

ゲーム理論と事例分析
— 『著作権法改正の政治学』の試み—

京 俊介 (中京大学)
s-kyo@mecl.chukyo-u.ac.jp

日本行政学会2012年度研究会分科会A「行政研究の方法論」

自己紹介

- 現職：中京大学法学部講師（2011年4月～）
- 日本学術振興会特別研究員PD（神戸大学，2010～11年）
- 大阪大学大学院法学研究科博士後期課程修了（2009年）
- 主要業績：『著作権法改正の政治学：戦略的相互作用と政策帰結』（木鐸社，2011年）
- Website: <http://openweb.chukyo-u.ac.jp/~s-kyo/>

本報告の目的

- 目的：ゲーム理論と事例分析を組み合わせる行政研究のあり方についての検討
 - 『著作権法改正の政治学』を素材に
- 主張
 - 限られた政策領域しか扱えなくてもゲーム理論を用いることで一般的な知見を導ける
 - 行政の内部過程に関する資料制約があっても因果的推論を行える（労力の省力化も）

本報告のアウトライン

- ゲーム理論と事例分析
 - ゲーム理論と事例分析の組み合わせ方
 - 『著作権法改正の政治学』の方法論的位置付け
- 『著作権法改正の政治学』の試み
 - ゲーム理論モデルの構築
 - 事例分析による実証
- 事例分析におけるゲーム理論の有効性と限界

ゲーム理論と事例分析

1. ゲーム理論と過程追跡の組み合わせ
 - 事例分析における因果的推論の明示化
 - 研究例：Weingast (1998)；北村 (2009)
2. ゲーム理論が示す条件のみに焦点
 - 演繹的側面を重視
 - 複数の均衡を複数の事例で検証
 - 研究例：伊藤 (2006)

ゲーム理論と事例分析

- 『著作権法改正の政治学』の位置付け
 - 第2章：著作権法全面改正の共時的比較分析
→ 第2のタイプ（条件に焦点）
 - 第3～6章：著作権法改正の通時的比較分析
→ 第1のタイプ（過程追跡）

7 **ゲーム理論と事例分析**

- 第2のタイプ（条件に焦点）の長所・短所
 - 長所：因果的推論を明示化，変数節約
 - 短所：実態・詳細を描き出さない
- 『著作権法改正の政治学』で採用した理由
 - 政策帰結のバリエーションの要因を説明する
 - 実態・詳細は一般化を阻害
 - 内部過程の資料制約

8 **『著作権法改正の政治学』の試み**

- ロー・セイリアンスの政策分野
 - 著作権法の政策分野への関心？
 - ロー・セイリアンスの政策分野とは
 - 「票にならない」政策分野
 - 専門性が高い=政治家の介入コストが高い
→政治家が強い関心をもたない

9 **『著作権法改正の政治学』の試み**

- ゲーム理論モデルの構築

10 **『著作権法改正の政治学』の試み**

1. 官庁(A)が政策案を提示
2. 利益集団(I)が政治家に(a)陳情するか、(b)否かを決定
 - a. ステージ3へ
 - b. 官庁の案が成立
3. 政治家(L)が政策案を修正するか否かを決定

11 **『著作権法改正の政治学』の試み**

- 官庁は利益集団が政治家を動かしやすいタイプ(IH)かそうでないタイプ(IL)かを知らないと仮定
- 最終的に成立する政策が自己にとって望ましいものになるように、官庁は利益集団と政治家の行動を予測しながら政策案を提示する

12 **『著作権法改正の政治学』の試み**

- 誘因なし仮説
 - 条件：政治家が利益集団の要求を聞き入れても得にならない場合
 - 結果：官庁が望ましいと考えている政策案を提示し、それがそのまま通る

13 『著作権法改正の政治学』の試み

- 誘因なし仮説
 - 実証：写真の保護期間
 - 政策帰結：公表後50年
 - 文化庁の選好：公表後50年
 - 利益集団の選好
 - 写真家：死後50年
 - 出版社：公表後20年
 - 自民党の利益：低（写真家も出版社も細分化）

→ 政治家の得にならない場合に、官庁が望ましいと考えている政策案がそのまま通る

14 『著作権法改正の政治学』の試み

- 情報十分仮説
 - 条件：利益集団の要求を聞き入れることが政治家の得になる場合で、官庁が利益集団のロビイング能力を十分に理解している場合
 - 結果：官庁が利益集団の利益に妥協した政策案を提示し、それがそのまま通る

15 『著作権法改正の政治学』の試み

- 情報十分仮説
 - 実証：応用美術の保護
 - 政策帰結：明文化されず
 - 文化庁の選好：保護対象に含める
 - 利益集団の選好
 - 繊維業界：保護しない
 - 創作者：保護の明確化
 - 自民党の利益：高（繊維業界との関係）
 - 情報：十分（通産省も反対）

→ 政治家の得になる場合で官庁がロビイング能力を十分に理解している場合に、利益集団に妥協した政策案が提示され、それがそのまま通る

16 『著作権法改正の政治学』の試み

- 情報不十分仮説
 - 条件：利益集団の要求を聞き入れることが政治家の得になる場合で、官庁が利益集団のロビイング能力を十分に理解していない場合
 - 結果：官庁が望ましいと考えている政策案を提示する、または、利益集団の利益に妥協した政策案を提示するが、利益集団はロビイングを行い、政治家が政策案を修正する

17 『著作権法改正の政治学』の試み

- 情報不十分仮説
 - 実証：レコード二次使用の範囲
 - 政策帰結：通常飲食店の使用料支払義務免除
 - 文化庁の選好：例外なく使用料徴収
 - 利益集団の選好
 - 著作者：例外なく徴収
 - 飲食業界：支払義務免除
 - 自民党の利益：高（飲食業界との関係）
 - 情報：不十分（音段文化庁と付き合いのない業界）
 - 政治家の修正：あり（飲食業界の意を受けた議員の反対）

→ 政治家の得になる場合で官庁がロビイング能力を十分に理解していない場合に、利益集団がロビイングし、政治家が修正を行なう

18 事例分析におけるゲーム理論の有効性と限界

- 有効性
 - 知見の一般化を行なうことが容易
 - 資料制約の下での因果的推論が可能
 - 限られた変数のみに焦点 → 省力化
- 限界
 - 理論的「はずれ値」の分析
 - 理論的予測とのズレの要因を探る？
 - 過程の詳細を明らかにするには不向き
 - プレゼンテーションの問題？

19

事例分析におけるゲーム理論の有効性と限界

- ◎ ゲーム理論+事例分析（複数事例）の意義
 - 質的分析：特異な事例や過程の詳細を重視
 - 量的分析：一般化を重視
 - 報告者の分析：「中途半端」の利点
 - 名前だけで注目を惹く事例ではない場合
 - 計量的な手法に馴染まない場合
- 「第三の道」に位置する研究戦略の意義

20

ご清聴ありがとうございました