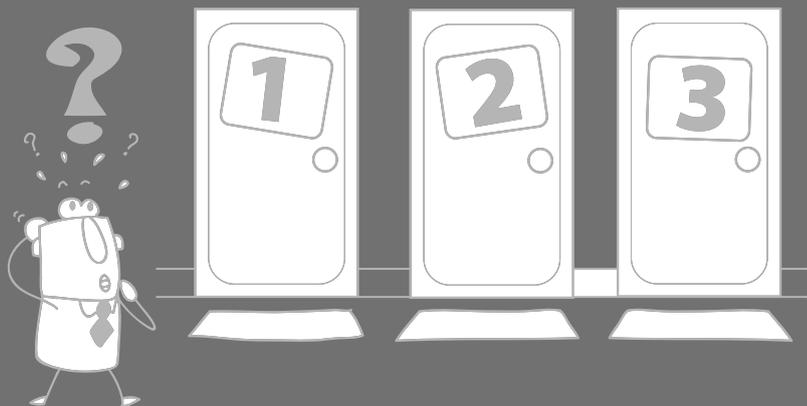


第一部

入門



## 第1講

# 為甚麼我們 需要選舉？

我相信你經常聽到以下的幾種說法：

「台灣社會太亂，都是因為選舉太多。」

「選舉撕裂社會。」

「選舉阻礙了台灣的進步。」

因此「選舉」好像是件很負面的事，是社會百病之源。所以「為甚麼要有選舉？」就是個值得深思的問題了。

有種哲學方法叫「思想實驗」，在碰到需要深思的現實困境時，我們可以想像某種情境作為出發點，透過理性的方式推敲出最合理的結果。用這種方法，我們就可以跳出政治學、歷史學、法學的傳統理論，以哲學方法來釐清「為甚麼要有選舉？」這問題。

聽起來很專業吧？我就直接操作給你看。

為了要進行思想實驗，我們不妨把「為甚麼要有選舉？」轉個方向，成為「可以不要有選舉嗎？」

我們來想像一下，在沒有選舉的狀況下，「歷史」會怎麼發展？

## 想像的歷史

選舉會讓社會「亂」？那好啊，我們就廢除選舉。

不過還是有一些事情要做決定，包括公共政策方向、官員的選任等等，這些與大眾相關的社會議題，又要透過甚麼方法來決定？

人類社會不是自古就有選舉存在。那麼，在最遠古，甚至連部落都沒有的狀況下，人類是怎麼決定公共事務或資源分配的呢？

當然就是用「打」的方法。像野獸一樣廝殺，勝者為王，我打到你爆頭，你當然就要聽我的。身強力壯的人就會勝出成為領袖。

只是強者也是要休息的，等他一失去注意力，弱者就會偷襲他，逆轉局勢。這樣你打我，我打你，永無寧日。

弱者也可能集結成團體來壓倒單一的強者。那強者該怎麼辦呢？當然也要拉人來成為自己的夥伴。等每個團體的夥伴人數越來越多，個人特質就不再那麼關鍵，反倒是人數的多寡成了決定事情的核心要素。你的軍隊人越多，通常越有勝算。到最後，也不用真打，光是雙方擺開陣式，算算人頭就可以看出勝負。如果能靠數人頭就定案，那大家也就可以避免無謂的犧牲。

等等，比人頭？不就和投票決定事情差不多？至少概念上是類似的。所以投票就好了呀！不然你要真刀真槍在大街上互砍來解決事情嗎？

## 跌跌撞撞的歷史

在人類社會的早期，就已經出現許多算人頭定輸贏的狀況。你可以把這種做法視為一種「選舉」。

當時的選舉，可能是幾個部落領袖推選共主（黃帝、蚩尤？）或軍閥推選新皇帝。雖然各地的古文明都有類似的集體議政模式，但在選舉或公民議政方面有較多貢獻者，應該還是古希臘城邦。

在某些希臘城邦中，公民可以參與城邦政治，於公開場合表達自身的意見，並有機會成為政治領袖。

這種最早期的公民社會，當然無法和現今的民主社會相比，其「民主」概念也很原始，但他們所創造、發明的一切，仍深深影響今日的我們。你會認為「公民應該參與政治，不然就會被不好的人統治」，這樣的概念就來自古希臘。

