

# ゲームのなかの自民・野党とネット選挙

木 寺 元

## 「ゲームのルール」で大勝した自民党

七月二一日投票の参院選挙では、改選一二一議席のうち自民党が六五議席を獲得した。改選議席における自民党の占有率は53・68%と過半数に達し、一七議席で14・05%に終わった第二党の民主党を大きく引き離し、「自民一強」の結果となった。

すなわち、選挙区では、64・38%を占める四七名が当選した。比例区でも一八名を当選させ、比例区第二党の民主・公明の七名に大きく差をつけた。

これらのデータを見る限り、有権者の自民党に対する強い支持と野党勢力に対する低い評価を感じ取るかもしれない。しかし、全選挙区における自民党公認候補の得票率は42・74%、比例区ではさらに下回って34・68%であった。にもかかわらず、なぜ自民党は他の政党を大きく引き離す53・68%の占有率を誇る議席を獲得することが出来たのか。

ここに菅原琢先生（東京大学）が投票日翌日に興味深いデータをTwitterで示している（表）。

この結果は、実に面白い。自民は比例区で一二議席分、野党勢力の後塵を拝している。選挙区

表 選挙制度別自民党選挙結果

	得票率%	議席率%	他勢力との議席差
比 例 区	34.7	37.5	-12
3 人 区 以 上	31.5	36.4	-6
2 人 区	41.9	50.0	±0
1 人 区	57.6	93.5	+27

※公明含まず  
@sugawarataku 2013-07-22at19:32:29より筆者作成

また議席数差を一気に埋め合わせれば、さらに差を広げた。

参院選は比例区のみならず選挙区でも定数二、五の中選挙区制度を混合させるなど、衆院選に比べて比例性が比較的強い選挙制が採用されていた。しかし、今夏の参院選は小選挙区の結果によって、他の選挙制度での選挙結果を覆した。一人区が自民を圧勝させた参院選といっても過言ではない。

こうした参院選の「ゲームのルール」を自民党は熟知していた。自民党は非常に効率的に候補者を擁立した。ここで見ておきたいのは当選率である。一人区（全三一選挙区）では、全ての選挙区

でも三人区以上では全体で六議席、野党勢力の方が自民党候補の当選者数よりも多い。二人区ではプラスマイナスゼロで野党と議席を分け合った。ここまでは、自民党は野党勢力よりも議席数が少ない。しかし、一人区ではほぼ圧勝であり、他の選挙制度で生じてし

に候補を擁立、沖縄と福島をのぞく二九選挙区で勝利を取めた。当選率は93・55%の高い水準であった。さらに複数区（二六選挙区）では、一八名の候補を擁立し全候補が当選。当選率100%を達成している。全体で95・92%という当選率の高さは特筆するべきである。つまり、自民党は保守層の厚い傾向のある地域の一人区選挙区はほぼ確実に勝ちに行き、比較的弱いとされてきた都市部の多い複数区では共倒れして大きく負けてしまわないような数の候補者を擁立したのである。

この「ゲームのルール」は、支持基盤を考えれば明らかに自民党に有利である。しかし、ルールはルールであり、自分たちが歪んだルールで不利益を被っていると野党が考えるならば、「定数は正」の数で戦うよりも選挙制度改革を抜本的に改革することを主張するべきである。それは有権者も同様である。

## 野党は何をすべきか

一方で野党に目を転じれば、自民党が議席を落とした沖縄選挙区と福島選挙区の当選者は、それぞれ諸派（沖縄社会大衆党）公認候補と無所属候補であり、全国政党の公認候補の勝率はゼロであった。現在、自民党と対峙できる全国政党は存在しないという有権者感覚を、ある意味では残酷なまでに表現している。

一般に投票行動のモデルは、政党の「業績」と「争点」に対する評価と政党に対する「帰属意識」を主要な要素とする。政党帰属意識が低いとみられる日本では、「業績」と「争点」が特に重要であろう。

議会制民主国家における野党の役割は、与党に對して対立軸を作ることである。与党の「業績」を批判する、または／くわえて、有権者に支持される政策のうち与党が採用しないものを掲げて「争点」化する。不利益なゲームのルールの中、日本の野党はこの戦略に特に注力する必要がある。

