

監査事務所の強制ローテーションと 暗黙の協調

伊 藤 公 一

要 旨

現在の経営者と監査人の関係は、「暗黙の協調」の状態にある。監査法人の強制ローテーションは、監査人の独立性を高め監査に期待される役割（不正の予防・発見を通じて市場に提供される財務情報の信頼性確保）を果たすために必須の仕組みであると考えられるが、日本には導入されることはなさそうである。監査事務所の強制ローテーションは監査事務所とクライアントのゲームが無限回繰り返しゲームから有限回繰り返しゲームになることととらえることが可能である。現状は無限回繰り返しゲームにおいて監査人とクライアントの間で暗黙の協調が成立している状態である。無限回繰り返しゲームが有限回繰り返しゲームになると、監査人クライアント双方において蓄積されてきたアドバンテージが無くなるため、各期の監査に拠出可能なコストがさらに制限される。繰り返し回数の有限化によって監査人にとって経営者と結託しないことのメリットは増える。したがって投資者にとっては独立性が高まる意味において監査事務所の強制ローテーションは好ましい。しかしその一方で、監査人側における予算制約及び時間制約がより厳しくなるため、現状のまま強制ローテーションが導入されても粉飾の見逃しが減るとは期待しにくい。しかし監査人の役割を果たすためには監査の外観的な信頼性を確保することが必要であるため、監査事務所同士でクライアント情報を確実に連携させることを監査事務所のガバナンス・コードで要求して同業者間の結びつきをクライアントとの結びつきよりも強固なものに誘導すること、及びAIの活用によりこの状況を打開する必要がある。

は じ め に

仮に粉飾の頻発を監査の有効性の低さの表れであるととらえるならば、粉飾の防止において監査の有効性が低い理由は、仕組みとしての監査の役割

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

（機能の発現）が何らかの理由で無効化されているからである可能性がある。なぜのそのような効きの悪い仕組みが存続しているのかという点は非常に興味深い。経営者と監査人は、制度が想定する互いの関係と実際との関係が異なることを知りながら関係を続けており、そのような状態はゲーム理論における「暗黙の協調」の状態といえることができるかもしれない。その結果として情報利用者は損害を被り続けている可能性がある。

監査人自身の認識がどのようなものであれ、監査済み情報の利用者が監査に対して粉飾の予防を期待しているとすれば、どのような変更が監査を取り巻く制度に求められるかだろう。（もし粉飾の予防が監査の役割ではないということを監査人が主張するならば、その旨を監査報告書において明示すべきである。）これに関して日本では、監査人の外観の独立性を高めるために、大会社等監査責任者のローテーションがすでに行われている。しかし EU ですでに導入され、米国は導入しないことを決めた監査事務所の強制ローテーションについては日本に導入されることはなさそうである。現在の仕組みの表面上の手直しで監査に期待される機能の発揮の程度は本当に高まるであろうか。

公認会計士は難易度の高い試験に合格し研鑽を積んだ者しかなることができない。公認会計士の集まりである監査事務所は有能な職業専門家の集団のはずである。それにもかかわらず監査の失敗（粉飾の見逃し）は繰り返される。その原因は監査人個人の能力の問題ではなく、クライアントに対する立場の弱さが前提となった監査事務所の行動原理が会計士個人の能力の発揮を阻害していることにあるかもしれない。当事者である公認会計士および監査法人も規制当局も問題点はわかっているがその点が修正されないことが監査の問題点であり、なかでも監査法人組織内における職業専門家個人の機能不全の問題は将来の人材確保も関連した深刻な問題であると思われる。なぜ組織人としての公認会計士は自覚している役割を果たせない場合があるのか。

その構造はなぜ放置されているのか。

上掲の観点から、本論文は監査事務所の強制的ローテーション制の導入がどのような意味を持ち、メリットデメリットはそれぞれどのような点にあり、なぜそれが日本に導入されないのかを検討したうえで、導入するためにはどのような対処が必要かを明らかにすることを目的とする。そのために、以下ではまず①現在の日本の監査人のローテーション制度の内容を確認したうえで、②繰り返しゲームの意味及び暗黙の協調とは何を意味するかを確認し、③監査における監査人と経営者との関係を繰り返しゲームととらえてフォーク定理の意味するところを確認し、④監査が無限回繰り返しゲームとして行われる場合と有限回繰り返しゲームとして行われる場合との違いについて検討する。その上で、監査事務所の強制ローテーション制を導入するにあたり、どのような対応が必要かを考察する。なお本稿の議論の中心は、クライアントが重要な虚偽表示を行っている場合にある。

現在の監査の仕組みが継続・維持されている理由は、会社の経営者、利害関係者（株主等）、監査人（公認会計士個人と監査法人）、行政（規制当局）のすべてが、監査制度の想定と実際運用における実態との乖離を必要としている、あるいは黙認しているためである。

監査の有効性が制度の想定通り発揮されない理由のひとつは、監査事務所における公認会計士個人の行動原理と監査事務所構成員としての行動原理が矛盾しており、そのために監査の有効性は監査規範において期待される水準に達することが困難である点にある。そのような状況の害を被るのは投資者一般であるが、投資者は監査の費用を直接的には負担せず、また監視の手段について（会社法の規定上は形式的な権限を有するが）実質的に直接的な発言権はなく、市場からの退出が自由であるため、投資者はこの状況を解決しえない。また、規制当局自身は、粉飾に関して直接的な実害を被らない（と規制当局者は考えていると想像される）ため、実質的に矛盾から生ずる機能

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

不全を放置している。又は個別の監査事務所に対する規制の強化をもって自らの監督責任の履行とみなしている。そのような状況において被監査会社の経営者と監査事務所の監査責任者の暗黙の協調が維持されている可能性がある。現在の監査事務所にとっての環境は、同業者間の競争もクライアントとの関係もともに無限回繰り返しゲームである。

1.1 監査責任者の強制ローテーション制

現在日本では、「大会社等に長期関与することから生ずる当該監査人の外観的独立性に対する疑念を払拭することにより、監査証明の客観性を確保する」（「独立性に関する法改正対応解釈指針第6号 大会社等監査におけるローテーションについて」1項）ことを目的として、大会社等の監査人（監査責任者である公認会計士）のローテーション制が導入されている（公認会計士法24条の3、34条の11の3）。すなわち、7会計期間連続して監査業務を担当した場合はその後2会計期間（同24条の3）、大規模監査法人の筆頭業務執行社員については5会計期間連続した後は5会計期間（同34条の11の4）、それぞれ監査を担当することができないと規定している。⁽¹⁾

なお監査責任者の強制ローテーション制についての実務家からは「五年で替われば、当然にクライアントへの愛着は醸成されない。愛着がなければいい仕事などできるはずがありません。愛着と馴れ合いは同義ではないので⁽²⁾す」という否定的意見もある。

1.2 監査事務所の強制ローテーション

日本では監査事務所の強制ローテーション制度について議論はあったが制度化されておらず、金融庁「会計監査の在り方に関する懇談会」による提言

(1) 鳥羽他（2015）、141-142頁参照

(2) 小笠原（2016）169頁

集「会計監査の信頼性確保のために」において「監査法人の独立性の確保を徹底する観点から（中略）有効な選択肢の一つであると考えられる」と述べられるにとどまっている。⁽³⁾

