



反テロリズムの国際協調についての考察

生川, 貴一

(Citation)

CDAMS(「市場化社会の法動態学」研究センター) ディスカッションペーパー, 08/ 3J

(Issue Date)

2008-03

(Resource Type)

technical report

(Version)

Version of Record

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81000043>



CDAMS ディスカッションペーパー
08/3J
2008年3月

反テロリズムの国際協調についての考察

生川貴一

CDAMS
「市場化社会の法動態学」研究センター

神戸大学大学院法学研究科

反テロリズムの国際協調についての考察*

生川貴一[†]

2008 年 3 月

1 はじめに

現在の国際社会において、各国政府が協力して対応して行かなければならない問題は山積している。代表的な例として、二酸化炭素削減といった地球温暖化対策、HIV 感染拡大の予防等が挙げられる。さらにそれらと同様に、テロリズム対策も非常に重要である。東西の冷戦構造が終了して以降、各国の安全保障の主眼はテロリズム対策に移行した。そしてその後、2001 年 9 月 11 日のアメリカ同時多発テロ事件をはじめ、2002 年のバリでのナイトクラブ爆破事件、2004 年のマドリッドでの鉄道爆破事件、2005 年のロンドン地下鉄爆破事件など、大規模なテロ事件が繰り返され、テロリズム対策の重要性が増すばかりである。

国際社会が直面するこれらの困難に対し、経済学やゲーム理論を用いた研究は多数存在する。先に挙げた地球温暖化対策、HIV 感染拡大の予防、国際的なテロリズム対策等を国際公共財として捉え、各国間の協調問題として論じるのである。テロリズム対策を論じた代表的な研究としては、Arce and Sandler(2005)、Sandler and Aiqueira(2006)等が挙げられる。これらの研究では、国際的なテロリズム対策を能動的政策、例えば、テロリストに対する諜報活動や彼らの拠点を空爆したりスポンサーの金融資産を凍結するといった先制 (preemption) と、受動的政策、例えば空港や原子力発電所の警備強化といった抑止 (deterrence) に分類して論じている。Arce and Sandler(2005) では、各国の先制行動は、すべての国に対して公的な便益があり、一方、抑止行動は、当該国の行動によって、テロが国外に追いやられて他国でのテロ発生の可能性を上げてしま

* 本稿の作成にあたり、柳川隆教授 (神戸大学) から貴重なコメントを頂きました。記して感謝いたします。本稿の内容に関する一切の責任は筆者にあります。

[†] 神戸大学大学院法学研究科「市場化社会の法動態学」研究センター COE 研究員

う負の外部性があると考え。そして、各国が先制行動か抑止行動を選ぶ状況下では、各国は抑止行動をとり、その均衡はパレート劣位であると述べた。また、Sandler and Aiqueira(2006) では、当該プレーヤーの先導者と追従者としての関係を考えると、抑止行動の非効率性は軽減されるが、その場合は同時手番と比較して、先制の非効率性を悪化させると述べた。他方、経済学やゲーム理論以外の分野でもテロリズム対策の研究は存在する。神保・高杉・古賀(2005) では、テロリズム対策を、テロリストに対して報復を行うことでテロの発生を抑止しようとする懲罰的抑止と、セキュリティ強化によってテロリストの付け入る隙を与えない拒否的抑止を考え、拒否的抑止が有効であることを示した。また、軍事力を用いてテロリストやその可能性のある対象を攻撃する先制行動も有効であると述べた。

本稿の目的は、Arce and Sandler(2005)、Sandler and Aiqueira(2006) が分類した2種類のテロリズム対策の考え方に依拠しつつ、これらの問題設定に新たな視点を導入し、各国のテロリズム対策の協調問題を再考することにある。まず、先制行動をとることに対して何らかの“付加価値”を賦与する。この付加価値の賦与によって、ゲームの構造が変化するかもしれない。次に、Arce and Sandler(2005)、Sandler and Aiqueira(2006) でプレーヤー数を2として議論を行っているのに対し、本稿では3プレーヤーを想定した考察を試みる。

得られた結果は以下のようになる。まず、付加価値の導入によって、各プレーヤーが抑止行動をとるという均衡だけではなく、各プレーヤーが先制行動をとる可能性が生じる。すなわち、テロリズム対策のゲームが、囚人のジレンマ的状况から調整ゲームへと変換される可能性がある。次に、付加価値の導入に加えて3プレーヤーでのゲームを想定すると、2プレーヤーの場合とは異なり、すべてのプレーヤーが先制行動をとることが分かった。