羅馬文明也有選舉。我們在歷史課本都讀過「羅馬帝國」，但卻很少人知道羅馬皇帝的權力根源也是來自公民的投票。

起初，羅馬是由幾個佔據山丘的大家族投票決定政策方向，隨着國家擴張，越來越多人獲得公民權，公民們可以透過間接民主的方式推派代表決定羅馬的執政官。直到我們課本中的「羅馬帝國」時期，他們仍保有各種投票與多數議決的傳統，所以要成為皇帝，你還是需要一定數量公民或地方勢力的支持。

你知道羅馬有很多競技場、大浴場之類的建設吧？那其中有不少是各任皇帝想辦法自掏腰包或借錢來蓋，並且免費或低價供公民使用的。為甚麼呢？就是為了賄選啦！

所以在古代，公民和選舉的概念就已經「搞得很大」，很多現代的選舉招數，其實那時就很常見了。但這些概念在中世紀曾一度消失，直到近代才再次復興，經過思想家的努力與實務的修正之後，漸漸成為當代的民主共和制……

好了，講古只講一點，有興趣的自己去看政治史。

## 成本最低的就是選舉

在「人類決定公共事務」的過程中，曾有過諸多的嘗試與失敗，經歷無數打打殺殺後，最終大家發現「選舉」是成本最低的。選舉會亂，但不選舉會更亂。所以還是選舉好。

當然這種發展並非線性的，人類曾經多次拋棄選舉，但最後往往又回歸這條發展道路，因為不用打殺，成本最低。

此外，隨着資訊交流的便利，全球化的趨勢越來越明顯，獨裁者也越來越沒有生存空間，甚至還要透過操控選舉來鞏固自己的地位，因此目前看來，放棄選舉的機率應該是越來越低了。

所以「為甚麼要選舉？」的答案很明顯，就是沒有其他成本更低的方法。當然，選舉也可能不斷演化，往「更不亂」、「更不會造成分裂」、「讓社會更進步」的方向來發展。

雖然「成本低」這種理由感覺不太高尚，但這只是我故意用了一個市儈的詞彙，其實這理念在倫理學上是非常崇高的。因為「不選舉」所犧牲的成本不只是金錢，更包括了「生命」與其他諸如「自由」、「平等」等等的內在價值。選舉可以維護這些價值，而其他的方法都差了選舉「不只一點」。

## 第2講

# 少數服從多數 就是民主嗎？

我們才剛談到「選舉」與「比人多」之間的發展關係。既然民主政府的特色是選舉，而選舉是比人多的，那是否意味着民主就是比人多的呢？

民主的定義其實非常分歧，內容包羅萬象，像中共、北韓都自認民主，但你可能不會接受他們的看法。「多數決」的確很可能是各種民主定義的最大公約數，北韓也採多數決。因此有人認為「多數決」就是「民主」的核心定義。

不過這種說法太武斷，當代民主政府的發展背景脈絡不同，可能在多數決之外增添許多條件與原則，甚至會讓多數決的重要性降到很低。像現在台灣的許多政治決定是透過「審議制度」「審」出來的，其中不見得會有投票的過程，可能會採一致決，或是提出各種意見後，由主官裁示。

但基本上來講，如果進入投票的程序，的確還是以多數決為主。要是投票還少數決，那投個屁票呀！

## 少數服從多數？

我們可以進一步思考的是這句俗諺：「少數服從多數，多數尊重少數。」

很多人會以為這句話是來自西方的政治哲學大師，但其實不然。我曾把這句話當成學生的作業，他們找得半死，唯一能確定的出處居然是「孫文」，也就是國父孫中山先生。

他從哪邊聽來的呢？這就不清楚了，或許是他在大英圖書館看書時所整理出來的想法，然後弄成中式的對聯。

但這句話並不能完整呈現西方「多數決」的精神與問題。多數決是來自我們前面推論過的「比力定輸贏」的原則，「多數」當然「力」就大。不過太過強調多數，可能會傷害少數。

有種被稱為「效益主義」的倫理學流派，就是標準的多數決主義。他們認為「能替最大多數人帶來最大效益」的行為就是對的行為，這一套想法在政治上非常盛行，但他們也有犧牲少數的問題。

