

# 国際関係論

国際関係史：近代国際システムの誕生と変容

伊藤 岳

富山大学 経済学部  
2018 年度前期

Email: [gito@eco.u-toyama.ac.jp](mailto:gito@eco.u-toyama.ac.jp)

April 26, 2018

# Agenda

- 1 復習と補足：ゲーム理論の基礎と情報の問題（の導入）
  - ゲーム理論の基礎
  - 情報の問題への簡略な導入
- 2 近代国際システムの誕生
  - 近代国際システム
  - 領域主権国家
- 3 近代国際システムの変容
  - 近代国際システムの地理的拡大と構成員資格の変容
  - ウェストファリアの平和から欧州協調
  - 世界大戦と冷戦，脱植民地化
  - 冷戦終結とポストウェストファリア体制論

# ゲーム理論の用語

## 戦略型ゲーム (games in strategy form)

利得行列で表現されるゲームのことを、戦略型ゲームと呼ぶ。(1) プレイヤー、(2) 行動の選択肢 (戦略) の集合、および (3) 戦略の組合せによって定まるプレイヤーの利得によって戦略環境を定義する。

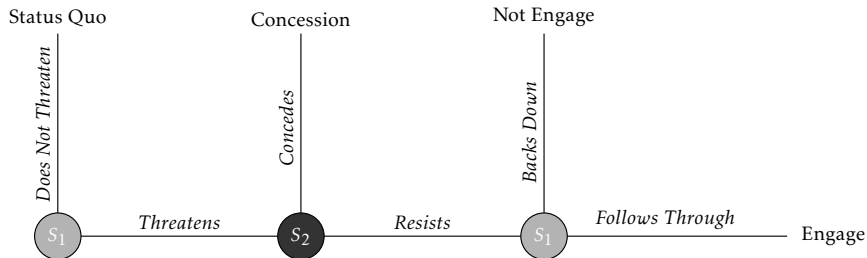
## 展開型ゲーム (games in extensive form)

利得行列で表現される戦略型ゲームに対して、ゲーム・ツリーで表現されるゲームを展開型ゲームと呼ぶ。意思決定の順番や情報構造を反映しやすいが、ゲームの解を求めるには、ナッシュ均衡を精緻化した均衡概念である部分ゲーム完全均衡が必要になる。また、ある展開型ゲームの一部を (特定の形で) 取り出したゲームを部分ゲームと呼ぶ。

- ▶ 厳密な定義は補足スライド

副読本：岡田, 2011, 63-67

# 意思決定の順番がある場合



- ▶ まず  $S_1$  が行動を選択し、次いで  $S_2$  が行動を選択し…と、意思決定(手番)に時間・順番がある

# ナッシュ均衡とパレート最適

## ナッシュ均衡 (Nash equilibrium)

- ▶ いずれのプレイヤーも、一方的に戦略を変更しても利得を改善できない戦略の組み合わせのこと。ナッシュ均衡点では、各プレイヤーの戦略が、他のプレイヤーの戦略に対する最適応答 (best response) となる
- ▶ 展開型ゲームで出てくる部分ゲーム完全均衡 (SPE) は、ナッシュ均衡を精緻化した均衡概念

## パレート最適 (Pareto efficient)

- ▶ すべてのプレイヤーについて、戦略の組  $s^*$  がプレイされたときの利得が、戦略の組  $s'$  がプレイされたときの利得よりも大きいとき、 $s^*$  は  $s'$  よりパレート優位 (Pareto superior) にある
- ▶  $s^*$  よりもパレート優位の他の戦略の組が存在しないとき、 $s^*$  をパレート最適という

# ナッシュ均衡とパレート最適

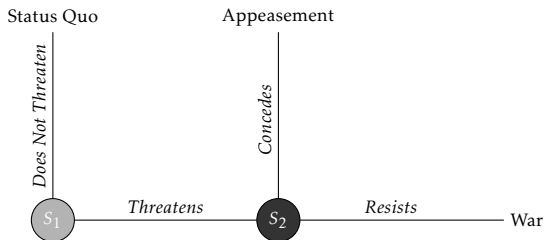
囚人のジレンマ

		容疑者 <i>B</i>	
		黙秘	自白
容疑者 <i>A</i>	黙秘	3, 3	0, 4
	自白	4, 0	1, 1

ナッシュ均衡とパレート最適はどこにある？

# 展開型ゲームの簡略な例

中西・石田・田所本 第3章



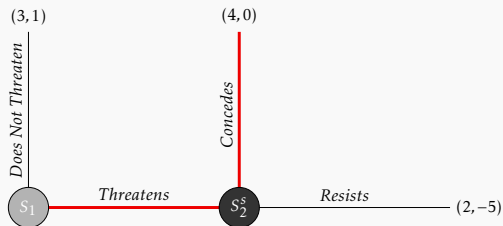
国家 (タイプ)	最善	次善	最悪
$S_1$	宥和	現状	戦争
$S_2^s$	現状	宥和	戦争
$S_2^w$	現状	戦争	宥和

- ▶ いずれの国家にとっても、「現状」 > 「戦争」
- ▶  $S_1$  にとって「宥和」が最善、「現状」は次善

# 展開型ゲームの簡略な例

中西・石田・田所本 第3章

## 状況 1: $S_2$ が友好タイプ (Sheep type) の場合



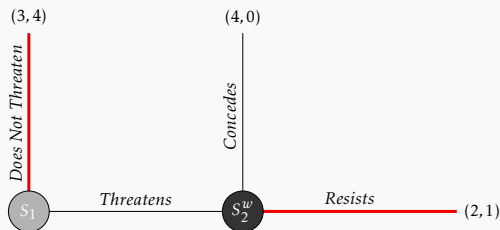
- ▶ いずれの国家 (プレイヤー) にとっても「現状」 $\succ$ 「戦争」であり、「宥和」(現状変更)が生じる (均衡になる)
  - ▶ 太線は部分ゲーム完全均衡 (subgame perfect Nash equilibrium, SPNE): すべての行動選択の機会において、プレイヤーが最適に行動を選択するナッシュ均衡
- ▶  $S_2^s$  は,  $S_1$  による武力による威嚇を背景とした現状への挑戦を抑止できない
  - ▶ 抑止 (deterrence): 相手にとって好ましくない結果に繋がる行動をとるという威嚇 (threat) によって, 自らに好ましくない結果に繋がる相手の行動を自制させること (強要 compellence は今後扱う)



