

世界システムという社会？Ⅱ

政府のない社会における共生 (続き)

‡:このマークが付してある著作物は、第三者が有する著作物ですので、同著作物の再使用、同著作物の二次的著作物の創作等については、著作権者より直接使用許諾を得る必要があります。

ゲームの理論(復習)

- ゼロサムゲームとノンゼロサムゲーム
- 決定の方式としてのミニマックス
- 状況の共同価値を評価する基準
 - パレートの基準
 - 平等性
- 状況の安定性を評価するナッシュの均衡

さまざまなノンゼロサムゲーム

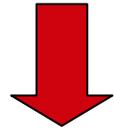
- 協力が自明なゲーム
 - ミニマックスがパレート最適・平等でナッシュ均衡
- 調整のゲーム
 - 道路の通行規則、周波数割り当て、貨幣、言語
 - ミニマックスでは決まらない。パレート最適・平等は、到達できれば、ナッシュ均衡
- 不平等な調整のゲーム
 - デート、規格の決定(キーボード、携帯、ビデオ、OS, etc.)
 - ミニマックスでは決まらない。パレート最適はナッシュ均衡だが、平等ではない。

ルソーの鹿狩り

「鹿を捕らえようとする場合、各人はたしかにそのためには忠実にその持ち場を守らなければならないと感じた。しかし、もし一匹の兎が彼らのなかのどれかの手の届くところをたまたま通りすぎるようなことでもあれば、彼は必ずなんのためらいもなく、それを追いかけて、そしてその獲物を捕らえてしまうと、そのために自分の仲間が獲物を取り逃がすことになるだろうとも、いささかも気にはかけなかった。」(89)

ルソー[本田喜代治・平岡昇訳]『人間不平等起源論』(岩波文庫 1933)

鹿狩りのゲーム



A \ B	持ち場を守る	3	2
	兎をつかまえる	0	1
持ち場を守る	3	0	1
兎をつかまえる	2	0	1

Blue arrows point from the (3,0) and (2,0) cells to the (0,0) cell. Red arrows point from the (0,1) and (0,0) cells to the (0,1) cell.

結局、鹿ではなく兎をとることになってしまう
しかし、両者にとって一番いいのは？

鹿狩りゲームの教訓

- 両方が明らかに得をすることがわかっているにもかかわらず、最悪回避の合理性(ミニマックス)からすれば、次善の結果に陥ってしまうことがある。パレート最適に到達しない。
- ただし、何らかのシグナルとか強制で、パレート最適を維持することは可能(ナッシュの均衡)。
- もっと、不思議な例もある。

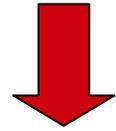
囚人のジレンマ

- 共犯の容疑で捕らえられた囚人二人の選択。
- 二人は、別々の独房に入れられている。
- 選択は、自白する or 黙秘する。
- 両者自白すれば、両方懲役5年。
- 両者黙秘すれば、微罪で懲役2年。
- 自分が自白、相手が黙秘なら自分は釈放、相手は懲役10年。
- 自分が黙秘、相手が自白なら、相手は釈放、自分は懲役10年。
- さてどうするか。

囚人のジレンマ

囚人A \ 囚人B	黙秘	自白
	黙秘	自白
黙秘	-2, -2	0, -10
自白	-10, 0	-5, -5

ミニマックスの考えでは

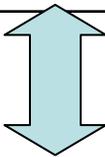


		囚人B	
		黙秘	自白
囚人A	黙秘	-2 0	0 -2
	自白	-2 -10	-10 -5
		0 -5	

Annotations: A light blue arrow points to the '自白' row of Prisoner A. A light blue arrow points from the '-10' cell to the '-5' cell in the '自白' row. A red arrow points from the '-5' cell to the '-5' cell in the '自白' column. A red arrow points to the '-5' cell from the right.