若依「追求最大多數人之最大效益」原則，可能產生類似納粹的想法：把少數有錢人（猶太人）殺光，將他們財產分一分，多數人就變有錢了。

因此多數決需要搭配一些其他的補充原則，以免走入極端。這種補充原則當然就不是空泛的「多數尊重少數」，因為我們也很難說明到底甚麼才叫「尊重」。比較常見的做法，就是透過制度刺激政治板塊不斷重組，方法如下。

## 少數分裂多數

像是「相對少數」（例如2015年的民進黨大選戰術）可能以利益來引誘「多數」（國民黨）之中的「另一批少數」（國民黨本土派），讓後者能獲得比停留在原有多數群體中還要大的利益，那這些「多數中的少數」就可能叛逃，與原有「多數群體」尚存的部分形成新的力量均衡。

就算無法逆轉多數和少數的位置，也可以讓多數沒那麼多，少數沒那麼少，雙方慢慢接近五五波。

另一個實例就是2012年到2015年的親民黨，雖然是藍軍，但因為國民黨已經強勢過半，因此他們反而和民進黨在多項政策上保持同調，以求一線生機。

在民主國家中，政黨都是由本質各異的人組成的，隨時可能分裂，沒有政治勢力是鐵板一塊，現實考量總是大於對黨的忠誠。只要多數決的過半法則存在，那麼在「資訊對稱」且有充分溝通機會的群體，就會產生自然的重組流動。

這是在觀察選舉實戰策略時的必備知識，否則你就看不懂為何意識形態差別很大的政黨卻會組成政治同盟。

## 不妨來個少數決？

有人主張除了多數決之外，在一些決策上，我們還是該依賴精英下決定，或是以績效來決定權力的高低。有許多政黨的確在內部不採民主方式決議，而是透過寡頭或獨裁領導，但出了家門還是民主政黨，這種「黨外民主，黨內不民主」的狀況還蠻常見的。

之所以採用這種方式，通常是因為政黨需要儘快就戰鬥位置，沒有那個時間與成本來進行初選，以免虛耗人力與資源。

這種方法用在治國，也有新加坡這種「成功」（有些人不認同，所以用引號框起來）的例子。不過，任何權力在缺乏制衡的狀況下，都有快速腐化的問題，精英管理與多數被統治群體之間的互動，必須有明確的規章與監察機制，不然很容易造成多數被少數綁架的狀況，讓民主制度完全當機。

台灣當前對於解決政治少數與多數矛盾的方法，是在立法院進行政黨協商。一直有人批評這項制度是少數綁架多數，但這種體制也是個「演化」的結果，如果少了協商，立法院會當機得更嚴重。

在這裏只希望大家能記得一點：政治上的意見衝突並不是真正的暴力衝突，反而是種溝通過程，只要能幫助我們追求卓越，就沒有必要排除意見相爭的情形。不論是多數或少數，確保大家都有機會發聲，才是民主制度最重要的基礎。

而看起來一片和諧，沒有多數少數，所有人都達成共識的社會，或許才是真正可怕的地方。因為在自然狀況下，根本不可能達成「所有人意見一致」的穩定狀況（連北韓都有異議分子）。

「選舉亂象」只是一時，不藉由這些亂象，很難讓社群真正成長。透過多數與少數的吵吵鬧鬧，只要不罵到真的開槍殺人，對於社群的長遠發展都是有幫助的。像台灣選舉亂了那麼久，甚麼下跪、開槍、抹黑、造假都發生過，公民們不也變得「油條」（編按：指久經歷練而變得圓滑、世故老練）許多，不易被撼動了嗎？

如果有一天，台灣選舉變得非常安靜，所有候選人都透過媒體理性的陳述意見，公民們都帶着微笑來思考自己要支持誰，並讚美或理解意見不同者。這樣的社會看來很棒？大同世界？

這還比較像是恐怖科幻電影的開頭。