

Coalitietheorie en kabinetsformaties

Een empirische confrontatie van drie nieuwe voorspellingsprincipes met data van kabinetsformaties in vijf Westeuropese landen (1945-1988)

Peter van Roozendaal*

Summary

Coalition Theory and Cabinet Formations. An empirical confrontation of three new prediction principles with data of cabinet formations in five Western European countries (1945-1988).

Some authors suggest that the coalition theoretic study of cabinet formations does not produce new results. In this paper, we will show that this is not the case. We will describe two newer prediction principles of coalitionformation in 'simple games' and we will introduce a third new prediction principle. These three principles will be confronted with data of cabinet formations in five Western European countries (1945-1988). We will show that center parties, as represented by game theoretic concepts of the center, play an important role in the formation of cabinets in these five countries.

1. Inleiding

In de politicologie bestaat er een onderzoekstraditie waarin kabinetsformaties op speltheoretische wijze worden bestudeerd. In deze traditie, waarin rationele keuzes van actoren centraal staan, worden voorspellingen gedaan over welke kabinetten zullen worden gevormd na verkiezingen. Vaak worden daar voorspellingen aan gekoppeld over de duurzaamheid van kabinetten.

De laatste jaren zien we steeds vaker stukken verschijnen waarin wordt gesteld dat dit terrein uitgedroogd is; dat het weinig verdere mogelijkheden

* Peter van Roozendaal is als onderzoeksmedewerker verbonden aan het Interuniversitair Centrum voor Theorievorming en Methodenontwikkeling in de Sociologie (ICS) te Groningen.

tot wetenschappelijke vooruitgang biedt. Voorbeelden van kritiek zijn onder andere te vinden in Nolte (1988), Pridham (1986) en Browne, Friendreis en Gleiber (1984, 1986a, 1986b, 1988). Deze laatste drie auteurs slaan als reactie een andere richting in. Zij houden zich niet langer bezig met een speltheoretische bestudering van *totstandkoming* van kabinetten; ze richten zich op probabilistische modellering van de *val* van kabinetten.

In dit artikel wil ik laten zien dat de speltheoretische traditie van het bestuderen van kabinetsformaties nog niet is uitgeput. Er is namelijk recentelijk een aantal theorieën ontwikkeld waarin wordt gesteld dat bepaalde actoren in het politieke spel meer invloed kunnen uitoefenen op de totstandkoming van coalities, dan andere actoren. Aan de hand van deze nieuwe theorieën wordt voorspeld dat alleen die coalities zullen worden gevormd waarvan die *invloedrijke* actoren deel uitmaken.

Ik zal hier allereerst een beknopt overzicht geven van de stand van zaken op dit terrein. Daarna zal ik overgaan tot de hierboven genoemde nieuwe ontwikkeling voor dit onderzoeksveld. Hierin zullen twee nieuwere theorieën van coalitiefactie in 'simple games' worden beschreven. Een derde zal op basis van de eerste twee worden voorgesteld. Allereerst zullen hier de concepten van de dominante speler en de centrale speler met de daarbij behorende voorspellingsprincipes worden beschreven. Vervolgens wordt het concept besproken dat betrekking heeft op het overlappingsgebied van de oplossingsverzamelingen van de eerste twee voorspellingsprincipes, de dominante centrale speler. Naar aanleiding daarvan zal een nieuw voorspellingsprincipe voor coalitiefactie in 'simple games' worden geïntroduceerd.

De empirische prestaties van deze drie voorspellingsprincipes zullen daarna worden bestudeerd. De voorspellingsprincipes zullen worden geconfronteerd met data van kabinetsformaties in vijf Westeuropese landen (1945-1988). Het geheel zal worden afgesloten met een aantal conclusies.

2. Coalitietheorie en kabinetsformaties; theorieën

Formatie van kabinetten in meer-partijsystemen wordt vaak bestudeerd vanuit de coöperatieve n-persoons speltheorie. Centraal in deze spelen staat het concept van de coalitie. Een *coalitie* is een samenwerkingsverband van actoren die hun afzonderlijke besluiten op elkaar gaan afstemmen. Het doel van zo'n samenwerkingsverband is, dat de gezamenlijke opbrengst in de coalitie hoger zal zijn dan de som van de opbrengsten die de actoren afzonderlijk kunnen behalen. Binnen deze klasse van coöperatieve n-persoons spelen bestaat een aparte klasse van spelen die zich goed leent voor bestude-

ring van parlementen en kabinetten. Dit zijn de *simple games*. Voor besprekingen van deze klasse van spelen kunnen bijvoorbeeld Shapley (1962), Rapoport (1970) of Van Deemen (1989) worden geraadpleegd.

Simple games verdelen alle mogelijke coalities in twee groepen; winnende coalities en verliezende coalities. Winnende coalities kunnen de uitkomst van een spel bepalen, verliezende coalities kunnen dat niet. Een gewogen meerderheidsspel is een simple game waarin elke afzonderlijke speler een bepaald gewicht heeft. Dit gewicht representeert de stemmacht van die speler. Een coalitie is winnend als haar totale gewicht, de som van de afzonderlijke gewichten van de spelers die deel uitmaken van die coalitie, op z'n minst gelijk is aan een vooraf vastgesteld meerderheidscriterium.

