

**Beslutnings-, forhandlings- og sprogspil –  
tre samfundsvidenskabelige analysestrategier**

*Erik Højbjerg*  
**WP 9/2004**

**MPP Working Paper No. 9/2004 ©**  
**September 2004**  
**ISBN: 87-91181-79-8**  
**ISSN: 1396-2817**

**Department of Management, Politics and Philosophy**  
Copenhagen Business School  
Blaagaardsgade 23B  
DK-2200 Copenhagen N  
Denmark  
Phone: +45 38 15 36 30  
Fax: +45 38 15 36 35  
[www.mpp.cbs.dk](http://www.mpp.cbs.dk)

# Beslutnings-, forhandlings- og sprogspil – tre samfundsvidenskabelige analysestrategier<sup>1</sup>

Erik Højbjerg

Oversigt:

1. Indledning .....	2
2. Mellem matematikken og filosofien .....	5
2.1. Spillet som konkurrence .....	6
2.2. Spillet som leg .....	8
2.3. Opsamling .....	10
3. En typologi over spilanalytikker.....	10
3.1. Beslutningsspillet – en situationel analyse .....	11
3.2. Forhandlingspillet – en kontekstuel analyse .....	19
3.3. Sprogspillet – en meningsanalyse.....	27
4. Konklusion .....	36
Litteraturliste .....	38

---

<sup>1</sup> Dette arbejdspapir er et forarbejde til et kapitel i bogen 'Socialkonstruktivistiske analysestrategier' redigeret for Samfundslitteratur af Niels Åkerstrøm Andersen, Anders Esmark og Carsten Bagge Laustsen. Bogen forventes udgivet ultimo 2004.

## 1. Indledning

"Gud bevæger spilleren, som flytter brikken" konstaterer Jorge Luis Borges et sted og spørger alligevel "Hvilken gud bag Gud sætter handlingen i gang?" Det er et kættersk spørgsmål som er forblevet ubesvaret. Ikke desto mindre er iagttagelsen af social interaktion som et spil – navnlig i efterkrigstiden – blevet meget udbredt. I takt med at verdenen tilsyneladende opleves som stadig mere flydende, grænseoverskridende og foranderlig knytter der sig bl.a. en stærk metaforik til at beskrive mødet mellem mennesker, mellem organisationer, mellem samfund og kulturer ved hjælp af spillets semantik. Det indgår som en helt selvfølgelig og ureflekteret del af vores almindelige sprogbrug. Og med god grund, for umiddelbart forekommer det jo indlysende, at mængder af social, politisk, økonomisk, psykologisk og kulturel interaktion har karakter af spil. Spændvidden strækker sig fx fra de storpolitiske spil, som udkæmpes om en ny verdensorden (Huntington 1996, Hardt & Negri 2000), over spil om markeders arkitektur (Fliegstein 2001) til de 'små' spil i hverdagslivets sociologi (Goffmann 1992).

Med den formaliserede, matematiske spilteori som en væsentlig undtagelse, er det imidlertid paradoksalt nok karakteristisk for langt størstedelen af den social- og samfundsvidenskabelige anvendelse af spillets semantik, at den er forankret i teoretiske tanke- og begrebsstrukturer, der netop *ikke* lader spilbegrebet optræde som selvstændig analytisk kategori. At noget måske bedst kan beskrives som spil, synes især at være en medløbende æstetisk og narrativ *figur* i analyserne, eller noget der udpeges som en mere eller mindre eksplicit *følge* af analyserne. Selve spillets forløb, dets mutationer, overraskelser og brud impliceres snarere end ekspliciteres.

Men hvilken rolle kan spilbegrebet udfylde, hvis vi vil udover den rent metaforiske brug og udvikle en egentlig samfundsvidenskabelig spil-analytik? Hvilket potentiale ligger der i at omsætte spilmetaforikken til én eller flere konkrete analysestrategier? Kan det tænkes, at spillets sociale interaktion indeholder et analytisk potentiale, som hidtil har været overset? Hvad er det, der kan vises gennem spillets analytik, som ellers ikke kan vises?