自白、自白となって、両者にとって次善の結果になる

ミニマックスを考えなくとも

		囚人B	
		黙秘	自白
囚人A	黙秘	-2	0
	自白	-10	-5
			
			
			

相手のいかなる手についても自白の方が良い
(優越戦略がある)

囚人のジレンマのジレンマとは

- ミニマックスよりもさらに強固な合理性といえる優越戦略をとった場合に到達する状況は、ナッシュ均衡になっている。(相手が自白するとわかっていたからといって、自分が自白しないという選択はとれない)。
- ジレンマは、このミニマックス解・ナッシュ均衡がパレート劣位であること。個人の完璧な合理性が、共同の合理性を生み出さないこと。
- さらに・・・

パレート最適の状況になったとしても

	囚人B	黙秘	自白
囚人A			
黙秘		-2	0
	-2	-10	?
自白	?	-10	-5
	0	-5	

常に一方的に裏切ると得をする！
 パレート最適がナッシュの均衡でない

囚人のジレンマのジレンマは深い

- たまたま、両者の協力でうまくいっても、次回にはまた裏切ることになる—経験が役に立たない?
- かりにお互い相談できても(携帯をもっている)、やはり裏切りたくなる。
- 囚人のジレンマのような状況は、稀か?

安全保障のジレンマ

		B	
		軍縮	軍拡
A	軍縮	-2, -2	0, -10
	軍拡	-10, 0	-5, -5

囚人のジレンマ状況

- 安全保障のジレンマ
 - 共有地の悲劇
 - NHKの受信料
 - 公共財の供給
 - さまざまな規則の遵守
-
- 囚人のジレンマは常に悪いわけではない。
 - 囚人のケース、カルテル形成

チツキン・ゲーム

- 弱虫(チツキン)でないことを競うゲーム
- 一直線の道で、オートバイを向かい合って、発射し、全速力で相手に向かう。ブレーキを踏んだ方が「チツキン」で負け。
- 崖っぷちに向かう道で、平行して全速力でオートバイを走らせる。最初にブレーキを踏んだ方が「チツキン」で負け。

チツキン

A \ B	ブレーキ	アクセル
ブレーキ	0	5
アクセル	-5	-10

チツキングゲームの特徴

- ミニマックス解は、平等で、最悪(パレート劣位)の状況よりは明らかに良い。
- しかし、ナッシュ均衡ではない。他の二つのパレート優位の状況は、ナッシュ均衡だが、不平等。
- つまり、

自分をキチガイに思わせたらどうか？

A \ B	ブレーキ	アクセル
ブレーキ	0	5
アクセル	-5	-10

自分はアクセル、相手はブレーキに？

ミニマックスだったら

A \ B	ブレーキ	アクセル
ブレーキ	0, 0	5, -5
アクセル	-5, 5	-10, -10

当然、両者ブレーキを踏む。

チツキンの例？

アメリカ	援助	強硬策
北朝鮮		
核断念	0	5
核開発	0	-5
	5	-10

キチガイを装うことの利益が生まれる？

政府のない社会における共生？

- 問題によって、異なる可能性がある。
- 自然に協力が生まれる場合はある。
- 何かのきっかけ(偶然、観衆、コミュニケーション)で協力が生まれることもある(調整ゲーム)。
- ルールを決めておいた方が安定する場合もある(鹿狩り)。
- 大変難しい場合もある(囚人のジレンマ、チツキン)→→慣習、政府の誕生。

