
 論説

E-democracyのためのE-learning ゲーミングによるe-討議リテラシーの習得

E-democracy, E-Discussion-learning and Role-playing Game

キーワード：

e-デモクラシー、e-討議リテラシー、e-ラーニング、ロール・プレイング・ゲーム、他者視点

Keyword:

e-democracy, e-Discussion, e-learning, Role-playing Game

学習院大学 遠藤 薫

Gakushuin University Kaoru ENDOU

1. はじめに—E-democracyとは何か

インターネットに代表されるデジタル・コミュニケーション・ネットワークの発展とともに、E-democracyすなわち電子民主主義の可能性がさまざまに議論されてきた。

しかし、E-democracyには二つの側面がある。一つは、ICT(Information & Communication Technology)を活用してどのように社会の民主化を推進するか(ICTの道具的利用)という問題であり、もう一つは、ICTが埋め込まれた社会における民主主義の保証(ICTの社会的影響)という問題である。ICTを活用した望ましい社会を展望するには、この両者が車の両輪のように相携えて進まなければならない。

1. 1 ICT社会における民主主義とは何か

そこでまず、ICT社会における民主主義とは何か、という問いについて考えるところから始めよ

う。とはいうものの、ICT社会における民主主義も、ICTを必ずしも埋め込んでいない社会においても、その原理が大きく変わるものではないだろう。そうであるならば、上記の問いは、「民主主義とは何か」という問題に還元されるはずである。ところが、ギリシア以来、膨大な議論が積み重ねられてきたにもかかわらず、「民主主義」の唯一無二の定義といえるものは存在しない。現代政治学者のR.A.ダールは、「民主主義」を定義することに労を費やすよりも、その機能を達成することに努力すべきである、と論じている。

彼によれば、デモクラシーは以下に掲げる項目を実行するための機会を提供する：

実質的な参加

平等な投票

政策とそれに替わる案を理解する可能性

アジェンダの最終的調整の実施

全市民の参画

すなわち、民主主義社会とは、その社会の公共

的意思決定に参加するチャンスがすべての構成員に平等に保証されており、かつ、その社会の意思決定は原則的にすべての構成員の意思が反映された(すべての市民が意思決定に参画した)とみなされるときに初めて正当性を主張しえるような社会であると定義することができよう。

1. 2 今日における民主主義の危機

しかしその一方で、われわれの現在を見回してみれば、いたるところで「民主主義の危機」が叫ばれているようにも見える。

その背景を概観してみれば、次のようになるだろう：近代化の進行に伴い、社会圏の大規模化／複雑化も進行してきた。その結果、官僚主義が深化し、政治の間接化も進んだ。言い換えれば、政治もしくは公共的意思決定の場に一般市民の声が生かされる機会も見えにくくなり、市民による開かれた言論の場としての「公共圏」が衰退した。それは、人びとの政治的無関心や政治的シニシズムを生む一方で、大衆による政治的付和雷同が民主主義の危機(大衆民主主義)を促進しているとも批判されている。

実際、遠藤が参加した2002年WIP(World Internet Project)日本調査⁽¹⁾によれば(図1参照)、人びとは民主社会を望んではいるものの、政治参加意識は必ずしも高くない。

では、ICTはこのような状況に対して何ができるのだろうか？

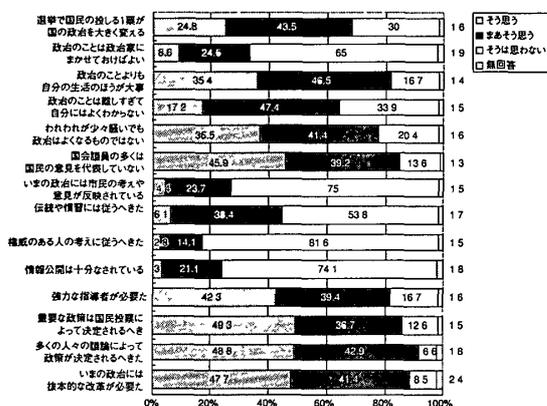


図-1 政治意識 (n=1169, %)