Dette arbejdspapir skal bidrage til nogle svar på disse spørgsmål. For at åbne spilkategorien som genstand for iagttagelse vil udgangspunktet være den traditionelle sociologiske sondring mellem struktur og proces. Sociologisk teoridannelse har længe været domineret af et iagttagelsesperspektiv, der betoner struktur-siden af denne sondring ved at fokusere på spørgsmålet om, hvilke mønstre, strukturer, institutioner, roller og regler og i det hele taget hvilken orden, der karakteriserer og kan forklare den sociale interaktion (Abell 2003). Perspektivet, der vel er mest kendt under den brede betegnelse strukturalisme, har genereret væsentlige indsigter ikke blot i sociologien, men også i andre dele af samfundsvidenskaben og langt ind i humanvidenskaberne, fx antropologien og psykologien. Der er således gode grunde til, at det er svært at undslippe strukturbegrebet i sociologisk analyse; det gør muligt at sammenfatte en kompliceret socialitet i et enkelt begreb; det gør det muligt på tværs af tid og rum at sammenligne forskellige socialiteter; og herved muliggør det tillige at sandsynliggøre social stabilitet og forandring.

Til at diskutere det analytiske potentiale i spilkategorien er det imidlertid knapt så hensigtsmæssigt at anlægge et iagttagelsesperspektiv, der betoner struktur-siden af struktur/proces sondringen. I dette arbejdspapir forskydes iagttagelsesperspektivet hen på proces-siden, fordi det netop er spil som sociale interaktionsprocesser, der skal åbnes som analytisk kategori. En sådan analytisk *betoning* af proces-siden har altså alene til

formål at øge den empiriske følsomhed i iagttagelsen af sociale interaktionsprocesser, men den skal ikke 'løse' et teoretisk problem vedrørende struktur/proces sondringen. I betoningen af proces-siden skal der derfor ikke ses bort fra strukturer. Ved overhovedet at tage udgangspunkt i sondringen hævdes det, at strukturer må indgå i studiet af sociale processer. De indgår netop på den måde, at de udgør det, der allerede i udgangspunktet forudsættes, når der fokuseres på processer. De udgør med andre ord processens yderside, eller dét processen stilles i forhold til. Hvad der således udgør strukturer i den sociale interaktion kan ikke være det samme som, og må derfor adskilles fra, processer i den sociale interaktion. Denne måde at tematisere struktur/proces sondringen på, er inspireret af Niklas Luhmann, som gør op med forestillingen om, at strukturer skal forstås som atemporale, statiske eller konstante og processer som temporale, dynamiske eller foranderlige. Strukturering – eller tilblivelsen af strukturer – sker gennem processer, ligesom processer har strukturer (Luhmann 1995 s. 44). Under alle omstændigheder synes struktur/proces sondringen teoretisk set at være bestemt dialektisk og intensionalt begrebslogisk. I analytiske termer åbner denne begrebsrelation imidlertid mulighed for at diskutere, hvordan sociale interaktionsprocesser *i forskellige grader og på forskellige måder* kan være præget af strukturer. Processer kan altså være mere eller mindre strukturerede.

