

題名： 『マクロ政治変動の国際比較

—— その契機と帰結に関する理論的考察と経験的検証 —— 』

本稿の研究対象は「政治変動」という現象であり、その目的は、そもそも政治変動にはどのようなパターンがあるのかを整理・記述し、そのうえで、その発生の契機と帰結には、どのような要因が作用しているのかを特定することにある。

上記の目的のために、第1章では、まず政治変動という概念の整理から議論をはじめ。論者によってしばしば意味が異なり、その内容が曖昧である「政治変動」という概念は、マクロレベルとミクロレベルに区別することで明瞭になる。その理由は、国家の制度的変更が、諸個人や集団のレベルでの変動の影響を受けつつ(また、与えつつ)も、単なるその集積ではないことにある。そこで、このような区別を踏まえて、本稿で扱う対象はマクロレベルの政治変動に限定する。なお、この区別によれば、いわゆる民主化研究の中では、「移行」という概念はマクロレベルであるが、「定着」という概念はミクロレベルの政治変動であることも補遺として指摘する。

つづく第2章では、マクロ政治変動の実態を整理するために、非変動時の類型化枠組みを構築する。まず変動の範疇に政治システムの変質だけでなく、その誕生や消滅を含めて考えるために、「システムが存在しない状態」を定義・操作化する。1968年のB・ラセットらの論文を下敷きに、ステイトレベルの政治ユニットを、それ以外と差別化する基準を考察し、基準を修正したうえで、実際に20世紀において存在したユニット305を列挙する。

つぎに、存在する政治システムに関しては、政治体制の違い(民主制か非民主制か)の違いで区別することとし、その基準としては「手続き的定義」しかありえないということ、J・シュンペーターなどを引用しつつ論じ、そのうえでデモクラシーという理念に見合う制度体系について、R・ダールなどを引用しつつ考察し、最終的に「競争的選挙、あるいは対称的な権力分有に基づく中央政府の形成」という基準を本稿では採用することを明らかにする。なお、手続き的定義に依拠した主要なデータセット(ポリティーIVやフリーダムハウスなど)におけるその他の様々な操作化基準についても参考までに紹介する。

しかしながら以上のように変動前の状態と変動後の状態を整理するとしても、とくにシステムがはじめから存在していた状態で、それが革命や国家崩壊などで断絶を経験するような場合には、初期状態と変動結果が結局は変わらない事態も想定されるので、このようなパターンもマクロ政治変動として捕捉するために、C・ティリーの議論を参考に、多重権力状態という次元も選定基準として追加することとし、それを操作化する。そして、以上のような三つの次元における変化という基準で変動を選定し、さらに分析の意義と効率を高めるために、近接ないし複合する変動群を統廃合したうえで、実際に20世紀に生じたマクロ政治変動555件を列挙する。

第3章においては、まず、マクロ政治変動に関する疑問を、「なぜ既存の状態が崩壊した

のか」という変動の契機に関する問題と、「なぜ変動がある特定の結果に帰結したのか」という変動の結果に関する問題に定式化し、それぞれをこの章の第2節と第3節で理論的に考察し、経験的に検証する。

第2節では「崩壊問題」を分析する。既存の諸命題を検討したうえで、多元的システム（民主制）や一元的システム（独裁制）の崩壊確率に対しては、①経済発展レベル、②資源依存度、③経済的平等、④社会的異質性、⑤世界システムにおける地位、のような構造的差異と、⑥インフレーション、⑦経済成長率のような状況的变化が、影響を与えている可能性があるとして仮説化し、先に整理したマクロ政治変動の発生時期と、それに先行する各システムの存続した期間のカントリー・イヤー型データを用いてそれを検証する。

検証の第一段階として、まず、簡単な二変数分析によって各要因の崩壊確率に対する影響を吟味すると、程度に差はあるにしても、発展レベル、経済的平等性、世界経済における周辺性、インフレ、そして成長率の影響は、体制横断的に共通しており、資源依存度のみは体制の違いにより正反対の影響があることが明らかになる。しかしながらこれらの影響力関係は、サンプル数にばらつきがあるうえ、独立変数に加えて考慮すべきいくつかの要因を制御していないので、各要因の純粋な影響関係を反映していない恐れがあるとし、そこで次にサンプル数を揃え、かつ制御変数を加えたうえで、ロジスティック回帰による離散時間型生存分析を行う。それによって、構造的差異の影響は多元的システムの崩壊に対して明確であり、逆に状況的变化の影響は一元的システムに対してより明確であるという構図が詳らかにされる。そして最後に、①構造的差異を制御しても多元的システムの崩壊に対する状況的变化の影響は顕在化してこないのか、そして、②構造的差異を制御しても一元的システムの崩壊に対する状況的变化の比較的明確な影響は消滅しないのか、という点を確認するために、状況的变化の要因を構造的差異の各要因と同時に回帰させた総合的な分析を行い、それによってどちらの可能性も排除できること、すなわち多元制の存続は構造的差異の関数で、一元制の存続は状況的变化の関数であることを再確認する。なおこのような、状況的变化の一元的システムのみに対する非対称的な影響の理由は、既存議論ではメカニズムが指摘されていないので、ここでは無限繰り返し「囚人のジレンマ」ゲームのメタファーで解釈することで分析結果を補強する。