調査主体：(独) 通信総合研究所・東京大学社会情報研究所協働研究グループ

調査期間：2002.10.17~11.4

調査対象：全国の満12歳以上75歳以下の男女

標本数：3500人

抽出法：層化二段無作為抽出法

調査方法：調査員による訪問留置訪問回収法

有効回収数：2333人 (66.7%)

2. ICTと公共的意思決定

2. 1 公共的意思決定の基本構造

上記のような民主社会における公共的意思決定の構造を考えると、それは図2のようになるだろう。ここにICTが組み込まれるとどうなるか。

ICTは当然のことながら、双方向コミュニケーション技術である。そして、「公共空間」と呼ばれるものも、双方向コミュニケーションの空間である。したがって、原理的に、「公共空間」はすべてICT上に配置可能なことになる。ICTによる公共空間、いわば電子的公共空間は、よく知られた特性として、時間や場所からコミュニケーションを解放する。その結果、政策決定への市民参加にともなう、市民にとっての障害——時間がない、など——が大きく提言されることが期待される。

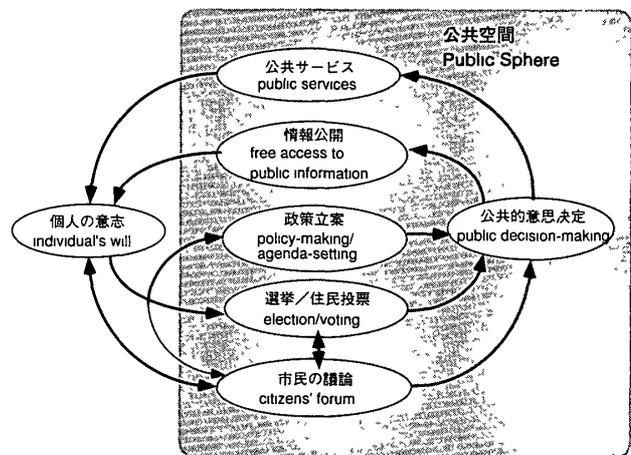
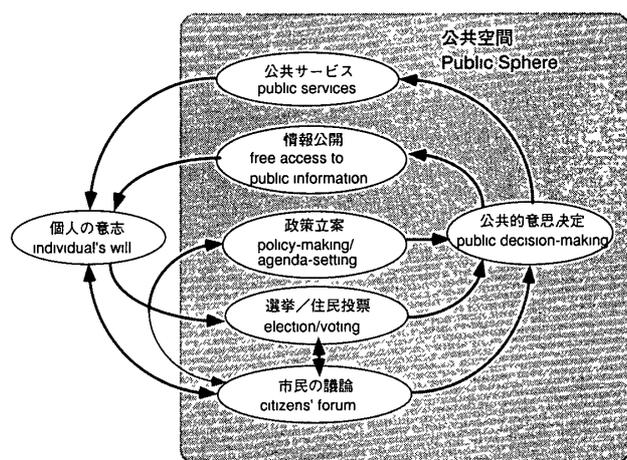


図-2 公共的意思決定の構造



図－3 ICTを活用した公共的意思決定－e-democracy

2. 2 E-democracy実現の障害

しかしながら、このようなE-democracy構想を実現するにはさまざまな障害がある。

第一に、E-democracyと政治／法制度の不整合である。これは従来の政治や法制度がICTの存在しない社会を前提として構成されており、ICTが埋め込まれた社会には対応できていない。たとえば、いくらネットワーク上で市民が政策に関わる議論を行ったとしても、現状では、それが現実に生かされる道はきわめて限られている。

第二に、E-democracyシステムの未成熟である。セキュリティの面のみならず、まだまだデジタル技術は発展途上にあり、社会の根幹を支えるシステムとしては、解決しなければならない課題が山積している。すでに一部で導入が始まっている電子投票システムも、全面的な実用化への道は遠い。

