

Chapter 3. Rational Choice Theory

김재상 <과사철 협동과정 석사과정(2003-20331)>

사회생활의 특징에 기반을 둔 ‘집합적인 설명’은 합리적 활동들의 총체적인 결과로 사회 양식을 설명하는데, 이런 합리적 활동들을 위한 합리적 결정들에 대해 합리적 선택 이론은 형식상의 분석을 제공한다.

1. 집합적인(aggregative) 설명

합리적 선택 설명은 합리적 행동의 ‘수단-결과(means-end)’이론에 바탕을 두고 있다. 이런 선택에 있어서의 합리성은 ‘얇은’이론에서의 합리성이다. 이런 합리성에 의한 행동은 인간에게 주어진 선택사양들과 어떤 선택에 따른 가능한 결과들에 대한 행위자의 신념들에 의존한다. 집합적인 설명은 개개인의 합리적 선택의 (종종 의도되지 않은) 결과물들의 집합을 통해 거시적인 사회현상을 설명하고자 한다. 이런 집합적인 설명에 대한 분석 도구인 합리적 선택 이론에는 결정이론, 게임이론, 집단행동이론 등이 있다.

2. 결정이론(decision theory)

합리적 선택 이론의 토대인 효용, 확률 그리고 결정 법칙에 대해 고찰해보자.

2.1. 효용과 선호(utility and preference)

‘얇은’이론에 따르면 행위자는, 효용과 우선순위에 따라 합리적으로, 일관적인 목표나 목적을 지닌다. 합리적 선택 이론에서 효용은 이질적인 손익 비교 등의 근거를 제공하며 결정자는 효용 배당으로 합리적 선택을 한다. 그런데 효용배당의 의미와 효용배당의 동일성에 대한 문제가 제기되기도 한다. 이런 효용이론의 문제에 대한 대안으로 선호순위가 제시되었다. 그런데 선호순위로 행위자의 상대적 선호를 알 수 있지만 선호의 정도에 대해서는 알 수 없다. 그러나 확률을 통한 개연적 분석으로 선호정도를 알 수 있다. 이런 분석으로 선호 순위의 정보는 효용의 정보로 전환될 수 있다.

2.2. 확률(probability)

사건(결과물)발생의 가능성을 의미하는 확률에 대해서는 사건(결과물)세계에서의 발생빈도를 중심으로한 빈도해석(객관적 확률)과 사건(결과물)들의 상대적 발생빈도를 측정할 수 없는 불확실성을 중심으로한 신념정도해석(주관적 확률)을 취할 수 있다. 또한 이 두 해석의 혼합형인 예상빈도해석을 취할 수 있다.

2.3. 결정 법칙들(decision rules)

결정 법칙들에는 ‘기대효용법칙’, ‘맥시민 법칙’, ‘만족화’ 등이 있다. ‘기대효용’의 장점은 많은 선택 상황에 적용시켜 최대효용을 이끌어낼 수 있다는 것이다. ‘맥시민 법칙’은 위험회피 법칙으로 행위자는 위험을 피하기 위해 최악의(최소의) 결과물을 최대로 선택한다는 것이다. ‘만족화’에 따르면 행위자는 문제해결을 위해 반드시 성취시켜야하는 최소의 변수들을 결정하고 이들을 만족시킬 해결책을 찾게된다. 이 만족화는 기대효용과 맥시민 법칙과는 달리 최대화에 의존하지 않는다.

3. 게임이론과 죄수 딜레마(game theory and prisoner’s dilemma)

3.1. 전략적 합리성(strategic rationality)과 게임이론(game theory)

전략적 합리성의 경우에서는 행위자는 다른 여러 행위자들의 선택들을 고려하며 자신의 이익을 높이는 선택을 한다. 상호작용의 사회적 행동과 관련 깊은 전략적 합리성과 관련된 합리적 선택이론에는 게임이론과 집단행동이론 등이 있다.

게임이론은 게임의 결과가 결정자 자신의 선택과 기회뿐 아니라 게임에 참여하고 있는 다른 행위자의 선택에 의해 결정되는 경쟁상황을 분석하며 적절하고 안정적인 해결책을 제시하는 수학적 이론이다. 2인 게임이론에는 경쟁적인 영합게임과 경쟁과 협조의 비영합게임이 있으며 게임 나무와 게임 행렬로 이 게임들을 묘사할 수 있다. 2인 영합게임에는 상대가 선택한 전략과 자신의 전략의 관계에 따라 우월전략, 최적전략, 혼합전략이 있으며 최적 전략에서의 균형점인 내쉬균형점이, 혼합전략에서는 안장(saddle)점이 있다. 그런데 전략적 상호작용의 많은 경우들은 비영합적이다.

3.2. 죄수 딜레마(prisoner’s dilemma)

죄수 딜레마는 무수히 많은 혼란 전략적 상황들에 대한 모델로서 비영합적 게임이다. 이 경우 각 행위자들은 ‘변절’이라는 우월 전략을 지니고 있다. 합리적 결정을 통한 협력-협력 관계가 더 최적이지만 행위자들은 변절-변절 관계를 선택한다. 이 점이 딜레마이다. 그런데 이 게임을 여러 번 제한 없이 반복하면 이론적으로는 이 딜레마를 해결할 수 있으나 실제적으로는 실패한다. 그러나 조건부적인 우호가 ‘반복되어지는 죄수 딜레마’에서는 합리적인 전략될 수 있다.

3.3. 경험적 사회과학에 대한 게임이론의 응용가능성(applicability of game theory to empirical social science)

게임이론의 기술적인(technical) 측면보다 일반적인 구조가 사회과학설명에 유용하다. 여러 사회 현상들이 ‘반복되어지는 죄수 딜레마’적인 상황이다. 조건부적인 우호가 비우호보다 각각에게 더 유리하다. 즉 ‘Tit for Tat’적인 전략이 더 유리하다.

4. 집단행동이론(collective action theory)

응용된 합리적 선택 이론 중 중요한 부분이 공공재 등에 대한 집단행동이론이다. 이 이론에 따르면 개개인에 대한 강압이나 외부장려가 없으면 개개인의 기여가 없으며 집단이익이 성취되지 못한다. 집단이익은 독점되지 못하기 때문이다. 이 집단행동에는 ‘무임승차’의 문제가 있다. 집단들의 절대적 크기 또는 이익과 비용의 비율 그리고 집단 내 이익의 계층화 확대 등을 통해 집단행동에 대한 여러 분석들이 가능하다.

5. 좁은 경제적 합리성에 대한 비판들(criticisms of narrow economic rationality)

센(A. K. Sen)은 자기이익에 근거한 합리성에 대해 비판하고 있다. 인간은 도덕적인 행동을 할 수 있기 때문이다. 또한 합리적 결정 개념에 ‘공정성’을 편입시킬 수 있다. 즉 합리적 결정은 손익에 의해서만 이루어지는 것이 아니라 공정성에 의해서도 이루어질 수 있다는 것이다. 이런 비판들은 합리적 결정에 제한들을 제시한다. 합리적 결정은 이러한 제한들과 목표-최대화 행동의 복합이다. 이런 측면에서 살펴본다면, 경제적 합리성의 좁은 개념은 실천적인 판단에 대한 포괄적인 이론이 될 수 없으며 인간 합리성 개념 분석에 좀 더 적합한 결정 과정에 대한 이론이 제시될 수 있다. 또한 집단행동의 다양한 문제들에 대해 새로운 해결책이 제시될 수 있다. 앞에 제시된 비판들은 합리적 선택 접근에 대한 불신이 아니라 오히려 개인의 합리성 이론의 발전을 요구한다.