世界システムという社会Ⅲ

近代世界システムと
21世紀の世界システム

第3回の課題

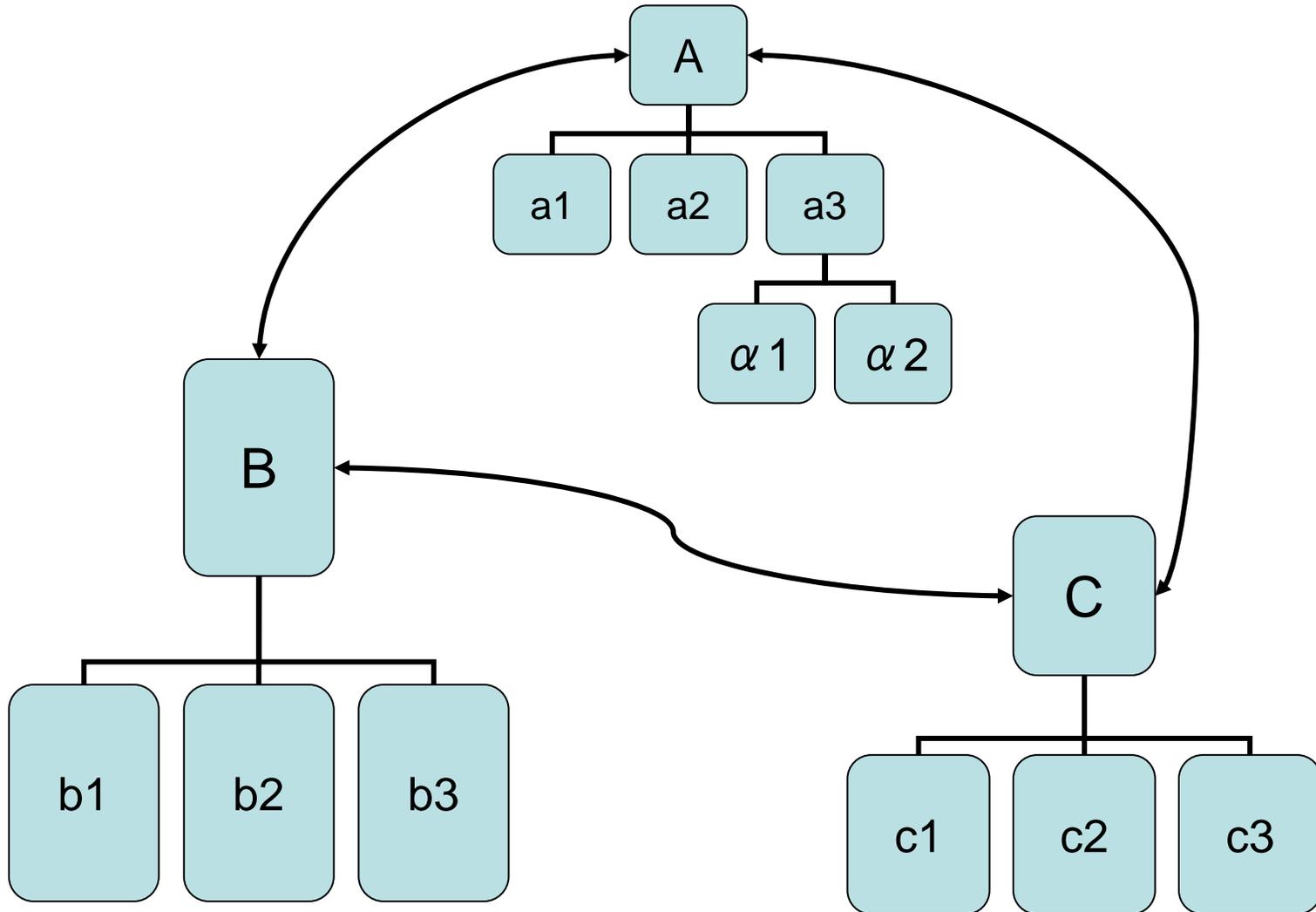
- 第1回—先人は何を語ってきたか(テキストを読んで考える)
- 第2回—単純化・論理化してみる(モデルを作って考える)
- 第3回—現実に当てはめる概念を作ってみる(概念と現実の相互連関で考える)
 - 現在の世界システムは、どのようにして形成され展開して、現在の姿になったか。マクロの歴史理解
 - まず、そのための用語(概念)を整理する必要がある

