

パワー論というのがあって、権力という話は政治学を学ぶ腕では基本な話である。人を動かすのはパワー。

ゲーム論というのは、国際政治理論においては非常に重要な考えであるし経済学でもある。

勢力機能論、モートンキャプランの5つの条件とか書いてあるが、勢力均衡論というのはリアリストの考え方でありいざとなったら戦争をする。しかしすぐ戦争するのではなく、勢力が均衡するということは軍事的な手段は最後の手段にすることである。なので、非軍事的手段というのが一つの考え方なのである。軍事的な手段以外の物で国家は均衡する。しかし、均衡が破れて攻められたら戦争をするのだ、防衛をする。防衛仮説。

基本的な国家という物を決定的にエリミネートしない。だから戦うんだけど途中ですぐやめる。そういう抑制的なことをしないと、抑制仮説。それと自分だけが大きな国になるということは良くない、反覇権仮説。最後はまけた国があるならば、その国も国際システムの中にエントリーさせるような温情的な気持ちを持つこと。従って勢力均衡論は非常に古典的な考え方であって、ホッブズの万人の万人のための戦いなのか、マキャベリのように軍事的にきちんとした君主は均衡を保つように行爲する。そういうような考え方。

相互依存論はグロチウスというオランダの国際法学者、オランダの東インド会社。イギリスにも東インド会社があるが、イギリスとオランダは海上覇権を争った。結局オランダが世界の大航海時代に覇権を争ったときに、グロチウスのような国際的な方をベースにした、法というのはロジックであり理性の塊なので、相互依存とは理性的にいうとお互いに勢力均衡をやっているよりは、ゲーム論的にもお互いに連携した方がペイオフが上がるという考え方があった。しかし脆弱性とかがあるように、勢力均衡論のリアリストは、そうはいっても国同士が均質な場合には資源や人口や軍事力が均衡している場合には相互依存すればお互いに利得が上がるが、資源などの優劣によって相互依存関係は壊れてしまうのではないかといった。

覇権の法はエマニエルカントが派遣論を言ったのではなくて、カントは常に世界全体の世界コミュニティを考えていた人なので、革命論なんかも含めて一つ枠を超えた秩序体系が世界には必要だといっていたので、それを権力なのか覇権の力なのか。覇権国は基本的に公共財を自分の準周辺国に出している。そのためにあなたは覇権国だよと認める。この二つの条件がないとヘゲモニーは成立しない。自分が公共財を提供することと、周りの国が覇権国だという認知をしてくれることである。

ミニマックスの原理、マックス、考えられうる自分の損失を最小化することが合理的な行動である。

マックスミニ。自分の考えられうる最小限の利得を最大化する。この二つが合理的な行動。