第3節では「帰結問題」を分析する。前節と同様にまず既存の諸命題を検討したうえで、検証すべき要因として、①経済的不平等性、②資本非流動性、③「国家性」問題の有無、などの構造的要因の影響と、変動過程にみられる典型的行動パターン、すなわち④何らかの選挙の実施、⑤軍部の介入、⑥外国の介入、などの影響をピックアップし、「帰結」が所与の構造によってほとんど決定されているのか、それとも変動過程における内外のプレイヤーの具体的な行動如何で異なりうるのかという点に注目して分析を進める。データは先に特定したマクロ政治変動の終了年における情報を用いる。

まず簡単なクロス表分析を行うと、構造的要因も行動的要因もほとんどが、仮説どおりの影響を変動結果に対して及ぼしていることが判明する。すなわち、経済的不平等性や資本の非流動性、そしてその交互作用は、一元的システムに帰結する確率を高め、国家性問

題の存在は、多元的システムに帰結する確率を減らしている。他方で、たとえ形式的であろうとも何らかの選挙が迅速に行われた場合は多元化の確率が高まり、逆に軍がクーデタなどで変動プロセスに介入した場合は、結局一元的システムに帰結する確率が高まり、そして外部からの介入がない場合には一元化、単独介入の場合は消滅、そして多角的な介入の場合は多元的システムに帰結する確率がそれぞれ高まることが明らかにされる。

しかしながらこれらの関係は、制御変数を無視した場合の分析結果であるので、前節と同様にサンプルを揃えたうえで、それぞれの要因につき個別に制御変数を加えて多項ロジットで検証すると、なお有意な影響が確認できたのは、構造的要因では資本非流動性ないし発展レベル（GDP）の影響、行動的要因では選挙と軍部の介入であった。そこで最後に行動的要因の影響が構造的要因の影響を受けた見かけ上のものであるか検討するため、両者を同時に分析すると、なお選挙やクーデタの持つ独自の影響は確認できることが示される。つまり、ここでの分析結果は、変動の帰結が、既存理論が示唆するとおり、発展レベルなどの所与の構造的条件の影響にも拘束されるものの、それとは別に、変動プロセスにおいてアクターによってどのような行動がとられるか、ということによっても一定の影響を受けていることを示しており、そこから、民主化のためには、治安などを理由にして選挙を先送りするのは確率的にはよい判断ではなく、また軍は、たとえ英雄的に独裁者を放逐しても、権力の分散化を阻害し、別の独裁を招来する可能性が高く、あるいは結局権力の座に居座り続けることになるので、方便だとしてもその登場は遠慮されるべきだという政策含意を導き出す。なおこの行動的要因の作用メカニズムも、不完全情報ゲーム（シグナリング・ゲーム）でモデル化されることで理論的にも補強される。

つまり、「崩壊問題」と「帰結問題」の分析結果を合わせて考えると、特に注目すべき点として以下のような構図が確認できたことになる。すなわち、まず、多元的システムは、発展レベルが高いと崩壊の確率は低く、たとえ崩壊したとしても、変動の結果、再び多元制に落ち着く可能性が高い。逆に発展レベルが低いと、崩壊の確率が高く、崩壊した場合には、一元化する可能性が高い。他方で、一元的システムの崩壊確率は発展レベルとは関係なく、むしろ短期的な状況の変化に影響され、とくに低成長やマイナス成長の場合に、崩壊する確率が上がる。そして崩壊した場合には、発展レベルが高ければその結果として多元化する可能性が高く、逆に発展レベルが低ければ、再び一元的システムが再生産される確率が高い。なお、多元制は経済成長率などの状況の変化の影響とは無関係であった。しかしながらこのような構造的要因による確率の支配は、少なくとも変動の帰結に関しては、変動国の当事者の行動によって修正されうることも今回の分析で判明しており、たとえば変動過程で何らかの選挙が行われれば、多元的システムへ帰結する確率が高まり、逆に軍が介入すれば、一元化の確率が高まるといえる。

以上のような関係は、「崩壊問題」と「帰結問題」を区別してなかった先行研究では明らかにはされてこなかった点であり、これを統計的に実証したことが本稿の成果である。