世界システムのタイプ

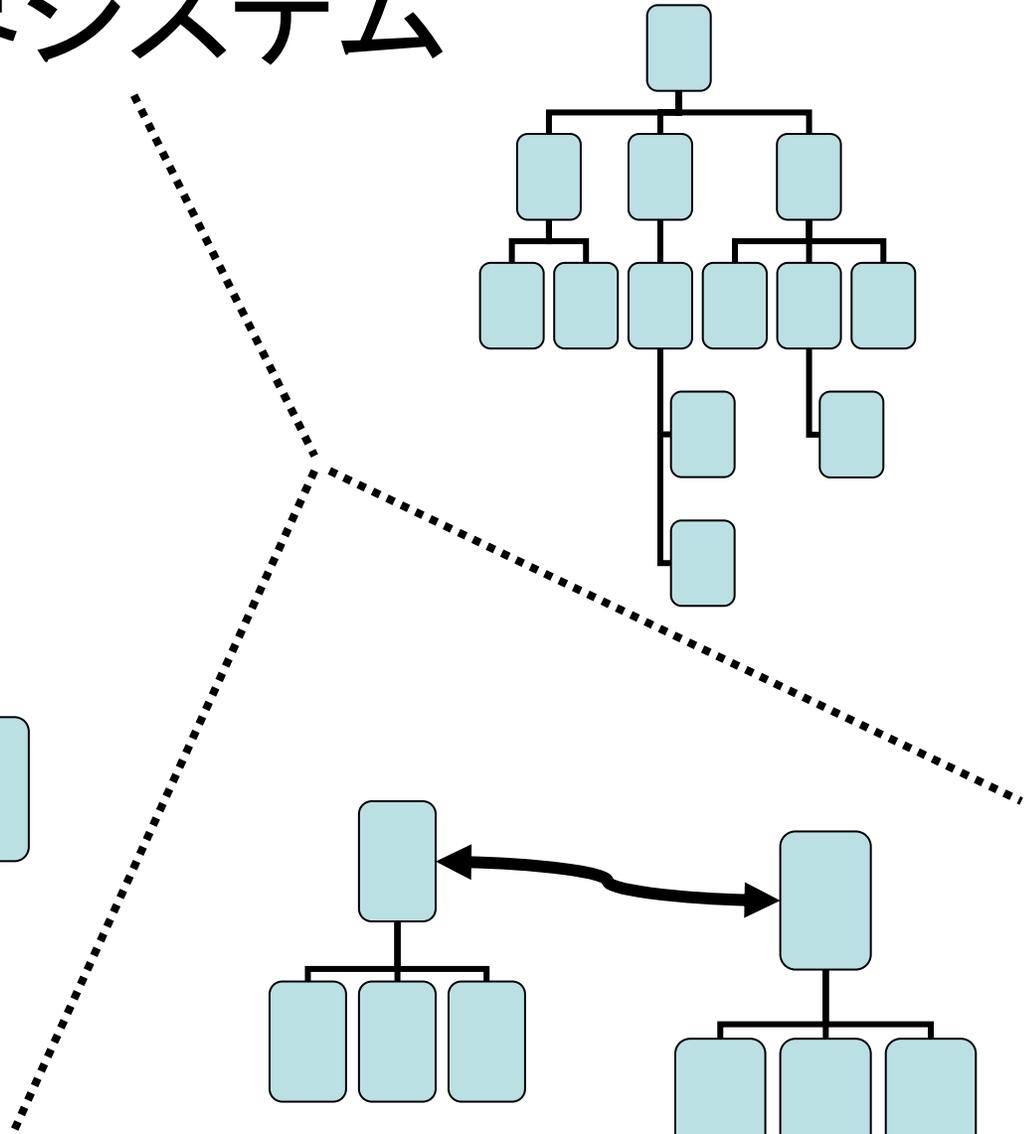
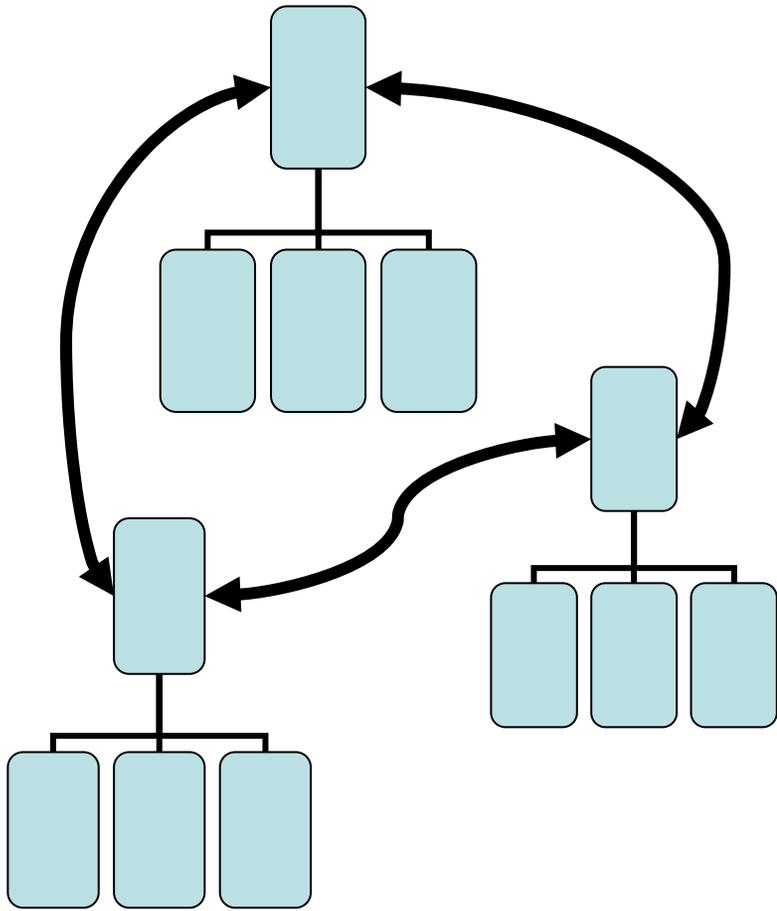
- 主体—目標追求行動・自覚的自己組織行動をする存在
- 社会システム—主体から構成されるシステム
- 複合主体—自ら主体である社会システム
- 国家—最上位の主体(複合主体)
- 世界システム—最上位の社会システム