次節では、Arce and Sandler(2005) に従い、テロリズム対策の先制と抑止についての利得構造を明らかにする。3節では、付加価値の導入と3主体によるモデルの構築を行う。そして最後に結論が述べられる。

2 先制と抑止

Arce and Sandler(2005) に従い、テロリズム対策のゲーム的構造を2分類し、その特徴を説明する。テロリストの共通のターゲットとして2カ国が存在するとする。そしてテロ対策には2種類の方策が存在する。能動的対策としての先制と、受動的対策としての抑止である。先制とは、テロリストが行動を起こす前に、彼らのベースキャンプを

攻撃したり資産を凍結するといった対策である。この能動的な先制行動は、自国のみならず、他のすべての国にも便益を発生させる。一方、抑止^{*1}とは、空港で飛行機の乗客に対して金属探知機を使用するなどしてテロリストの活動を阻んだり、テロ対象になり可能性のある施設の警備を強化するといった行動である。この受動的な抑止行動は、その国でテロが起こる可能性を低下させるという便益がある一方で、テロを国外に追いやり、他のすべて国でテロが起こる可能性を高めるという負の外部性を発生させる。つまり、能動的な対策には公的な便益が、受動的な対策には公的な費用がある。これらの要素を取り入れたゲームを、先制ゲームと抑止ゲームとして利得行列表で表現してみる。

2.1 ゲームの構造

まず、先制行動についてのゲームを 2×2 の利得行列表で表現してみると以下のようになる。

先制ゲーム

	先制	現状維持
先制	$2B - c, 2B - c$	$B - c, B$
現状維持	$B, B - c$	$0, 0$

プレイヤー数は2で、テロリストに対して先制するか、何もせずに現状維持の2つの選択肢がある。テロリストに対して1プレイヤーのみが先制すれば、各プレイヤーに対して便益 B が、そして、先制の費用 c が先制行動をとったプレイヤーにかかる。両プレイヤーが協調して先制するなら、両プレイヤーの便益は $2B$ で費用は c となる。このとき、

$$2B > c > B \quad (1)$$

が成立しているとする。この場合の均衡は(現状維持、現状維持)である。

これは具体的には以下のように考えることができる。例えば、プレイヤーがアメリカとEUであるとする。アメリカのみがテロリストに先制行動をとると、4の便益と6の

^{*1} 神保・高杉・古賀(2005)では抑止を、「恐怖を与えること、つまり『脅威』を構築することにより相手の活動などを抑圧し、制止させること」としている。これは冷戦構造を論じる際に用いられた定義であり、本稿の想定する抑止とは異なる。

費用がかかり、利得は-2 になる。そして EU はアメリカの先制行動から便益 4 を得る。両者が協力して先制行動をとるなら、両者の利得は $4+4-6$ で 2 である。この場合の均衡は (現状維持、現状維持) で、囚人のジレンマ型であることが理解できる。各プレイヤーはそれぞれ、利得 0 を得る。

次に、抑止行動についてのゲームを 2×2 の利得行列表で表現してみると以下のようになる。

抑止ゲーム

	抑止	現状維持
抑止	$b - C - C_{12}, b - C - C_{21}$	$b - C, -C_{21}$
現状維持	$-C_{12}, b - C$	0,0

抑止行動をとることから得られる便益は b 、その費用が C である。両方のプレイヤーが何もせずに現状維持なら、共に利得は 0 になる。仮に 1 プレーヤーのみが抑止行動をとり、残りの 1 プレーヤーが現状維持の場合、抑止をとったプレーヤーに $b - C$ の便益がある一方、現状維持のプレーヤーは $-C_{ij}$ という負の外部性 (費用) を被ることになる。そして、両方のプレーヤーが抑止行動をとった場合、それぞれの便益は $b - C - C_{ij}, (i \neq j)$ となる。例えば、 C_{12} はプレーヤー 2 が抑止行動をとることからプレーヤー 1 が被る負の外部性である。 C や C_{ij} には、海外に在住するターゲット国の国民がテロ攻撃の対象になる可能性を高めてしまうといった費用も含まれている。ここで、

$$C + C_{ij} > b > C \quad (2)$$

が成立しているとする。すなわち、抑止行動をとって守ることの費用と他国が抑止行動をとることで被る負の外部性の合計が、抑止の便益を上回ると、均衡は (抑止、抑止) となる。