第三にE-democracyに関する市民のリテラシーの不足が挙げられる。いかに制度や技術が進歩しても、すべての市民がこれを利用できるのでなければ、意味がない。この問題は、一部はユーザーインターフェースの未成熟という技術的な問題であるが、また一部は、市民への情報リテラシー学習機会の提供不足という問題に還元されるだろう。情報リテラシーの分布が、社会的属性によって大きく左右されているというDigitalDivideの問題は

つとに議論されているが、こうした情報格差が市民参加格差に接続するようなことがあれば、ICTの活用は、社会にとってかえって悪影響を及ぼすことになる。このことから、現在、リテラシー学習の重要性はいくら論じても論じすぎにはならないだろう。

本稿は、こうした問題をかんがみて、E-democracyのためのE-learningの可能性について考察するものである。

3. 「民主主義のための学習」と「E-democracyのためのe-learning」

3. 1 民主主義のための学習

では、民主主義を促進するには、広く人びとがどのような「知」を身に付けねばならないだろうか。先にあげた民主主義的意思決定を成立させるのは、次のような「知」が必要と考えられる。

- a. 民主主義の理念に関する理解
- b. 社会状況に関する知識
- c. 合意形成のためのリテラシー

さらに、三番目にあげた合意形成のためのリテラシーには、以下の能力が含まれる。

- c-1. 情報の収集・処理
- c-2. 代替案の創出
- c-3. 討議 - 代替案の評価・選択
- c-4. 合意形成
- c-5. 実行・評価

本稿では、とくにこの「合意形成のためのリテラシー」に着目する。というのも、おそらくはこのプロセスが最も本質的であり、かつ重大な困難を内包しているからである。

3. 2 公共的合意形成のパラドクス

公共的合意形成が本質的に大きな困難を内包していることは、つとに研究されている。代表的なものとして、Arrowの不可能性定理をあげることができるだろう。これは、端的にいえば、集団の

メンバーが自由な選好をもつとき、それらの集計は民主主義的な「合意」を形成しない、ということを経験的に証明したものである。

この定理は、社会科学に大きな衝撃を与えたが、現実には、これを通そうとすれば合意は形成されないという、ある意味で当たり前のことを述べているに過ぎない。けれども同時にまた、現実社会においてもこうした光景はしばしば見られるのである。

この問題を解決するには、諸個人の選好を単に集計するだけでなく、諸個人の選好に他者の視点を組み込んでいくpathが必要だといえる。すなわち、自分の利害や意向に固執するのではなく、他者の目から見た社会を自らの選好構造に取り込むことで、各メンバーの選好が変化し、自発的に合意を創発させることが望ましいと考えられるのである。そのためのpathとして、討議は民主社会の構築にきわめて重要な意義をもつ。

3. 3 討議デモクラシー—deliberative democracy

近年、deliberative democracyという概念が注目を集めている。これは、民主社会における公共的意思決定は、市民の討議によって担保されなければならないという主張であり、さまざまな政策的問題に関して、ランダムサンプリングされた市民による討議を行うものである。1990年代から、オランダで始まった「コンセンサス会議」などを初めとして、様々な試みが行われ始めている。

このような試みも、上に述べたような討議の重要性に関する認識が、現在、多くの人びとに共有されるようになってきていることを示すものであろう。

3. 4 討議・合意形成リテラシーにかかわる諸問題

しかしながら、討議を行えば、それで、多くの人びとが納得する公共的合意形成が可能かといえ、それは不可能である。Habermasは、啓蒙によって人びとが理想的なコミュニケーション行為