For at indfange denne åbenhed i studiet af sociale interaktionsprocesser sondres derfor grundlæggende mellem procedurer og spil, fordi netop denne sondring er analytisk velegnet til at betone proces-siden i den teoretiske sondring mellem struktur og proces. Spillet's 'anden side' defineres allerede i udgangspunktet som proceduren og den tilskrives alle de karakteristika, man almindeligvis forbinder med sociale strukturer, fx orden, kontekst, institution, felt, regler og regelfølge mv. Struktur/proces sondringen (gen-)introduceres med andre ord på proces-siden og der spørges hermed til, hvad spil kan være, hvis procedurer er 'strukturerede processer'? Her er det værd at understrege, at når der på denne måde sondres mellem procedurer og spil, så er det for overhovedet at etablere et iagttagelsesperspektiv, der tillader at forme spilprocesser som selvstændig genstand for analyse. Det postuleres ikke, at der herved ikke er andet at sige om sociale interaktionsprocesser, end hvad der er at sige om spil og at social interaktion derfor alene kan forstås som spil. Med sondringen søges blot at 'afgrænse' netop det aspekt af social interaktion, der kan hævdes at være karakteriseret ved spil.

Inden for spilanalysen kan sondringen mellem proces og struktur således grundlæggende forstås som en sondring mellem *spil* og *spilleregler*, alternativt *spil* og *procedure*. I præciseringen af denne afgrænsning kan der skelnes mellem spil og spilleregler eller procedurer i relation til de tre meningsdimensioner, der ifølge Niklas Luhmann kendetegner ethvert socialt og psykisk anliggende, nemlig henholdsvis sagsdimensionen, socialdimensionen og tidsdimensionen (Luhmann 1995 s. 74-82). Eller med andre ord: Hvad står – til forskel fra proceduren – centralt for forståelsen af spillets tidslige, sociale og saglige dimensioner? Det er forsøgt illustreret med denne tabel:

	<b>Sag</b>	<b>Social</b>	<b>Tid</b>
<b>Spil</b> (proces)	Træk	Kontingens	Irreversibel (selvrefererende)
<b>Procedure</b> (struktur)	Begivenhed	Nødvendighed	Reversibel (fremmed-refererende)

*Procedurer* synes at indfange den måde, hvorpå social interaktion altid-allerede er ordnet i overensstemmelse med givne meningskriterier. Kriterierne har her karakter af *på forhånd givne regler* for interaktionens tid, sociale udstrækning og saglige genstand. Procedurer kan på denne måde siges at være formålsorienterede, idet de specificerer og dermed foregriber en fortløbende sekvens af saglige begivenheder inden de er indtruffet, og i den forstand *ordner realiseringen af en forventet fremtid*. Dette indebærer bl.a., at procedurer på forhånd udpeger det sociale rum og den sociale tid, der står til rådighed for interaktionen. Det indebærer også, at procedurer er fremmedrefererende, reversible og gentagelige. De kan genbruges, selvom de ikke nødvendigvis vil føre til det samme resultat og de kan tilbagerulles og annulleres, hvis ikke de fører til det normerede resultat. Det kan de, fordi de som anledning for interaktionen henviser til noget uden for interaktionen selv. Proceduren bliver her et alment skema for social interaktion.

*Spil* synes heroverfor at indfange den måde, hvorpå social interaktion løbende skaber kriterierne for sin egen meningsfuldhed. Kriterierne har her karakter af *i interaktionen skabte regler* for interaktionens tid, sociale udstrækning og saglige genstand. Spil kan således også være formålsorienterede, men *ordner kontinuerligt realiseringen af en forventet fremtid i kraft af deres egen kontingente fortid*. Det indebærer, at spil aldrig med nødvendighed kan afgrænse det sociale rum eller den sociale tid, der står til rådighed for interaktionsprocessen. Spillet starter og ophører med hvert 'træk' og er i den forstand ikke en normeret og trinvis, men kontinuerlig, selvrefererende og irreversibel interaktionsproces. Spil forløber derfor ikke efter en på forhånd givet plan og kan heller ikke genbruges eller gentages. De er unikke, forløber her-og-nu og deres udfald er ikke givet, men gives. Spil bliver altså her til et specifikt skema for social interaktion.