Als we nu een partij zien als een speler en een kabinet als een coalitie van partijen, dan is het meteen duidelijk dat een kabinet in Nederland een winnende coalitie kan worden genoemd, wanneer de partijen die deel uitmaken van dat kabinet *gezamenlijk* tenminste 76 zetels in de Tweede Kamer bezitten. Het onlangs nog gevallen CDA/VVD-kabinet was dus een winnende coalitie.

Een nadeel van het gebruik van de speltheorie (en van simple games in het bijzonder) met betrekking tot de bestudering van coalitiefORMATIE in parlementaire lichamen is het feit, dat hierop gebaseerde theorieën alleen winnende coalities kunnen voorspellen. Niet-winnende coalities worden gezien als niet-rationele oplossingen. Het is echter duidelijk dat minderheidskabinetten vrij vaak voorkomen. Herman en Pope (1973) en Strom (1984) laten zien dat ongeveer één derde deel van de in Westerse democratieën gevormde kabinetten op een minderheid in het parlement steunden. Binnen het speltheoretische kader, dat overigens ook in dit artikel gehanteerd zal worden, blijven minderheidskabinetten letterlijk onvoorspelbaar.

Dit is een serieus probleem. Strom (1984) laat zien dat het met een aantal modificaties mogelijk is deze minderheidsoplossingen als meer dan alleen afwijkingen van het rationele keuzemodel te beschouwen. Tot vandaag zijn deze ideeën echter nog niet verwerkt in een duidelijke theorie.

Von Neuman en Morgenstern (1947), we zouden ze de Founding Fathers van de speltheorie kunnen noemen, noemen een coalitie *S* een minimal winning-coalitie als elke deelverzameling van *S* een verliezende coalitie is. Deze definitie werd onder andere door De Swaan (1973) gebruikt voor de formulering van een voorspellingsprincipe dat zegt dat alleen *minimal winning*-kabinetten zullen worden gevormd. Voor een meer uitgebreide bestudering van minimal winning-kabinetten zie bijvoorbeeld Dodd (1974, 1976).

Riker (1962) introduceerde een hieraan verwante theorie. Deze staat be-

kend als het *size principle*, zie hiervoor bijvoorbeeld ook Riker en Ordeshook (1973). Riker stelt dat in besluitvormingssituaties de opbrengsten van de coalitievorming proportioneel aan de gewichten van de leden van de coalitie zullen worden verdeeld. Spelers zijn rationeel, ze willen dus een zo hoog mogelijke opbrengst, en zullen dus proberen een meerderheidscoalitie te vormen die zo klein mogelijk is. Hij leidt hieruit af dat alleen *minimum size*-coalities zullen worden gevormd. Riker noemt coalitie S een minimum size-coalitie als het gewicht van S kleiner of gelijk is aan het gewicht van elke andere winnende coalitie T . Minimum size-coalities zijn een deelverzameling van de minimal winning-coalities. Voor een bewijs hiervan zie Van Deemen (1986).

In bovenstaande theorieën spelen alleen de gewichten van spelers, de zetelaantallen van partijen, een rol. Het zal echter intuïtief duidelijk zijn dat in besluitvormingsorganen zoals parlementen, ook beleidsvoorkeuren van partijen een belangrijke rol spelen bij kabinetsformatie. Een partij zal niet zomaar met een andere partij gaan onderhandelen om samen een kabinet te vormen, wanneer hun ideeën met betrekking tot belangrijke beleidsterreinen erg ver uit elkaar liggen.

Axelrod (1970) ontwikkelde hiervoor zijn *minimal connected winning theory*.¹ In deze theorie spelen ook beleidsposities van partijen een rol. De beleidspositie van een partij wordt geoperationaliseerd als de plaats van die partij op een beleidsordening. Een *beleidsordening* is een ordinale of cardinale één-dimensionele links-rechts schaal. Vaak wordt in studies als deze gebruik gemaakt van een sociaal economische beleidsordening.

Centraal in Axelrods theorie staat 'conflict of interest'. Hij stelt dat '... the less dispersion there is in the policy positions of the members of a coalition, the less conflict of interest there is' en '... a coalition consisting of adjacent parties, or a connected coalition (...), tends to have relatively low dispersion and thus low conflict of interest for its size' (Axelrod, 1970, 169). Axelrod leidt hieruit af dat alleen die winnende coalities S gevormd zullen worden waarvoor geldt dat de afstand d op de beleidsordening tussen de verst uit elkaar gelegen leden van de coalitie S kleiner is dan deze afstand voor elke andere winnende coalitie T . Hij voegt hier verder de eis aan toe, en met name dit is cruciaal gebleken, dat coalitie S *gesloten* moet zijn. Spelers i , j en k behoren tot de verzameling van alle spelers N en op beleidsordening R nemen ze posities $iRjRk$ in. Speler i is de meest linkse speler, k de meest rechtse en j bevindt zich precies tussen hen in. Voor het gemak gaan we er hier vanuit dat er geen andere spelers in het spel zijn. Coalitie S met daarin i en k is nu een gesloten coalitie als ook j van die coalitie deel uitmaakt.

Een tweede belangrijke theorie waarin de beleidsposities van de spelers

een centrale rol spelen is de *policy distance theory* van De Swaan (1973). Het voert te ver deze theorie hier in z'n geheel te bespreken. Een belangrijke assumptie in deze theorie is, dat een actor de formatie van die winnende coalitie zal nastreven waarvan hijzelf deel uit zal maken en waarvan hij verwacht dat daarin voor een beleid gekozen zal worden, dat zo dicht mogelijk ligt bij zijn eigen meest geprefereerde beleid. In termen van De Swaan: coalities waarin de speler *pivotal* is. De Swaan isoleert zijn voorspellingsverzameling door op de coalitievoorkeuren van de spelers dan een oplossingsconcept uit de n-persoons speltheorie, de core, los te laten.