を行うようになれば、自ずから理想的な民主主義政治が実現されると考えたようだが、それはあまりに安易である。

具体的な討議の場を考えたとき、われわれは直ちに次のような困難を見いだすだろう：

- a. 討議への不参加：先にあげたように、今日の社会に蔓延している政治的無関心、政治的シニシズムは、そもそも政策的討議の場へと人びとを向かわせない。
- b. 知識・情報の不足：たとえ討議に参加したとしても、複雑な社会は、議論のための膨大な情報／知識を必要とし、一般人にその余裕はない。
- c. 議論がかみ合わない：このような状態で議論を行ったとしても、議論は、各討議者の一方的な主張の開陳に終始し、他者の視点を取り込むことがない。
- d. 議論が収束しない：その結果、議論をしても、それが建設的な合意形成に至らない
- e. 「荒らし」の存在：討議者の中には、しばしば、あえて議論をかく乱して楽しむようなものも混在してくる。これは、とくに匿名のオンラインの討議では当たり前のように現れる現象であり、e-democracyの可能性について懐疑的な視線が生じる大きな原因ともなっている。
- f. 制度的な問題（議論の結果が生かされない）われわれがいま必要としているのは、こうした諸問題（fを除く）を解決するような討議リテラシーの習得なのである。

3. 5 討議リテラシー習得の技法

では、このような討議リテラシーは、どのようにして習得できるのだろうか？

よく言われるのは、討議リテラシーは経験によって自然と身についていくという主張である。しかし、単に「経験」をつむだけではリテラシー習得、とくに望ましいリテラシーの習得は困難では

ないか？討議はそれ自体でコンフリクト生成の場である。したがって、たとえば、自分の主張を一方的に相手に押し付けたりすることだけに熟達したとしても、それは本稿で考えているような討議リテラシーとは程遠いものである。

その意味で、もう少し洗練された学習プログラムとして近年よく用いられる「ディベート」という方法にも、やや疑問をもたざるをえない。ディベートでは、コンフリクトに勝利することが目的となる。この目的は、通常の社会生活において、必ずしも論争的ではない(しばしば政治に無関心な)一般市民を政治への参加へといざなう動機とは異質のものであろう。また目的がそのときの相手に勝つことだけに絞られるため、しばしばソフィスト的弁論術の育成に留まる。本稿が目指すのは、市民を政治参加へと動機付け、他者視点を取り込み、全体の調和を図るメタレベルの解決を創発的に発見することにある。また、ディベートでは、コンフリクトの構図は単純な二項対立であり、現実社会の複雑性に対応しうるものではないと考えられる。

こうした観点から、われわれは、討議リテラシー習得の方法論として、「ゲーミング」の可能性を提起したいと考えるのである。

4. ゲーミング・シミュレーションとは何か

4.1 ゲーミング・シミュレーションとは何か

ゲーミング、あるいはゲーミングシミュレーションとは、互いに利害の一致しない複数の主体(個人、組織)が、それぞれの戦略的意思決定に基づいて行動し、相互作用を生ずるような状況をシミュレーション・モデルとして構成しようとするものである。しかし、人間の意思決定過程は必ずしも明示的あるいは確定的なルールには則っていない。そこで、人間の反応や相互作用が予め客観的にはモデル化できなかつたり、それら自体が研究対象であるような探索型研究では、シミュレーションの

実行過程に人間を参加させるという方法が採られる。つまり、与えられた立場にたったプレイヤー間の「ゲーム」として、状況をシミュレーションするわけである。

ゲーミングシミュレーションの目的は、与えられた状況下における最適な戦略を知ることであり、教育・訓練や、戦術研究・作戦研究に利用されてきた。今日では、マネジメントの領域でも多く活用されている。

4.2 社会に関するゲーミングシミュレーション例：SimSoc

しかし、本稿で問題としているような公共的意思決定の場面では、先にも述べたように、人々が戦略的に意思決定するだけでは、解決は得られない。利害や戦略を超えた、他者への共感や全体の調和が目指されなければならない。

このようなゲーミングシミュレーションの例としては、GamsonのSIMSOCが有名である。また、広瀬は、これを日本向けにアレンジして多くの実験を行っている。その他にも、『BARNGA』(文化間コミュニケーションにおける文化的ギャップを体験、トランプゲーム)、『BAFA-BAFA』(「経済優先の競争社会」と「しきたり重視の伝統社会」を対比し、文化的拘束を体験、カードゲーム)、『豪華絢爛』(青年期の婚前妊娠の問題を検討、ボードゲーム)、『血液マネー』(血友病患者の現状を医療システムの問題)など多彩なゲームが開発されている。