しかし、得票率の低さを見れば、野党はこの戦略も失敗している。自民党の方向性が有権者の間で支持されているとは言いがたい原発エネルギー政策については、反原発を掲げる野党勢力は足並みが乱れた。政権与党の業績を批判する戦略においても、アベノミクスの恩恵が市民生活に行き渡っていないことをあげつらう言説をしばしば野党勢力から耳にしたが、経済政策における業績投票（経済投票）において、このところの国政選挙では、自分の暮らし向きに基づく「個人指向」よりも、国全体の景気認識に基づく「社会指向」の傾向が観察され（平野二〇一二）、平均株価等、各種経済指標の「好転」を前に有効な戦略ではなかったと考えられる。

一方で、与党としての「業績」を厳しく問われ昨年末の総選挙で下野した民主党は、比例でさらに得票率を下げており、野党としての「業績」も有権者から厳しく評価されているのかもしれない。とはいえ、野党が対立軸を作ることについては、有権者の側にも潜在的に高いニーズがあるように思われる。投票率は過去三番目に低い52・61%になったが、都道府県別の投票率を前回と比較して見ると、特に自民党が圧勝した一人区での低率が著しく、(@sundharay 砂原庸介（大阪市立大）、2013-7-21, 5:13）。例えば10ポイント以上の低下を示した全四選挙区が一人区であった。つ

まり自民党に投票したくないが、野党勢力も魅力に欠け、入れるところが無い有権者が棄権したのではないかということが想定される。

### ネット選挙と今後の選挙戦略

各種調査では、有権者が投票の際にネットをあまり参考にしなかったという結果が出ており、ネット選挙運動の空振り感を表す報道がしばしばなされている。

しかし、悲観的に考えるべきだろうか。投票率が低い若い世代のソーシャルネットワークワーキングサービス（SNS）、特にTwitterやFacebookの使い方は、基本的には友人とのコミュニケーションツールとしてである。友人の誰かが政治に関心を持ち、政治的な内容を含んだツイートやポストをリツイートやシェア、あるいは「いいね！」をした場合、日常生活の中にもふと政治に関する情報が目に飛び込んでくることになる。中長期的に政治的関心を持つ契機となる可能性は充分にある。

もうひとつ、ネット選挙というと、若者の投票への影響に関心が向きがちである。しかし、投票日当日の朝日新聞・HTB（北海道テレビ放送）の合同出口調査で、インターネットの情報を参考にしたと答えた有権者で高い率を示したのは、若い世代と高齢者であった（選挙ステーション北海道）七月二一日放送）。つまり、政治的な意識の強い有権者はさらなる情報をネットから得ようとしてアクセスする可能性がある。多様な有権者に、各党はどう対応するのか。

選挙期間中、私は自分の担当するゼミ（約二〇名）で各政党が提供するアプリの評価を実施した

ところ、自民党の「あべびよん」との回答が一番多かった。公明党のように政策や候補者情報が充実するアプリがあるなかで、「あべびよん」は安倍総裁を模したキャラクターを上手に操り、高い点数を獲得するゲーム系アプリである。政策や候補者についての情報を提供するものではない。

中位投票者定理に従って政党間の政策が収斂していく場合、有権者の投票の基準は党首のイメージに左右されることが考えられる。その点、安倍総裁に対する親しみをもちやすい「あべびよん」は選挙戦術上でも有効なアプリかと思われる。一方で、道内候補者のFacebookを調べさせ、「投票の際に一番参考になるのはどれか」と問うと、小川勝也候補が最多の回答となった。TPPや原発など映像付きで政策を詳細に説明したところが前向きに評価された。

おそらく政治に関心が低い層は、いきなり濃密な政治情報にアクセスしようとはしないだろう。逆に政治に強い関心を持つ層にとつて遊戯系のアプリは物足りないと感じるだろう。ネット選挙運動解禁と一言でいっても、そのツールは、多様である。ゆえに、選挙情報に対する感度が高い人と低い人に対するアプローチはそれぞれ異なると考えられる。そのツールの特性に合わせ、ネットにおけるどのツールを使って、誰に向けて、何を提供するのは、今後重要な選挙戦略になるであろう。

### 参考文献

平野浩（二〇一二）「政権交代前後における有権者の経済投票」JES IV 調査データの分析から」『中央調査報』No.六五九