

優秀賞

会議は踊る

小名木 明宏 (大学教授：北海道)

【概要】 私たちの社会生活において、様々な形で「会議」が存在している。会社、学校、趣味のサークルにおいて、意思決定する際にその構成員が集まり、議論して、結論を導き出しており、人間社会における民主的で平和的な解決手段であるといえる。しかし、他方で、この「会議」の運営がもたらす弊害も無視できない。意思決定が遅い、形骸化している、意義がないなど様々な批判もある。ここで提案するゲームは、この「会議」をめぐるゲームであり、参加者が会議にどのように関与し、これを動かしていくかを体験できる一種のシミュレーションゲームである。

【骨子】 「会議」を運営するにあたり、各プレイヤーは独立した会議参加者として会議に関与する。本来、会議は意思決定するためのものであり、結論へと導かれるものである。早く、的確に運営される必要がある。その意味で、正当なプレイヤーは会議は効率的に、早く進行させる目的を持っている。いわば「早く終わらせたい派」である。しかし、他方で、会議自体を楽しむ参加者も存在する。この立場からは、議論の引き延ばしや議論のかき回しが行われ、円滑な議事運営は損なわれる。さらに、第3の立場として、傍観者も存在する。各プレイヤーは、ゲームの最初に伏せたカードでそれぞれの立場を割り振られ、各プレイヤーの顔色をうかがいながら、しかも自分の立場を秘密にして、「会議」に関与し、最終的に会議を自分たちに有利に終わらせるグループ協力型ゲームである。その際には、自分の立場を急に変えたり、議論のすり替えを行ったり、新しい提案をしたり、様々なアクションを行うことができ、これらのツールを駆使することがカギとなる。

【社会的意義】 議論に参加することがどのような意味を持つことなのかを理解することができ、教育的ツールとしても利用価値がある。