De Swaan (1973) en Taylor en Laver (1973) hebben afzonderlijk de op dat moment bekende theorieën aan een statistische toets onderworpen. De resultaten kwamen redelijk overeen: beleidsgeoriënteerde theorieën, met name Axelrods theorie en de 'gesloten' versie van De Swaans theorie, voorspellen vrij goed; theorieën waarin alleen de zetelaantallen van de partijen van belang zijn vallen door de mand.

Deze bovenstaande beleidsgeoriënteerde theorieën zijn één-dimensioneel; de beleidsvoorkeuren van de partijen staan weergegeven op één enkele sociaal-economische dimensie. Dit lijkt een legitieme strategie te zijn voor de meeste Westeuropese meer-partijsystemen. Er zijn ook méér-dimensionele theorieën ontwikkeld, de *competitive solution* (McKelvey et al., 1978; Ordeshook, 1986), is er één van. Empirische toepassingen zijn er nog nauwelijks geweest; de theorie is tot nu toe bijna alleen experimenteel bekeken.

Het is in de inleiding al kort vermeld: deze theorieën zijn door verschillende onderzoekers ook gebruikt om voorspellingen te doen over de *duurzaamheid* van kabinetten. Dat is niet zo vreemd als het misschien op het eerste gezicht wel lijkt. Men gaat er namelijk vanuit dat coalities die door een theorie worden voorspeld, stabielere zullen zijn dan niet-voorspelde coalities. Theorieën van coalitieformatie dragen daarmee een *impliciet* idee van duurzaamheid met zich mee.

Als belangrijke studies waarin is bekeken in hoeverre de duurzaamheid van kabinetten als afhankelijke variabele kan worden verklaard vanuit de coalitiestatus van kabinetten, kunnen onder andere worden genoemd Laver (1974), Dodd (1974, 1976), Sanders en Herman (1977) en Warwick (1979). In z'n algemeenheid kun je stellen dat uit deze studies naar voren is gekomen, dat vooral minimal winning-kabinetten duurzamer zijn dan 'oversized' en 'undersized' kabinetten. Alleen bij Warwick heeft ideologische diversiteit van coalities een duidelijke invloed op duurzaamheid van coalities; naarmate de ideologische diversiteit van coalities groter wordt, neemt de duurzaamheid van die coalities af. In de andere genoemde studies wordt zo'n invloed echter niet of nauwelijks waargenomen.

3. Nieuwe theorieën van coalitiefformatie

Recentelijk is een aantal nieuwe theorieën van coalitiefformatie in simple games geïntroduceerd. Deze hebben met elkaar gemeen dat aan één bepaalde actor meer belang wordt toegekend bij de formatie van coalities dan aan andere actoren.

De eerste nieuwe theorie die ik in dit kader wil bespreken is de theorie van de Israelische wiskundige Peleg. In de theorie van Peleg (1981) staat het concept van de *dominante speler* centraal. Dit concept is vrij wiskundig van aard. Omwille van de leesbaarheid zal ik de wiskunde grotendeels achterwege laten; de geïnteresseerde lezer zij verwezen naar Peleg (1981) of Van Deemen (1989). Verder dient te worden opgemerkt dat beleidsposities van spelers in deze theorie van geen enkel belang zijn.

De dominante speler van een spel is een speler die vanuit zijn gewicht coalities kan vormen die geen enkele andere speler kan vormen. Dit geeft deze speler een unieke machtspositie. De grootste speler van een spel noemen we hier i . Stel i maakt samen met een aantal andere spelers deel uit van een hypothetische winnende coalitie. We noemen deze coalitie S . De kleinst mogelijke coalitie waarin geen enkele speler uit S zit noemen we B . Als i nu een nieuwe winnende coalitie kan vormen met B terwijl $S - \{i\}$ dat niet kan, dan wordt coalitie S gedomineerd door i . Dit betekent dan dat i de dominante speler van het gehele spel is.

De dominante speler is dus altijd die met het grootste gewicht. Maar, en dat is belangrijk, de speler met het grootste gewicht hoeft niet altijd dominant te zijn. Dit kan bijv. het geval zijn als de op één na grootste speler een bijna even groot gewicht heeft als de grootste. Als de grootste speler van een spel niet dominant is, dan bestaat er geen dominante speler in dat spel.

Peleg ontwikkelt het concept van de dominante speler meer formeel vanuit een 'wenselijkheidsrelatie' (zie hiervoor ook Peleg, 1980). Coalitie B is een deelverzameling van de verzameling van alle spelers N minus de vereniging van coalities S en T , $B \subseteq N - (S \cup T)$. Peleg noemt dan coalitie S 'op z'n minst even wenselijk' als coalitie T , als voor elke coalitie B geldt dat als B samen met T een winnende coalitie kan vormen, coalitie S met B dan op z'n minst hetzelfde kan doen. Peleg noemt coalitie S 'wenselijker' dan coalitie T , als S met elke coalitie B een winnende coalitie kan vormen terwijl T dat *niet* kan. Op basis hiervan ontwikkelt Peleg het concept van de dominante speler. Speler i is de speler met het grootste gewicht, S is een winnende coalitie en speler i maakt deel uit van S . Coalitie S wordt *gedomineerd* door i als i met elke coalitie B een winnende coalitie kan vormen terwijl $S - \{i\}$ dat niet kan.

