表と情報利用者との関係を重視する立場である。つまり、出来上がったものとしての財務諸表 (アウトプット情報) を前提として、それと投資家等の情報利用者との関係を重視して、企業会計の問題を分析するアプローチがまず考えられる。これは、会計の役立ちを重視する立場であることから、これは、機能的会計観、な

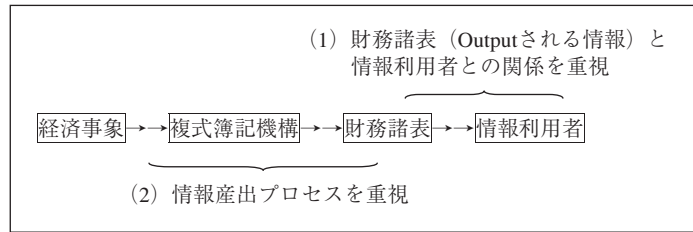
ㄨ 本稿のモデルは、(市場原理による市場の失敗を扱っていないが、進化ゲームにより)「悪い基準」が生き残ってしまう可能性を示唆している)。よって、このような会計基準間の市場競争のアイデアについても、理論・実証・実験的により慎重に分析する必要がある。

19 このほか、政治学の領域では、需要・供給の各アクターの人間心理に着目した研究もなされており、興味深い。この点については、例えば、フェルドマン (2006) を参照。なお、各プレイヤーの人間心理に着目して企業会計制度設計の問題を捉えた分析の一端としては、例えば、田口 (2008a) (2008b) (2009b) などを参照。

20 創発とは、多数の要素がそれぞれ局所的な相互作用をすることによって全体的な性質が生まれ、その全体的な性質が更に個々の要素の性質に影響を及ぼすような仕組みのことを言う。井庭・福原 (1998) p. 8 参照。

21 この点については、たとえば政治経済学の領域におけるシミュレーション分析、特に、マルチ・エージェント・シミュレーション分析が1つの鍵となるかもしれないと筆者は考えている。そして、この点についての分析は、別稿を予定している。マルチ・エージェント・シミュレーションについては、吉田・井堀・瀬島編 (2009)、山影 (2007)、山影・服部編 (2002) などを参照。

図表 補1 企業会計に係る説明を巡る2つの立場



いし、財務諸表中心観と呼ばれる<sup>22</sup>。

また第2は、会計情報を産出するプロセスを重視する立場である。つまり、複式簿記機構を重視して、企業会計の問題を分析するアプローチであるが、これは、会計の構造ないし記録を重視する立場であることから、これは、構造的会計観、ないし、記録中心観と呼ばれる。

このうち、本稿5-3で展開した会計基準の質の議論は、前者の機能的会計観に依拠したものといえるかもしれない。すなわち、5-3では、アウトプット情報たる財務諸表を前提として、それが投資家の投資意思決定を改善し得るか、もしくは企業の資本コストを改善しうるか、という観点で会計基準の質を捉えている。

しかしながら、これで会計基準の質をすべて言い尽くし得たかという点、上記のフレームワークからすると、実はそうではないことが理解出来る。つまり、後者の構造的会計観の視点からも、会計基準の質を考える必要があるかもしれず、この点もふまえた会計基準の質の分析（および、モデルへの融合のさせ方）を検討していく必要があるだろう。

ここで、次に問題となるのは、後者の構造的会計観から捉えた会計基準の質とは、一体何なのか、ということである。この点は難しい問題であり、筆者自身も未だ答えがでていないところである。しかしながら、ここでは暫定的に、企業会計制度を、如何にあるはずの会計に近づけることが出来るかというその乖離度（ないし接近度）として捉えておきたい。ここでのポイントは3つある。

第1は、あるはずの会計とは何かということである。これは例えるならば、現実の水（現在ある会計制度（ある会計））に対する元素記号「H<sub>2</sub>O」として位置づけられる。すなわち、化学の世界では、現実の（蛇口をひねると出てくる）水を説明するために、H<sub>2</sub>Oという元素記号を当て、水の「骨格」を説明する。これの会計版が、あるはずの会計である。すなわち、現実の会計制度や会計実践は、様々なプレイヤーの意図や現実的・経済的な簡便性なども入り混じったまさにカオスといえる。しかしながら、そのようなカオスから、様々な「混ざり物」を濾過していくことで、水の元素記号たるH<sub>2</sub>Oのような存在として、企業会計の骨格部分が浮き上がってくる。これが、あるはずの会計と