4.3 PCとゲーミングシミュレーション

しかし、ゲーミングシミュレーションにはいくつかの難点が指摘されてきた。主な論点は下記のようなである；

- a. 再現性に乏しいため、科学的客観性に欠ける
- b. 実験から得られるデータが膨大なものになるため、その記録や分析が困難である。

こうした問題の解決に、コンピュータやネットワークは重要なツールとなる。パーソナル・コンピュータ・シミュレーションは、コンピュータ初期の時代には、技術的な限界によって十分発展できなかった。しかし、80年代後半から90年代に入り、コンピュータ技術が進歩し、とくに低価格で高性能のパーソナルコンピュータが普及すると、ビデオゲームとして商品化されるシミュレーションモデルも出現するようになった。

コンピュータを利用したゲーミングシミュレーションとして有名なものにゲッツコウ・モデルがある。これは、パーソン・コンピュータ・シミュレーションによる国際政治のゲーミングである。

ゲッツコウ・モデルでは、プレイヤーは代償政策決定者 (Surrogate Decision Maker) であり、各人が仮想主要国家の中心的政策決定者 (Central Decision Maker, CDM; 首相, 大統領など), 対外政策決定者 (External Decision Maker, EDM; 外相), 軍事的政策決定者 (Military Decision Maker, MDM; 国防省), 政策決定者の地位をねらうもの (Aspirant Decision Maker, ADM; 野党) の役割を演じる。

ゲッツコウ・モデルは、社会心理学的な小集団実験の考え方を国際政治の研究に取り入れたもので、ビジネスゲームで試みられていた意思決定過程の実験を国家的意思決定過程へと応用したものである。戦争ゲームの手法を、国家間関係の協調と対抗という、より広い文脈へ移植し、勝ち負けを目標とするのではなく、対立と協調を通して平和の条件を探るところに、ゲーミングの新しい可能性を拓いたものといえる (関: 1997参照)。

4. 4 討議リテラシー学習のためのゲーミング

ただし、これら既存のゲーム [国際関係ゲーム, ビジネスゲーム, 市場ゲームなど] においては、「役割演技」という要素はあくまでその社会的立場, 戦略, 利害を代表するためのものに過ぎず, プレイヤーには目的合理的な行動が求められる。しかし,

E-democracyのためのe-learningに必要とされるのは、既存のゲームを応用するだけで十分だろうか? より望ましい全体状況を創出するために諸個人の行為を引き出すためには、なんらかの動機付けがあるはずである。従来のモデルでは、動機付けは「合理的選択」に依拠していた。しかし、人間はたしてそのような「合理性」のみによって行動を起こすものだろうか? 例えば、限定的合理性 (H. A. Simon) や信念体系 (C. Mannheim) といった概念がすでに提示されてきた背景には、こうした人間の「合理性」を超えた動機に対する洞察があったと考えられる。

とくに現代では、インターネットにおける互酬的交換や無報酬の集合的活動 (OSS運動など) が社会に大きな影響を与えている。近年、社会学において<感情>に関わる諸問題が関心を集めているのも、こうした現実の動向を背景としたものである。

こうした潮流を考えると、「役割演技」は、単なる社会的ポジショニングの設定というだけにとどまらない、深い意味を帯びるのである。

5. 市民のエンパワーメントとオンライン・ゲーミング

5. 1 現代における「民主主義の危機」の基層

先にわれわれは、現代社会の多元化・多層化・複雑化が政治的シニシズムや政治的無関心を生んでいることを論じた。しかし、そのようなシニシズムや無関心は、必ずしも政治的領域に限ったことでない。