In de praktijk betekent dit dat wordt bekeken of het voor $S - \{i\}$ mogelijk is een winnende coalitie te vormen met de *kleinst mogelijke* coalitie buiten S waarmee i een winnende coalitie kan vormen.

Laten we ter illustratie van dit concept eens kijken naar de verkiezingsuitslagen voor de Tweede Kamer in 1981. De verkiezingsuitkomst staat weergegeven in een gewogen meerderheidsspel; het meest linkse getal, 76, staat voor het meerderheidscriterium, daarna komen de zetelaantallen die zijn behaald door achtereenvolgens CPN, PSP, PPR, PVDA, D'66, CDA, VVD, GPV, SGP en RPF. Merk op dat, daar beleidsposities van partijen in dit spel van geen enkel belang zijn, elke volgorde van partijen hier mogelijk is. Voor dit spel maakt het niet uit of de VVD zich naast het CDA bevindt of naast de CPN.

[76; 3, 3, 3, 44, 17, 48, 26, 1, 3, 2]

Als analytisch uitgangspunt nemen we de hypothetische coalitie van de grootste partij, het CDA, met de op één na grootste partij, de PVDA. De dominante speler van dit spel is het CDA. Het CDA kan namelijk met VVD en RPF samen een winnende coalitie vormen terwijl de PVDA, de grootste partij na het CDA, dit niet kan.

Stel S is een winnende coalitie en i is de dominante speler. Peleg (1981) en Van Deemen (1986) voorspellen dat alleen die winnende coalities S zullen worden gevormd die worden gedomineerd door i . Gegeven de assumptie dat na verkiezingen de dominante speler het eerste mandaat tot het vormen van coalities zal krijgen, is de achterliggende redenering hierbij dat de dominante speler de formatie van alleen die kabinetten na zal streven waarin hijzelf een meerderheid heeft.

Uit confrontatie van deze theorie met data van kabinetsformaties is gebleken, dat ongeveer 80% van alle parlementen na verkiezingen gedomineerd is; in 80% van alle parlementen bestaat er na verkiezingen dus een dominante speler (Peleg, 1981; Van Deemen, 1986). Voorts is gebleken dat in ongeveer 80% van alle gevallen waarin de dominante speler deel uit zou kunnen maken van het gevormde kabinet, dit ook daadwerkelijk gebeurt.

In een tweede nieuwe theorie van coalitieformatie in simple games die ik hier aan de orde wil stellen, draait alles om de zogenaamde *centrale speler*. Daalder (1984) stelt dat het centrum van politieke partijsystemen te weinig systematische aandacht krijgt. Dat is vreemd omdat zowel door politici als door publiek aan het idee van een centrum een duidelijk belang wordt gehecht (Daalder, 1984, 93). Aandacht voor het centrum is wel te vinden in Duverger (1951), Downs (1957) en Sartori (1976). Binnen het speltheoretische

simple game-kader is het centrum eenvoudig te representeren met die speler die precies de *mediaan* van de gewichten van de spelers op een beleidsordening bezet. De wiskundige modellering hiervan werd geïntroduceerd door Einy (1985).

We kunnen ter illustratie hiervan weer kijken naar het voorgaande voorbeeld. Hierbij moet worden opgemerkt dat beleidsposities van spelers, partijen, nu *wel* van cruciaal belang zijn. Het is nu dus van wezenlijk belang dat de VVD zich naast het CDA op de beleidsordening bevindt en niet naast de CPN.

[76; 3, 3, 3, 44, 17, 48, 26, 1, 3, 2]

De centrale speler is die speler waarbij, als we van links (rechts) naar rechts (links) de gewichten van de spelers optellen, het meerderheids criterium bereikt wordt. Het zal dan duidelijk zijn dat de centrale speler van dit spel het CDA is.

Van Deemen (1986) voorspelt op basis hiervan dat alleen die winnende coalities zullen worden gevormd, waarvan de centrale speler deel uitmaakt. De redenering hierbij is dat een speler die 'links' en 'rechts' van een spel precies in balans houdt, daardoor een grote invloed zal hebben op het coalitieformatieproces.

Van Deemen (1986) confronteerde deze theorie met De Swaans data van kabinetsformaties. Hieruit bleek dat de centrale speler bijna altijd bestond na verkiezingen. Vervolgens bleek dat in ongeveer 90% van de gevallen waarin de centrale speler deel uit zou kunnen maken van het gevormde kabinet, dit ook daadwerkelijk gebeurde.

Deze benadering, waarin kenmerken van spelers van groot belang zijn, is een benadering met perspectief. Hiermee kunnen nieuwe theorieën worden ontwikkeld. Dit kan bijvoorbeeld door uit simple games andere spelers te isoleren en daarmee nieuwe voorspellingen te doen over de formatie van kabinetten. Die voorspellingen kunnen dan worden getoetst met empirische gegevens. Een andere mogelijkheid is dat we theorieën met elkaar gaan combineren. Hiermee leg je als het ware de voorspellingsverzamelingen van theorieën over elkaar heen en je bekijkt waar ze elkaar overlappen. Het overlappingsgebied kunnen we dan zien als een verdere inperking van de voorspellingsverzamelingen van de gehanteerde theorieën.

