

平成 21 年 5 月 22 日現在

研究種目：基盤研究（C）
研究期間：2005～2008
課題番号：17530183
研究課題名（和文） 集团的及び個別的労使紛争に係わる司法と行政による問題解決制度の理論的・実証的研究
研究課題名（英文） Theoretical and empirical study on the labor dispute solution system of justice and administration
研究代表者
福澤 勝彦（FUKUZAWA KATSUHIKO）
長崎大学・経済学部・教授
研究者番号：00208935

研究成果の概要：

労使間の紛争の解決については自主的な解決を図ることがもっとも望ましいのであるが、その解決がはかれない場合には、公的な制度の活用が有用である。公的な制度としては、行政における労働委員会と労働局および裁判所における労働審判がこれに加わる。本研究では、このような行政および司法における紛争解決制度について、それぞれの制度の果たす役割と特徴を、ゲーム理論を用いて、経済理論的な視点から明にした。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2005年度	1,000,000	0	1,000,000
2006年度	500,000	0	500,000
2007年度	700,000	210,000	910,000
2008年度	600,000	180,000	780,000
年度			
総計	2,800,000	390,000	3,190,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：経済学・応用経済学

キーワード：労使紛争、個別労働紛争解決制度、交渉理論、ゲーム理論、労働審判制、紛争調整委員会、労働委員会

1. 研究開始当初の背景

研究の開始当初、我が国の労働市場においては、労使紛争の内容が集团的労使紛争から個別的労使紛争の形で増加の傾向が顕著となり、また労働組合の組織率も年々減少し、労働問題の中心が個々の労働者と企業間の問題として拡大していた。

そのような個別の労使紛争の増加を背景

として、それに対応して労働局における個別の労使紛争の解決制度の導入が行われると共に、個別労使紛争の迅速な解決を目指す裁判所における労働審判制度の導入が行われた。また、集团的労使紛争解決のための行政組織である労働委員会においても、個別労使紛争の解決制度の導入が平行して行われた。

これらの改革は司法制度改革や会社法の改正など、我が国の司法制度の大きな改革の

中に位置づけられるものである。労働審判は司法制度改革の一環である。同時に紛争解決において行政の果たす役割についても大きな改革がおこなわれていた。

そのような背景の下で、労働紛争の解決において、これらの制度が果たす意味を明らかにすることは極めて重要な課題であった。また経済学の分野においては、国内においても法と経済学、あるいは応用経済学などが学問分野として確立していく時期であった。

2. 研究の目的

本研究の目的は、労使紛争解決における行政と司法が問題解決の過程において果たす役割を、主として経済理論の枠組みのなかで明らかにすることである。

具体的には、労働委員会の個別のあつせん、労働局における紛争調整委員会、裁判所における労働審判制度のそれぞれの紛争解決制度が、どのような制度的な特徴をもち、その特徴が制度を用いた結果にどのような影響を及ぼすのかを経済理論的・実証的にあきらかにすると共に、各制度を評価することである。

それによって、労使紛争のより円滑な解決に資するとともに、さらなる良好な労使関係の構築を達成しうる制度設計をおこなうための経済学的な基礎を与えるものとする。

3. 研究の方法

本研究は大きく 2 つの方向からなされる。一つはゲーム理論に基礎をおくバーゲニング・モデルからの接近である。我々の対象とする労使紛争を、ゲーム理論によって定式化された交渉モデルとして捉え、その枠組みの中でゲームのプレーヤーとして労働者と使用者を位置づけ、そのゲームの解を分析することによって、第 3 者としての労働委員会、紛争調整委員会、労働審判の果たす役割を明らかにするのである。

もう一つは、上記の制度が具体的に規定する組織についての実証的な研究であり、かつ各委員会等が出す結果に対するゲームの解としての評価を行うことである。そのために、各制度の運用の実態や和解の割合などについての調査等をおこなうことによってそれぞれの制度の特徴を明らかにする。

その上で、それらの結果から各制度がどのような特性をもっているのか、またそのような結果をもたらす要因はどこにあるのかを、理論モデルと対比させることによって明らかにする。

同時に紛争をゲームとして捉え、その解の性質を明らかにするために、さまざまな状況でのナッシュ均衡の特徴についての研究を

遂行する。そのことによって、本研究の主題である各制度の結果としてのナッシュ均衡を意味づける。また、ゲームのプレーヤーとしての労働者と使用者について、その性質を理解するための理論的な基礎づけを行う。