22 笠井（2005）p. 46、および、青柳編（1972）p. 97参照。

呼ばれるものである(笠井(2000) pp. 156-158, 注6)。これは会計構造的視点から捉えた企業会計のコア部分であり(笠井(2005), 田口(2005)(2009a)), このような本来あるはずの会計と、実際の会計基準が採用する会計処理との相違点ないし一致する点があるが、もしかしたら会計基準の質の指標となり得るのかもしれない。

しかしながら、この点については、一体このような乖離度ないし接近度を、具体的にどのように定量化していくのか、という新たな問題が生じてくる。これが第2のポイントであるが、もし、ゲーム理論のモデルにこの点を落とし込むとしても、その取り込み方が大きな論点となろう。もし仮に、あるはずの会計と、実際の会計基準が採用する会計処理との乖離度や接近度を、たとえば投資家の意思決定改善度などのアウトプットデータで定量化するとしたら、それは結局のところ、先のフレームワークでみた機能的会計観という会計基準の質の分析に他ならない。そうであれば、構造面で乖離度や接近度を捉えようとしても、それは結局、最初の機能面のほうに戻ってしまうという矛盾が起こってしまうことになる。

そしてそうであれば、次は、そもそもそのような構造的分析による乖離度や接近度を定量化する必要があるのか、という素朴な疑問が湧いてくる。これが第3のポイントであるが、もし、ゲーム理論のモデルに取り込むとしても、会計基準の質を、利得や効用の問題として捉えてしまうのであれば、それは結局、機能的会計観を通した「ユーザー」の視点での分析にしか過ぎない。そしてそうであれば、そもそもこのような会計構造的な視点(構造的会計観)は、ゲーム理論的な分析に馴染まないのではないかと、いう疑問も湧いてくる。そのような疑問の含意は、大きく3つあるかもしれない。1つは、そのような分析に馴染まないからこそ、制度設計上の「車の両輪」の片方の1つとして、(ゲーム理論を用いた制度分析のほかに)会計構造的な分析が、やはり同時に必要となるのではないかと、いう考えである。つまり、制度設計の問題として両者が必要となるが、両分析は、それぞれ独立しあっているというのが、この発想である<sup>23</sup>。また、第2は、あくまで効用以外の何らかの方法や概念を用いることで、それでもゲーム理論分析の枠組みに組み込む必要があるのではないかと、いう考えである。これも制度設計の問題として会計構造の問題を捉えて、かつ、あくまでゲーム理論の枠組みで(しかし、既存の機能的会計観とは別の取り込み方により)これを捉えようとするのが、この発想である。最後に第3は、制度設計の分析には、そもそもそのような構造的会計観は

23 しかしながら、誤解のないように付け加えておくとするならば、制度設計上の両輪としても、構造的会計観は、あくまで制度設計とは距離を置いたものと位置づけられるのが望ましいように思われる。すなわち、ある会計そのものの分析とは別に、あるはずの会計を分析・構築するのが構造的会計観であるとしたら、構造的会計観による分析は、「現実の水」そのものの説明に目を向けるのではなく、あくまで「H<sub>2</sub>O」の精緻化に力を注ぐ必要があるだろう。この点の位置付けは、難しいところであるが、①一応は、制度設計を視野には入れるものの、②しかしながら、そこからは一定の距離をとった存在として、構造的会計観を位置づけることが重要であろう。

必要ないのではないか、という考え方である。これは、制度（ある会計）と理論（あるはずの会計）の距離の問題であるが、両者は、まったく別物であるから、両者の乖離度をみたとところで制度設計には、何のインプリケーションもないというのが、この発想である。

筆者はいまのところ、このうち第1と第2の方向性に重点を置いているが、いずれにせよ、このような会計構造と会計制度の関係については、今後の検討課題として、引き続き分析を進めていくことにしたい。