諸外国での監査事務所の強制ローテーション制度の導入状況について Choudhury (2016) によれば、韓国とアルゼンチン及びブラジルは施行したが一部業種で廃止し、EU ではスペインとイタリアが以前施行していたが廃止している等、加盟国間でばらつきをもって導入され、米国では下院で2013年に321対62で否決されたため導入されていない。

また、日本公認会計士協会の Web サイトによれば、強制ローテーションを一部導入していたシンガポールでは、シンガポール通貨監督庁 (MAS) が、2016年9月30日にコンサルテーション・ペーパー「国内銀行向け監査事務所の強制ローテーションの見直しに関する協議」(原題: Consultation on Review of Mandatory Audit Firm Rotation for Local Banks) を公表し、現在シンガポール国内の銀行監査を対象に導入されている監査事務所の強制ローテーション制度を廃止し、10年ごとの強制入札制度を導入することを提案している。⁽⁴⁾

監査事務所の強制ローテーション制度に対する拒否反応は、制度変更によって直接的に大きな影響を受ける当事者によって議論が進められている限り当然であるといえることができるかもしれないが、現状のまま監査事務所のガバナンス・コードを制定することに意味があるのか議論の余地があるように思われる。

1.3 事務所強制ローテーション制導入の反対理由

日本公認会計士協会は、「米国公開企業会計監視委員会 (PCAOB) 『監査

(3) 金融庁 (2016) 10頁参照

(4) 日本公認会計士協会 (2016) 2016年12月21日確認

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

人の独立性及び監査事務所のローテーションに関するコンセプト・リリース』に対するコメント」⁽⁵⁾として、監査事務所の強制ローテーション制の導入に対する反対意見を述べている。その理由として、監査人及び監査事務所内の知識、経験の蓄積ができなくなること、監査コストが増加すること、新規契約獲得競争の過熱、投入可能なリソースの削減、監査品質向上のモチベーション低下、企業による監査人選択の制限等を強制ローテーションの短所として列挙している。

シンガポールにおいて銀行監査に導入されていた監査事務所の強制ローテーション制度の廃止と強制入札制度導入の理由として、MAS は事務所の強制ローテーションと監査品質の改善を関連付ける証拠が研究によって得られておらず、また、監査人は銀行の事業活動に慣れるのに時間がかかるため、頻繁に監査人を交代させることは悪い結果を招き、蓄積された監査上の知識が失われることによって監査品質の低下と監査リスクの上昇を招くことを挙げている。⁽⁶⁾このうち「監査リスクの上昇」についてより詳しく考えてみると、強制ローテーション制導入によって上昇する可能性があるのは、監査人に蓄積されたクライアント企業に関する知識がないことを奇貨としたクライアント企業の経営者が重要な虚偽表示を行う可能性（すなわち重要な虚偽表示リスク）、並びに当該重要な虚偽表示リスクの評価を監査人が誤るリスクである。したがって監査人はこれに対して目標発見リスクを低下させることにより対応すべきである。それは現在急速に発展しつつあるビッグデータ分析及びAI 技術を使うなど工夫の余地は十分残されているであろう。

以下は一例に過ぎないが実務家からの事務所の強制ローテーション制への評価であり厳しいものがある。

最近では監査法人単位でのローテーションも話題になっていますが、導入して成功

(5) 日本公認会計士協会（2011）1-3 頁参照

(6) Cf. MAS (2016), p. 5, para. 3.3

している国があれば教えてほしいものです。韓国やイタリア、ブラジル……。特定の金融機関を対象とするならともかく、全業種の上場企業を監査法人単位でローテーションすることの社会的コスト、市場の混乱等、必要なファクトに基づいた慎重な検証を十分に行って結論付けるべきでしょう。（小笠原（2016）169-170頁）

また、税務研究会（2015）5-10頁に掲載のアンケート結果では、上場・非上場企業、公認会計士、その他を対象としたアンケート調査の結果が掲載されているが、いずれのグループでも監査事務所のローテーション制の必要性について否定的意見のほうが多い。

さらに、経団連も「監査法人のローテーション制には強く反対する。監査を通じて蓄積された知見が一度リセットされるので、監査の引継ぎの際の企業のコスト負担が大きく、社会全体のコストが余りにも大きい⁽⁷⁾」としている。

反対を唱える監査人と経営者の共通点は、社会的コストの大きさを挙げている点である。しかし、実質上それは両当事者自身のコストの増大であり、経営者・監査人ともに自らのコスト負担の増大を理由として反対していると解釈することが可能である。

監査人は、すでに継続的に監査を行っているクライアントの監査の場合と比較して、新規に契約を締結して監査に着手するクライアントの監査においてはより多くのコストと時間が（特にリスク評価において）必要となり、なおかつ、リスク評価を誤るリスクも高いと考えられる。監査事務所のローテーションが強制された場合、この初回監査が現在よりも頻繁に発生することになり、その結果として監査事務所のローテーションが強制されると、監査事務所にとっては監査コストと評価する重要な虚偽表示リスク（及びリスク評価を誤るリスク）の両面において増加し負担が増大する。

継続的に監査を行っている事務所は、新規に担当する事務所と比較して上

（7） 税務研究会（2016a）3頁参照

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

掲のような初期コストが不要でありかつ知識と経験が当該企業について蓄積されているため、相対的に非常に大きなアドバンテージを維持し続けることができる。制度が変更されればこの制度に守られた超過収益力ともいうべき相対的アドバンテージがなくなるため、監査事務所および被監査企業が反対するのは当然である。なお強制ローテーション制を廃止し入札制に移行するシンガポールの制度はこの相対的アドバンテージを利用して従前の監査事務所がより低い入札価格を呈示することによって既存のクライアントを維持しうる制度である。

3大監査法人はすでに監査の寡占による利得を獲得し続けており、監査事務所の強制的ローテーションが導入されたとしてもクライアントを交換し合うことになると想像される。それにもかかわらずこぞって監査人が強制ローテーション制導入に反対するとすれば、その理由は現状と比較したときに初期コストとリスク（重要な虚偽表示リスク及びリスク評価を誤るリスク）が増加し利得が減るからである。文章にすると至極当然の帰結である。

そもそも、すでに失われた感のある監査に対する情報利用者側の信頼を真に取り戻そうとするのであれば、この強制ローテーションを導入すべきか否かの議論に当事者である監査人とクライアントの両者が主導権をもって加わることは、本来ならば自己矛盾である。当事者は自分達にとって有利な枠組みしか認めるはずがなく、それは監査済み情報の利用者である利害関係者にとって最善の結果をもたらさない可能性が高いからである。事務所の強制ローテーションが導入されないこと自体がすでに暗黙の協調（後述）が両者において成立しており、それが維持され続けていることの証左と見ることができるのではないか。

もし監査の公益性を標榜しつつ監査の信頼性を本当に回復（獲得）するつもりならば、監査業界は「企業との馴れ合いはもうない」と強弁するのではなく、監査事務所の強制的ローテーション制を導入すべきである。これに関