田中明彦『世界システム』(東京大学出版会 1989)

複合主体としての国家



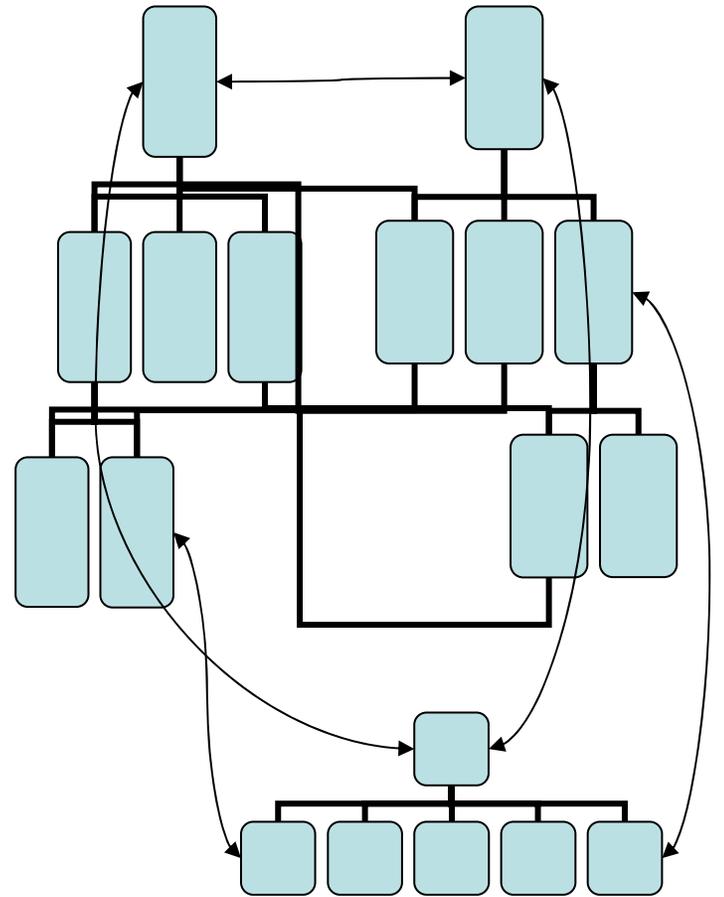
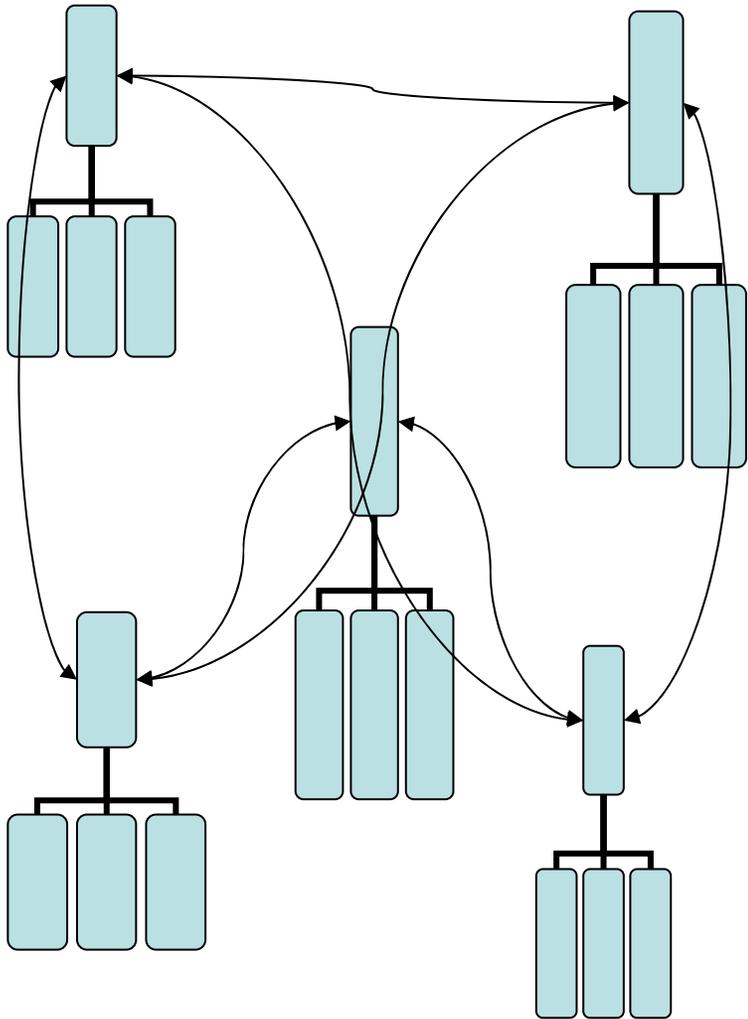
世界システム