#### 参考文献

- Arthur W. B. (1994) *Increasing Returns and Path Dependence in the Economy*, University of Michigan Press.
- Benston, G., M. Bromwich, E. Litan and A. Wagenhofer (2003) *Following the Money: The Enron Failure and the State of Corporate Disclosure*, The Brookings Institution (田代樹彦・石井康彦・中山重穂訳 (2005) 『会計制度改革への挑戦—フォローイング・ザ・マネー—』税務経理協会)。
- Chamley, C. P. (2004) *Rational Herds*, Cambridge University Press.
- Dye, R. A., and S. Sunder. (2001) "Why Not Allow FASB and IASB Standards to Compete in the U.S.?" *Accounting Horizons*, Vol. 15, No. 3, pp. 257–271.
- Farrell, J. and G. Saloner (1985) "Standardization, Compatibility, and Innovation," *Rand Journal of Economics*, Vol. 16, No. 1, pp. 70–83.
- Hurwicz, L. (1960) "Optimality and Informationally Efficiency in Resource Allocation Processes," in K. J. Arrow, S. Karlin and P. Suppes, eds., *Mathematical Methods in the Social Sciences*, Stanford University Press, pp. 27–46.
- Katz, M. L. and C. Shapiro (1985) "Network Externalities, Competition, and Compatibility," *American Economic Review*, Vol. 75, No. 3, pp. 424–440.
- and ——— (1986) "Technology Adoption in the Presence of Network Externality," *Journal of Political Economy*, Vol. 94, No. 4, pp. 822–841.
- and ——— (1994) "Systems Competition and Network Effects," *Journal of Economic Perspectives*, Vol. 8, No. 2, pp. 93–115.
- Maskin, E. (1977) "Nash Equilibrium and Welfare Optimality," mimeo, MIT; revised version appeared in *Review of Economic Studies*, Vol. 66 (1999), pp. 23–38.
- Sunder, S. (2002) "Regulatory Competition Among Accounting Standards Within and Across International Boundaries," *Journal of Accounting and Public Policy*, Vol. 21, No. 3, pp. 219–234.
- 青木昌彦 (2001) 『比較制度分析に向けて』NTT 出版。
- ・奥野正寛編『経済システムの比較制度分析』東京大学出版会。
- 青柳文司編 (1972) 『会計情報の一般理論』中央経済社。
- 磯山友幸 (2002) 『国際会計基準戦争』日経 BP 社。
- 依田高典 (2007) 『ブロードバンド・エコノミクス』日本経済新聞出版社。
- 伊藤邦雄 (1996) 『会計制度のダイナミズム』岩波書店。
- 井庭崇・福原義久 (1998) 『複雑系入門—知のフロンティアへの冒険—』NTT 出版。
- 今井晴雄・岡田章編 (2002) 『ゲーム理論の新展開』勁草書房。
- 大石桂一 (2000) 『アメリカ会計規制論』白桃書房。
- 大浦宏邦 (2008) 『社会科学者のための進化ゲーム理論—基礎から応用まで—』勁草書房。
- 太田康広 (2007) 「会計基準の競争とコンバージェンス」『企業会計』第 59 巻第 3 号, pp. 129–141。
- 岡田依里 (1999) 『日本の会計と会計環境—国際的調和化の視点から—(改訂版)』同文館出版。