# 展開型ゲームの簡略な例

中西・石田・田所本 第3章

## 状況2: $S_2$ が対決タイプ (Wolf type) の場合



- ▶ いずれの国家 (プレイヤー) にとっても「現状」 $\succ$ 「戦争」であり、「現状」が維持される (均衡になる)
- ▶  $S_2^w$  は,  $S_1$  による武力による威嚇を背景とした現状への挑戦を抑止できる
- ▶  $S_1$  の選好・利益は一定でも,  $S_2$  の選好・利益によって生じる結果が変わる
- ▶  $S_2$  のタイプを  $S_1$  が「正しく認識」する限り, 戦争は生じない

# 整理と補足：誤認による抑止の失敗

情報の問題と risk-return trade-off

$S_2$ のタイプ	$S_2$ についての $S_1$ の認識	$S_1$ の 行動選択	$S_2$ の 行動選択	アウトカム	$S_2$ の利得
Sheep	Sheep	Threatens	Concedes	宥和	0
Sheep	Wolf (誤認 1)	Does Not Threaten	Concedes	現状	1
Wolf	Sheep (誤認 2)	Threatens	Resists	戦争	1
Wolf	Wolf	Does Not Threaten	Resists	現状	4

- ▶  $S_2$  は「自らのタイプ」に基づいて行動を選択するが、 $S_1$  は「 $S_2$  についての認識 (信念 belief)」に基づいて行動を選択する、と考える (表)
- ▶ この場合、戦争の可能性が生じ得る (本格的には今後扱う「情報の問題 information problem」)
  - 1  $S_1$  は、 $S_2$  のタイプ (意図・選好) を直接観察することはできない (私的情報 private information)
  - 2 いずれのタイプの  $S_2$  も、「自らは Wolf だ」と  $S_1$  に認識させる誘因をもつ (のでタイプについての私的情報の信憑性 credibility のある伝達は困難)
  - 3  $S_1$  は非効率な戦争を回避したいが、同時に自らの利益を最大化したい (ので「常に “Does Not Threaten” を選択する」ことは合理的ではない)

# 国際関係論と国際関係史

## 1 IR の前提の整理と基礎知識

例 「領域主権国家という『固い殻』は～」 「国内政治では強制力のある制度が存在するが、国際政治では～」

## 2 戦争と国家，国家と戦争の相互連関

- ▶ 領域主権国家 (sovereign state) の形成は，戦争の過程や効率的な動員・戦争遂行の要請と密接な関係：
  - ▶ 「戦争が国家をつくり，国家が戦争をなした (War made the state, and the state made war)」 (Tilly 1975: 42)
- ▶ 制限戦争から絶対戦争「的」戦争へ：19世紀以降の国民国家 (nation-state) 化に伴う，戦争の性質の変化と激化 (カイヨワ，クラウゼウッツ)
- ▶ 「冷戦後の国際政治の変容～」 「内戦の激化～」 「旧植民地の国境線が紛争の火種に～」 といった「まことしやかな」話の妥当性を，学術的に検討する前提

山影本 2012

V. T. Hui. 2005. *War and State Formation in Ancient China and Early Modern Europe*. Cambridge: Cambridge Univ Press

C. Tilly. 1975. *The Formation of National States in Western Europe*. Princeton: Princeton Univ Press

村上 泰亮. 1992. 『反古典の政治経済学 (上)：進歩史観の黄昏』 中央公論社

田中 明彦. 1989. 『世界システム』 東大出版

# 国際関係論の対象 = 近代国際システム

## 「近代」の起点

- ▶ いわゆる「近代」の開始：シャルル八世によるイタリア侵攻 (1494 年; 以降, 常備軍「的」組織が増加)
- ▶ 近代国際システム (領域主権国家システム, ウェストファリア体制)
- ▶ 「起点」としての 30 年戦争 (1618–1648) とウェストファリア条約 (1648 年)

## 注意点と利益・相互作用・制度との関連

- ▶ 近代国際システムはあくまで「理念型」
- ▶ 「ある日突然 (たとえばウェストファリアを境に)」主権国家が誕生し, 近代国際システムが成立した訳ではない
- ▶ 主権国家という政治単位 (構成員) の形成と, 近代国際システムの形成は, 相互に関連しながら進行
  - ▶ システム自体も, 相互作用から生じ維持される「制度」であり「結果」(均衡)
  - ▶ 関心があれば, 山影進編著, 2012. 『主権国家体系の生成: 「国際社会」認識の再検証』ミネルヴァ書房

# 国際システムと帝国システム

## 世界システム

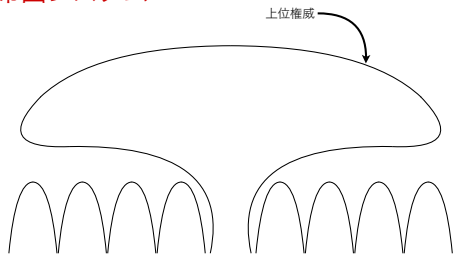
政治的単位 (e.g., 国家) を主たる**構成要素** (主体) とし, 構成要素間の**相互作用**に特徴付けられる系

## 国際システムと帝国システム

- ▶ 帝国システム：統治の「中心」が「周辺」地域を階層的 (支配従属的) に統治する「きのこ」型のシステム
  - ▶ 統治の**階層性**, 中心・周辺関係が特徴
  - ▶ 例: 「本国」「帝都」という中心と, 「属国」「属州」「植民地」という周辺
- ▶ 国際システム：同質的な政治単位 (e.g., 国家) が並存し, 政治単位間の並立関係に特徴付けられる「どんぐり」型のシステム
  - ▶ 統治の**非階層性**, 政治単位間の並立関係 (とその相互承認) が特徴
  - ▶ 「二カ国以上の [主権] 国家が, 相互に十分な接触をもち, **お互いの決定に十分な影響を与え合い**, 結果それらの国家が——少なくともある程度は——全体の中の部分として振る舞う」とき, 国際システムが存在する (Bull 邦訳 2000: 10)
  - ▶ 関心があれば, 田中明彦. 1989. 『世界システム』東京大学出版会

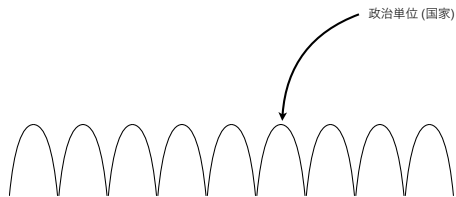
# 国際システムと帝国システム

## 帝国システム



山影『国際関係論』16

## 国際システム



# 国際システムと国際社会

## 国際システムの事例

- ▶ 近代国際 (領域主権国家) システム
- ▶ 「不完全な」近代国際システムとしての 15 世紀イタリア, 古代ギリシャ (トュキュディデス『戦史』), 春秋戦国時代 (『春秋』), 日本の戦国時代