社会の多元化・多層化・複雑化は、社会全体のなかの個人の位置付けを困難にする。個人にとって、社会があまりにも巨大で複雑であるとき、「自分とは何か」という自己アイデンティティに関する問いが大きく浮上してくる。かつてデュルケムは、近代社会における個人のアノミー化という問題を指摘したが、それは個人の側から見れば、自分のアイデンティティが浮遊するものと感じら

れ、他者との安定的な関係を築くことが困難であり、全体社会の中での自らの無力感という感覚につながるものと考えられる。

このような社会と個人の分離を解消するためにも民主社会の構築は重要であり、そのために「一般化された他者／社会」に対する信頼を醸成する基盤が必要なのである。

5. 2 民主主義と個人のエンパワメント

このような現代の状況をふまえた上で、改めて「民主主義とは何か」という問題を考えてみよう。先に述べたようにDahlは「民主主義」を「公共的意志決定への全市民の参画の可能性を保証すること」によって現出するものとした。しかし、現代では、たとえ「可能性が保証」されたとしても、実際に市民がその可能性を活用しない傾向が問題視されているわけである。とするならば、「民主主義」を実質的に実現しようとするならば、むしろ、Melluciによる以下のような民主主義の定義を重視すべきであるかもしれない。

複雑な社会における民主主義は、社会的行為者がそれ自身の存在を認めさせ、彼らが何者であり、何者であろうとするのかを認識させる条件、すなわち、彼らに承認と自律性の創造を可能にする条件の創造だけを意味している (Melluci)

すなわち、民主主義とは、何よりも個人のエンパワメントを支援するシステムであり、それは裏を返せば、個人のエンパワメントなしに、現代人が政治的無関心や政治的シニシズムから脱却して、公共的意思決定に積極的に参加し、他者視点を自己のうちに取り込みつつ、建設的な議論を行うことはあり得ない、ということでもある、

5. 3 モレノとサイコドラマ

<匿名>を超えて、<演技>によるコミュニケー

ションが個人のエンパワメントに効果を持つことを見いだしたのは、Morenoである。

Morenoは、役割演技療法＝サイコドラマという技法を編み出したことで知られる。これは、カタルシス療法の伝統を引き継ぎながら、みずから「演じる」行為の中に自己再生の契機を見いだそうとしたものである。

役割演技療法の重要な柱の一つが、役割交換 (Role-reversal) である。役割交換とは、他者の演ずる「自己」に対して「他者」としてふるまうことにより、自分をとりまく世界について新たな枠組を設定することである。Morenoはその原型をソクラテスの産婆術であるとしている。しかも、この枠組の変化が一人の患者のみに限定されるものでないところに、Morenoの主眼がある。Morenoの流れを汲む心理劇は、精神分析派の心理劇と異なり、集団的プロセスを核として考えている。

5. 4 個人のエンパワメントとオンライン・ゲーミング・コミュニケーション

Morenoの議論をわれわれの問題に引き寄せて考えれば、自分とは別の人格を演じることにより、複合的な視点で全体を理解することが可能になると期待できる。すなわち、他者の立場や思考、感情に対する想像力を拡大することができる結果として、他者の立場・観点を組み込んで、自己の選好を修正していく民主主義的合意形成のpathが可能となるであろう、という期待である。

さらに・・・実際、<匿名であること>を特徴とするオンライン・コミュニケーションが、個人のエンパワメントに一定の効果をもつという報告も数多くなされている (ex. Turcle)。例えば、アルコール依存症、共依存など、現代の自己アイデンティティ不安から生ずる心理的諸問題は、<匿名であること>による自己解放によって、自己再生の契機を見出す可能性がある。

