

# 論文の内容の要旨

論文題目 ネイションの複雑性：

マルチエージェントモデリングによる理論分析

氏名 山本和也

本論は、コンピュータ・シミュレーションを使ったネイション形成の分析である。コンピュータ・シミュレーションにも、さまざまなタイプのモデリング方法があるが、本論は、マルチエージェントモデリングという手法を使ったシミュレーションである。マルチエージェントモデリングを使うのは、最先端のシミュレーション技法であるとともに、ネイション形成の理論分析には、きわめて適した方法と考えられるからである。

ネイションがいかに形成されるかについては、1950年代にカール・ドイッチュが統計・数理モデルで先駆的な研究を残したが、その後、アーネスト・ゲルナー、ベネディクト・アンダーソン、エリック・ホブズボウム、アントニー・スミスなど、社会学的・政治学的な分析で、1980年代に飛躍的に発展した。他方、これらの理論は、ネイションに対する見方でさまざまに対立もしている。本論は、シミュレーションモデルを使って、さまざまなネイション形成理論を素材としながら、どんな理論が現実に対して妥当なのかを明らかにしようとするものである。

本論は、9章(序章とまとめを含む)から構成される。本論では、シミュレーションという

いささか新奇な方法を使うので、序章ではまず、少し抽象的な方法論を扱う。ネイション形成研究は、これまで(1)歴史の実証、(2)統計的計量、(3)数理的定式化という3つの方法のいずれかで行われてきた。序章では、これらの方法には限界があり、新たな方法としてマルチエージェント・シミュレーションが有望な方法であることを指摘する。

第1章では、シミュレーションモデルを作るために、これまでのネイションとナショナリズムの理論を整理する。ここではまず、ネイション・ナショナリズム理論はいろいろな主張をしているものの、ネイションとナショナリズムとは何か、ネイションを発生させるメカニズムは何かということについて、ある程度の共通理解があることを指摘する。

しかし他方、これらの研究は、いくつかの点で対立もする。第1章では、4つの理論的対立と1つの相互補完的な主張を取り上げ、これを整理する。そして、これらの理論対立と補完的主張をもとにして、5つの問いというのを立てる。この5つの問いに答えるのが、本論のシミュレーションの目的である。本論では、ネイション形成を分析するこのシミュレーションモデルをNEME(ニーム：the Nations and Ethnicity Model of Emergence)ということにする。

第2章では、これまでの国際関係論のシミュレーション研究をみる。第2章の目的は、これまでのシミュレーション研究をみることで、NEMEのシミュレーションモデルとしての特徴を明らかにすることにある。

第3章からは実際のシミュレーション分析である。第3章では、「近代的動員は国民統合をもたらすか」という問いに答える。学術的にみれば、これは近代化論と近代化論批判の理論対立に対応する。シミュレーション分析では、(近代化論争が前提とした)植民地からの新しい独立国にみられるような激しいナショナリズムが蔓延する状態で、急速な動員が行われると、国民統合ではなく、かえって国民分化が起こることを明らかにする。

第4章では、ネイション形成理論が典型的なパターンとする2つのネイション形成モデルを考える。具体的にいえば、(a)領域内部の支配的な勢力がネイションを統合していく西欧的ネイション形成モデルと(b)宗主国によって恣意的に引かれた行政上の境界がネイション形成に影響したとする植民地的ネイション形成モデルである。第4章では、シミュレーションを使って、これらのネイション形成モデルでは本当に、ネイション形成理論が主張するようにネイション形成が起こるのかを問う。

第4章の分析が明らかにしたのは、次の2つである。第一は、植民地でのネイション形成では、アンダーソンがいうような出版資本主義の発達が大きな影響を持ったということである。第二に、ナショナリズムが極めて強い状態という特殊な状態を除けば、2つのネイション形成モデルでは確かに、シミュレーションでもネイション形成が起こったということである。つまり、これまで記述的なネイション形成理論が主張してきた2つのネイション統合パターンが、多くの場合、妥当であることがシミュレーションでも確かめられたわけである。

第5章では、エスニシティがネイションにどう影響するかという問いを2つに分けて分

析する。第一は、アントニー・スミスなど、ネイション形成論の歴史主義が主張するように、前近代的なエスニシティはネイションの起源となっているかを分析する。分析では、前近代からの持続的なエスニシティはネイションの起源とはなっていないこと、現代世界でエスニシティがネイションの起源になっているように見えるのは、近代以降、エスニシティ自体が変化することで、起源であるかのようにみえているだけだということを明らかにする。

第5章での第二の分析は、エスニシティはネイション統合にどう影響しているかである。シミュレーションでは、近代的なネイション統合が起こるためには、エスニシティの性質を原初的と考えることはできず、エスニシティを可変的な存在とみなす必要があることを明らかにする。

第6章では、エスノナショナリズムによるネイションの分化を分析する。第6章では、( ) 経済格差、( ) エスニックな自我への目覚め、( ) 民族自決のメッセージの伝播という3つのエスノナショナリズムの要因をモデル化する。ここでは、これら3つの要因のうち、どの要因がネイションをより分化させるかというのが問いである。シミュレーションでは、( ) の規範的なメッセージの伝播という要因よりも、( ) 経済格差と( ) アイデンティティへの目覚めという人々にとってより根源的な要因のほうが、ネイションをエスニックに分化させることを明らかにする。

第7章では、多元的な世界を形成するにはどうすればよいかを考える。具体的には、人々が多様なエスニック集団でありながら、ネイションとしては統合される条件は何かを問う。ここでは、人々が財の再配分をしたり、文化的に寛容な行動をとるなど、いくつかの行動ルールをモデル化して、シミュレーションを行う。これによって、人々がどんな行動をとれば、多元的な世界を形成できるかをみるわけである。分析では、西欧と植民地のどちらでも、多元的な世界を作るのは、なかなか難しいことが明らかになる。とくに、植民地では、これはいっそう難しいというのが、シミュレーションの結果であった。つまり、現実世界でのネイションの扱いの難しさが、シミュレーションでも確認されたということである。

まとめでは、シミュレーション分析の現実と理論へのインプリケーションをもう一度まとめとめる。また、第7章の分析は、いわゆる多文化主義とも関係するが、シミュレーションモデルでの多元的状态が、現実の多文化主義とどう違うかを指摘して、本論を締めくくる。