世界システムのタイプ

- それ自体が主体であるもの
 - 世界帝国
 - ローマ帝国、漢、唐、モンゴル帝国
- 主体でない世界システム
 - 針葉樹林型(ツリーの並立タイプ)
 - 熱帯雨林型(ネットワーク的タイプ)

針葉樹林型と熱帯雨林型



中世の世界システム



ドニ修道士『マティルダ伝』 ヴァチカン教皇庁図書館蔵

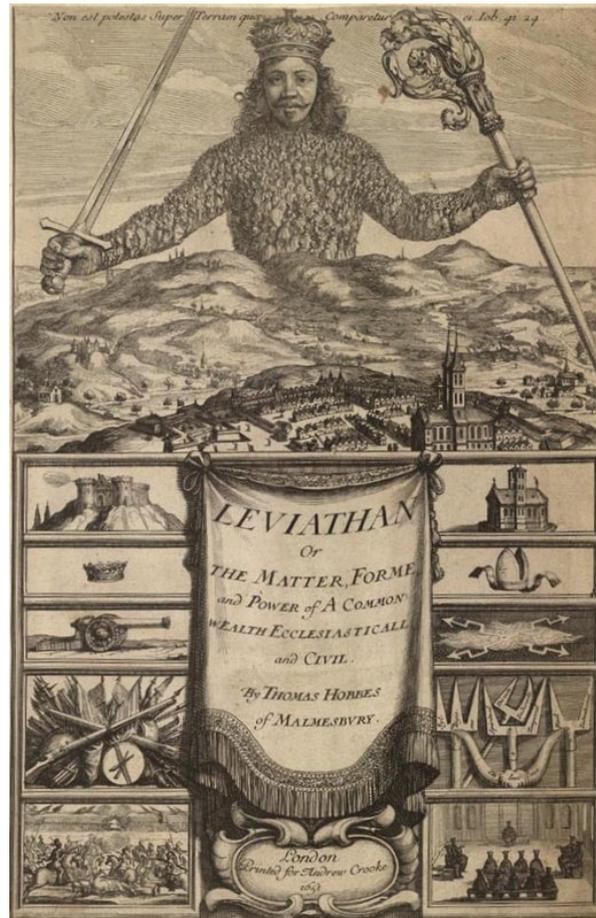
source : wikipedia

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/03/Hugo-v-cluny_heinrich-iv_mathilde-v-tuszien_cod-vat-lat-4922_1115ad.jpg

中世の世界システムとは？

- 多様な主体
 - →→ローマ教会(教皇、司教、騎士団)
 - →→神聖ローマ帝国(皇帝、選帝候)
 - →→王、候、騎士、傭兵
 - →→都市連合(ハンザ)、都市、商人
- 複雑な関係
 - →→多重・重複する忠誠関係
- 普遍的イデオロギー(カトリック、正戦論)