具体的には、抑止ゲームは次のように考えることができる。先制ゲームと同様、プレイヤーをアメリカと EU としよう。両者が何もせず、現状維持をとるなら、両者の利得は共に 0 である。仮にアメリカのみが抑止をとり、EU は現状維持の場合、アメリカは抑止行動から便益 6 を得て、そこに費用 4 がかさむことから利得は 2 となる。一方、EU はアメリカが抑止行動をとることから、負の外部性-4 を被る。これは、テロリストがアメリカでテロを起こさず、抑止行動をとっていない守りの脆弱な EU 内でテロを起

こす可能性を高めてしまうことを意味している。最後に、両プレイヤーが共に抑止行動をとった場合、それぞれの国は便益 6、費用 4 となる。そこに、お互いの抑止行動の結果として、他のプレイヤーに負の外部性 4 を及ぼす。よって、両プレイヤーの利得は 6-4-4 で-2 となる。(抑止、抑止) が均衡になるが、これも先制ゲームの場合と同じで囚人のジレンマ型ゲームとなる。

最後に、戦略が抑止、先制、現状維持の 3 つとなるようなゲームを考えてみる。

抑止 - 先制ゲーム

	先制	現状維持	抑止
先制	$2B - c, 2B - c$	$B - c, B$	$B - c - C_{12}, B + b - C$
現状維持	$B, B - c$	$0, 0$	$-C_{12}, b - C$
抑止	$B + b - C, B - c - C_{21}$	$b - C, -C_{21}$	$b - C - C_{12}, b - C - C_{21}$

(1)(2) 式とを仮定すると、(抑止、抑止) がこのゲームの均衡になる。つまり、各プレイヤーには先制行動をとるよりも抑止行動をとる誘因がある。

以上のように、非常に簡単な構造のゲームを想定してテロリズム対策の協調関係を考えると、各プレイヤーには能動的な先制行動をとる誘因はなく、受動的な抑止行動をとる誘因が存在している。では、どのようなゲームの場合に、先制行動をとる誘因が存在するのか、次の小節で考えてみる。

2.2 ゲームの変形

ゲームの構造を少し変形させることで、均衡がどのようなになるかを調べる。まず、両プレイヤーが貢献しないと先制からの利益が得られないような限界値 (threshold) のある抑止 - 先制ゲームを考える。先制攻撃が大規模でないと意味を成さないようなゲームである。

抑止 - 限界値先制ゲーム

	先制	現状維持	抑止
先制	$2B - c, 2B - c$	$-c, 0$	$-c - C_{12}, b - C$
現状維持	$0, -c$	$0, 0$	$-C_{12}, b - C$
抑止	$b - C, -c - C_{21}$	$b - C, -C_{21}$	$b - C - C_{12}, b - C - C_{21}$

このとき、 $2B - c \geq b - C$ が成立しているなら、均衡は (抑止、抑止) と (先制、先制) の2つになる。これはいわゆる調整ゲームである。

次に、先制行動から得られる便益が非対称なゲームを想定してみる。ゲーム構造は以下ようになる。

非対称抑止 - 先制ゲーム

	先制	現状維持	抑止
先制	$3B - c, 2B - c$	$2B - c, B$	$2B - c - C_{12}, B + b - C$
現状維持	$B, B - c$	$0, 0$	$-C_{12}, b - C$
抑止	$B + b - C, B - c - C_{21}$	$b - C, -C_{21}$	$b - C - C_{12}, b - C - C_{21}$

この利得行列表からも分かるとおり、1番目のプレーヤーが先制行動から得られる便益は、2番目のプレーヤーが先制行動から得る便益の2倍になっている。例えば、イスラエルやアメリカは、先制行動から得る便益は、日本よりも大きいはずである。このとき、 $2B - c > b - C$ なら均衡は (先制、抑止) となる。

最後に、2プレーヤーで戦略が (先制、現状維持、抑止、先制と抑止) の4つの場合を想定すると、(抑止、抑止) が均衡^{*2}になる。

纏めると、以下ようになる。すなわち、最も単純でプレーヤーが対称的な先制ゲーム、抑止ゲーム、抑止 - 先制ゲーム、戦略を4つにしたゲームを考えてみても、パレート優位な結果には至らない。先制行動に限界値がある場合には、パレート優位な結果が得られる可能性があることが分かった。また、抑止行動から得られる便益が非対称な場合、抑止行動をとるプレーヤーが出てくることが分かった。

