

イラン・北朝鮮はなぜ核開発を進めるのか？

松枝法道

最初にお断りしなければなりません。私の専門は軍事問題の分析でも、北朝鮮、および、イランの政治・経済でもなく、以下に述べる話は新聞、テレビなどから自然に入ってきた情報のみに基づいて、ゲーム理論の初歩的な考えを用いると何が言えるのかを考えた「私の個人的見解」に過ぎません。大きく誤った事実認識があるかもしれません。どうかお許しください。みなさんが講義で研究レポートを課せられたときは、ぜひ図書館に足を運んで新聞記事を検索し、専門書にも何冊か当たってくださいね。

まず、一般的なゲーム理論の大前提として、すべての登場人物が合理的、つまり、どのような性質のものであれ「自己」の目標がちゃんとわかっていて、それを達成すべく行動を選択している、という仮定があります。ここでも、国のリーダーがその場で気まぐれに意思決定しているということは想定しません。また、ゲーム理論で分析する状況は、自分の目標を達成する上で、他の登場人物の行動が関わってくる「戦略的状况」と呼ばれるものです。戦略的状况においては、他の登場人物の思考プロセスを読んで、あるいは、その行動を注意深く見て（ただし、相手の行動が見えない方がかえってよい場

合もあります）、自分の行動を決める必要があります、その相互作用の結果がどうなるのかを考慮する道具がゲーム理論です。ゆえに、ゲーム理論はここで取り上げる軍事的な衝突の可能性を含んだ外交の問題を分析するのに欠かせない視点の一つと認識されており、ゲーム理論の入門書にも同様の例が含まれています。この短文を読んで、内容はよくわからなかったが、もう少し勉強してみたらひょっとすると面白いかもしれないと感じてくれた方は、梶井厚志著「戦略的思考の技術（中公新書）」を手にとってみてください。

ここからが本題です。「核兵器の開発」をここでは外交カードの一つとみなします。つまり、核兵器を開発しようとする国のリーダーを含めて当事者全員が、核兵器の使用は全面的な軍事衝突を招き大きな損失に（場合によっては人類の消滅に）つながることを認識しており、核兵器開発の主たる目的は相手から外交上の譲歩を引き出すことにあると考えます。さらに話を単純にするために、核兵器を開発する動きは「強硬」な外交姿勢の表れであることを意味するのに対し、北朝鮮やイランのような政情の国において、何も動きを起こさず、おとなしく現状維

持を続けることは、外交関係における実質的な「譲歩」に当たるとみなされ、国内においてもリーダーの覇権が揺らぎ、その失脚につながる可能性が生じると考えましょう。今、二つの国の間の外交関係のみに注目し、それぞれの国のリーダーは、「強硬」か「譲歩」のどちらかを選択するとします。すると、起こりうる状況は、両国が「強硬」姿勢をとる、片方の国が「強硬」でもう一方が「譲歩」をとる、両者とも「譲歩」をとる、の3つのパターンの結果が可能性としてあることがわかります。

続いて、ゲーム理論を用いるためには、それぞれの結果をリーダー達がどう評価するのかを認識することが重要です。両者とも「強硬」姿勢をとって軍事的な緊張がエスカレートする状況は互いに好まないというのが通常の神経のようには思いますが、軍部など現政権の転覆をもくろむ国内の強硬派勢力をなだめるためにも、決して対外的に「譲歩」姿勢は取れないというような状況も場合によっては存在すると考えられます。つまり、外交というテーマに限っても、登場人物の好みや、周囲の環境の特徴によって、多種多様な戦略的状况が起こります。ここでは、さらに具体的な議論をするために、外交関