して、コミットメント（ないしコミットする）という用語がある。

1.5 コミットメントの必要性

神取（2014）は、「ある行動に『コミットする』とは、その行動しかとれないようにするような、実効性のある仕組みをつくることである。つまり、単に口先で『これこれの行動にコミットします』というだけではだめで、⁽⁸⁾『自分の行動を縛る具体的な仕組み』を作ることが不可欠なのである」と説明する。監査人が事務所の強制ローテーションを受け入れることは公共の利益への貢献を標榜する監査人のコミットメントである。コミットメントのメリットは、監査事務所の立場に立てば、監査事務所の強制ローテーション制の導入による初期費用の増加と監査リスクの増加を受入れ、監査の外観的独立性の強化による外観的信頼性を増加させるという点、および、被監査企業との関係を有利にするという効果が考えられる。すなわち、クライアントから契約を解除されることによる逸失利益を気にすることなく監査判断を下すことができるようになる。これは、監査の重要な虚偽表示を含む財務諸表を市場に出さないという本質的機能の発揮を現在より容易にすることを通じて監査の質を高めるために必要不可欠な措置である。日本公認会計士協会がコミットメントのメリットを理解すれば、監査事務所のローテーション制導入へ向けて協会自身が動くはずである。

2.1 繰り返しゲーム

監査人とクライアントの関係および監査人の同業者同士の関係は繰り返しゲームととらえることができる。なお、本稿では完全観測すなわち「各人が、過去にお互いが取った行動を完全に見ることができる」⁽⁹⁾ケースに限定して考

(8) 神取（2014）384-385頁

(9) 同上書36頁

える。同一のゲームが繰り返しプレイされる状況を一般に繰り返しゲームという。⁽¹⁰⁾

1 回限りプレイされる囚人のジレンマ・ゲームでは互いに相手を裏切ることがナッシュ均衡として達成されるが、繰り返しゲームでは同じゲームが繰り返しプレイされることによって、長期的関係の中でどんなことが起こった後でも、すべての人が最適な行動（最適反応）を取っている状態が作り出される。⁽¹¹⁾ どんなことが起こった後でもお互いに最適反応になっているとき、これを繰り返しゲームの均衡という。⁽¹²⁾ 繰り返しゲームの利得は割引総利得で与えられ、割引因子 δ は 1 期間先の利得をどれだけ割引いて考えているのかを示すパラメーターである。⁽¹³⁾ また、ゲームが繰り返されるためゲームの回数が増えるにつれて戦略の数は膨大なものになる。⁽¹⁴⁾ 無限繰り返しゲームの場合、戦略と均衡は無数に存在する。そのため均衡戦略を見つけるためには理論的な工夫が必要である。⁽¹⁵⁾ 代表的な戦略として、C（協力・協調）から始めるが 1 度でも相手が D（裏切り）をとれば、それ以降、D をとり続けるトリガー戦略、1 回前の相手の行動をコピーし続けるしっぺ返し戦略などがよく知られている。

「繰り返しゲームにおける戦略とは、『どんなことが起こった後でも何をすべきかがきちんと書いてある、条件付き行動計画』のことである。⁽¹⁶⁾」また繰り返しゲームにおけるナッシュ均衡とは、「ゲームの開始時点で見たとき、お互いに最適な戦略を取りあっている状態」である。⁽¹⁷⁾ さらに繰り返しゲーム

(10) 岡田（2011）231頁参照

(11) 神取（2015）5，8頁参照

(12) 同上 8頁参照

(13) 同上書36頁

(14) 岡田（2008）137頁参照

(15) 神取（2015）6頁参照

(16) 同上書36頁

(17) 同上書38頁

の部分ゲーム完全均衡点とは、「どんなことが起こった後でも、『相手が均衡戦略 s_i^* を取っているなら、これから何期間に渡って自分の均衡戦略 s_i^* が指定する行動から逸脱しても得しない』ということが、すべてのプレイヤー i について成り立っている状態⁽¹⁸⁾」である。この状態は一般的に無限に多くの項目をチェックしなくてはならないためこの条件をきちんとチェックすることは容易ではない⁽¹⁹⁾。そこで「どんなことが起こった後でも、『相手が均衡戦略 s_i^* を取っているなら、これから1期間だけ自分の均衡戦略 s_i^* が指定する行動から逸脱しても得しない』ということが、すべてのプレイヤー i について成り立っている」という1回逸脱の条件が（2つの非常に緩い条件（割引因子が1未満、かつ、ステージ・ゲームの利得に上限と下限があること）⁽²⁰⁾を付加して）同値であることが証明されている。

図表1 ステージ・ゲームの利得の例（神取（2015）45頁参照）

	C（協調）	D（裏切り）
C（協調）	2, 2	-1, 3
D（裏切り）	3, -1	0, 0

例えば、上の図表1の利得表の場合、1回限りのゲームのナッシュ均衡はDDであるが、他のパレート最適な均衡CCが繰り返しゲームにおいて達成可能となりそれが維持される。繰り返しゲームにおける戦略とは、「(各人は過去にお互いが取った行動を完全に見ることができるという完全観測のケースで、)「どんなことが起こった後でも何をすべきかがきちんと書いてある、条件付き行動計画」である⁽²¹⁾」。

(18) 同上書40頁

(19) 同上

(20) 同上書40-43頁参照

(21) 神取（2015）36頁

何度も繰り返すことによって各プレイヤーの行動は1回限りのときとは異なるものになる。すなわち、次回以降の相手の行動が自分のとった行動で変わるため、各プレイヤーの行動はそれを考慮した行動になる。その特徴を端的に現すものは暗黙の協調の存在である。繰り返しゲームにおいては、裏切った相手に対して相手の利得が最小になるような行動であるミニマックス行動をとることによって懲罰を下すことが可能であり、それゆえ相手からの懲罰を恐れて外部的な強制力がなくともプレイヤー同士互いに協調する関係が生じ、それが継続するのである。

2.2 協力ゲームの位置づけ

ゲーム理論の分野における協力ゲームの意味について岡田（2011）はつぎのように説明する。

現在、ゲーム理論研究者の多くの一致した見解は、次のようである。すなわち、非協力ゲーム理論では、プレイヤー間の協力を前提としないで、競争や協力などのさまざまな経済行動を個々のプレイヤーの意思決定のレベルで分析する。一方、協力ゲームの理論では、プレイヤー間の協力を前提として、プレイヤーの提携行動や協力の成果を分析する。言い換えれば、非協力ゲームの理論とは、個々のプレイヤーの意思決定のレベルでゲームを分析する理論であり、協力ゲームの理論とは、プレイヤーの提携レベルでゲームを分析する理論である。（岡田（2011）8-9頁。）

また川越（2007）は繰り返しゲームにおける協力の発生について次のように述べる。

四人のジレンマ・ゲームでは、パレート効率的な結果が他にあるにもかかわらず、支配戦略均衡では非効率的な結果が実現してしまうというジレンマがある。（中略）このような自己利益の追求と社会全体の厚生との間に食い違いが生じる現象を一般に社会的ジレンマという。