Procedurer og spil udgør altså to forskellige aspekter ved sociale interaktionsprocesser. Det særlige aspekt ved procedurer er, at de tilskriver interaktionen mening ved at forudsætte noget uden for selve interaktionen, mens det særlige aspekt ved spil er, at de tilskriver interaktionen mening ved selv at skabe dens forudsætninger. Denne principielle analytiske sondring mellem procedurer og spil rejser selvsagt spørgsmålet om, hvordan konkrete spilprocesser kan identificeres empirisk. Én indfaldsvinkel til dette spørgsmål er at tage udgangspunkt i, hvad der i dagligdags eller konventionelt sprogbrug menes med spil. Skønt dette i sagens natur er vanskeligt at afgrænse ligger i hvert fald to semantiske betydninger, hvis rødder kan henføres til det græske *agon* og *paidia* (St.Clair 2002 s. 184), ikke desto mindre lige for.

*Agon* henviser til spil som en strengt teleologisk interaktionsform, der på forhånd er reguleret af kodificerede procedurer og regler, i kraft af hvilke det for den enkelte deltager gælder om at skabe (eller nå) et bestemt, vindende udfald. Denne betydning findes selvsagt i *konkurrencesportens* og til dels også i *lotteriets* verden. *Paidia* henviser heroverfor til spil som en mere deontologisk interaktionsform, hvor det er interaktionen selv, mere end realiseringen af et nærmere bestemt udfald, der står i centrum. Denne spilbetydning ligger tæt op ad, hvad man almindeligvis ville kalde *leg* (eller for den sags skyld *motionssport*). Der er også en tredje betydning, som i en vis forstand ligger mellem de første to, nemlig *mimesis*; det æstetisk, performative spil som en interaktionsform, der udfolder sig på en scene og i forhold til et publikum, hvad enten der er tale om fx *at spille musik* eller *teaterrollespil*.

Set i forhold til procedure/spil sondringen oven for synes konkurrencen og legen altså umiddelbart at falde på hver sin side af sondringen og således afgrænse spillet alene til de empiriske interaktionsformer, der er karakteriseret ved leg. En sådan empirisk

afgrænsning forekommer imidlertid alt for snæver. Der er snarere tale om, at selv den interaktion, der som fx konkurrencen er dybt proceduralt reguleret, alligevel kan etablere sine egne forudsætninger – på samme måde som ethvert skakspil er unikt, skønt der er udtømmende regler for, hvordan man spiller skak. I afgrænsningen af spillets semantik indgår procedurer for social interaktion med andre ord som én blandt mange forudsætninger for spil. Det er netop i kraft af og ikke på trods af skakspillets regler, at der kan spilles skak. Og det interessante ved et skakspil er ikke reglerne bag det, men uforudsigeligheden i deres anvendelse.

Konkurrencen og legen afspejler den semantiske spændvidde i spillets betydningsrum. Når der er behov for procedure/spil sondringen, så er det først og fremmest, fordi den gør det muligt systematisk at adskille netop disse to aspekter af sociale interaktionsprocesser og dermed specifikt at fokusere på, hvordan social interaktion kan iagttages ved spændvidden i de måder, hvorpå den som spil skaber sine egne unikke forudsætninger.

Man kan hertil spørge, hvad det er for en grundlæggende samfundsvidenskabelig problematik, som spil-kategorien søger at gøre til genstand for analyse? Det nemme svar er også det – i denne sammenhæng – uinteressante, nemlig; at spillet bruges som kategori til at beskrive *problematikken omkring det på forhånd ubestemmelige, uafklarede eller kontingente i den sociale interaktion*. Svaret er uinteressant, fordi problematikken knytter an til et filosofisk grundlagsspørgsmål, som ikke lader sig endegyldigt (teoretisk) besvare inden for et samfundsvidenskabeligt perspektiv; det lader sig alene håndtere. Skønt denne håndtering må bero på en erkendelse af, at der i praksis kan være spil på spil i enhver social interaktion, er det centrale analytiske spørgsmål ikke desto mindre; *hvordan er spillet historisk specifikt er blevet rejst som samfundsvidenskabelig genstand og hvilke analytiske strategier, har spilanalysen givet anledning til?*