^{*2} Arce and Sandler(2005) を参照。

3 付加価値の導入

前節では Arce and Sandler(2005) に従い、様々なゲームを提示して、各プレイヤーの協調関係について考えた。この節ではプレイヤー間の協調関係を論じる際に、新たな視点を導入する。すなわち、プレイヤーの行動に伴い、何らかの付加価値が発生するような状況を考察していく。具体的には以下のようなことを想定している。

例えば、日本はかつて、アメリカなどから「安定的な自由貿易体制（の維持）」という国際公共財の恩恵を受けて輸出を拡大する一方で、かなりの輸入障壁を設けていたため、輸出自主規制輸入促進策をせまられた過去があった。これは「応分の負担をせよ」との外圧である。つまり、何らかの借りのようなものが外国に対して存在し、それに従って行動するという道徳的義務のようなものを日本は負っていた。これは国際公共財を供給する誘因としては消極的なものであったと考えられる。逆に積極的なものとして、今後、国際社会での地位向上や何らかの利権という付加価値を求めて行動するということも考えられる。こういった誘因に動かされるプレイヤーを想定して、新たなゲームを構築することで、プレイヤー間の協調関係がどのように変化するかを考えるのである。

以下の小節では、この付加価値を Arce and Sandler(2005) の提示したゲームに導入し、さらにプレイヤー数を3にして考察を続ける。

3.1 2 プレーヤー、3 戦略のケース

より一般的な議論を展開していくため、以下では先制行動と抑止行動を同時に行うような抑止-先制ゲームに限定して論じる。まず、2 プレーヤーの場合に付加価値を導入する。ここでの付加価値は、受動的対策ではなく、能動的対策である先制行動に付随すると考える。他のプレイヤーすべてに正の外部性（便益）を発生させる先制行動は、当該プレイヤーが自らの利益を主張しやすいと考えるからである。例えば、中東地域でのテロリスト撲滅に貢献したプレイヤーは、石油利権のような付加価値を獲得しやすくなると考えられるだろう。

ここでは単純化のため、すべてのプレイヤーの付加価値は等しいと仮定する。

付加価値付き抑止 - 先制ゲーム

	先制	現状維持	抑止
先制	$2B - c + e_1, 2B - c + e_2$	$B - c + e_1, B$	$B - c - C_{12}, B + b - C$
現状維持	$B, B - c + e_2$	$0, 0$	$-C_{12}, b - C$
抑止	$B + b - C, B - c - C_{21}$	$b - C, -C_{21}$	$b - C - C_{12}, b - C - C_{21}$

この利得行列表から、以下の式の符号が均衡に影響を与えていることが分かる。

$$B - c + e_i \lesseqgtr b - C \quad (3)$$

まず、付加価値 e_i が正になり、かつ、(3) 式の左辺が右辺よりも大きいなら（先制、先制）と（抑止、抑止）の 2 つが均衡になる。これは前節で提示した抑止 - 限界値先制ゲームと同様に、調整ゲームとなっている。一方、(3) 式の右辺が左辺よりも大きいなら、（抑止、抑止）のみが均衡となる。つまり、付加価値 e_i が大きくて、自国のみが抑止行動をとった場合に得られる便益よりも、自国のみが先制行動をとった場合に得られる便益の方が大きくなるときには、両方の主体が先制行動をとる可能性があるということである。

次に、付加価値 e_i が非正の場合を考える。その場合は、付加価値を、先制行動をとることによって当該プレイヤーが様々な批判に晒されることの費用と解釈することができるだろう。付加価値が負の場合は、必ず (3) 式の左辺が右辺よりも小さくなるので、均衡は（抑止、抑止）になる。また、付加価値が正であっても (3) 式の左辺が右辺よりも小さい場合、そして、左辺と右辺が等しくなる場合にも、均衡は（抑止、抑止）となる。

つまり、付加価値 e_i が正の場合には各プレイヤーの意思決定に影響を与え、（先制、先制）という均衡が実現する可能性がある。

3.2 3 プレーヤー、3 戦略のケース

前小節では、2 プレーヤー 3 戦略の抑止-先制ゲームに付加価値を導入し、そこで得られた均衡の性質を考えた。そこでは、（抑止、抑止）、（先制、先制）の 2 つが均衡になる調整ゲームになる可能性が示された。この小節では、付加価値の導入に加えて、プレイヤー数を 2 から 3 に増やして考察を行う。それによって、各プレイヤーの行動の決定が、どのようなものになるのかを考察していく。