こうした社会的ジレンマの解消のためには、プレイヤーが長期的な関係に入ることが必要であると考えて、繰り返しゲームや進化ゲームによる研究がおこなわれてきた。有限繰り返しゲームの場合には、あくまでも非効率的な結果を繰り返すことになるが、無限繰り返しゲームになると、ほとんどすべての結果が均衡に

なるというフォーク定理 (Folk theorem) が得られている。(川越 (2007) 55頁)

2.3 フォーク定理と暗黙の協調

無限回の繰り返しゲームでは、1回のゲームでは達成できない様々な利得が達成できる。⁽²²⁾ 神取 (2015) によれば、繰り返しゲームにおける均衡をすべて見つけだすことができれば、「長期的関係を使えば何ができて、何ができないか」がはっきりするが、繰り返しゲームには無限にたくさんの戦略があるので、その中で均衡をすべて見つけだすことは困難であり、実際にすべての均衡が知られているわけではない。このような困難があるにもかかわらず、繰り返しゲームの理論は「長期的関係で何が出来て、何ができないか」ということをある意味で正確に調べ上げることに成功した。それがフォーク定理⁽²³⁾と呼ばれるものである。

神取 (2015) によればフォーク定理は以下のように定義される。

ステージ・ゲームの純粋戦略の数が有限個である完全観測下のくり返しゲームにおいて、以下の条件 (i) (ii) のどちらかが成り立てば、 V^* (個人合理性を満たす達成可能な利得の集合) のどの点も (つまり達成可能な平均利得の組で、各人がミニマックス値より大きい利得を得ているものはすべて)、割引因子 δ が十分 1 に近い場合には部分ゲーム完全均衡として達成できる。

(i) プレイヤーが2人である。

(ii) プレイヤーは3人以上だが、完全に利害が一致する者がいない。

(中略)

フォーク定理は、「将来の利得を重視する我慢強いプレイヤーが長期的関係を結べば、第3者の力を借りなくても、自分たちでほとんどあらゆる利得を実現できる」ことを示すものである。利得の和を最大にする効率的な結果も、お互いを罰することも、あるプレイヤーのみに低い利得を与えることも、各人が自分に保証できる利得 (ミニマックス値) より大きい利得を得ている限り、すべての長期的関係で実現できるのである。これは「長期的関係で何ができて、何ができないか」を、利得の面からはっきりと確定した大変重要な理論的成果である。(神取 (2015) 49-50頁)

(22) 岡田 (2011) 241頁

(23) 神取 (2015) 44頁参照

フォーク定理は「囚人のジレンマのすべての個人合理的な利得ベクトルは、将来利得の割引因子 δ が十分に 1 に近いとき、繰り返しゲームのナッシュ均衡点によって実現される⁽²⁴⁾」ことを示すものである。ここで個人合理的とは各プレイヤーが自分の利得がミニマックス利得を上回るように行動することを指す。フォーク定理の意味は「プレイヤーの将来利得に対する割引因子 δ が十分に大きいとき、すなわち、プレイヤーが将来利得も現在利得と同じ程度に評価するとき、任意の強い個人合理的な行動の組は繰り返しゲームのナッシュ均衡点によって実現できる⁽²⁵⁾」ということであり、割引因子の下限は均衡行動から離脱することによる利得の増分と、その後他のプレイヤーから受ける処罰（ミニマックス行動）による利得の損失との比で定まる⁽²⁶⁾。

次の通り、繰り返しゲームの均衡点の特徴は他のプレイヤーからの信憑性のある処罰行動にある。

繰り返しゲームの部分ゲーム完全均衡点では、あるプレイヤーが均衡点から離脱した場合に実行する他のプレイヤーの処罰行動自体が、それ以後の繰り返しゲームのナッシュ均衡点を構成しなければならない。この性質が成立するとき、どのプレイヤーも他のプレイヤーが処罰行動を選択する限り、処罰を止めるインセンティブがない。したがって、処罰を受けるプレイヤーの立場からすれば、部分ゲーム完全均衡点を持つ処罰行動は信憑性のあるものといえる（岡田（2011）245頁）

フォーク定理の背後にある考え方は直観的には「一人のプレイヤーが逸脱する場合には、他のプレイヤーは逸脱したプレイヤーに対して最大の懲罰利得を永久に課す戦略でゲームをプレイする⁽²⁷⁾」というものである。フォーク定理の意味するところは、プレイヤーが互いに長期的関係にある無限繰り返しゲームにおいては相手のミニマックス行動という確実な処罰行動による信憑

(24) 岡田（2008）150頁

(25) 岡田（2011）、242頁

(26) 同上書同上頁参照

(27) ギンタス（2011）281頁

性のある脅しによって両者の協力関係が継続維持されるということであり、監査人とクライアントの関係に置き換えれば、重要な虚偽表示のある場合を含めて、両者には協力関係が成立するということを示している。また一度成立した協力関係からの逸脱は相手からの処罰行動によって報復されることが確実であり、それゆえ暗黙の協調が成立するのである。

2.4 有限回繰り返しゲーム

岡田(2011)は、非協力均衡点の理論によれば、囚人のジレンマが有限回繰り返される場合、毎回、2人のプレイヤーは裏切り行動を選択し、無限回繰り返しゲームと違って、ナッシュ均衡点では決してプレイヤーの協力は実現しないことを示している⁽²⁸⁾。またそのうえで、この結論が人々の実際の行動を適切に説明していない可能性があり、ナッシュ均衡点より弱い均衡概念を適用し、「最初は協力、最後は非協力」という行動様式を示す有限トリガー戦略を用いた場合に囚人のジレンマの有限回繰り返しゲームでも協力行動が生じ⁽²⁹⁾ることを証明している。有限回繰り返しゲームの場合のほうがより制約条件が厳しいため、少なくとも無限回繰り返しゲームのほうが有限回繰り返しゲームよりも協力を実現しやすいと言ってよさそうである。

2.5 監査事務所のローテーションが強制されることの含意

現在の日本の状況は監査事務所が同業他事務所と競争の無限回繰り返しゲームをプレイしつつ、クライアントとも監査の無限回繰り返しゲームをプレイしているとみなすことができる。

図表2のとおり監査事務所の強制ローテーション制が導入されると、監査事務所にとって同業者間の競争は引き続き無限回繰り返しゲームであるが、ク

(28) 岡田(2011) 253頁参照

(29) 同上書253-256頁参照

図表 2 事務所の強制ローテーション制度導入による変化

	現状	事務所ローテ導入後
同業者間競争	無限回繰り返し	無限回繰り返し
対クライアント	無限回繰り返し	有限回繰り返し

クライアントとの関係は無限繰り返しゲームから有限繰り返しゲームに変化する。

3.1 暗黙の協調下の監査人と事務所の規範

監査事務所は、クライアントと暗黙の協調の状態にあり、かつ同業者間の競争関係においても暗黙の協調状態にある。2つの協調関係において、監査事務所の立場は同業他社との関係よりも対クライアントにおいてより弱い。それは無限繰り返しゲームの状況下で監査契約及び監査報酬の決定権限をクライアントが掌握しているからである。又、丁寧な監査に対する監査報酬の増額は望めず、厳しい判断を下せば契約の解除という懲罰が待っている。そのような状況における監査人の個人レベルの規範と事務所レベルの規範は次のように考えられる。