## 国際システムと国際社会

(国際システムの要件を満たした上で、) 「一定の共通利益と共通価値を自覚した国家集団が、——その相互関係において、それらの国々自身が、**共通の規則体系**によって拘束されており、かつ、**共通の諸制度**を機能させることに対してともに責任を負っているとみているという意味で——**一個の社会を形成している**」とき、**国際社会**が存在する (Bull 邦訳 2000: 14)

- ▶ 共通の利益 = システム/社会自体の維持, 個別国家の独立・対外主権の維持, 平和, 社会生活の共通目標 (暴力の制限・約束の遵守・所有の安定)
- ▶ 「**国際システム (international system)**」は「**国際社会 (international society)**」とは限らない

ヘドリー・ブル, 2000 [1977], 『国際社会論: アナーキカル・ソサイエティ』白杵 英一 訳, 岩波書店

# 近代国際システム

## 近代国際システムとその構造

西方キリスト教世界で発展した政治単位 (主権国家) を主たる構成員とし、構成員間の**並立関係**を主な特徴とする世界システム (国際システム)

- 1 **国内**社会における排他的統治・権威の存在と、**国際**社会における国家の並立・相互承認と上位権威の不在 (「ウチに絶対, ソトに対等」)
- 2 (脱植民地化以前においては) 独立主権国家間の並立構造と、主権国家 (植民地帝国) 内での階層構造が併存
  - ▶ 国力に差はあれど、「主権国家は」法的に平等・並列
  - ▶ ただし, 文明国基準 (standard of civilization)



# 近代国際システム

## 国際システムのアナーキー (anarchy 無政府) 性

国際システムには、構成員 (主権国家) 間の合意を履行・執行 (enforce) する共通の権威としての世界政府は存在しない

- ▶ 上位権威 (= ローマ教皇・神聖ローマ皇帝の聖俗の普遍的権威) の下に政治的単位が位置する帝国システムからの脱却
  - ▶ 1555年 アウグスブルグの和議：16世紀から17世紀半ばにかけての宗教改革・宗教戦争を経て、カソリック教会の上位権威を排除
  - ▶ 1648年 ウェストファリア条約：30年戦争(1618-1648)による神聖ローマ帝国の(事実上の)消滅、ウェストファリア条約(1648)を契機とした近代国際システムの「確立」(「ウェストファリア体制」)
- ▶ アナーキー状態は、国家の選好・相互作用の連鎖・集積の結果・帰結として成立・維持される = 「均衡としてのアナーキー」(石田)

# 近代国際システム

## アナーキー性と (非協力) ゲーム理論

- ▶ **ゲーム的状况** (戦略的相互依存) : 国家の利益の実現は、自国の行動選択だけでなく、他国の行動選択に依存する
- ▶ **アナーキー状况** : 上位権威が存在しないため、国家間の合意は必ずしも履行されるとは限らない (拘束力のある合意を仮定できない)
- ▶ **非協力ゲーム理論** : 拘束力のある合意を仮定せず、戦略的相互依存状况におけるプレイヤーの行動 (戦略) 選択を分析する枠組み
  - ▶ 多様な利益・選好構造や交渉過程をモデル化できる (e.g., 先週暑かったいくつかの戦略型ゲーム)

H. Milner. 1991. "The Assumption of Anarchy in International Relations Theory: A Critique." *Review of International Relations* 17(1): 67-85.

# 主権国家とは何か？

## (領域) 主権国家

領域 (領土・領空・領海) と領民 (国民／人民) を有し、領域内外において主権を行使する統一の政府を特徴とする政治単位

- ▶ 言い換えると、**領域性 (territoriality)** を基礎として、政府／治者を頂点とした**統一の権力のハイラーキー**が存在する政治単位の形態
- ▶ 「国家」を意味する語 (state, Staat, état) は元来「政治権力」(stato) の意：不十分な「国際システム」としての15世紀後半のイタリア半島「国際関係」
  - ▶ 近代国際システムに類似する側面もあったが、ローマ教皇の権威も健在かつ「ソト」と「ウチ」の区別も未だ不明瞭
- ▶ **主権の二面性 = 「ウチに絶対、ソトに対等」**
  - 1 対**内**的主権 = 領域**内**における**絶対性** (排他性) : 「正当な暴力の独占」(M. ウェーバー), 「合法的な移動手段の独占」(J. トーピー)
  - 2 対**外**的主権 = 領域**外** (対外関係) における**対等性** (主体性)

# 主権国家とは何か？

もう少し分解し、具体化すると (砂原・稗田・多湖 2015: 24-26) :

## 地理的領域性

他国 (政治単位) の支配に属さず統治する (主権を行使する) 領域を有する

## 物理的強制力の独占

軍事力・警察力・法執行機関等の実力組織を、領域内において独占し行使する

- ▶ 官僚制・常備軍の整備 (田中 1989: 25-29)
- ▶ 軍技術の革新を通じた「組織犯罪 (organized crime)」としての「戦争と国家建設 (war making and state making)」 (Tilly 1985)

## 正統性

正統性を有する (合法的／伝統的／カリスマ的; 領域内の人々が、自発的に国家の定めたルールに従う; ウェーバー)

# 主権国家の誕生

## 領域と権力

「現代の主権概念は、領域国家という新しい現象との関係で、16世紀の後半に初めて形成された。主権とは、法律用語においては、当時の基本的な政治的事実——特定領域内で立法および法執行の権限を行使する集権的権力の出現——をさしていた。当時、主として絶対君主に付与されていた(中略)この権力は、その領域内に存在していた他のもろもろの勢力よりも優位にあった。一世紀も経つうちに、この権力に対してあえて挑戦をするものは、領域のなかからであろうと外からであろうといっさい存在しなくなった」。

H. モーゲンソー. 1998 [1948]. 『国際政治：権力と平和』現代平和研究会訳, 福村出版, 327 頁.

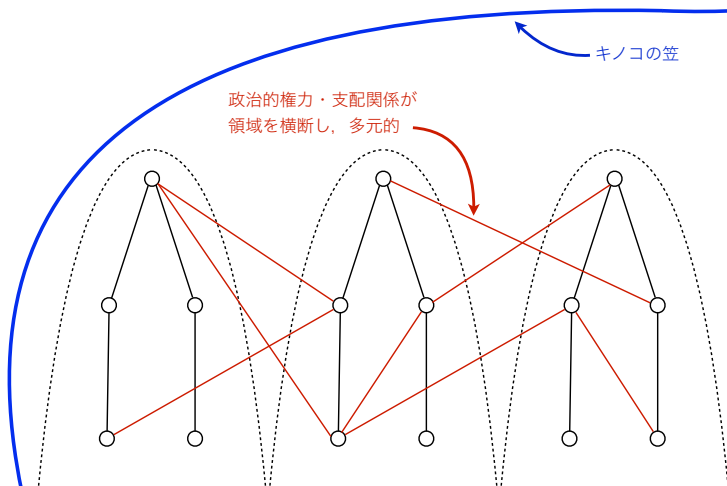
# 主権国家の衝撃

## 「ソト」と「ウチ」の区別の誕生

「[13世紀の終わり,] フランス国王が同じ日にフランドル伯爵, ルクセンブルグ伯爵, シチリア国王に手紙を出したとする。その場合, フランドル伯爵は明らかにフランス王の家臣であるが非常に独立的であり, 統御しにくい存在であった。ルクセンブルグ伯爵は, [神聖ローマ] 帝国の一皇族であるが, フランス国王の貨幣封 (規則的な年金) を所有していた。シチリア国王は確かに主権国家の支配者ではあったが, しかしまた, フランス王家の王族の一人でもあった。このような [中世欧州の政治的] 状況においては, **国内問題と対外問題の区別をつけることは極めて困難であった**」。