以下に、 3×3 の利得行列表を提示する。

3×3 の付加価値付き抑止 - 先制ゲーム

プレイヤー 3 が先制の場合

	先制	現状維持	抑止
先制	$3B - c + e_1,$ $3B - c + e_2,$ $3B - c + e_3$	$2B - c + e_1,$ $2B,$ $2B - c + e_3$	$2B - c + e_1 - C_{12},$ $2B + b - C,$ $2B - c + e_3 - C_{32}$
現状維持	$2B,$ $2B - c + e_2,$ $2B - c + e_3$	$B,$ $B,$ $B - c + e_3$	$B - C_{12},$ $B + b - C,$ $B - c + e_3 - C_{32}$
抑止	$2B + b - C,$ $2B - c + e_2 - C_{21},$ $2B - c + e_3 - C_{31}$	$B + b - C,$ $B - C_{21},$ $B - c + e_3 - C_{31}$	$B + b - C - C_{12},$ $B + b - C - C_{21},$ $B - c + e_3 - C_{31} - C_{32}$

プレイヤー 3 が現状維持の場合

	先制	現状維持	抑止
先制	$2B - c + e_1,$ $2B - c + e_2,$ $2B$	$B - c + e_1,$ $B,$ B	$B - c + e_1 - C_{12},$ $B + b - C,$ $B - C_{32}$
現状維持	$B,$ $B - c + e_2,$ B	$0,$ $0,$ 0	$-C_{12},$ $b - C,$ $-C_{32}$
抑止	$B + b - C,$ $B - c + e_2 - C_{21},$ $B - C_{31}$	$b - C,$ $-C_{21},$ $-C_{31}$	$b - C - C_{12},$ $b - C - C_{21},$ $-C_{31} - C_{32}$

プレイヤー 3 が抑止の場合

	先制	現状維持	抑止
先制	$2B - c + e_1 - C_{13},$ $2B - c + e_2 - C_{23},$ $2B + b - C$	$B - c + e_1 - C_{13},$ $B - C_{23},$ $B + b - C$	$B - c + e_1 - C_{12} - C_{13},$ $B + b - C - C_{23},$ $B + b - C - C_{32}$
現状維持	$B - C_{13},$ $B - c + e_2 - C_{23},$ $B + b - C$	$-C_{13},$ $-C_{23},$ $b - C$	$-C_{12} - C_{13},$ $b - C - C_{23},$ $b - C - C_{32}$
抑止	$B + b - C - C_{13},$ $B - c + e_2 - C_{21} - C_{23},$ $B + b - C - C_{31}$	$b - C - C_{13},$ $-C_{21} - C_{23},$ $b - C - C_{31}$	$b - C - C_{12} - C_{13},$ $b - C - C_{21} - C_{23},$ $b - C - C_{31} - C_{32}$

e_i は先に述べたような付加価値である。以下ではまず、 e_i がすべてのプレイヤーに対して等しい場合を考えてみる。(3) 式の左辺が右辺より大きくなる程度に付加価値が大きいなら、(先制、先制、先制) が均衡になることが分かる。また、付加価値 e_i が負かゼロか、正であっても (3) 式の左辺が右辺より大きくならない程度の大きさなら、すべてのプレイヤーは抑止行動をとる。

次に、付加価値の大きさがプレイヤー間で非対称の場合を考える。(3) 式の左辺が右辺より大きくなる程度に付加価値が大きいプレイヤーと、左辺が右辺より大きくならない程度に付加価値が小さいか非正のプレイヤーが並存している場合を考える。このとき、(3) 式の左辺が右辺より大きいプレイヤーは先制、左辺が右辺より小さいプレイヤーは抑止をとることが分かる。

本稿の結果をを纏めると以下ようになる。2 節の 2 プレイヤーでの抑止-先制ゲームでは、(抑止、抑止) が均衡になる。そして 3 節の前小節で考察した 2 プレイヤーの付加価値付き抑止-先制ゲームでは、(3) 式の左辺が右辺より大きくなる程度に付加価値が大きければ、(先制、先制) と (抑止、抑止) の 2 つが均衡になるという調整ゲームになる。一方、この小節での 3 プレイヤーの付加価値付き抑止 - 先制ゲームでは、付加価値が (3) 式の左辺が右辺より大きくなる程度に大きければ、(先制、先制、先制) のみが均衡になることが分かった。