- 小野武美(1996)『企業会計の政治経済学』白桃書房。
- オフェル・フェルドマン(2006)『政治心理学』ミネルヴァ書房。
- 笠井昭次(2005)『現代会計論』慶應義塾大学出版会。
- 木村彰吾(2000)「会計基準設定に関する進化ゲーム論的考察」『経済科学』第47巻第4号, pp. 131-140。
- ケーリー・ニュートン(大石桂一訳)(1999)『ケーリー・ニュートンの会計政策論』九州大学出版会。
- 河野勝(2002)『制度』東京大学出版会。
- 編(2006)『制度からガバナンスへ—社会科学における知の交差—』東京大学出版会。
- ・竹中治堅編(2003)『アクセス国際政治経済論』日本経済評論社。
- ・西條辰義編(2007)『社会科学の実験アプローチ』勁草書房。
- 黒川行治編(2009)『会計社会の変容と市場の論理に関する総合的研究』基盤研究(B)(一般)会計社会の変容と市場の論理に関する総合的研究報告書, 中央経済社。
- 石黒馨(2007)『入門・国際政治経済の分析—ゲーム理論で解くグローバル世界—』勁草書房。
- 西條辰義編(2007)『実験経済学への招待』NTT出版。
- 澤邊紀生(2005)『会計改革とリスク社会』岩波書店。
- 清水和巳・河野勝編(2008)『入門 政治経済学方法論』東洋経済新報社。
- 篠田朝也(2002)「会計制度の安定性と変化に関する進化ゲーム理論的検討—カタストロフの変化のケースを素材として—」『経済論叢』京都大学経済学会, pp. 69-86。
- 杉本徳栄(2009)『アメリカ SECの会計政策—高品質で国際的な会計基準の構築に向けて—』中央経済社。
- 田口聡志(2005)『デリバティブ会計の論理』税務経理協会。
- (2008a)「投資家の先読み行動と企業会計—証券市場に係る実験ゲーム理論的分析—」『産業経理』第68巻第1号。
- (2008b)「会計情報の Fair Disclosure と投資家感情の揺らぎ—会計情報を共有化すると投資家の怒りは増幅するか—」『同志社商学』第60巻第3・4号, pp. 170-191。
- (2009a)「併存会計の論理—2者択一に対する疑問—」『会計』第175巻第5号, pp. 39-51。
- (2009b)「人間心理と企業会計—会計情報の共有化が投資家の感情に与える影響に関する実験研究—」『会計プロGRESS』第10号, pp. 54-67。
- 訳(Nasir, N. M. and A. Zainol)(2009)「財務報告のグローバル化—イスラム国マレーシアの事例—」古賀智敏監訳『会計基準のグローバル化—IFRSの浸透化と各国の対応—』同文館出版, 第15章, pp. 352-369。
- 田村威文(2001)「会計基準の調和化に関するモデル分析」『会計』第159巻第6号, pp. 56-69。
- 徳賀芳弘(2001)『国際会計論—相違と調和—』中央経済社。
- 富塚嘉一(2007)「進化論的アプローチにもとづく会計研究のフレームワーク—会計基準の国際的コンバージェンスへの対応—」『CGSA フォーラム』第6号, 中央大学大学院国際会計研究科, pp. 77-90。
- (2008)「会計コンバージェンスに直面して—研究者の役割—」『企業会計』第60巻第8号, pp. 4-11。
- 戸矢哲朗(青木昌彦監訳・戸矢理衣奈訳)(2003)『金融ビッグバンの政治経済学—金融と公共政策策定における制度変化—』東洋経済新報社。
- 生天目章(2004)『ゲーム理論と進化ダイナミクス』森北出版。
- 西谷順平(2007)「会計基準設定の分析—資産負債観へのシフト, コンバージェンス問題の再検討も含めて—」『立命館経営学』第45巻第6号, pp. 27-39。
- 藤井秀樹(2007)『制度変化の会計学—会計基準のコンバージェンスを見すえて—』中央経済社。
- 松井彰彦(2002)『慣習と規範の経済学—ゲーム理論からのメッセージ—』東洋経済新報社。
- 松原望(1997)『計量社会科学(初版)』東京大学出版会。
- 藪下史郎監修・河野勝・清野一治編(2008)『制度と秩序の政治経済学』東洋経済新報社。

吉田和男・井堀利宏・瀬島誠編 (2009) 『地球秩序のシミュレーション分析ーグローバル公共財学の構築に向けてー』日本評論社。

山影進 (2007) 『人工社会構築指南ーartisoc によるマルチエージェントシミュレーション入門ー』書籍工房早山。

————・服部正太編 (2002) 『コンピュータの中の人工社会ーマルチエージェントシミュレーションモデルと複雑系ー』共立出版。

ロバート・ザグデン (友野典男訳) (2008) 『慣習と秩序の経済学』日本評論社。