J. ストレイヤー, 1975[1970]. 『近代国家の起源』 鷲見 誠一 訳, 岩波書店, 130-131 頁

# 主権国家の衝撃



# 主権国家の衝撃

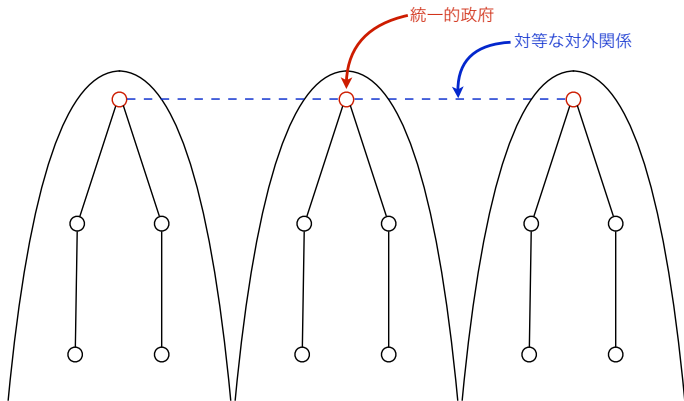
## 領域君主の「二重の勝利」

「三十年戦争の終結 [= ウェストファリア条約] までには、特定の領域に対する最高権力としての主権というのは、一方では皇帝と法王の普遍的権威に対する領域君主の勝利を意味し、他方では封建領主の独立志向に対する領域君主の勝利を意味する、ひとつの政治的事実となっていた」.

モーゲンソー (1998 [1948]: 327)



# 主権国家の衝撃



領域をまたぐ政治的権力の錯綜・重複はなくなり，統一の政府間に対等な関係

# 意図せざる結果としての領域主権国家

## War making and state making (Tilly 1985: 172)

Power holders' pursuit of war involved them willy-nilly in the extraction of resources for war making from the populations over which they had control and in the promotion of capital accumulation by those who could help them borrow and buy. **War making, extraction, and capital accumulation interacted to shape European state making. Power holders did not undertake those three momentous activities with the intention of creating national states — centralized, differentiated, autonomous, extensive political organizations. Nor did they ordinarily foresee that national states would emerge from war making, extraction, and capital accumulation.**

- ▶ 背景としての「軍事革命」(パーカー)
- ▶ 外敵の脅威の排除と、国家による権利侵害の自制という2つの「保護 (protection)」

C. Tilly. 1985. "War Making and State Making as Organized Crime." In *Bringing the State Back In*, edited by Peter Evans, Dietrich Rueschemeyer, and Theda Skocpol, Cambridge: Cambridge University Press, Chapter 5.

# 意図せざる結果としての領域主権国家

## War making and state making (Tilly 1985: 172)

Instead, the people who controlled European states and states in the making warred in order to check or overcome their competitors and thus to enjoy the advantages of power within a secure or expanding territory. To make more effective war, they attempted to locate more capital. In the short run, they might acquire that capital by conquest, by selling off their assets, or by coercing or dispossessing accumulators of capital. In the long run, the quest inevitably involved them in establishing regular access to capitalists who could supply and arrange credit and in imposing one form of regular taxation or another on the people and activities within their spheres of control.

As the process continued, state makers developed a durable interest in promoting the accumulation of capital, sometimes in the guise of direct return to their own enterprises. Variations in the difficulty of collecting taxes, in the expense of the particular kind of armed force adopted, in the amount of war making required to hold off competitors, and so on resulted in the principal variations in the forms of European states. It all began with the effort to monopolies the means of violence within a delimited territory adjacent to a power holder's base.

# 近代国際システムの成立・変容と類推論

## 国内類推論 (domestic analogy) の国際秩序論

国内秩序について成り立つ命題が国際秩序においても成り立つだろうと推定して国際秩序を理解しようとする思考方法 (今後の講義)

- ▶ 「公権力／権威の不在」という問題, 国内秩序を範とした解決策
- ▶ 「諸国家の内部」だけは, 国家を建設することによって合理的に平和がもたらされるが, 諸国家の上」に一段と高いどんなリヴァイアサンも設けることができないので, それら国家そのものの間に論理的な必然として万人の万人に対する戦いという本源的な自然状態が存続する」 (マイネッケ 1976[1924]: 288)

## 国家の変容と紛争の理論

- ▶ 領域内における正統な暴力の独占 (ハイラーキー) を担保できない中央政府? (後のスライドで出てくる「擬似国家」等)
- ▶ 国内におけるアナーキー状況 (かつゲーム的状况) の (再) 出現という帰結
- ▶ 国際紛争のモデルと等価な交渉モデルを国内紛争・内戦に応用する理由の1つ (いわば「国際類推」)

# 近代国際システムの成立・変容と類推論

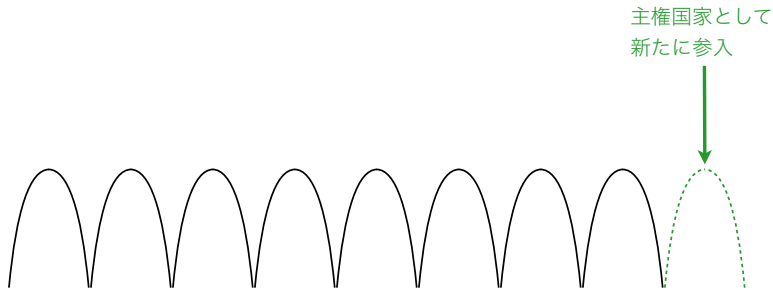
## War making and state making (Tilly 1985: 186)

To a larger degree, states that have come into being recently through decolonization or through reallocations of territory by dominant states have acquired their military organization from outside, without the same internal forging of mutual constraints between rulers and ruled. To the extent that outside states continue to supply military goods and expertise in return for commodities, military alliance or both, the new states harbor powerful, unconstrained organisations that easily overshadow all other organizations within their territories. To the extent that outside states guarantee their boundaries, the managers of those military organisations exercise extraordinary power within them. The advantages of military power become enormous, the incentives to seize power over the state as a whole by means of that advantage very strong. Despite the great place that war making occupied in the making of European states, the old national states of Europe almost never experienced the great disproportion between military organization and all other forms of organization that seems the fate of client states throughout the contemporary world.