3.2 会計士個人と監査事務所の規範の矛盾

監査に従事する公認会計士個人レベルの行動規範の中心は、職業的専門家としての倫理規範であろう。これに対して監査事務所構成員（又は責任者）としての「あるべき行動」は、他の事務所との競争および事務所の維持・発展を度外視したものではありえない。つまり事務所構成員としての行動規範は、組織の維持拡大や利益の確保という組織目標およびそれに伴う組織内評価を含み、それによって職業専門家としての倫理規範と矛盾することがあると思われる。

文書化・公表されることのない監査事務所における組織人としての専門家の倫理規範ならびに行動規範は、公認会計士法や倫理規則に想定されたものとは異なる可能性が高い。それは事務所にとどまり続ける限り黙示的に監査事務所組織の利益を最優先することを要求するものである。公認会計士個人の職業専門家としての倫理規則は、事務所の収益獲得の際に形式的遵守が要求される制約条件である。そのなかで不適切な現象や状況に誰もが気付きながら誰もそれを止められないというどのような組織にも起こりうる状況が監査事務所内で継続し結果として重大な不適切行為が行われる。

職業会計人としての倫理規範と組織人としての行動規範に矛盾する部分があるため、監査事務所に所属する公認会計士は日常業務の根本において常に板ばさみ状態にある。

現在検討されつつある監査事務所のガバナンス・コードにおいては、当然にこの事務所の利益確保に対する配慮から公認会計士個人レベルにおける倫理規範遵守阻害を防止すべきという論点が取り扱われているものと期待されたが、「法人内及び被監査会社等との間において会計監査の品質の向上に向けた意見交換や議論を積極的に行うべき」との表現にとどまっており、言及はされていないようである。⁽³⁰⁾

3.3 監査における2種類の「協力」

財務諸表監査におけるクライアントと監査人の協力（協調）関係はクライアントが重要な虚偽表示を行う場合と行わない場合の2種類存在する。監査人にはクライアントがどちらであるか監査の着手時点には少なくともわからない。クライアントが粉飾を行っている場合には協力は通謀になるため協力関係は失われたほうが好ましい。これに対して、監査事務所の同業者同士の

(30) 税務研究会 (2016b) 2 頁参照

図表 3 二種類の協力

粉飾なしの場合

協力 1	C（協調）	D（裏切り）
C（協調）	2,2 ○ 協力（効率化）	-1,3
D（裏切り）	3,-1	0,0

粉飾ありの場合

協力 2	C（協調）	D（裏切り）
C（協調）	2,2 × 共謀	-1,3
D（裏切り）	3,-1	0,0

（図表 1 を再掲の上追加している。）

連携はより強化される必要がある。

財務諸表監査を有効に実施するためには、監査人と経営者には密接な情報交換が不可欠である。また効率的に監査を実施するためには両者の「協力」が欠かせない。しかし、情報利用者から見た場合、経営者が粉飾を行っている可能性がある場合、監査人と経営者の「協力」は、両者の「通謀」の外観を与えることがある。これが実現すると制度の予定した監査人の役割は達成されない。このように協力には経営者および監査人という当事者にとって 1 種類の協力は、監査済情報の利用者にとっては 2 種類存在する。粉飾がない場合の監査を効率的效果的に進める上で必要な関係を「協力 1」とし、粉飾があり両者の通謀を意味する関係を「協力 2」とする。「協力 2」は経営者が粉飾を行う場合、かつ、監査人が粉飾を行う経営者と通謀する場合にのみ存在する。この協力関係が維持されると財務諸表の重要な虚偽表示が実現し、情報利用者は損害をこうむる。したがって情報利用者の観点からすると「協力 2」の関係はあってはならない。

財務諸表に重要な虚偽表示が行われている「協力 2」の場合、監査人の裏切りは経営者の粉飾を見逃さず是正を求めることであり、経営者の裏切りは

監査人に対して不正粉飾を隠蔽することである。財務諸表に重要な虚偽表示の可能性があり監査人がその証拠を入手した場合、監査人はその後の契約と報酬を失うリスクを覚悟したうえで是正を求めることになる。これは本来の監査の機能として必要なプロセスであるが、監査事務所のローテーションが強制されていない場合、それは監査事務所にとってそれ以降無限に継続する可能性のあったクライアントからの監査報酬をすべて失うことを意味する。

2.4において見たとおり無限回繰り返しゲームよりも有限回繰り返しゲームのほうがプレイヤーは「協力」の達成が困難になる。粉飾がある場合、「協力」は通謀を意味し監査が無効になることを意味する。情報利用者の立場からは協力の達成が困難になる状況が好ましいため、監査人が近視眼的であるほうが好ましい。したがって、経営者が粉飾を行う場合には、無限繰り返しゲームの有限繰り返しゲーム化というルールの変更が必要である。

現在の制度では、監査の成立要件としての「協力1」の不可欠性を盾にして、「協力2」(＝通謀)が放置・放任されてきた。その結果、監査の信頼性は著しく失われることになった。したがって、通謀を困難にする手当てが必要である。

すでに見た通り、無限回繰り返しゲームは、個人の自己利益追求の結果として全体最適が達成されないという社会的ジレンマすなわち非効率性が繰り返しゲームを通じて解消される。これは繰り返しゲームのプラスの側面として記述される。しかし監査に置き換えてプレイヤーが監査人とクライアントである場合を考えると意味の解釈が変化する。すなわち、ゲームにおけるメリットは、当事者間の関係に限った話である。監査は、その結果をプレイヤーではない情報利用者が享受する性質の社会的用役である。上記の2.2～2.4における議論は、このことは埒外に置かれており、直接表面的に解釈して当てはめると危険である。すなわち、クライアントと監査人の関係においては、無限繰り返しのほうが有限繰り返しよりも効率的な結果に、すなわち、現在

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

は、監査人とクライアントの両者が協力して両者にとってより好ましい結果を互いに誘導することが可能となっている。この協力関係は、粉飾の可能性がある場合、ゲームの埒外にいる情報利用者にとって好ましいものではない。それは一般的には通謀と表現される既述の「協力2」の関係である。

さて、ここまでの議論を整理して表せば次の図表4のとおりである。現状では、事務所とクライアントとの関係は無限繰り返しゲームであり、相手（クライアント）からの報復の脅威に常にさらされつつ行動することが要求される。つまり、重要な虚偽表示の可能性のある事象や項目に是正を要求したり厳しい監査判断を下したりすれば、クライアントとの契約及び無限に続く将来の監査報酬をすべて失い、さらにその結果として監査事務所内での評価までも失いかねないのが現状である。職業専門家としての厳しい倫理規範にしたがって判断した結果が、監査人にとってのみ不当に高い代償を必要としているのが現状である。したがって、現状では監査人側において、裏切った場合と比較して大きな利得が暗黙の協調において生じ続けている可能性が高い。