Een aantal auteurs is al op deze laatstgenoemde wijze aan de slag gegaan. Einy (1985) exploreert de combinatie van Peleg's dominante speler theorie en Axelrods Minimal Connected Winning theorie. De volledige koppeling wordt daar echter niet tot stand gebracht. Van Deemen (1989) brengt wel de

koppeling tussen de dominante speler theorie en Riker's Minimum Size Principle volledig tot stand. Empirische toetsingen van deze gecombineerde theorieën, confrontatie met data van kabinetsformaties, zijn er echter tot op dit moment nog niet.²

Een combinatie van theorieën kan ook worden uitgevoerd met de theorie van de dominante speler en de theorie van de centrale speler. De oplossingsverzamelingen van deze theorieën overlappen elkaar namelijk op een aantal punten. Het is dus mogelijk op wiskundige wijze aan te geven onder welke condities de dominante speler gelijk is aan de centrale speler. Deze wiskundige condities zal ik hier voor de leesbaarheid weer achterwege laten (deze condities zijn opgenomen in mijn doctoraalscriptie; PvR). Zonder die condities kan namelijk ook duidelijk worden gemaakt dat dominante speler en centrale speler aan elkaar gelijk kunnen zijn, maar dat dat niet *altijd* het geval hoeft te zijn.

Laten we weer eens kijken naar het voorbeeld dat we hebben gebruikt om de concepten van de dominante speler en centrale speler te verduidelijken. De beleidsposities zijn hier natuurlijk weer van belang.

[76; 3, 3, 3, 44, 17, 48, 26, 1, 3, 2]

De centrale speler van dit spel is het CDA. De dominante speler is ook het CDA. Dit betekent dus dat in dit spel de centrale speler gelijk is aan de dominante speler en dat we kunnen spreken van het bestaan van de dominante centrale speler, hier belichaamd door het CDA.

Een dominante centrale speler combineert de macht van de dominante speler met de centrale positie op de beleidsordening van de centrale speler. Geheel in de lijn van het voorgaande zouden we dan kunnen voorspellen dat als er een dominante centrale speler bestaat, alleen die meerderheidscoalities zullen worden gevormd die de dominante centrale speler bevatten.

Om te laten zien dat de dominante speler niet gelijk hoeft te zijn aan de centrale speler, bekijken we de verkiezingsuitslag voor de Tweede Kamer van 1972. Achtereenvolgens (van links naar rechts) staan hier de zetelaantallen van CPN, PSP, PPR, PVDA, D'66, KVP, ARP, CHU, DS'70, VVD, GPV, SGP en Boerenpartij weergegeven.

[76; 7, 2, 7, 43, 6, 27, 14, 7, 6, 22, 2, 3, 3]

De mediaan van de zetelaantallen ligt bij de KVP, de centrale speler van dit spel is dus de KVP. De KVP is echter niet dominant, dat is de PVDA. De PVDA kan namelijk met D'66, DS'70 en VVD samen een winnende coalitie

vormen terwijl de op één na grootste partij, de KVP, dit niet kan.

In het bovenstaande voorbeeld bestaat de dominante centrale speler dus niet omdat dominante speler en centrale speler niet aan elkaar gelijk zijn. In het voorgaande is reeds aan de orde geweest dat het mogelijk is dat de dominante speler niet bestaat. Hetzelfde kan gelden voor de centrale speler, hoewel dat zelden het geval is. Het moge duidelijk zijn dat als dominante speler en/of centrale speler zelf niet bestaan, een dominante centrale speler dan al helemaal niet kan bestaan.

4. Confrontatie met data van kabinetsformaties

In het voorgaande zijn drie voorspellingsprincipes van coalitiefinitie in simple games beschreven. Ik zal deze hier nog eens op een rij zetten in de vorm die in dit artikel verder gehanteerd zal worden:

- In gedomineerde simple games, spelen waarin een dominante speler bestaat, zullen alleen die winnende coalities worden gevormd waarvan de dominante speler deel uitmaakt.³
- In gecentraliseerde simple games, spelen waarin een centrale speler bestaat, zullen alleen die winnende coalities worden gevormd waarvan de centrale speler deel uitmaakt.
- In gedomineerde gecentraliseerde simple games, spelen waarin de dominante speler gelijk is aan de centrale speler, zullen alleen die winnende coalities worden gevormd waarvan de dominante centrale speler deel uitmaakt.

Deze drie voorspellingsprincipes zullen hierna met data van kabinetsformaties uit Nederland, de Bondsrepubliek Duitsland, Frankrijk, Italië en Ierland gedurende de periode 1945-1988 worden geconfronteerd. Ik zal eerst een aantal punten van de gevolgde onderzoeksmethode bespreken, daarna volgen de resultaten.

4.1. Methode

Uit vereenvoudigingsoverwegingen zullen alle partijen die bij verkiezingen minder dan 2,5% van het totale zetelaantal behalen van de analyse worden uitgesloten. Hiermee volg ik De Swaan (1973) en Van Deemen (1986). Een uitzondering zal hier worden gemaakt voor die partijen die een duidelijk *coalitiepotentieel* hebben. Dit betekent dat de partijen die op grond van hun voorgeschiedenis een grote kans hebben om van een nieuw kabinet deel uit te

gaan maken, ook al hebben ze relatief weinig zetels, toch in de analyse zullen worden meegenomen.

