

比較政治的概念架構

— 劉秀蓉譯 —

綱 要

- 政治體系
- 架構與文化
- 輸入與輸出
- 政治體系的功能面
- 政治體系的比較
- 政治體系的發展

在一開始，即介紹我們在本書中所引用之各個主要概念與術語也許是有用的。這些概念及術語將於下列各章加以詳細敘述。但是，在本章它們要以簡潔及邏輯的姿態出現，因此，他們可當作其他概念或術語的指針，做為聯繫各個概念的方法。在此，我們所使用的最主要的概念即「體系」。

政治體系

在比較政治的領域中，「政治體系」這一專有名詞已逐漸在書籍及專題論文的標題中普遍起來了。舊有的書籍中，管用一些專有名詞，如：「政體」、「國家」、及「政府」等名詞，來形容我們所謂的政治系統。在此我們所用的專有名詞較之純粹以專門術語來表現者，所包含的意義更多更廣。這些新的用辭反映出對政治現象的一種新觀點。它包含一些對舊事物的新名詞，以及一些在從前未被正式承認為政治學的一部分或其觀點之行爲的新術語。

舊有的術語—政府、政體、國家—受法律上及制度上的意義所限制。他們將注意力集中於一種通常能在西方社會中發現的特殊的制度形式。如果有人認為研究制度為政治學適當及主要重點所在，則許多問題將被忽略，包括限制本學科之主題的尖銳問題。然而，做此一決定的代價是相當高的。在正式的政治制度中所扮演的各種角色，如立法機關及法院，在不同的社會中均有相當大的差別；在許多社會，特別是那些在西方世界以外的社會，他們所扮演

本文譯自 Gabriel A. Almond & G. B. Powell, Jr., *Comparative Politics: A Developmental Approach* (Boston: Little, Brown & Co, 1966) pp.16-41.

的角色可能不像在其他制度和過程中的那麼重要。在所有的社會中，正式的政治制度中的角色是由正式的團體、政治的態度、及大眾的人際關係所形成及限制的。如果，政治學想要在各種社會中成功的處理各種政治現象，不管其文化、現代化的程度、及其大小如何，我們需要一個範圍更周全的分析架構。

「政治系統」這一概念必需廣泛地使用，因其將注意力集中於一個社會內政治活動的整個領域，而不論其活動在社會的某一區發生。什麼是政治系統呢？我們該如何來劃定其界線呢？是什麼賦予政治系統其特定的特質呢？很多政治學者曾經研究過這些問題，雖然所下定義之精確用語很顯然地有差異，但彼此還是有一些共識。通常大部分的定義都涉及一個社會中使用合法的物質強制力。Easton 提到「價值的權威性分配」；Lasswell 及 Kaplan 提到「嚴重的剝削」；Dahl 提到「權力、統治、及權威」（註一）。所有這些定義都包含著合法性、嚴厲的制裁；關於處罰、強行、強迫的正當的權力、我們同意 Max Weber 的說法（註二），即合法的強制力貫穿整個政治系統，賦予政治系統特質和重要性，以及其整體性。政治的權威，而且只有他們，擁有一些被普遍地接受的權利去使用強制力，及迫於強制力之服從。（武力在其施用範圍的正當本質內是合法的。）政治體系的輸入項均在某方面與合法的物質強制有關，不論這些需求是對戰爭的要求抑或是對娛樂設施的要求。政治體系的輸出項，同樣也是在某些方面與合法的物質強制有關，而不論這關係可能如何的疏遠。因此，公共娛樂設施多半是由稅收來資助，並且任何一個對其使用方法之管理規則的違背行爲，均違反法律。在我們論及政治體系時，即涵蓋了所有影響合法的物質強制之運用或其運用時所受之威脅的互動行爲。政治系統所涵蓋的不僅僅是政府的各種機構，如：立法機關、法院、行政單位，而是包括在其政治面向的所有結構。其中有傳統的結構如：家族關係、社會階級群體和動亂現象如暗殺、暴動，及示威遊行；及一些正式的組織；如：政黨、利益團體及溝通媒介。

我們並不因此即謂政治體系祇和武力、暴動及強制有關，而是說其與強制力的關係乃為其特質。政治秀異份子大多關心一些目標，如：國家聲望或安全、社會福利、其施於其他團體之權力的擴張，人民對政治參與的增加；但是他們這種以政治家身份對這些價值的關心則與下列一些強制性行爲有關，如：制訂及執行法律、對外及防禦政策、稅收等。政治體系並不是制訂及執行各種規則的唯一體系，但它所制訂的各規則及其執行，卻有助於使人服從或履行。

在許多社會中，使用物質強制之公認的權力是非常普遍的，這些權力分別由家庭、宗族、宗教團體或其他種類的團體來行使，或是在解決夙仇或決鬥時被私下採用。但我們甚至更認為這些現象是某種特殊形態的政治體系，並且仍然可與一些跡近合法獨占物質強制力之政治體相比。

如果以上我們所說的是為我們半個概念“政治”下定義，則我們所謂的“體系”又指的是什麼呢？一個體系包含了各個互相依賴的部分，且在它及其環境間存有某種的界限。所謂“互相依賴”，即當系統中某一組成份子的本質發生了變化，則其他所有的組成份子，甚至