# 「内包された帝国システム」と近代国際システムの拡大

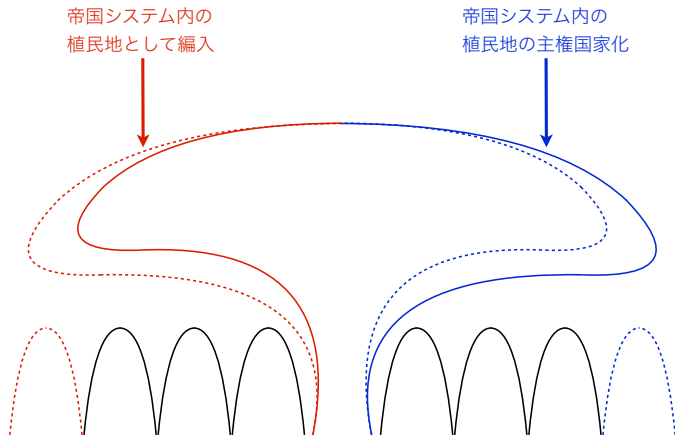
- ▶ 近代国際システムの「内部」においては、複数の「帝国システム」(植民地帝国)が誕生・存続
  - ▶ 個々の「どんぐり」が「小さなキノコ」(でもあった)
  - ▶ 大英帝国, スペイン帝国, etc.
- ▶ 同時に, 近代国際システムの領域・構成員は継続的に拡大
  - ▶ 西欧の「ローカルな」国際システムの「グローバル化」
  - ▶ 元来「西方キリスト教国」に限定されていた「文明国」の基準 = システムの構成員たる主権国家の資格の拡大
- ▶ 近代国際システムの構成員拡大・領域的拡大の3つのパターン (山影 2012, 第2章)
  - 1 「ソト」から主権国家として参入 (e.g., ロシア帝国)
  - 2 「ソト」から不平等条約を通して (不完全な主権国家として) 参入 (オスマン帝国, 日本, 中国/清)
  - 3 「内包された帝国システム」の従属的領域として編入の後に, 宗主国から分離独立して参入 (旧植民地諸国)  
→ 「小さなキノコ」(植民地帝国)の傘の拡大と縮小のプロセス

# パターン 1 & 2: 「ソト」からの主権国家の参入



山影 (2012: 39)

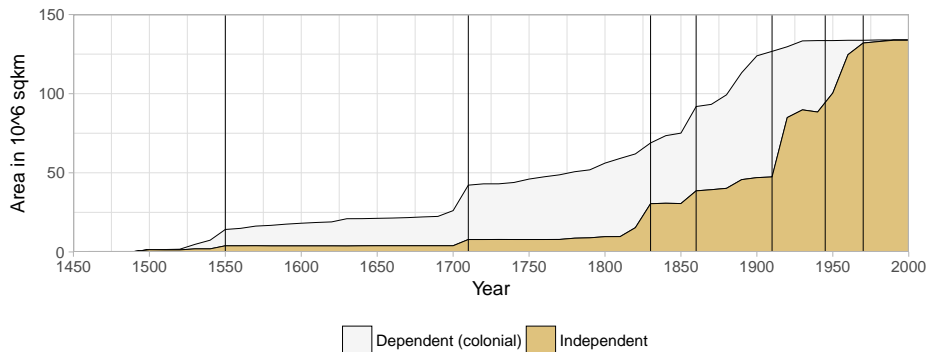
# パターン 3: 「小さなキノコ」の傘の**拡大**と**縮小**



山影 (2012: 39)



# 近代国際システムの領域的拡大



近代国際システムの領域的拡大は、漸進的ではなく断続的に進展

Data drawn from 光辻 (2000)

# 近代国際システムの拡大と変容

## 近代国際システムの歴史

- ▶ 拡大—— 欧州のローカルな国際システムの「グローバル化」の歴史
- ▶ 変容—— 同時に、システムの「構成員(資格)」と「相互作用」(国家間の紛争と協調)のあり方の、「断続的な変容」の歴史
- ▶ 主要なステージ, 区分：
  - 1 重商主義の時代 (1492–1815)
  - 2 欧州協調とパックス・ブリタニカ (1815–1914)
  - 3 世界大戦と戦間期 (1914–1945)
  - 4 冷戦期 (1945–1990)
  - 5 ポスト冷戦期 (1990–)

# 主権国家の成長と重商主義

- ▶ 15世紀以後、領域的な統治・中央集権化を確立しつつあった欧州の絶対王政諸国は、域外システムへの進出
  - ▶ 新大陸の「発見」と遠隔地貿易への進出
  - ▶ 植民地帝国の漸進的な進行 (e.g., トルデシヤス条約, 1494年)
  - ▶ 17世紀以降のインド・北米進出とそれに伴う欧州勢力間の紛争
- ▶ 背景には、**2つの利益関心**
  - 1 領土・資源を獲得を通し、自らの政治的・軍事的パワーを維持・増加させること
  - 2 欧州域外の市場へのアクセスや貿易による財政収入確保 (することによって、欧州他国との競争で優位にたつこと)

# 主権国家の成長と重商主義

## 2つの利益関心は、重商主義 (mercantilism) に結実

- ▶ 政治・軍事優位：(植民地を前提とした) 独占的な経済活動による国富増大と、それによる政治的・軍事的パワーの増進を志向
  - ▶ “Wealth is power, and power is wealth” (Hobbes)
- ▶ 競争的世界観：多くの資源・市場・植民地を獲得し、他国を締め出すことが利益獲得の手段 (国家間のゼロサム的な「富の奪い合い」)
- ▶ 国家全体・人民の富ではなく、国家・君主がいかに資源を獲得するかが問題
  - ▶ 「富の総量」は貿易・協調により増大するものではなく、一定という前提 (次スライド)
  - ▶ 「マルサスの罠 (Malthusian trap)」の継続：技術革新による所得増大の、人口増大による相殺

# 産業革命の衝撃：「大いなる分岐 (great divergence)」

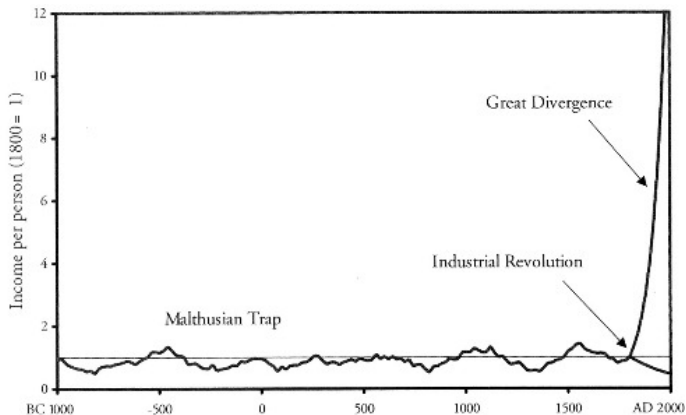


Figure 1.1 World economic history in one picture. Incomes rose sharply in many countries after 1800 but declined in others.