4 おわりに

Arce and Sandler(2005) の主張によれば、テロリストに対して各プレイヤーが能動的な先制行動を講じる事は正の外部性を他のプレイヤーすべてに与えることになるが、それは囚人のジレンマ的状况で、各プレイヤーにはただ乗りの誘因がある。そして、各プレイヤーが受動的対策として抑止行動を講じることは、各プレイヤーがテロを避けることができると共に、それを国外にそらす競争になり、負の外部性を他のプレイヤーに対して発生させてしまう。故に、少ない先制行動と過度な抑止行動が講じられることになる。ただし、先制行動から得られる便益が非対称な場合はそうではない。テロリストにとって主要なターゲットプレイヤーが先制行動から得られるテロ撲滅といった直接的利益は大きくなるので、単独で先制行動をとる。そして、そういったプレイヤーが他のプレイヤーから補助や所得移転を受けることで、先制行動がより活発に行われる可能性があるとした。

一方、本稿では、Arce and Sandler(2005) で提示されたゲームに依拠しながらも、純粹にテロ撲滅といった直接的利益だけではなく、その他の様々な付加価値という間接的利益を求めてプレイヤーが行動するという想定を加えることで、テロ対策をめぐる各国の協調関係を説明しようと試みた。そして、最も単純な2プレイヤーを想定した場合、付加価値が均衡の決定に影響を与えることが確認された。付加価値が大きいと、(抑止、抑止) と (先制、先制) の2つが均衡になるという調整ゲームになる。さらに、付加価値をモデルに組み込むことに加え、3プレイヤーを想定した場合には、付加価値が大きいと、(先制、先制、先制) のみが均衡になることが分かった。Arce and Sandler(2005) とは異なり、各プレイヤーの付加価値という間接的利益を想定すれば、各プレイヤーが先制行動をとる可能性があるのである。

次に、本稿で言及した含意を、現実の各国の行動を例に挙げて述べておきたい。これは、付加価値がプレイヤー間で非対称な場合の協調関係である。例えば、アメリカは、その圧倒的軍事的優位を背景にして国連決議を待たずにイラク戦争という先制行動を進めようとした背景には、アメリカの単独主義的な安全保障戦略の確立^{*3}という大きな付加価値があったと考えられる。一方で、フランス、ドイツ、ロシアがアメリカのこの行動に警戒感を示し、イスラム教徒を多く抱えるインドネシアやマレーシアはイラク戦争に反対を表明した。このような態度をとったのは、これらの国々にとって、先制行動に

^{*3} 山田・大矢根(2006)を参照。

賛成したり参加することの付加価値があまり大きくなかったり、負になるからだと考えられる。このように考えてみても、付加価値をモデルに組み込んで考察を行うことは、テロリズム対策の国際協調を考えていく上で有意義であると思われる。

最後に、今後の課題についても述べておく。1節で述べたように、国家間で協力して対処せねばならない国際問題は多数存在している。より多くの協調問題を考慮に入れたモデルの構築が必要であると考えられる。さらに、テロリズムの国際貿易に対する影響を考慮に入れたり、協力ゲームを用いた分析も意味のあることと思われる。

参考文献

- [1] Arce,D.G.,and Todd Sandler.(2005),”Counterterrorism”, *Journal of conflict resolution*, vol.49,183-200.
- [2] Schmidtz,David.(1991),”The Limits of Government : An Essay on the Public Goods Argument”, Westview Pr(Short Disc).
- [3] 神保謙 高橋杉雄 古賀慶.(2005)「日本の対テロリズム政策—多層型テロ抑止戦略の構築—」東京財団研究報告書 2005-2.
- [4] Todd Sandler.(2003),”Collective action and transnational terrorism”,*World Economy*,26(6):779-802.
- [5] Todd Sandler.(2005),”Collective versus unilateral responses to terrorism”,*Public Choice*,124:75-93.
- [6] Todd Sandler.,and Kevin Siqueira.(2006),”Global Terrorism:deterrence versus Pre-emption”, *Canadian Journal of Economics*,vol.39,No.4.
- [7] 山田高敬 大矢根聡編.(2006),「グローバル社会の国際関係論」有斐閣.