これに対して、監査事務所の強制ローテーションが導入されればクライアントとの関係は有限回繰り返しになり、上で述べた逸失利益の問題からは事務所構成員としての監査人は解放される。いわば経営者に人質として取られていた将来の監査報酬は強制ローテーションの導入によって継続期間上限の期に外部要因によって確実に0になるため、監査人は経営者と対等に渡り合うことができるようになる。これはコミットメントの裏側の（監査人にとって重要なしかし隠れた）プラス面でもある。上記の変化は、クライアントと監査人の関係の重大な変化である。これに対して監査事務所同士の関係は無限回繰り返しゲームであり続けるため変化はない。その結果としてクライアントと監査人の双方で初期コストの発生回数が増大し、その代わり監査人は逸失利益のプレッシャーから解放される。したがって、監査人側において

図表4 監査人の中でクライアントとの関係において起きる変化と期待される効果

	対クライアント 公認会計士個人 として	対クライアント 監査事務所構成員 として	対同業者 監査事務所構成員 として
規範（目的関数）	倫理規則	事務所利益維持・ 最大化	暗黙の協調
現在	有限回繰り返し	無限回繰り返し	無限回繰り返し
監査事務所強制 ローテーション導 入後	有限回繰り返し	有限回繰り返し	無限回繰り返し
変化 （期待される効果）	—	将来利益逸失 プレッシャーから の開放	—

〔導入のメリット＝将来利益逸失プレッシャー－初期コスト・リスク増分＞0〕ならば監査人側は導入に賛成すべきであった。

3.5 将来報酬逸失の脅威からの解放

監査事務所と被監査会社との間には協力関係が継続している。この協力関係が破たんするのはどのような場合だろうか。1つは、会計処理を巡って経営者との意見の対立が収束しない場合がある。もう1つは、契約締結時に監査人が予想し得なかった重要な虚偽表示の存在を示唆する監査証拠等を発見したため追加の監査手続が発生した結果として追加の監査報酬が発生したが、その追加の監査報酬の支払いを巡って被監査会社の経営者と折り合いがつかない場合も考えうる。このような場合には、契約の途中で監査人が契約を解除するということもありうるだろう。

現状の制度では、監査人の交代は「契約期間満了」でも市場に対してネガ

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

タイプな信号となりうる。任期途中ではなおさらである。したがって、それが経営者監査人双方にとって関係継続の外部強制力となっている。

より大きな問題は、すでに述べたとおり現状では重要な虚偽表示を発見し是正を求める監査人にとって、それがクライアントからの将来の監査報酬の逸失を意味し、そのプレッシャーから監査人が経営者に対して、厳然と是正を要求することができない状況があることである。これは、監査事務所とクライアントの関係が無限繰り返しとなっているから起こる問題であり、まさに協力関係からの逸脱が正しく行動する監査人にとってクライアントから契約解除という報復をもって応じられる脅威になっているという点である。

この重要な虚偽表示を行っているクライアントに直面した監査人が将来逸失利益の脅威から解放される点が、事務所の強制ローテーションによって緩和されることが期待されるのである。

3.6 強制ローテーション導入のメリットと困難さ

すでに見たとおり監査法人の強制的ローテーション制の導入は、まず、現在存在するはずの監査責任者の心理的プレッシャーを取り除く。すなわち、自分が妥協さえすれば永久に継続可能な事務所が受け取ることでできる監査報酬を、自分の判断によって失ってしまうかもしれないという、職業的懐疑心の発揮による逸失利益に対するプレッシャーの解除である。事務所の強制ローテーション制のもとでは、事務所にとっても契約可能な上限年数が決まっているため、いかに高額の監査報酬の支払いを受けているクライアントであっても必ず関係は終了するため、特に監査の最終年度にはクライアントからの報復を気にせずに公平な判断が可能になるだろう。

監査事務所にとって、現在までに構築したクライアントとの関係、入手した情報、それらの事務所外部からは確認できない資産が継続可能年限にはゼロになることによって、情報を事務所内のみで独占することの意味がなくな

る。現在と同じ方法で事務所のローテーションを強制すれば同業者（他の監査事務所）とのクライアント企業情報の連携が必要不可欠になる。しかし現在の守秘義務の規定からは、引き継ぎ先事務所への情報連携を義務化する規定を設けなければ他の事務所への情報連携は困難であると思われる。このような状況から、監査事務所の強制的ローテーションが日本に導入される可能性は極めて低いと考えられる。

3.7 監査の有限回繰り返しゲームへの転換の必要性

監査事務所の強制ローテーション制への移行は、監査人と経営者の無限繰り返しゲームから有限回繰り返しゲームへのルールの変化と解釈することが可能である。無限回繰り返しゲームと有限回繰り返しゲームの違いは、最後の1回が存在するか否かである。すなわち両者の違いはゲームの最終回から後ろ向き推論を用いて結論を導くことができるか否かである。有限回の場合はそれが可能であり無限回の場合は不可能である。また暗黙の協調は有限回繰り返しゲームでも生じうるが、無限回あるいは繰り返し回数がより多いほうが生じやすいはずである。

現在の監査の枠組みにおいて、会社の代表としての経営者と、監査法人の代表としての監査責任者は、無限回繰り返しゲームをプレイしている。この場合、両者は無限に続く将来の利得の割引現在価値を参照して行動する。したがって、ある時点においてコストがかかっても、将来にわたる利得を得るためのコストと考えて、それを負担することが可能である。

これに対して、有限回繰り返しであることが分かっている場合、終了時点が明示されている場合と、終了時点が明示されないが有限である場合、すなわち、ある時点で突然終了する場合（サドンデス）とでは、行動は異なるであろう。すなわち、有限回繰り返しゲームで繰り返し上限回数が決定している場合、契約して直後に必要となった初期費用について、繰り返し可能な回

数で割って1回当たりのコストに賦課することを考える。これに対して、終了時点が明示されない有限回繰り返しゲームの場合は、あたかも無限回繰り返しゲームのようにふるまわざるを得ない。すなわち、割る数が無限大であるため、監査を担当する期間で割った初期費用の各期負担額は実質ゼロと考えざるを得ない。我々の日常生活に本当はそうではないと誰もが知っているにもかかわらず、あたかも自分が永久に死なないというような明らかに誤った前提に立つて行わざるを得ない側面が多々存在するのと同様である。現行の監査もこれと同じである。

監査人が新規に契約したクライアントの監査を初めて行う際には未知の部分が多いため継続的に監査を行っているクライアントの場合と比較して、例えば企業及び企業環境の理解や重要な虚偽表示リスクの暫定的評価にはより多くの費用と時間を必要とする。また、リスク評価の結果の正確性はより低くなる。そのような理由から新規契約のクライアントに要した初期費用は既存のクライアントの継続監査の場合よりも多額になり、その後の契約期間において効率化することをつうじて回収することになる。

そのような理由から、無限回繰り返しゲームを前提とすれば各期間における監査事務所の責任者の決定する拠出可能な費用は、有限回繰り返しかつ回数の上限が明示されている場合と比較して高くなるだろう。またその結果として作業量が多ければより正確な結果を出すことができるということを前提とすればより高品質の監査を行う可能性が高くなるのである。しかしそうであるがゆえにクライアントとの関係は「失ってはならないもの」という大前提が成立する。これは監査報酬が実際に要したコスト・時間に応じては支払われない状況において、クライアントが財務諸表に重要な虚偽表示を行っている可能性が高い場合にはクライアントからの確実な処罰行動を可能にするため非常に大きなデメリットとなり、それは監査の役割の重要な部分に対する脅威となっているのである。