Winnende coalities staan centraal. Zoals al eerder is vermeld, kunnen de theorieën die hun basis hebben in de simple games alleen maar winnende coalities voorspellen. Het ligt niet in het bereik van deze studie om oplossingen voor dit probleem aan te dragen.

Alleen die partijen die ministeriële verantwoordelijkheid dragen, worden als leden van een kabinet beschouwd. Hiermee volg ik Browne et al. (1984). De Swaan (1973), Budge en Herman (1978), Warwick (1979) en Van Deemen (1986) nemen in hun analyses ook die partijen mee, die 'consistently support' geven aan kabinetten. Met Browne et al. ben ik echter van mening dat partijen die hebben geweigerd formele verantwoordelijkheid te dragen voor een kabinet, in de zin van het aanvaarden van een ministerspost, niet als volle leden van dat kabinet kunnen worden beschouwd.

Als meerdere kabinetten met *dezelfde* samenstelling worden gevormd tussen twee verkiezingen in, dan geldt dit voor een theorie die deze kabinetten correct voorspelt als één enkele goede voorspelling. Hiermee volg ik De Swaan (1973). Deze stelt namelijk dat 'When the same coalition forms several times, whether or not interrupted by formation of others, this series of coalitions of identical composition constitutes a single event in the sense of the theory' (De Swaan, 1973, 123).

Er zal gebruik worden gemaakt van een één-dimensionele sociaal economische beleidsordening zoals die, afzonderlijk, is ontwikkeld en toegepast door De Swaan (1973) en Taylor en Laver (1973). Informatie over de plaatsingen van partijen is in deze studies te vinden. Informatie over de plaatsingen van partijen in de Vijfde Republiek in Frankrijk is daarin niet te vinden. Daarvoor werd gebruik gemaakt van de 'algemene' beleidsordening van Castles en Mair (1984). Het is gebleken dat de plaats van partijen op deze ordening over het algemeen weinig afwijkt van de plaats van partijen op de sociaal economische ordening.

Ik ga hier nu als volgt te werk: Elke verkiezingsuitslag, elke spelpresentatie met de daarbij behorende zetelaantallen en beleidsposities van partijen, meerderheids criterium en de uiteindelijk gevormde kabinetten wordt apart bekeken. Een overzicht van het spel voor Italië, 1979 staat hieronder weergegeven. De notatie 'lid' betekent dat de partij van een betreffende kolom deel uitmaakte van het kabinet wiens naam (naam van de eerste minister) staat weergegeven aan het begin van elke rij.

Italië	1979								
Aantal zetels	630								
Meerderheidscrit.	316								
Partijen	PCI	PR	PSI	PSDI	PRI	DC	PLI	MSI	
Behaalde zetels	201	18	62	20	16	262	9	30	
Kabinet: Cossiga (1)				lid		lid	lid		
Cossiga (2)			lid		lid	lid			
Forlani			lid	lid	lid	lid			
Spadolini (1)			lid	lid	lid	lid	lid		
Spadolini (2)			lid	lid	lid	lid	lid		
Fanfani				lid		lid	lid		

De verkiezingen van 1979 in Italië gaf 6 partijen 2% van de stemmen (18 zetels) of meer, 2 partijen haalden die hoeveelheid niet, maar werden toch in de analyse opgenomen omdat ze op grond van de voorgeschiedenis een redelijke kans hadden om in nieuwe kabinetten te worden opgenomen. Die keuze is terecht geweest, zoals uit het overzicht blijkt. De partijen die wel zijn weggelaten, vertegenwoordigden in totaal 12 zetels.

In totaal zijn er op basis van deze verkiezingsuitslag 6 kabinetten gevormd, 2 daarvan, het eerste kabinet Cossiga en het kabinet Fanfani, vallen af omdat dat minderheidskabinetten zijn. De 2 kabinetten Spadolini worden als één kabinet beschouwd omdat ze precies dezelfde samenstelling hadden. Voor de daadwerkelijke analyse hebben we dus nog drie kabinetten over: het tweede kabinet Cossiga, het kabinet Forlani en het kabinet Spadolini.

Bestaat er een dominante speler in dit spel? Jazeker, de *democrazia christiana* kan met de *partito socialista italiano* een winnende coalitie vormen terwijl de grootste partij na de *democrazia christiana*, de *partito comunista italiano*, dat niet kan. De dominante speler is dus de *democrazia christiana*.

De dominante speler bestaat en er zijn in totaal drie meerderheidskabinetten gevormd. Dat betekent dat de dominante speler drie *scoringskansen* heeft gehad; de dominante speler had van drie meerderheidskabinetten deel kunnen uitmaken. Bekijken we het overzicht, dan zien we dat de dominante speler van elk van de drie kabinetten deel heeft uitgemaakt. Elk van de drie *scoringskansen* is dus benut.

De centrale speler van dit spel is de *partito repubblicano italiano*. Ook voor deze partij geldt dat ze deel had kunnen uitmaken van drie meerderheidskabinetten. Uit het overzicht blijkt dat dit ook het geval is geweest. Ook de centrale speler heeft elk van de *scoringskansen* benut.

De centrale speler van dit spel is niet gelijk aan de dominante speler, ergo,

een dominante centrale speler is niet aanwezig in dit spel. Er kan dus niet worden bekeken hoeveel van de mogelijkheden door deze speler benut zouden zijn.