G. Clark. 2007. *A Farewell to Alms: A Brief Economic History of the World*. Princeton: Princeton University Press, Fig.1.1.

# 欧州協調とパックス・ブリタニカ

## 重商主義から貿易・投資へ

- ▶ 産業革命と D. ヒューム, A. スミスら自由主義論者による重商主義批判
  - ▶ 「マルサスの罠」からの脱却, 重商主義の競争的世界観 (ゼロサム的経済観) の否定
- ▶ 欧州域内の経済活動・貿易の増加と植民地化の継続 (アフリカ分割)

## ナポレオン戦争以後の欧州の「安定」

- ▶ 大規模な戦争と革命の脅威が, 欧州諸国 (治者) 間の協調 (同盟) につながった (欧州協調・ウィーン体制・ビスマルク体制)
  - ▶ ただし, クリミア戦争 (1853-1856), 普墺/普仏戦争 (1866/1870)
- ▶ ナポレオン戦争以後の英国: 欧州大陸での領土獲得を志向せず, バランサーとしての役割
- ▶ 産業革命を背景とした英国の国力と, パックス・ブリタニカ (Pax Britannica) の下での国際システムの安定

# 主体の変容：新たな主権国家

## 西方キリスト教国に限定されていた構成員の変容

- ▶ ロシア帝国 (18 世紀初頭): 近代国際システムの構成員資格が、西方キリスト教国のみから東方キリスト教国に拡大
- ▶ 清 (中国), 日本, オスマン帝国 (19 世紀)
  - ▶ 文明 (Civilized) ・ 野蛮 (barbarous) ・ 未開 (savage) の三層認識の定着 (J. ロリマーら国際法学者の影響)
- ▶ 米国の成立 ・ 参入 (ただし, 1823 年モンロー宣言)

## 欧州地域における国家の変容

- ▶ 統一ドイツ (19 世紀)
- ▶ 統一イタリア (19 世紀)
- ▶ 一方で, オスマン帝国, オーストリア=ハンガリー帝国の衰退

→ 欧州域外の「大国」を含む国際システムとしての性格を獲得  
= 世界大戦の「お膳立て」

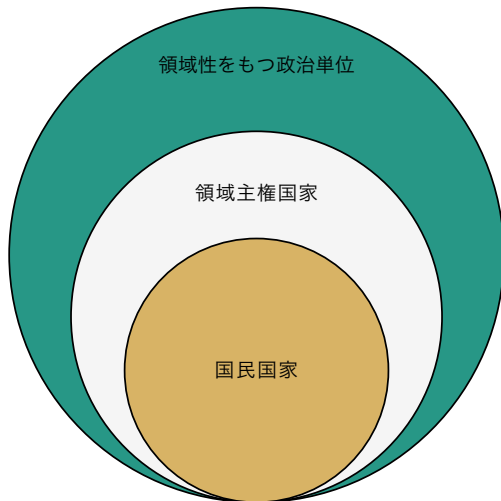
# 主体の変容：国民国家 (nation-state) 化

## 「国民国家」

- ▶ **国民国家** ≡ 「主権在民 (『国民』主権) の主権国家」 (主権国家の部分集合)
- ▶ 主権国家が「国民国家」としての性格を獲得したのは、19世紀以後 (特にフランス革命)
  
- ▶ 一方では、王政に対する革命の脅威に対抗するという大国間の利益の一致に繋がる
- ▶ 他方では、国際政治にナショナリズムの要素 (国内的制約) が加わったことで、国際的な妥協の範囲が制約されるようになる
- ▶ 紛争に対しても、徴兵制・動員を基礎とし、祖国愛と結びついた**国民皆兵**という革命
  - ▶ それまでの貴族・傭兵主体の常備軍からの変革、戦争はより絶対戦争的に変容 (カイヨワ、クラウゼヴィッツ)



# 領域, 主権, 国民



# 「ナショナリズム (nationalism)」とは何か？

## 定義・概念

- ▶ ナショナリズム：一つの政治的な単位と一つの民族的な単位とが一致しなければならないと主張する一つの政治的原理 (A. ゲルナー)
- ▶ 民族：文化・言語・血縁・宗教等を共有するという認識を基盤とし、一つの国家・政治単位をもつべきという意識をもつ集団 (塩川 伸明)
- ▶ 国民：ある主権国家の正統な構成員の総体 (塩川)

## 歴史・実態

- ▶ 歴史的には、主権国家の国境と、民族的境界が一致することは稀
- ▶ むしろ、領域主権国家の中央集権化と同化政策・文化的均質化政策 (e.g., 国語教育) の中で、「国民」意識が醸成されていった (「**国民の民族化**」 [塩川])
- ▶ あるいは、逆にある民族が国家を獲得した結果、主としてある民族が「国民」を形成することもあり得る (「**民族の国民化**」 [塩川])

# 「ナショナリズム (nationalism)」とは何か？

## 民族, 国民, 国家

「[第一次世界] 対戦の結果, 4つの帝国 (ロシア, ドイツ, オーストリア=ハンガリー, トルコ) から7つの新生国家 (エストニア, ラトヴィア, リトアニア, ポーランド, チェコスロヴァキア, ハンガリー, セルビア人・クロアチア人・スロヴェニア人王国 (のちのユーゴスラヴィア)) が誕生し, たとえばポーランドの国民の40%はポーランド語を話さず, チェコスロヴァキアの国民の55%はチェコ語を話さないという状況が生じた」(中西・石田・田所: 217-218)

- ▶ 国境再編の帰結として, 同化を目論む多数派, 自治/自決を求める新少数派, 民族同胞として少数派の奪回を狙う隣国の利害対立
- ▶ 領土保全 (territorial integrity), 分離主義 (secessionism), 併合主義 (irredentism) の三者三様の思惑が交差 (Brubaker 1995)

# 第一次世界大戦

## 起源

- ▶ 100年を経て未だに論争継続
- ▶ バルカン半島という係争地（「火薬庫」）と「導火線」としての2つの同盟ブロック（三国同盟と三国協商）
- ▶ ビスマルク失脚後のドイツ帝国の自己抑制の「タガ」のゆるみ