近代



ホブズ[水田洋訳]『リヴァイアサン』(岩波文庫 1954)第1巻4頁所収

source: wikipedia

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/Leviathan_gr.jpg

Non est potestas Super Terram que Comparatur ei Job 41 24



†



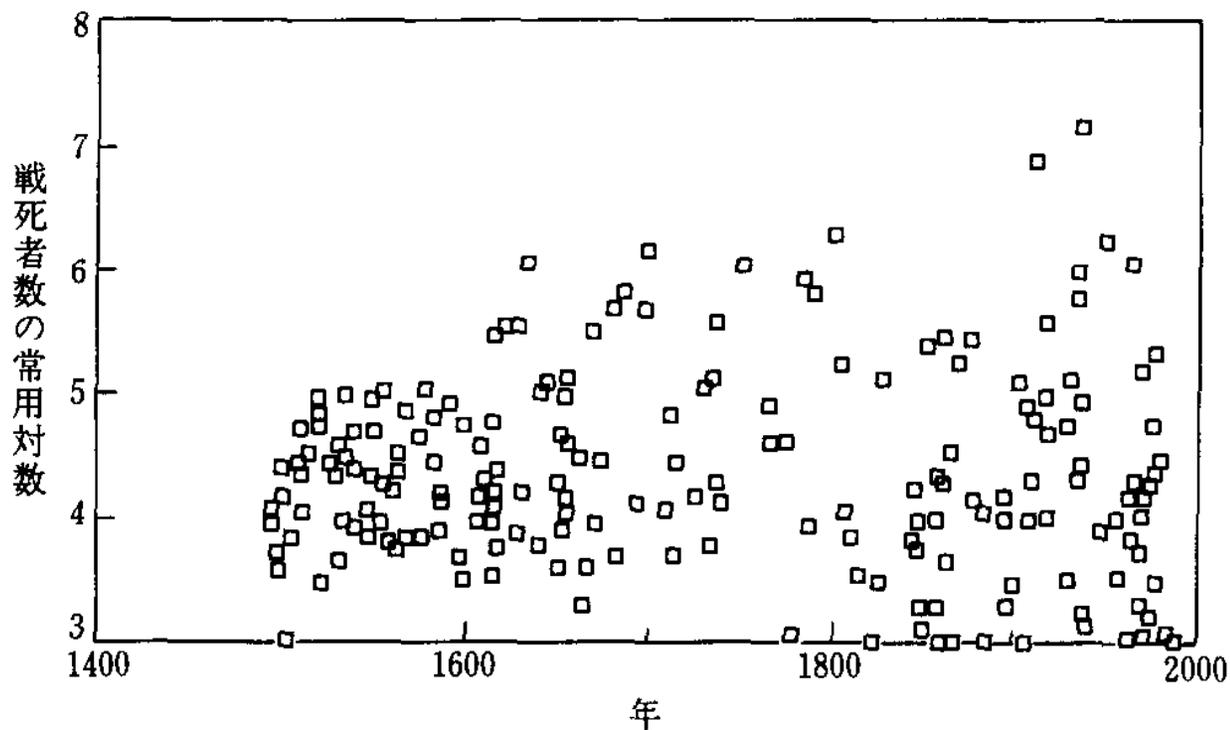
近代の世界システムとは？

- 主体の単純化
 - →→主権国家の優越
- 関係の単純化
 - →→主権国家内の階層的関係
 - →→主権国家間の水平的関係
- 競争するイデオロギー
 - →→宗教対立、正統論争、自由主義とマルクス・レーニン主義、聖戦と無差別戦争観

国際政治学の課題

- 近代世界システムにおける国家間関係の特徴
 - 戦争と平和
 - 外交
 - 規範(国際法)
 - 大国(力の分布)
- 世界経済と国際関係の関係
- 近代世界システムの動態(変化)

戦死者数の散布図



原田至郎「近代世界システムにおける戦争とその統計的記述」
山本吉宣・田中明彦編『戦争と国際システム』(東京大学出版会 1992)所収

近代の力の分布の変化

- 16世紀 二極(仏-ス)→単極(ス)
- 17世紀 多極→(30年戦争)→単極(仏)
- 18世紀 単極(仏)→多極→単極(仏)
- 19世紀 単極(仏)→多極
- 20世紀 多極→二極(米・ソ)

遠方投入能力の分布

- 16世紀 単極(ポ)→二極(ポ・ス)→多極
- 17世紀 多極→単極(才)→二極(才・英)
- 18世紀 単極(英)→二極(英・仏)
- 19世紀 →単極(英)→二極(英・独)
- 20世紀 二極(英・米)→単極(米)

21世紀の世界システム?

