政治分析１４　戦争と平和

平和とは何か

* 平和とは何か
  + 消極的平和 – 戦争の無い状態。戦争をどう定義するか：武力衝突は全て戦争か？→北朝鮮のスパイ船撃沈。  
    戦争－国家間で武力衝突が起こり、千人以上が死んだケースを戦争と考える。実証的な政治界での定義。→ 冷戦は戦争ではない？
  + 積極的平和－人間の安全保障＝人として幸福に生きられる状態。
  + スティーブン・ピンカー『暴力の人類史』：人間の安全保障は増えてきた。
  + 国内類推
    - アナーキーとしての国際関係－国際政治は国家間の関係を、強制力を持って律するような正当な代理人を持たない。
    - 国際秩序は不安定であり、各アクターの予測可能性が減る。

外交の失敗としての戦争

* 政治学における理解－平和的な国際関係の国家間調整のあり方である外交の失敗。法学的な戦争と平和の二元的解釈と異なる。
* クラウゼヴィッツ－「戦争は他の手段を持ってする政治の継続である」

戦争を引き起こすミクロなメカニズム

* 交渉理論－話し合い交渉によって紛争が解決できないときに起こるのが戦争。
  + （戦争で得たい利益・戦争に勝つ確率）＝期待利得
  + 戦争にかかる費用
  + A screenshot of a cell phone

    Description automatically generated戦争の損得計算（合理的選択理論に基づく投票行動の式と等しいR＝PB – C） 国がアクターであり、合理的な決定者である。ミクロモデル。
  + Pをお互いが知っており、Cが充分に大きいと戦争は起こりにくい

なぜ戦争を行う？戦争の「非合理性」

* 相手の能力や意図を見誤る
  + 情報の非対称性があるので、ブラフが交わされる
  + 自分を過信し、相手を見下す
* 相手の裏切りを懸念し、約束を信用できない（退却時の襲撃が一番危ない）
* 譲れない対象物（イェルサレムの聖地争奪）

民主的平和論

* 民主主義国同士は戦争をしない
  + 民主主義国は情報を秘匿できず、情報の非対称性が生まれにくい。
  + メスキータ－実証的に立証
  + 中位投票者は兵士になる

政治指導者と戦争

* ビリヤードゲームとしての国際関係
  + 一枚岩の国家＝合理的行為者
* 国家内部のアクター
  + 戦争で得する人損する人
  + 民主主義国は戦争をやりにくい＝中位投票者は兵士になる
    - 近年でている議論→民主的国家においては徴兵制が戦争の抑止力となる（中位投票者が戦争へ動員される可能性が高まる＝投票により戦争を避ける）
  + 陽動理論＝国内の不満を戦争でそらす
    - The rally ‘roud the flag effect（旗下結集効果）

→ 国家は合理的なアクターとしてではなく国内の情勢を見て戦争を行う。

安全保障政策

* 抑止理論
  + 自国の軍事能力を整備し相手国の攻撃を思いとどまらせる
  + 自前の軍備拡充
    - 自律性とコストのトレードオフ。コストがかかるが軍備がなければ国際的な自律性がない。
  + 同盟による集団的自衛権
    - 巻き込まれのコスト
    - 見捨てられる心配

安全保障のジレンマ

* 抑止政策と軍拡競争
  + 軍備拡充はコストがかかるため、軍縮が両者にとって最適。
  + 囚人のジレンマ状況→ 裏切られたら終わり。両者にとって好ましくない選択の組み合わせに。
  + 一方的軍縮は相手の戦争へのインセンティブを高め、裏切りを呼ぶ。
* ジレンマの解消とSecurity Community
  + 信頼の醸成と利害の共有＝繰り返しゲームにおいては信頼関係の構築が肝要。例）アメリカとカナダ国境とEUのヨーロッパ諸国。

戦争と平和のマクロな説明

* 国際システムの特徴で説明する
  + 国内状況ではなく国際システムでの力関係によって戦争の有無が決定する。例）冷戦では二極均衡が保たれていた。
  + リアリストの視点
* 勢力均衡論
  + 二極安定
    - 冷戦期と米ソ相互確証破壊（核兵器）
    - 局地戦争はおこるが世界戦争は起こらない
* 覇権安定論
  + 秩序を乱す挑戦国を排除できる存在

平和への道

* 商業的平和
  + 経済的相互依存と平和
* 国際機構と平和
  + 国連と集団的安全保障（国際の平和と安全に対する脅威への集団的対応）例）第一次湾岸戦争