## 影響

- ▶ 「新たな」戦争
  - ▶ 欧州域内で勢力均衡・戦争が完結せず、「世界規模」
  - ▶ 初めての総力戦
  - ▶ 革命による変則的な戦争終結（国内政治と国際政治の連関）
- ▶ 社会主義運動とソ連の成立
- ▶ 国際連盟と集団安全保障体制の挑戦

# 戦間期から第二次世界大戦へ

## 戦争の違法化

- ▶ いずれも、国際システムの安定化を意図していたものの、結局のところ現状を維持する装置でしかなかった
  - ▶ ドイツに対する懲罰的な講和としての性格をもつヴェルサイユ条約
  - ▶ 交戦権に明確な制限を加えた国際連盟規約
  - ▶ 不戦条約 (ケロッグ・ブリアン条約, 1927 年)
- ▶ 「戦争以外の現状変更の平和的手段」を確保することなく、「現状変更の手段である戦争」を違法化してしまう (E.H. カーの批判)
  - ▶ 国際関係論の萌芽期
- ▶ 1929 年の世界恐慌を契機に、1920 年代の国際協調は退潮

# 第二次世界大戦から冷戦へ

## 冷戦構造とその激化

- ▶ WWII 末期には、既に米英とソ連の間にほころび：「政体選択の自由」を求める米英と、ポーランドに親ソ政権を欲するソ連
- ▶ 戦後処理を巡り対立は深刻化。1947年にはトルーマン・ドクトリン、マーシャル・プランが提示され、自由主義陣営の共産主義に対する体制競争を本格化

## 冷戦の「次元」と「戦場」(田中 明彦 1996: 第1章)

- ▶ 2つの「次元」：米ソ2つの超大国 (super powers) の軍事的対立の次元と、2つの政治経済的イデオロギーの対立としての次元
- ▶ 2つの対立の複合が、国際政治史における冷戦の独自性
  - ▶ 軍事的対立の3つの「戦場」：(1) 戦略核兵器の競争、(2) 欧州正面での軍拡競争、(3) 第三世界における代理戦争
  - ▶ イデオロギー対立の3つの「戦場」：(1) 宣伝・教化・説得競争、(2) 経済パフォーマンスの競争、(3) 第三世界の説得・成長の競争

# 冷戦終結とポストウェストファリア体制論

## ポストウェストファリア体制論

冷戦終結と前後して増加. 3つの論点 (山影 2012: 第4章)

- 1 構成員 (資格) の変容: 植民地独立付与宣言 (1960年) 以降の「擬似国家 (quasi-state)」 (Jackson 1987) をはじめ, 主権国家の理念型から「外れた」主権国家の成立
- 2 国際規範 (= インフォーマルな制度) の変容: 人道的介入 (humanitarian intervention) ・ 保護する責任 (responsibility to protect, R2P) 論と, 理念型としての主権国家システムの対立
- 3 グローバル・コミュニティ: 市民に根ざした地球社会 / 世界政治 (社会的意思決定) の希望的観測

# 冷戦終結とポストウェストファリア体制論

## 植民地独立付与宣言 (国連総会決議 1514 (XV), 1960年12月14日)

(前文+7項目)

- 3 政治的, 経済的, 社会的, または教育的な準備が不十分なことをもって, 独立を遅延する口実としてはならない
- 5 信託統治地域, 非自治地域 (Non-Self-Governing Territories) その他の未だ独立を達成していない全ての地域において, これらの地域人民 (the peoples of those territories) が完全な独立と自由を享有できるようにするため, いかなる条件または留保もなしに, これらの地域人民の自由に表明する意志および希望に従い, 人種, 信仰または皮膚の色による差別なく, すべての権力をこれらの地域人民に移譲する迅速な措置を講じなければならない。



# 冷戦終結とポストウェストファリア体制論

- ▶ 「準備」、統治能力が不十分な**擬似国家** (Jackson 1987) と、冷戦終結による脆弱さの露呈
  - ▶ 「戦争と国家建設の経験を経ていない主権国家」としての擬似国家
- ▶ 「いかに自決の主体を決定するのか」 (中西・石田・田所 2013: 217)
- ▶ 「独立達成前の境界」 (e.g., 植民地の行政区画, 境界) を「独立達成後の国境」とする**ウティ・ポシデティス (*uti possidetis*) 原則**
  - ▶ 植民地によって空間的に確定された「自決」の主体
  - ▶ 政治的共同体の人的構成員の範囲の自己決定を尊重する自決原則と、領土保全原則の妥協点
- ▶ 特に、ウティ・ポシデティス原則と冷戦期の超大国による援助の下では、擬似国家の指導者に統治能力を強化する誘因は希薄
  - ▶ 首都さえ実効支配すれば、既存の境界線 (国境) の安定性と中央政府の国際的承認が保証される
  - ▶ 統治に必要な資源が「外からくる」のであれば、国内の動員や権力基盤を強化する必要性に駆られない (欧州の国家建設とは対照的)
  - ▶ 1980年代の Tilly の議論
- ▶ 冷戦終結と、「国内のハイラーキー、国際のアナーキー」という二元論の瓦解

# 国際システムの歴史と変容

## 整理

- ▶ 主要な問題は、「構成員」と利益・相互作用・制度に集約できる
  - ▶ 構成員の資格：主権国家システムの構成員資格の問題（文明国基準の拡大から自決権の無条件承認へ）
  - ▶ **構成員の実態**：関連して、主権国家の内実の問題（e.g., 擬似国家, 破綻国家）
    - ▶ 冷戦終結と擬似国家, 1980年代の Jackson, Tilly らの洞察
    - ▶ 国家の実態, 国際紛争の理論と国内紛争の理論の接近
  - ▶ 利益：利益認識の変容, 国内問題と国際問題の「境界線」の成立と揺らぎ——何が「国際問題」か？
  - ▶ 相互作用：次回扱う「協力」と「交渉」の併存, 両者の濃淡の変容
  - ▶ 制度：勢力均衡・国際連盟の失敗から冷戦構造の崩壊と国連集団安全保障体制の部分的機能改善, 新たな規範・価値観
- ▶ 「ポスト〇〇」の意味？ 「分析上の問題」なのか, 「現象の問題」なのか？
  - ▶ 「現象の問題」ならば, 過去の近代国際システムの変容に比した相対的な評価？