有限回繰り返しゲームの状況は事務所の責任者にとって事務所とクライアントの監査契約が制度規定という外部要因によって終了することが確定した状況で業務に当たることになる。したがって自分が担当の間に当該クライアントに係る無限に続くはずの将来の監査報酬を失う懸念が非常に小さくなる。現状では、すでに監査責任者にとってのみ有限回繰り返しであり事務所にとっては無限回繰り返しであるため、監査責任者は自分が担当の間に将来監査報酬を失う事象が起きることを防御しさえすればよい。これは監査事務所にとって好ましいことではない。現在の責任者のローテーション制はかえって監査責任者の事なかれ主義を助長しているのである。

3.8 同業者間の暗黙の協調の維持

無限回繰り返しゲーム、すなわち監査事務所の強制ローテーションがない現状の場合は、「裏切り」(すなわち、相手が粉飾経営者の場合に通謀から離脱すること)は高い代償(クライアントの確実な処罰行動)を伴うため、監査人とクライアントの間で暗黙の協調が成立する。しかし、強制ローテーションが導入され両者の関係が有限回繰り返しゲームとなった場合は、最後の1回の存在が明らかであるため、互いに相手を裏切ることでより多くの利得を得ることができる可能性が、少なくとも無限回繰り返しの場合よりは大きくなるだろう。

その意味において、監査事務所は、既述のとおりクライアントとは有限回、同業他社とは無限回繰り返しゲームに直面することになり、同業者同士は協調関係を維持しつつ、クライアントを「裏切る」ことが可能になる。なお、本稿は既述の通り重要な虚偽表示がおこなわれる場合に焦点を当てて検討している。事務所の強制ローテーション制の導入は、監査人の立場がクライアントよりも弱く、クライアントが粉飾を行っており、かつ、監査人をもだます意図を持っている場合に、より有効に機能する枠組みとなる。

4.1 監査事務所の強制ローテーション制導入時の対応策

以上のとおり、監査法人の強制ローテーション制が導入されれば、監査法人にとっては当初コストとリスクが増加し、さらに新規顧客獲得のための追加コストが発生するため、毎期の監査に投入可能な資源は、現状よりもさらに制限され、その結果として、監査の品質が低下する可能性がある。それでは、監査法人はこの状況にどのように対処することが考えられるだろうか。

4.2 引継ぎ手続規定の詳細化

ひとつの方法は、他の監査法人とのクライアント情報連携の強化・実質化である。すなわち、新規に監査を担当することになったクライアント企業の情報を交代する監査事務所から法人同士で互いに連携しあうことである。これを自主規制団体である公認会計士協会を通じて、詳細な引継ぎ手続を強制規定として明文化し、引き継ぐクライアントに関する情報を直接詳細に伝達することによって、当初コストを削減することが可能である。監査法人のガバナンス・コードの制定に際しては、一つの法人内のガバナンスに関する規定にとどまらず、クライアントの他監査事務所への引継ぎに関して引継ぐ監査事務所の初期コストを低減させるために現在守秘義務を理由に開示しない部分まで含めた十分な伝達を求める強制規定をおくべきである。

4.3 同業者の連携強化と公共の利益への貢献

同業の競争相手との連携強化など到底現実的でないという指摘が当然あるだろう。しかし、監査法人の強制的ローテーション制の導入の意味はここにこそあるかもしれない。すなわち、監査事務所のクライアントとの結びつきよりも他の監査事務所との結びつきをより強固にすることがクライアントに対する監査人の独立性をより高め、それが結果として情報利用者の監査に対する信頼感を現状より高める可能性があるからである。

守秘義務を理由としてクライアントの情報を引き継ぎ先の同業社に開示しないことは、法人の強制ローテーションによって益々正当性を失う。このことによって、ライバルである監査人同士の連携が必然的に不可欠となり、その結果として監査契約締結初年度における初期費用の低減と監査の質の向上が達成される。同業者間の暗黙の協調は維持されるのである。そしてこれこそは公共の利益に貢献し、かつ実質的に寡占状態にありつつ自主規制団体を持った専門職であるからこそ許容されるべきことである。現在の「事務所のローテーション制導入は現場のモチベーションを低下させる」旨の主張は「公共の利益に貢献する」という宣言と矛盾しているのである。

4.4 自主規制団体としての日本公認会計士協会の役割

日本公認会計士協会は、本来自由職業人である公認会計士が独占業務を行う自分達の権利と権限を守り他からの干渉を防ぐための団体であるはずだが、日本では金融庁及び東証第一部上場企業を中心に構成される団体との関係が濃厚であり、その統制下におかれている側面がある。監査事務所の強制ローテーションを行えば同業者同士の関係は無限回繰り返しゲームのまま、クライアントとの関係は有限回繰り返しゲームとなる。この変化によって監査事務所同士の結束がより強くなり業界全体としてのクライアントに対する交渉力が増す可能性がある。

日本公認会計士協会は、本来の職業専門家の自主規制団体としての役割を正しく認識し、その役割を果たすべきである。しかし日本の場合、監督官庁との関係が非常に強固であり、かつ監督官庁の権限は協会よりも強いため、この変更には監督官庁の参画が不可欠である。

日本公認会計士協会は、監査事務所の強制ローテーション制導入に反対したことにより同業者同士の暗黙の協調を維持し、かつ、クライアントとの力関係を改善して交渉力を強化することにより本来の役割の遂行を促進しうる

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

枠組みを選択する機会を逃した可能性がある。そしてこのことは、会計士協会あるいは監査人の代表者らの計算の中で、協調からの逸脱による損失（クライアント企業からの容赦のない懲罰）が利得を上回っていたこと、または監査に対する信頼の回復による利得の増加よりも初期費用の増大等によるコストの増加のほうが大きかったことを意味しており、日本の監査においては、米国同様に監査人とクライアントの暗黙の協調が継続している状態にある。

5 監査を無効化する要因

現在の日本の監査の問題点の中心は、監査人の技術や能力にあるのではなく、問題の中心は、監査人の立場がクライアントと対等ではなく圧倒的に弱いという仕組みそのものにある。正確には、監査事務所と経営者の業務委託契約の仕組み、投資者との監査人の関係の仕組み、および、個人に付与される資格である公認会計士の使命と公認会計士の集団である監査事務所の組織としての行動の矛盾点である。会計専門職である公認会計士は、組織の圧力やしがらみに臆することなく、自らの専門能力と経験を独占業務である監査に活用できてしかるべきである。しかし、監査法人に属する公認会計士は、個人に付与された国家資格を持ち、高度な専門性を有する専門家であるにもかかわらず、監査事務所という組織の中で評価されつつ行動することが求められる。そのように専門家個人のあるべき行動原理と組織に属する者として実質的に強制される行動規範は矛盾している部分が多々存在する。この監査事務所の公認会計士個人の中で生じる矛盾が監査を無効化する究極の原因であると思われる。