自己アイデンティティ不安の問題は、先にも述べたように、政治的無関心の問題と深く結びつい

ている。したがって、これを応用することによって、市民の政治的エンパワーメントと民主主義的合意形成のpath形成を図ることが可能であると考えられる。

5. 5 オンライン・ゲーミングにおける役割演技の将来的意義

役割演技を含むオンライン・ゲーミングには、本稿で述べてきた範囲以上の将来的意義もある。

今後ICTの社会的埋め込みはさらに進むと考えられる。そのとき、ネット利用のアプリケーションとして、オンライン仮想空間がより一層社会生活に浸透するようになると予想される。オンライン仮想空間の例としては、チャットシステム、オンラインモール、オンライン教育など、多様なアプリケーションがすでに実現している。オンライン仮想空間では、しばしばアバターをインターフェースとする仮想コミュニケーションが行われる。すなわち、近い将来、アバターを介したコミュニケーションが一般的なコミュニケーション形態になると考えられるのである(遠藤：2000など参照)。アバターとは、オンライン仮想空間内における仮の自己であり、現実の自己にとらわれない分身である。つまり、われわれは、現実の自己の行為を、分身(役割演技)を通じて遂行することになる。

このようなコミュニケーションのリテラシーを獲得するためにも(われわれはこれまでそうした形式のコミュニケーションになじんでいるとはいいがたい)、役割演技を含むオンライン・ゲーミングによる学習は重要と考えられる。

6. E-democracyゲーム・プロジェクト

以上のような考察に基づいて、2002年春からE-democracyゲーム・プロジェクトを発足した。その概要を、以下に述べる。

6. 1 目的

われわれが開発するE-democracyゲームの目的は、e-democracyに関する自発的学習である。すなわち、プレイヤーは与えられた状況の中で、与えられた役割として、他者との合意を調達しようと努力する過程において、

1. 自己／他者に関する複合的視点を獲得し
2. 状況を客観的に評価する能力を身に付け
3. Reflexiveに自己／他者を再構築し
4. 他者／社会に対する共感と信頼を得
5. 自ら社会にコミットする意義を見出す

ことが期待される。

また、本プロジェクトは、学習システムを開発するというだけでなく、その学習の過程を観察することにより、社会/e-societyにおけるmicro-macro連関を解明し、よりすぐれたシステム・デザインを目指すことをも、目的としている。そのためには、以下に関する理論的・実証的分析が必要である。

1. プレイヤーは与えられた状況の中で、与えられた役割として、他者との合意を調達することができるか？またそれはいかにして？(自己組織化における創発としての合意／秩序形成問題)
2. プレイヤーは合意形成のためにどのような情報探索行動をとるか？
3. プレイヤーはそのためにどのようなシステムを必要とするか？

われわれのゲームは、このような分析のためにも有用なものと考えられる。

6. 2 E-democracyゲーミングの体系化

われわれのゲームのもう一つの特徴は、それが単独のゲームとして完結するものではなく、複数のレベルのゲームを体系化しようとする点である。

E-democracyゲームの規定因子

レベル1 例

年齢、性別などは除外（オンラインの場合）
 利害（問題による）
 価値観（権威主義的／伝統主義的／状況同調的／変化志向的）
 討議に対する態度（ラディカル／穏健／荒らし）
 他者に対する信頼度
 制度（討議のみか、議案提出か）

問題：単純な（曖昧な）状況下で何らかの合意形成は可能か
 単なるテキストベースBBS
 知識・情報とくになし
 「荒らし」に対する対処
 目標：「見知らぬ他者」との合意形成、関心の喚起
 最終チェックポイント：議論は円滑に進んだか？合意は形成されたか？個人の政治的関心は喚起されたか？

レベル1
 単純な問題設定、役割設定、目標は議論の深化
 レベル2
 レベル3
 レベル4

 レベルX
 仮想社会における複雑な状況management, endless

レベル2 例

問題：首長選挙の候補者に関する議論
 単なるテキストベースBBS
 知識：状況に関する知識DB
 情報：候補者サイト
 「荒らし」に対する対処
 目標：選挙
 最終チェックポイント：BBS, 候補者サイトは役に立ったか？選挙結果は納得のいくものであったか？