4. 研究成果

本研究の成果は大きく 2 つに分類できる。まず、第一は制度と法に関わる部分であり、制度調査や聞き取りなどの調査を踏まえなされたものである。もう一つはゲーム理論の解についての理論的研究によるものである。それぞれを中心に以下において記述する。

まず、労使紛争解決制度の役割についての成果を中心に以下をあげる。

(1) 経済学において標準的な考え方である、労働者と使用者の非対称性、すなわち、労働者が使用者に対して極めて弱い立場になるということを前提として、ゲーム理論の枠組みの中で、これらの経済主体が果たす役割を明らかにし、労使紛争の定式化を行った。

本研究の成果としては、労使間の関係は、法律の制度の適用や労働組合の存在がないかぎり、非対称的な関係にならざるを得ないことを労使紛争解決の制度の果たす役割を分析することを通して明らかにした。

またその上で、非対称な労使間の労使紛争の解決制度が果たす役割を、労使間のゲームとして定式化することによって、モデルの中で明確に位置づけることで、解決制度の存在が、労使紛争の解決にとって不可欠であることを示した。

また個別的な労使紛争解決の様々な制度の違いと特徴を、直接解決にあたる組織の構成員とその法的な根拠の双方から検討し、代表的な 3 つの紛争解決制度の特徴を明らかにし、分類整理した。それは以下の通りである。

労働紛争解決制度には、司法における労働審判制度、労働局における解決制度、労働委員会における解決制度の 3 つがある。労働審判以外の制度は、裁判外紛争解決手続き

(ADR) 制度である。これらは司法制度改革の一つに位置づけられるものである。これらの制度において、実際に紛争処理を行う組織が構成されており、それが各制度の特徴を規定している。

それらは労働審判制においては労働審判委員会である。労働審判委員会は裁判官（労働審判官）と使用者側、労働者側を代表する委員（労働審判員）によって構成される。裁判官が労働審判官として中心的な役割を果たす。労働局においては紛争調整委員会である。紛争調整委員会は、労働問題の専門家によって構成される。労働委員会においては公益委員、労働側委員、使用者側委員という 3

者構成である。これは集約的労使紛争における制度を踏襲している。

これらの制度は、このような具体的な委員会構成者の属性と法的根拠から、その解決の過程において性格を異にするものとなる。その結果、3つの制度の性格は、法的と自主的解決、労使の協力と非協力関係の中で位置づけることができ、裁判が権利関係をあきらかにし、双方が対等な立場で争う意味で、ゲーム理論における非協力ゲームと位置づけと共に、他の2制度がより自主的、かつ協力的な関係であることを示した。

このように、本研究課題ではさまざまな紛争解決制度が、対等な労働者と経営者間の関係を担保し、ゲーム理論におけるプレーヤーとしての役割を担う上で、労働者の権利を保護するための重要な役割を果たす物であることを、経済学的な意味で示した。さらに、ゲーム理論におけるバーゲニング・モデルの中で第3者機関の有用性を示唆し、今後の研究の方向性を示した。

このような研究の成果は、それを利用する労働者あるいは使用者にとって、どの制度を選択すれば良いかの指針をあたえることを可能とし、よりよい労使関係構築の基礎を与えることができる点で社会にとっても有用であると考えている。

(2) ゲームにおけるプレーヤーの役割を中心として以下のような研究を行った。われわれは労使間をゲームと捉える点で、通常のクルノーゲームやシュタッケルベルグ(先手・後手)におけるゲームの解の特性とその構造について明らかにすることとは、上記の研究が先手・後手ゲームである交互提案型の交渉ゲームの枠組みを用いる点で極めて密接に関係しており、特に先手と後手のプレーヤーという役割は、通常先手である使用者、後手である労働者というバーゲニング・ゲームにおいて、その理論的な基礎付けを与えている。またクルノー的な同時手番ゲームと比較することで、その特性をよりあきらかにした。

また外部経済が様々なケースで均衡にどのような影響を及ぼすのか研究は、労使間のゲームの均衡に様々なバリエーションがある可能性を示唆しており、第3者の役割を今後さらに特徴付ける上で有用な役割をはたすものと考えている。