現在の日本の監査業界には、職業専門家として高い志を有した会計士はやがて失望して業界を去り、組織に順応して妥協的職業人として生きることを選択した会計士しか生き残ることができないという側面はないのだろうか。そして、そのことは経営者にとって好ましく規制当局や投資者にとっては追

加的成本を負担して是正するほどの問題でもないため現状が維持されているという解釈は曲解に過ぎるだろう。

お わ り に

本論文は監査事務所の強制的ローテーション制の導入がどのような意味を持ち、メリットデメリットはそれぞれどのような点にあり、なぜそれが日本に導入されないのかを明らかにしたうえで、導入するためにはどのような対処が必要かを検討することを目的とした。

監査事務所の強制ローテーション制の導入により、監査人と経営者の暗黙の協調が消失することが外観的にも実質的にも望ましい。また、監査責任者たる公認会計士個人の監査事務所における行動は、事務所の強制的交代により、現状の自分が責任者の期間にクライアントおよびクライアントからの無限の将来監査報酬を逸失する懸念並びにそれから生じる事務所内での評価の悪化の懸念から解放されることになる。つまり、事務所の強制的ローテーションによって監査責任者個人は、監査責任者の強制的ローテーションでは解放されなかった事務所の営業的側面の考慮という呪縛からはじめて解放されることになり、職業的専門家としての倫理規範に従うことが可能な、その本来あるべき方向へと転換することが可能になると考えられる。その意味において、監査事務所の強制的交代は望ましいといえることができる。また事務所の強制的交代が導入されれば現在の責任者のローテーションは不要である。

しかし、初期コストの増大と初期費用を必要とする場面の大幅な増加、事務所間での引継ぎにおけるクライアント情報の授受における守秘義務の問題等、実務的側面から当事者である監査事務所およびクライアント企業が事務所の強制ローテーション制導入に反対したことは当然であった。導入のためには監査済み情報の受益者である情報利用者からの強い働きかけが必要であろうと思われるが容易ではないと思われる。

仮に事務所の強制ローテーション制が導入されればクライアントとの関係は有限回繰り返しゲームとなり監査事務所の同業他社間は無限回繰り返しゲームのまま維持されるため、暗黙の協調は監査事務所同士のみ（あるいは少なくとも対クライアントよりも強く）維持される。また監査人は無限の将来の監査報酬の逸失の脅威から解放される。その意味においてクライアントとの関係のみ強制的に交代させられる制度の導入は監査事務所同士の結託を強化しクライアントとの交渉力を増強させる意味において好ましいといえる。しかし、日本公認会計士協会及び経団連は監査事務所の強制ローテーション制に強く反対し、結果として日本も米国と同様に監査事務所の強制ローテーション制の導入の見込みは立っていない。その結果ねじれたインセンティブによって監査人とクライアントの暗黙の協調は同業者同士のそれよりも強固な状態が維持されることになった。これは当事者が制度の変更について議論するという仕組みがある以上当然の結果であった。日本公認会計士協会は事務所の強制ローテーション制導入に反対することにより同業者同士で暗黙の協調を維持しかつクライアントとの力関係を改善してより本来の役割の遂行を促進しうる機会を逃した可能性がある。

監査に対する社会からの信頼を得るためには外観的独立性を担保する監査事務所のローテーション制の導入が必要であると考えられるが、監査事務所のローテーション制導入のためには、監査事務所間のクライアント引継ぎに関する規程の詳細化が必要であり、監査事務所の同業者間の連携が不可欠である。また日本公認会計士協会はそれを主導する役割を担う必要がある。

本稿では監査を繰り返しゲームとらえて検討したが、そもそも継続監査は繰り返しゲームかという問いはありうる問いである。ものごとはその時ごとに1回限りであり、繰り返しであるという認識は妄想である可能性がある。また、完全観測を前提としない場合がより当てはまりがよい可能性が高い。これらについては、また別の機会に検討したい。

参 考 文 献

- Fudenberg, D. and J. Tirole (1991). *Game Theory*, The MIT Press.
- Choudhury, Payez, Chief Executive Officer, IFAC (2016). *Mandatory Audit Firm Rotation—Are We Going Round in Circles?* October 18, 2016.
- 池田唯一 (2016) (金融庁総務企画局長)「会計監査の充実に向けて」『JFAEL ニュースレター』第15号4頁≪企業経営と会計・監査シリーズ第15回≫平成28年12月1日
- 小笠原直 (2016)『監査法人の原点 [改訂版]』幻冬舎メディアコンサルティング
- 神取道宏 (2014)『ミクロ経済学の力』日本評論社
- 神取道宏 (2015)『人はなぜ協調するのか—くり返しゲーム理論入門』三菱経済研究所
- 岡田章 (2008)『ゲーム理論・入門 人間社会の理解のために』有斐閣アルマ
- 岡田章 (2011)『ゲーム理論 [新版]』有斐閣
- ハーバード・ギンタス (2011) (成田悠輔・小川一仁・川越敏司・佐々木俊一郎訳)『ゲーム理論による社会科学の統合』NTT 出版 (Gintis, Herbert (2009) *The Bounds of Reason*, Princeton University Press)
- 鳥羽至英, 秋月信二, 永見尊, 福川裕徳 (2015)『財務諸表監査』国本書房。
- 税務研究会 (2015)『週刊経営財務』No. 3239 5-10頁「監査事務所のローテーション制について 本誌・緊急アンケート集計結果」2016年12月7日
- 税務研究会 (2016a)『週刊経営財務』No. 3250 3頁「経団連は『制度改正不要』の考え 自民金融調査会・会計小委 企業と監査人の見解」2016年2月29日
- 税務研究会 (2016b)『週刊経営財務』No. 3289 2頁「金融庁『監査法人のガバナンス・コード』原案示す 監査品質の持続的な向上など 5原則で構成」2016年12月12日
- 監査人・監査報酬問題研究会 (2016)『2016年版上場企業監査人・監査報酬実態調査報告書』2016年2月8日
- 日本公認会計士協会 (2008) 日本公認会計士協会「上場会社のコーポレート・ガバナンスとディスクロージャー制度のあり方に関する提言 —上場会社の財務情報の信頼性向上のために—」平成21年5月21日
- 日本公認会計士協会 (2009) 日本公認会計士協会 副会長友永道子「監査人の選任議案・報酬の決定権に関する論点等について」平成22年5月26日
- 日本公認会計士協会 (2011)「米国公開企業会計監視委員会 (PCAOB)『監査人の独立性及び監査事務所のローテーションに関するコンセプト・リリース』に対するコメント」平成23年12月12日
- 日本公認会計士協会 (2016)「国際動向紹介【MAS】監査事務所の強制ローテーションの見直しに関するコンサルテーション・ペーパーの公表」(日本公認会計士協会サイト掲載日2016年10月17日)
- 金融庁 (2016)「一会計監査の信頼性確保のために—「会計監査の在り方に関する懇談会」提言」平成28年3月

監査事務所の強制ローテーションと暗黙の協調（伊藤公一）

盛田良久・蟹江章・長吉眞一（2016）『スタンダードテキスト監査論（第4版）』中央
経済社

川越敏司（2007）『実験経済学』東京大学出版会

渡辺隆裕（2008）『ゼミナールゲーム理論入門』日本経済新聞社