題が「チキン・ゲーム」と称されるバターンの状況として記述できるケースに限定して話を続けます。

チキン・ゲームのイメージとして、2台の積荷をのせたトラックが田んぼの中の一本の細い「あぜ道」を向かい合って走行しており、時間とともに車間距離が近づいてきている状況を想像してください。もし双方がこのまま直進すると、正面衝突を起こし、大事故を招いてしまいます。積荷が可燃性のものであれば、事故により命を落とす可能性も高まります。また、ここでの「譲歩」は田んぼにはまっつてしまうことを意味しています。大惨事は避けられますが、後始末を考えるとそれほど有り難い結果ではありません。この戦略的狀況が一回のみ生じる場合、ゲーム理論はどのような状態が結果として起こると予想するでしょうか？それは、片方が「強硬」姿勢を貫き、もう一方が「譲歩」をすることです。（もう一つ、特に相手の素性のはっきりとわからないときに、あたかもルーレットを回して、その結果に従うかのように確率的に行動を選ぶように見える「混合戦略」というタイプの戦略も含めたゲームの結果を予測することもよく行われ、理論上だけでなく、実際に興味深い示唆を与えてくれるものなのです。が、紙面の都合から触れないことにします）。双方が譲り合うことは起こりませんが、その反面、お互いに強硬姿勢をとって軍事衝突が起こることもありません（ただし、勝手な軍部の暴発のような不確定要素が存在する場合は話が異なります）。

重要なポイントは、上の情報のみからでは、

どちらが「譲歩」することになるのかについては決まらないことです。ここで外交カードの一つとして核兵器を開発することが意味を持つてきます。世界的に広がりつつある核兵器の拡散防止の流れに逆行して核兵器を開発するような行為は、その国が外交交渉全般において強硬な姿勢に出る傾向が高いという「評判」を築いているともとらえられます。北朝鮮は核兵器の開発に成功したときに、それを秘密にするのではなく、かえって核兵器を作る能力を保持するに至ったことを盛大に国際社会に対してアピールしました。スポーツのゲームにおいては、試合前に手の内を隠すという行動がよく見受けられるのに、わざわざ重要な兵器の存在を明かすのはなぜでしょうか？実は、そのようなアピールも強硬な姿勢を取り続ける国であるという評判を築くための行為と考えると、容易に理解できます。隠していたのでは強硬派としての評判は立ちませんからね。また、国の独裁的リーダーとしては、国内の強硬派に歩み寄ることで、内部からの反乱の可能性を小さくする効果もあるかもしれません。これら強硬派と仲良くすることは、いったん核兵器の開発に成功すると、国際社会に対する脅しの信憑性を高める上でも役に立ちます。つまり、当初は、「あのリーダーは圧力をかければ、最後まで持ちこたえることはないだろう」と外交交渉の相手に思われていたとしても、「外からの圧力に屈したという形になれば、国内の強硬派を裏切ることになるので、彼らから失脚に追い込まれ、それを恐れてリーダーはいちかばちかの賭けにでるかもしれない」という考えを他国の交渉者に植え付ける

ことができるかもしれないのです。

このような核兵器開発のねらいを一言にまとめると、強硬という戦略をとることに対して「コミットメント」を行おうとしていると言えます。コミットメントとしては、撤回が困難で、それが相手に明確に伝わるものほど、より役に立つものになります。評判を築くことも、国内の強硬派と信頼関係を築くことも、このコミットメントが強固なものであると国際社会に知らしめるのに一役買います。このように自分の行動を制約するコミットメントを打ち出すことにより、相手の譲歩を引き出すことができるかもしれません。先のあぜ道のトラックの例では、運転ハンドルの取り外してしまうとか、隣に怖いお兄さんに同乗してもらって、「もしハンドルを切ろうものなら、えらいめにあうぞ」というような理不尽な脅しをしてもらうことにより、自分が直進できる可能性が高まります。もちろん、それが相手にはっきりと見えてないと意味がありません。

紙面の都合上、今回はここで話を終えなければなりません。このように「自らの選択に制約を課すことが得になる」というような結果は、戦略的狀況であるからこそ生じたものです。友人関係から外交問題まで、世の中には戦略的狀況があふれています。ゲーム理論を勉強することを通じて、そういう状況について考えみることが楽しいと感じられるかもしれませんし、おまけに今後の人生において意外と役に立つかもしれませんよ。