# 来週の内容と課題

- ▶ 国際関係史 (近代国際システム)
  - ▶ 今週の積み残し
- ▶ 伝統的「理論」から “interests, interactions, and institutions” へ
  - ▶ Interests, interactions, and institutions の本論に入る
- ▶ 課題文献 (必須)
  - ▶ FLS のイントロから第 2 章まで (特に, 第 2 章とゲーム理論の基礎)
- ▶ 副読本・論文 (推奨)
  - ▶ 浅古, 第 1 章
  - ▶ 石田 淳. 1994. 「均衡としてのアナーキー: 理論的考察」『国際政治』117: 49–65.
  - ▶ Stephen Krasner. 1991. “Global Communications and National Power: Life on the Pareto Frontier.” *World Politics* 43(3): 336–366.
  - ▶ モロ一, 第 1–4 章.
  - ▶ 中西・石田・田所, 第 1, 3 章
  - ▶ 砂原・稗田・多湖, 第 2 章
  - ▶ Duncan Snidal. 1985. “Coordination versus Prisoners’ Dilemma.” *American Political Science Review* 79(4): 923–942.
  - ▶ Arthur A. Stein. 1982. “Coordination and Collaboration: Regimes in an Anarchic World.” *International Organization* 36(2): 299–324.
  - ▶ 山影 (2012), 第 9–12 章

# 補足：戦略型ゲームと展開型ゲーム

## 戦略型ゲーム (記法は岡田 2011; グレーヴァ2011)

戦略型ゲーム (game in strategy form) とは、プレイヤー、戦略、利得 (関数) によって定義されるゲームである。一般に、戦略型  $n$  人ゲームは次のように定義される。

$$G = (N, \{S_i\}_{i \in N}, \{u_i\}_{i \in N})$$

ここで、 $N = \{1, \dots, n\}$  はプレイヤーの集合、 $S_i$  はプレイヤー  $i$  の (純) 戦略の集合、 $u_i$  は直積集合  $S = S_1 \times \dots \times S_n \rightarrow \mathfrak{R}$  ( $S$  はすべてのプレイヤーの戦略の組み合わせの集合) 上の実数値関数であり、プレイヤー  $i$  の利得関数 (utility function) を示す。

戦略型ゲームにおいて、すべてのプレイヤー  $i \in \{1, 2, \dots, n\}$  は他のプレイヤーの選択を知らずに戦略  $s_1 \in S_1, \dots, s_n \in S_n$  を選択する。その組み合わせの結果、プレイヤー  $i$  は利得  $u_i(s_1, \dots, s_n)$  を得る。

各プレイヤーの目的は、自己の利得の最大化である。

# 補足：戦略型ゲームと展開型ゲーム

## 展開型ゲーム (記法は岡田 2011; グレーヴァ2011)

展開型ゲーム (game in extensive form) とは、ゲーム・ツリー (game tree) を用いて記述されるゲームの表現形式であり、次の5つの要素

$$\Gamma = (K, P, p, U, h),$$

で定義される。ここで、 $K$  はゲーム・ツリー、 $P$  はプレイヤー分割 (player partition)、 $p$  は偶然手番 (自然) の確率分布族、 $U$  は情報分割 (information partition)、また  $h$  は利得関数 (payoff function) である (各要素の定義は、岡田、63–67 頁を参照のこと)。これら5つの構成要素を展開型ゲームのルール (rule) という。

# 補足：ナッシュ均衡とパレート最適

## ナッシュ均衡 (記法は岡田 2011; グレーヴァ2011)

戦略型ゲーム  $G = (N, \{S_i\}_{i \in N}, \{u_i\}_{i \in N})$  において、戦略の組み合わせ  $s^* = (s_1^*, s_2^*, \dots, s_n^*) \in S$  がナッシュ均衡 (Nash equilibrium) であるとは、すべてのプレイヤー  $i \in \{1, 2, \dots, n\}$  について、

$$u_i(s^*) \geq u_i(s_i, s_{-i}^*), \quad \forall s_i \in S_i,$$

が成立することである。すなわち、プレイヤーの最適応答の組み合わせがナッシュ均衡である<sup>1</sup>。純戦略の範囲ではゲームのナッシュ均衡点は必ずしも存在しないが、**純戦略の数が有限な戦略型  $n$  人ゲームは、混合戦略の範囲で少なくともとも 1 つのナッシュ均衡点をもつ。**

---

<sup>1</sup>たとえば、囚人のジレンマにおいては、プレイヤー  $A, B$  いずれについても  $D$  が最適応答であるため、その組み合わせ  $(D, D)$  がナッシュ均衡となる。2人のプレイヤーとも同じ戦略の組み合わせになる均衡を対称均衡 (symmetric equilibrium) と (e.g., 囚人のジレンマ, 鹿狩りゲーム, 男女の争いゲーム), 異なる戦略をとる組み合わせを非対称均衡 (asymmetric equilibrium) と呼ぶ (e.g., チキン・ゲーム)。

# 補足：ナッシュ均衡とパレート最適

## ナッシュ均衡の解釈

「相手がある戦略をとるとしたとき、最も大きな利得をもたらす自分の戦略」を最適応答戦略といい、その組がナッシュ均衡である。他のプレイヤーの合理的意思決定を予想するとき、いずれのプレイヤーも均衡から一方的に離脱する誘因をもたず（戦略を一方的に変更しても得をしない）、その戦略の組み合わせは安定 (strategically stable) である (自己拘束性 self-enforcement)。

また、ナッシュ均衡の解釈はいくつか考えられる (グレーヴァ, 35-36 頁)。第 1 に、ナッシュ均衡は自己拘束的な合意と考えることができる。上記のようにナッシュ均衡は自己拘束性をもつため、ナッシュ均衡となる合意から逸脱する誘因をプレイヤーがもつことはない。第 2 に、ナッシュ均衡を、各プレイヤーが数ステップの推論を重ねた先の収束したプレイと解釈することもできる。合理的なプレイヤーが互いの戦略選択について推論を重ねていったとき、その過程が収束するとすればそれは最適応答対応となるような戦略の組合せ (= ナッシュ均衡) になる。

# 補足：ナッシュ均衡とパレート最適

## パレート最適

任意の戦略型  $n$  人ゲーム  $G = (N, \{S_i\}_{i \in N}, \{u_i\}_{i \in N})$  において、戦略の組み合わせ  $s = (s_1, s_2, \dots, s_n)$  が (戦略集合  $S = S_1 \times S_2 \times \dots \times S_n$  に関して) パレート最適 (Pareto efficient) であるとは、すべてのプレイヤー  $i \in \{1, 2, \dots, n\}$  について、

$$u_i(t_1, t_2, \dots, t_n) > u_i(s_1, s_2, \dots, s_n),$$

となる戦略の組み合わせ  $u_i(t_1, t_2, \dots, t_n)$  が存在しないことである (言い換えれば、ある戦略の組がパレート最適であるとは、すべてのプレイヤーにとってそれ以上に望ましい実行可能な戦略の組がないことを意味する)。