レベルの規定要因

問題設定
 単純な問題：条件付問題：合意形成：状況management
 状況
 単独の問題：相互作用のある複数問題：総合的状況
 知識習得・外部情報利用
 コミュニケーション空間
 テキストベースの討議：行為を含む社会空間
 意思決定空間
 匿名の個人：役割・属性の導入：制度の組み込み
 偶発的イベントの発生
 アバタの利用

レベル3 例

問題：自治体における特定の問題に関する議論
 テキストベースBBS, ML
 知識：状況に関する知識DB
 情報：自治体サイト
 「荒らし」に対する対処
 目標：代替案の提示
 最終チェックポイント：BBS, ML, 自治体サイトは役に立ったか？代替案は提示できたか？その実現可能性は？

7. 終わりに

以上、本稿では、e-democracyの基盤として、オンラインでの合意形成リテラシーが不可欠であること、またその習得のためにオンラインゲーミングが有効であることを述べた。

われわれはすでに何回かの実験を行っており、一定の結果と知見を得ている。これらについては、また稿を改めて論ずることとした。

注

- (1) 調査主体：(独)通信総合研究所・東京大学社会情報研究所協働研究グループ，調査期間：2002.10.17～11.4，調査対象：全国の満12歳以上75歳以下の男女，標本数：3500人，抽出法：層化二段無作為抽出法，調査方法：調査員による訪問留置訪問回収法，有効回収数：2333人（66.7%）

【参考文献】

- 新井潔・他 [1998.8.3] 『ゲーミングシミュレーション』，日科技連，東京。
- Bolz, Norbert [1991] EINE KURZE GESCHICHTE DES SCHEINS, Wilhelm Fink Verlag, Munchen.(山本尤訳 [1999 10.25] 『仮象小史—古代からコンピュータ時代まで』，法政大学出版局)
- 出口弘 [2000 12.28] 『複雑系としての経済学—自律的エージェント集団の科学としての経済学を目指して』，日科技連，東京。
- 遠藤薫 [1995] 「役割演技と役割創造」1995年度『信州大学人文学部紀要』No.30)
- 遠藤薫 [1998] 「仮想性への投企—バーチャルコミュニティと近代」『社会学評論』vol 48, No.4/1998, p.50-64
- 遠藤薫 [2000] 「コンピュータ・ゲームという文学—その社会的意味」日本認知学会『文学と認知・コンピュータ2—文学の拡張』2000.12 p.85-120
- 遠藤薫 [2000] 『電子社会論—電子的想像力のリアリティと社会変容』 実教出版。
- 遠藤薫 [2001] 「ゲームの規範—TRPGの観察を通じて」(『シミュレーション&ゲーミング』2001.3)
- Fishkin, J.S. & Laslett, P. (eds.) [2003] Debating Deliberative Democracy, Blackwell Publishing
- Gamson, W. A. [1990] SIMSOC; Simulated Society, 4th ed. New York: Free Press
- Guetzkow, H., Chadwick, A., Brody, R., Noel, R. and Snyder, R. Simulation in International Relations Development for Research and Teaching. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1963.
- 広瀬幸雄・編 [1997] 『シミュレーション世界の社会心理学—ゲームで解く葛藤と共存』，ナカニシヤ出版。
- Melucci, Alberto (edited by John Keane and Paul Mier) [1989] NOMADS OF THE PRESENT: Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society, Hutchinson, A Division of The Random House Century Group, London.(山之内靖・貴堂嘉之・宮崎かすみ訳 [1997] 『現在に生きる遊牧民(ノマド)—新しい公共空間の創出に向けて』，岩波書店)
- 関寛治 [1997] 『グローバル・シミュレーション&ゲーミング—複雑系地球政治学へ』，(財)科学技術融合振興財団。
- 1 調査主体：(独)通信総合研究所・東京大学社会情報研究所協働研究グループ，調査期間：2002.10.17～11.4，調査対象：全国の満12歳以上75歳以下の男女，標本数：3500人，抽出法：層化二段無作為抽出法，調査方法：調査員による訪問留置訪問回収法，有効回収数：2333人（66.7%）