

序章『戦争と平和をどのように論じるべきか』

1. 定義の試み

戦争とは、二つ以上の政治的な意思決定を行うアクターが組織的に暴力を用い、継続的に対立（戦闘）している状態。可算。

戦争には対立、すなわちアクター間に見解の一致していない事象がある。（例：領土の境界線の画定問題、大量兵器の保有と廃棄といった政策の違い、政治体制の違い）

軍隊とは組織的に暴力手段を備える実力集団で、かつその力を国境を越えて行使しうるもの。戦争では、軍同士が問題をめぐって臨戦態勢になっているだけではなく物理的な衝突と実際の暴力の行使が必要となる。

一方で平和は戦争ではない状態として定義される。対立があっても暴力がなければ平和とみなされる

戦争には関与するアクターの組み合わせによって複数の種類がある。国と国が対立する国家間戦争、国内で政府とそれに反旗を翻した集団が対立する国家内戦争（内戦）、植民地戦争、文明国家とみなされない独立したアクターを相手にする戦争、内戦のうちでも国家が関与しない非国家アクター間戦争などがある。本書の射程は国家間戦争と内戦である。

2. 戦争と交渉の連続性

国際法学では、平時の法規範にしたがう状態を平和とし、戦時国際法が適用される状態を戦争とする。あてはまる法規範の違いによって戦争と平和を区別している。

1945 年以降は国際連合憲章第二条により戦争を含む武力の行使は違法化されている。例外として自衛権行使と強制措置としての武力行使は合法化されているが、平時とは法的に断絶している。法的に断絶しているがゆえに平時と戦時ではアクターの行動原理も切り替わると考える。

一方で国際政治学では、戦争は平時における交渉の失敗の帰結で、平時と戦時でアクターの行動原理に違いは無いと考える。

戦争に近い言葉として、紛争・危機・エスカレーションといった概念があり、それぞれ

- ・ 紛争：戦争を含めた、緊張・対立が存在する状態のこと
- ・ 危機：平和と戦争の「きわ」で、一步進むと戦争になるような極限的な意思決定を求められる状態
- ・ エスカレーション：安定した国際関係が、紛争→危機→戦争と深刻化していくことと定義される。

### 3. 戦争と平和をめぐる問い

本書が設定する戦争と平和をめぐる問いは、

- ① なぜ戦争は始まるのか
- ② なぜ戦争は長引くのか
- ③ なぜ戦争ばかりする国、まったくしない国があるのか
- ④ 第三者による介入に効果はあるのか
- ⑤ 戦争と平和の科学は日本の安全保障にどのように寄与するか

の5つである。

### 4. 科学としての戦争と平和

科学として戦争と平和を捉えることの利点は、共通理解を促す高い説得力に加え、建設的な政策議論を可能にすることである。透明性の高い手順で構築され、妥当とされる方法論を当てはめて処理されたデータ分析の結果が提示され、質と内容が再確認できることが反証可能性を担保する。提示されたデータを用いて仮説を検証することで相手が納得できる説明を実現できる。

以上のような戦争と平和についての理論の他に、システム論と3つのイズムが存在する。

システム論は力の分布と集中に関心があり、単極・二極・多極それぞれの場合の国際関係の安定性などが議論される。しかし大雑把に戦争の起きやすさを議論できるだけで、個別の戦争事例について詳細な説明を与えることができない。

リアリズムは、国家は力を求めて行動する合理的なアクターだとし、勢力均衡や抑止といった概念を軸に戦争と平和を理解しようとする。

リベラリズムは、相互依存や国際制度によって平和が実現可能だとするほか、民主主義国家は戦争しない、いわゆる民主的平和論を唱える。

コンストラクティビズムは、選考や国際体系を所与のものとして捉えず、それらを構成する規範の役割や、規範が構築される過程に注目する。

何らかのイズムに立場を決めて議論することは、語ることのできる問題を狭めるような行為である。本書においては特定のイズムにとらわれずに議論する。