

パーソンズ社会学を基盤としたシミュレーション研究についての一考察

—パターン変数の数理モデルによる表現をめざして—

神戸大学大学院 小川晃生

1 目標ないし目的

本報告は20世紀アメリカ社会学を代表する研究者の一人であったタルコット・パーソンズについてのものである。本報告の目標/目的にはいくつかの側面がある。もっとも包括的な目標は、理論社会学の基盤に依拠して比較されるものとしての「文明」の動態を俯瞰的に予測してゆくことである。社会学という学術的枠組みのなかにおいては、本報告はパーソンズ社会学をルーマン社会学とは異なる形で超克することをその目標としている。そしてパーソンズ社会学研究の内部においては、本報告の目的はパーソンズ社会学研究に関係したいくつかの研究方法を架橋し収斂させることである。これらの目標/目的を達成するために、本報告に関連した「先行研究」を以下で整理したうえで本報告の研究内容ないし予想される結果についてその概要を記述する。

2 先行研究

パーソンズ社会学に関連した先行研究を整理しておく。ひとつは、富永健一・徳安彰(2004)¹に代表されるような社会学史におけるパーソンズ再評価の流れを組む諸研究である。他方は、丸山哲央(2010)²に代表されるようなパーソンズ社会学を基盤としてより経験的/実証的な研究を志向する諸研究である。これらの諸研究はそれぞれ固有の学術的意義を有しているが、前述した本報告の目標/目的にとってはその貢献が間接的だ。そこで本報告では以下の先行研究に注目する。ひとつは、三隅一人(2004)³に代表されるような数理モデルをつかい古典社会学の再利用を目指す諸研究である。他方は、理工系の諸研究ではおなじみであり数理社会学でも使用される進化シミュレーション研究である。ここではその代表として中村麻由子(2014)⁴を提示する。以下で記述する本報告の研究内容は、この両者の諸研究を架橋し収斂させてゆくことを通して、パーソンズ社会学を基盤とした進化シミュレーション研究を実施するための準拠枠を構築するためのものだ。

3 研究内容/結果

本報告の研究内容は、初期パーソンズ社会学で行為ジレンマの原基的コンビネーションを表現するために使用されたパターン変数(pattern variables)を、数理モデルによって表現するための一考察である。パターン変数と、ある経験的枠組みにおけるある数理モデルの作動パターンとのカップリングを行うことで、パターン変数を擬似的に数理モデルで「表現」する。この作業のために必要なのが、パーソンズがパターン変数を構築する際に参照した研究者についての数理モデルに依拠した先行研究である。本報告ではテンニースについての辻竜平の諸研究⁵を利用する。研究結果は報告で公表する。結果報告では、池田誠(2009)⁶のような報告者と関心が類似した先行研究との差異を強調したい。

¹富永健一・徳安彰編, 2004, 『パーソンズ・ルネッサンスへの招待 タルコット・パーソンズ生誕百年を記念して』勁草書房

²丸山哲央, 2010, 『文化のグローバル化: 変容する人間世界』ミネルヴァ書房

³三隅一人編, 2004, 『社会学の古典理論 数理で蘇る巨匠たち』勁草書房

⁴中村麻由子, 2014, 『進化するシステム』ミネルヴァ書房

⁵辻竜平, 2004, 「ゲマインシャフトとゲゼルシャフトの構造—テンニースの2概念をつなぐネットワーク・モデル」三隅一人編, 2004, 『社会学の古典理論 数理で蘇る巨匠たち』勁草書房 39頁-63頁

⁶池田誠, 2009, 「四大文明のシミュレーション・モデルの研究」『システムダイナミクスNo. 8』61頁-76頁