

ゲーム体系による社会組織の分析

中山 康雄

大阪大学大学院人間科学研究科

本発表では、ゲーム体系の枠組みを取り入れて社会組織を規定することを試みる。私は、拙著『現代唯名論の構築』（2009）の第5章3節「社会的事実と社会組織」で「社会組織」の概念を次のように規定している（p. 136f）。

- (1a) [四次元的個物としての社会組織] 社会組織 O は、四次元的個物である。つまり、社会組織は時間的広がりを持ち、内部構造も持つ存在物である。
- (1b) [社会組織を構成するものとしての人間集団と人工物] 社会組織の時間的切片は、一般に、合理的行為者たちから形成される人間集団 G と人工物の融合体 A からなる融合体 $\langle G+A \rangle$ である。ただし、人間集団のみから形成される社会組織もありうる。
- (1c) [構成員の自覚] いかなる時間的切片においても、集団 G の構成員は誰も、自分が社会組織 O の構成員であることを自覚している。
- (1d) [人工物の所属に関する構成員の知識] 時点 t における社会組織 O の時間的切片が $\langle G+A \rangle$ のとき、 A のすべての部分 x について、 x が O に属すると時点 t で信じる少なくともひとりの構成員が G 内に存在する。
- (1e) [社会組織の存在に関する共有信念] いかなる時点においても、社会組織 O の存在は、その時点における O の構成員集団の共有信念になっている。
- (1f) [社会組織の構造化とその維持] 社会組織 O の存続が可能になるように、 O は構造化されている。つまり、 O の構造は、 O の存続の可能性が高まるように必要に応じて構造的変更をこうむる。

本発表は、この規定のうち (1f) で表現されている〈社会組織の構造化〉の問題と関わっている。つまり、この社会組織の構造化のうちに、ある特定のゲーム構造を読み込もうというのである。またこれに加えて、あるゲーム体系が、社会組織の記述枠組みとしても、そして、その構成員たちの理解枠組みとしても捉えられることを示したい。

まず本発表前半部では、ゲーム体系のいくつかのタイプを定義する。このとき重要になるのは、ゲームの継続を目的とするような一人ゲーム（積み木をくずれないように一人で積み上げていくというようなゲームは、このタイプのゲームの例となる）や野球のような構造化されたチーム体制を持つゲームである。つまり、社会組織をある環境の中で活動するチームとして捉え、このチームが負けるのはチームの存続が不可能になったときだと、このゲームの目的を規定するのである。言い換えると、このチームの目的は、環境の変動に対応しながら自己存続し続けること、となる。

本発表の後半部では、このゲーム体系という枠組みを基盤にして、社会組織の構造を記述していく。野球のようなチームが社会組織の記述に関して参考になるひとつの特徴は、このようなチーム内部でなされる役割分担にある。野球のチームには、ピッチャーやキャッチャーや一塁手などがおり、監督やコーチや控え選手などもある。そして、チームの構成員それぞれが自分に課された役割を他の選手と連携のうで懸命にはたすそうとすることでチームの勝利に貢献するという構造になっている。また、ピッチャーはピッチャーとしての技能をみかくことが重視され、外野手の技能までも身につけることは普通期待されていない。ここで、ピッチャーという役割を完全に理解しているが野球というゲームの全体像についてはおぼろげにしか知らない選手がいたとしよう。このような選手でも、彼がピッチャーとして飛びぬけて優秀ならば、彼はこのチームから解雇されずに、選手であり続けることができるだろう。このような知識や技能の限定・限界は、野球などのチームスポーツだけでなく、大会社の平社員などにも当てはまる。そのような社員は、自らに課された課題や仕事は知っており、それを満足がいくようにはたそうとするが、自分がやっている仕事は会社全体の中でどのような意味を持つかを正確には知らないかもしれない。それでも、全体を把握している有能な上役がいれば、この会社自体は存続できるだろう。そして、危機にひんしている会社を再建するためには、チーム内部の役割分担の再編成のみならず（会社の場合には、この再編成は、配置換えのみならず、しばしばリストラをとともう）、ときに内部のルールの修正もが必要になってくるだろう。

確かに、私たちが生きている現実社会では、ひとつのゲーム体系だけでは説明できないような複雑な現象もある。しかし、それらの現象のいくつかは異なるゲームの重なりにより説明できる。というのは、現実社会を複雑にしているひとつの要因は、ゲームが入れ子になったり、重なりあったりするという現象にあるからである。ここでは、同時に進行している複数のゲームを考えなければならない。例えば、ゲームの入れ子構造については、O大学の一員であるとともに、O大学のH研究科の一員であり、H研究科のK講座の一員であるような人物を考えることができる。ときにこの人の行動は、K講座には利益をもたらすが、H研究科全体にとっては好ましくないということも起こりうる。またこの人物は、O大学教員であると同時に、彼の家族の一員でもあるかもしれない。これは、異なるゲームの重なり例となる。このようなとき、どちらのゲームを優先させるかというジレンマが起きてくる（例えば、ゴールデンウィークを家族サービスで過ごすかそれともやり残した仕事の準備をするか、という問題が考えられる）。ときに、自分が属するある社会組織のために行動することが、自分が属する他の社会組織にとっては好ましくないということも起こりうる。私たちはこのように、諸ゲーム体系のプレイが衝突する中で生きていると言っていいたいだろう。

参考文献

中山康雄（2009）『現代唯名論の構築 — 歴史の哲学への応用』勁草書房。