最後に

本課題の当初の目的はおおむね達成されたものと判断しているが、今後、これらの研究を踏まえて今後の展開について付記する。まず、不完備契約の枠組みの拡大によつてさ

らに公的制度の役割とその機能についてのゲーム理論による労使紛争に関する統一的なモデルを提示し、より現実的な課題への接近をはかる。同時に、それによって普遍的な紛争解決制度のあり方を示していく。

その成果をもと各国における解決制度の実態についての比較とそれらを統一的なモデルに位置づけその評価を行うと共に、評価を基により望ましい労使紛争解決制度のあり方に関する経済学的な基礎を与えることが可能となると考える。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計 12 件)

- ① 村田省三、「Hamilton=Slutsky(1990)定理5の証明」経営と経済、第88巻第4号、55-64ページ、2009年、査読なし
- ② 村田省三「外部経済と動学ゲームの均衡」経営と経済、第88巻第4号、1-12ページ、2009年、査読なし
- ③ 福澤勝彦、「個別的労使紛争における司法と行政の役割について」、長崎大学経済学部研究年報、39-52ページ、第25巻、2009年、査読なし
- ④ 村田省三「外部経済と複占ゲームの均衡」応用経済学研究、第2巻、30-43ページ、2009年、査読有り
- ⑤ 村田省三、「外部経済と等利潤線について」経営と経済、第88巻第3号、125-136ページ、2008年、査読なし
- ⑥ 村田省三、「外部経済と先手・後手ゲームについて」経営と経済、第88巻第3号、291-298ページ、2008年、査読なし
- ⑦ 村田省三、「外部経済とゲーム均衡」経営と経済、第88巻第2号、1-20ページ、2008年、査読なし
- ⑧ 村田省三、「外部経済と先手有利性」経営と経済、第87巻第3号、29-42ページ、2008年、査読なし
- ⑨ 村田省三、「外部経済と最適反応戦略」経営と経済、第87巻第4号、1-14ページ、2008年、査読なし
- ⑩ 村田省三、「外部経済とシュタッケルベルグゲームの均衡」経営と経済、第87巻第3号、43-54ページ、2007年、査読なし
- ⑪ 村田省三、「クルノーゲームの均衡とシュタッケルベルグゲームの均衡における生産規模について」経営と経済、第85巻第3・4号、183-201ページ、査読なし
- ⑫ 村田省三「外部経済と後手有利性について」、経営と経済、第85巻第1・2号、1

15-134ページ、査読なし

[学会発表] (計4件)

- ① 村田省三「Amir条件と等利潤線の形状」、九州経済学会、2008年12月6日、九州大学
- ② 福澤勝彦・藤田渉「東アジアにおける貿易量増加メカニズム－ヒアリング調査」九州経済学会、2007年12月8日、九州大学
- ③ 村田省三「外部経済と複占ゲームの均衡」日本応用経済学会秋季大会、2007年11月22日、中央大学
- ④ 藤田渉・福澤勝彦「国際産業連関表を用いた vertical specialization share; measuring international fragmentation of production using Asian International I-O table」, 環太平洋産業連関分析学会第17回大会、2006年10月28～29日、沖縄国際大学

[図書] (計3件)

- ① 藤田渉・福澤勝彦『中国の輸出政策と現状』、(東南アジア研究叢書41)、全100ページ(分割不能)、長崎大学経済学部東南アジア研究所、2009年、
- ② 是枝正啓・村田省三『ミクロ経済学』、全187ページ、65-94ページ、96-132ページ、九州大学出版会、2008年
- ③ 細江守紀・村田省三・西村宏編『ゲームと情報の経済学』、全343ページ、57-75ページ、98-115ページ、勁草書房、2006年

[産業財産権]

○出願状況(計0件)

○取得状況(計0件)

[その他] なし

6. 研究組織

(1) 研究代表者

福澤 勝彦(FUKUZAWA KATSUHIKO)

長崎大学・経済学部・教授

研究者番号：00208935

(2) 研究分担者

村田 省三(MURATA SYOZO)

長崎大学・経済学部・教授

研究者番号：50182126

(3) 研究分担者・研究連携者(20年度)

須齋 正幸(SUSAI MASAYUKI)

長崎大学・経済学部・教授

研究者番号：40206454