Op deze wijze is elk van de 72 verkiezingen die in de 5 onderzochte landen tussen 1945 en 1988 zijn gehouden bekeken. Daarna zijn alle scoringsmogelijkheden evenals alle benutte kansen voor elke speler bij elkaar opgeteld.

4.2. Resultaten van de empirische confrontatie

De data voor de empirische analyse werden verzameld uit Bogdanor (1983), Browne en Dreijmanis (1982), Frears (1977), De Swaan (1973) en Keesings Historisch Archief (1945-1988). De resultaten van de empirische confrontatie met data van verkiezingen en kabinetten in de genoemde 5 Westeuropese landen staan weergegeven in tabel 1.

Tabel 1. Prestaties van de voorspellingsprincipes na confrontatie met data van kabinetsformaties in vijf Westeuropese landen.

Voorspellings-principe	Aantal meerderheidscoalities waarvan de spelers deel hadden kunnen uitmaken	Aantal meerderheidscoalities waarvan de spelers daadwerkelijk deel uitmaakten
Dominante speler	65	48
Centrale speler	80	75
Dominante centrale speler	40	39

In de gedomineerde spelen zijn in totaal 65 meerderheidskabinetten gevormd. De dominante speler maakte 48 keer deel uit van die kabinetten, dat is een score van 73,8%. Dit bevestigt de resultaten die Peleg (1981) en Van Deemen (1986) hebben gevonden. Deze 'policy blind' dominante spelertheorie presteert dus goed. Dat is opvallend omdat andere policy blind-theorieën dat niet deden, zoals in paragraaf 2 reeds is genoemd. We moeten er natuurlijk wel rekening mee houden dat de andere policy blind-theorieën faalden in een *statistische* analyse. Ze faalden in een analyse waarin het al dan niet scoren van een theorie per verkiezingsuitslag wordt gewogen tegen de hoeveelheid coalities die worden voorspeld.

De vraag is hoe deze theorie, en dat geldt overigens ook voor de twee andere hier besproken theorieën, zich zal gedragen is een statistische analyse. Een problematische factor bij deze drie theorieën is namelijk het feit dat de

voorspellingsverzameling in de regel erg groot is. Verder onderzoek zal hierover uitsluitsel moeten geven.

De centrale speler-theorie voorspelt beter dan de dominante speler-theorie. De centrale speler maakt deel uit van 75 van de 80 mogelijke meerderheidskabinetten, dat is een score van 93,8%. Als voorspellingsconcept werkt deze theorie met betrekking tot centrumpartijen dus goed, hoe eenvoudig het concept van een centrale speler hier ook gedefinieerd is.

De dominante centrale speler werkt ook behoorlijk goed als voorspellingsconcept voor kabinetsformaties, ook al bestaat deze speler logischerwijze veel minder vaak dan de beide andere spelers. Deze speler maakt 39 van de mogelijke 40 keer daadwerkelijk deel uit van de gevormde meerderheidskabinetten, dus in 97,9% van de gevallen. Interessant hierbij is dat van de 48 keer dat de dominante speler deel uitmaakt van het gevormde meerderheidskabinet, ze 39 keer tegelijkertijd de centrale speler is. Dat betekent dat de beleidspositie van de dominante speler wel eens bepalend zou kunnen zijn voor het succes van deze 'policy blind' theorie. Van Deemen (1986) heeft hier al op gewezen.

5. Conclusie

Er is hier een ontwikkeling aangestipt die verdere bestudering in de politieke wetenschappen, maar mogelijk ook in de andere sociale wetenschappen, verdient. Speltheoretische concepten waarin duidelijk onderscheid wordt gemaakt tussen spelers lijken vele mogelijkheden tot verdere bestudering te bieden.

We kunnen hierbij natuurlijk denken aan verdere bestudering van kabinetsformaties, maar ook aan modellering van besluitvorming in organen anders dan parlementen. Dit kan elk orgaan zijn waarin actoren over een bepaald gewicht beschikken, niet noodzakelijkerwijs in de vorm van zetels, en/of een voorkeur ten opzichte van een te nemen besluit, mogelijk weer te geven als een 'beleidspositie'.

Het is dus gebleken dat het mogelijk is binnen het simple game-kader nieuwe speltheoretische concepten te ontwikkelen en die te gaan toetsen. Het is ook mogelijk de hier besproken concepten verder te verfijnen en te gaan combineren met andere theorieën van coalitiefinitie in simple games. Deze nieuw ontwikkelde concepten en theorieën kunnen dan worden toegepast op data van bijvoorbeeld kabinetsformaties. De kritiek dat de speltheoretische traditie van het bestuderen van kabinetsformaties uitgedroogd zou zijn, lijkt mij hiermee voldoende weersproken.

In deze studie is er voorts op gewezen dat het mogelijk is met een aantal speltheoretische concepten bepaalde aspecten van het centrum van meerpartijssystemen te bestuderen, iets wat vreemd genoeg in de politieke wetenschappen eerder uitzondering dan regel is. Dat is vreemd omdat het centrum in een aantal, vooral Westeuropese, meer-partijssystemen een belangrijke positie inneemt (Daalder, 1984). We hebben gezien hoe twee simple game-concepten voor het centrum, de centrale speler en de dominante centrale speler zich gedragen bij kabinetsformatieprocessen in 5 Westeuropese meerpartijssystemen. Hierbij is onder andere gebleken dat het centrum inderdaad een belangrijke positie inneemt bij de formatie van kabinetten en dat een verdere bestudering daarvan, die natuurlijk niet beperkt hoeft te zijn tot een speltheoretische bestudering, geen overbodige luxe is.