- 力の分布の変化から考える
 - 冷戦(2極対立)がおわったから、どうなるか?
 - 従来の近代世界システムを前提として考え方
- 観念の分布から考える
 - 「歴史の終わり」(フランシス・フクヤマ)
 - 「文明の衝突」(サミュエル・ハンチントン)
 - 従来の国際政治学とちがうアプローチ

「新しい中世」という見方 new medievalism

- 多様な主体の登場
- →→さまざまな国家（超大国と小国と）
- →→さまざまな企業（大企業、ベンチャー）
- →→さまざまなNGO（良いNGO、悪いNGO？）
- →→さまざまな国際組織（国連、WTO、IMF、G7/8サミット、
- →→さまざまな地域（都市、地域連携）

「新しい中世」という見方

- 複雑な関係
- →→ 国家—企業—NGO—国際組織
- →→ 多重・重複するアイデンティティ
- 普遍的イデオロギーとしての自由主義
- →→ 経済制度としての市場経済
- →→ 政治制度としての自由民主主義
- →→ 国際的戦争違法化・普遍的人権

田中明彦『新しい中世—相互依存の深まる世界システム』
(日経ビジネス人文庫)

異なる国際政治空間の併存

- R.Kagan
- →カント的パラダイスとホッブズの的ジャングル
- F.Fukuyama
- →歴史後世界と歴史世界
- R.Keohane/J.Nye
- →複合的相互依存と現実主義
- K.W.Deutch
- →安全保障共同体とその他

三分法の国際政治空間

- Robert Cooperの貢献
 - Pre-Modern World
 - Modern World
 - Post-Modern World

Robert Cooper, *The Breaking of Nations*
(New York: Atlantic Monthly Press 2003)

国際関係の文化 (Wendt)

- ホッブズ的
 - 敵の間関係、戦争状態
- ロック的
 - ライバルの間関係、勢力均衡
- カント的
 - 友人の間関係、安全共同体

Alexander Wendt, *Social Theory of International Politics*
(Cambridge: Cambridge University Press 1999)

3つの圏域

- 第1圏域——「新中世圏」
 - 近代化がほぼ終わり民主主義・市場経済成熟
 - 西欧、北米、日本、オセアニア
- 第2圏域——「近代圏」
 - 近代化途上、国民国家形成途上、不安定な市場
 - 中国、インド、ロシア、東アジア、その他
- 第3圏域——「混沌圏」
 - 国家の事実上の解体
 - サブサハラ、中央アジア

第1圏域内の政治

- 争点—— 経済問題(適切な分配)
象徴的問題(価値ある生活)
- ゲームの管理——
国内管理の効率化と国際管理の増大
- 主体—— 多様(民主的政府と市民社会の主体)
内外の区別が曖昧
- 手段—— 経済手段、シンボル操作(説得力)
国家間戦争はほとんどありえない
(安全保障共同体の成立)
- 脅威—— 脱国家的社会問題(犯罪、人種問題など)
経済変動、環境問題

第2圏域の政治

争点—— 軍事的問題(領土保全)
経済問題(開発)

ゲームの管理——
国内は管理されているが、
国家間では最低限の管理

主体—— 主権国家(民主国家、権威主義国家)
内外峻別

手段—— 軍事、経済手段、ナショナリズムの動員
国家間戦争も可能

(バランス・合従とバンドワゴン・連衡による安定)

脅威—— 軍事脅威(侵略、威嚇)、分離主義、圧政

第3圏域内の政治

争点—— 軍事的問題

ゲームの管理——

いかなるゲームも管理されていない
(ホッブズの戦争状態?)

主体—— 部族、軍、宗教組織、
テロ組織、国際NGO

手段—— 軍事、部族主義、宗教
内戦状態(国家統合の戦争と混沌)

脅威—— 戦争、飢餓、虐殺、疫病、貧困