Noten

1. In De Swaan (1973) heet deze zelfde theorie *closed minimal range theory*.
2. Ook Van Deemen (1989) beperkt zich tot een theoretische verhandeling waarbij alleen in voorbeelden gebruik wordt gemaakt van data van verkiezingen en kabinetten. Een toetsing van de theorie aan de hand van een dataverzameling is niet in deze studie opgenomen.
3. Merk op dat ik hier een minder stringent voorspellingsprincipe hanteer dan Peleg (1981) heeft voorgesteld. Hetzelfde is het geval bij het 'dominantie' gedeelte van het voorspellingsprincipe met betrekking tot dominante centrale spelers.

Literatuur

- Axelrod, R. (1970). *Conflict of Interest. A theory of different goals with application to politics*. Chicago, Markham, 1970.
- Bogdanor, V. (ed.) (1983). *Coalition Government in Western Europe*. London, Heineman Educational Books, 1983.
- Browne, E.C. en Dreijmanis, J. (ed.) (1982). *Government Coalitions in Western Democracies*. New York, Longman, 1982.
- Browne, E.C., J. Friendreis & D. Gleiber (1984). An 'Events' Approach to the Problem of Cabinet Stability. *Comparative Political Studies*, 17, 167-197.
- The Process of Cabinet Dissolution: An exponential model of duration and stability in Western Democracies (1986a). *American Journal of Political Science*, 30, 628-650.
- The Study of Cabinet Dissolutions in Parliamentary Democracies. *Legislative Studies Quarterly*, XI, 4, 619-628.
- Strom, K. (1988). Contending Models of Cabinet Stability. *American Political Science Review*, 82, 923-941.
- Budge, I. & V. Herman (1978). Coalitions and Government Formation: an empirically relevant theory. *British Journal of Political Research*, 8, 459-477.
- Daalder, H. (1984). In Search of the Center of European Party Systems. *American Political Science Review*, 78, 92-109.
- Deemen, A. van (1986). *Dominant Players, Central Players and Coalition Formation in Simple*

- Games. Paper presented at ECPR joint sessions of workshops, April 10-15, 1987.
- Deemen, A. van (1989). Dominant Players and Minimum Size Coalitions. *European Journal of Political Research*, 17, 313-332.
- Downs, A. (1957). *An Economic Theory of Democracy*. New York, Harper and Row.
- Duverger, M. (1951). *Les Partis Politiques*. Paris, Armand Colin.
- Einy, E. (1985). On Connected Coalitions in Dominated Simple Games. *International Journal of Game Theory*, 103-125.
- Fears, J.R. (1977). *Political Parties and Elections in the French Fifth Republic*. London, Hurst.
- Herman, V. & J. Pope (1973). Minority Governments in Western Democracies. *British Journal of Political Science*, 3, 191-212.
- Keesings Historisch Archief, 1945-1988.
- McKelvey, R.D., P.C. Ordeshook & M.D. Winer (1978). The Competitive Solution for N-Person Games Without Transferable Utility. *American Political Science Review*, 599-615.
- Neuman, J. von & O. Morgenstern (1947). *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton, Princeton University Press, 3e dr.
- Nolte, D. (1988). Ist die Koalitionstheorie am Ende? Eine Bilanz nach 25 Jahren Koalitionsforschung. *Politisches Vierteljahresschrift*, 29, 230-251.
- Ordeshook, P.C. (1986). *Game Theory and Political Theory*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Peleg, B. (1980). A Theory of Coalition Formation in Committees. *Journal of Mathematical Economics*, 7, 115-134.
- Peleg, B. (1981). Coalition Formation in Simple Games with Dominant players. *International Journal of Game Theory*, 11-23.
- Pridham, G. (ed.) (1986). *Coalitional Behaviour in Theory and Practice: an inductive model for Western Europe*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Rapoport, A. (1970). *N-Person Game Theory; theory and applications*. Ann Arbor, The University of Michigan Press.
- Riker, W. (1962). *The Theory of Political Coalitions*. New Haven, Yale University Press.
- Riker, W.H. & P.C. Ordeshook (1973). *Introduction to Positive Political Theory*. Englewood Cliffs, New York, Prentice Hall.
- Roosendaal, P.J.A.J. van (1988). *Het centrum van politieke partijsystemen: Een empirische konfrontatie van drie koalitiontheorieën met data van kabinetsformaties in vijf Westeuropese landen*. Doctoraal scriptie K.U. Nijmegen.
- Sanders, T. & V. Herman (1977). The Stability and Survival of Governments in Western Democracies. *Acta Politica*, 12, 346-377.
- Sartori, G. (1976). *Parties and Party Systems. A framework for analysis*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Strom, K. (1984). Minority Governments in Parliamentary Democracies. The rationality of nonwinning cabinet solutions. *Comparative Political Studies*, 2, 199-227.
- Swaan, A. de (1973). *Coalition Theories and Cabinet Formations*. Amsterdam, Elsevier.
- Taylor, M. & M. Laver (1973). Government Coalitions in Western Europe. *European Journal of Political Research*, 1, 205-248.
- Warwick, P. (1979). The Durability of Coalition Governments in Parliamentary Democracies. *Comparative Political Studies*, 11, 465-498.