I det følgende afsnit præsenteres historisk specifikke forudsætninger for, på hvilken måde spil-kategorien blev udviklet som samfundsvidenskabelig genstand fra midten af forrige århundrede. Det hævdes, at tematiseringen af spilbegrebet i udgangspunktet hentede inspiration *uden for* samfundsvidenskaben, nemlig dels i matematikken, hvor spillet blev iagttaget som en konkurrence, og dels i filosofien, hvor det blev iagttaget som en leg med sproget. Det antydes, hvordan disse to tematiseringer af spilbegrebet blev 'importeret' i samfundsvidenskabelige discipliner. På denne baggrund præsenteres i afsnit 3 en typologi med tre samfundsvidenskabelige spilanalytikker; beslutningsspillet, forhandlingsspillet og sprogspillet. De repræsenterer tre forskellige måder at forme spil som analytisk genstand og for hver gives et eksempel på, hvordan analytikken er blevet anvendt til en konkret analyse. Endelig opsummeres kapitlet i afsnit 5, hvor det bl.a. diskuteres i hvilket omfang de forskellige spilanalytikker lader sig kombinere.

## **2. Mellem matematikken og filosofien**

Det er blevet hævdet, at 1500-tallets byfortætning, som medførte en geografisk og tidsmæssig sammentrækning der tåler paralleller til nutidens globalisering, skabte betingelser for en ny magtteknik; strategien. Den hidtidige magtteknik, dominans, der netop var en del af tidligere tiders bofasthed, og hvis institutionelle modus var '*politiet*', indebar direkte sociale relationer ordnet i et hierarkisk forhold mellem herre og tjener. Strategi var også ordnet i direkte sociale relationer, men til forskel fra dominans, var der her tale om ligeværdighed, og dermed åbenhed om dominans. Strategiens institutionelle modus var således '*spillet*'. Fra 1700-tallet suppleres dominans og strategi gradvis med

styring som magtteknik. Det særlige ved styring var, at den indebar indirekte sociale relationer, hvilket stillede krav om refleksivitet. Styringens institutionelle modus var således *'iscenesættelsen'*.

Accepteres denne historie opstår 'spillet' som institutionel interaktionsform med Renæssancen. Det er imidlertid kun i et historisk tilbageblik, at begrebskategorien 'spil' knyttes til den nye magtteknik og dermed til en historisk specifik interaktionsform. Ordet 'spil' optræder således ikke i Machiavellis *Fyrsten* fra 1515! Vi skal op til midten af 1900-tallet før ordet 'spil' udvikles som selvstændigt begreb, der kommer til at inspirere en samfundsvidenskabelig anvendelse. Det tematiseres imidlertid fra to forskellige udgangspunkter med vidtgående konsekvenser for dets senere udvikling og anvendelse. I 1944 udgiver de to matematikere John von Neumann & Oskar Morgenstern bogen *'Theory of Games and Economic Behavior'*, som i væsentlighed lægger grundlaget for udviklingen af den økonomiske spilteori. I 1953 udgives posthumt filosofen Ludwig Wittgenstein *'Filosofiske undersøgelser'*, hvori han udvikler kategorien sprogspil og dermed yder et betydeligt bidrag til den sprogligt fænomenologiske vending i moderne filosofi.

På hver sin radikalt forskellige måde søger de to udgangspunkter med kategorien 'spil' at tematisere spørgsmålet om den sociale interaktions basale usikkerhed, men uden selv at udvikle en egentlig samfundsvidenskabelig analytik. Det som på samme tid adskiller og samler de to udgangspunkter er selve ambitionen om at udvikle et iagttagelsesperspektiv, der muliggør en forståelse af den sociale interaktions mikromekanismer (Abell 2003 s. 5). De er begge interesserede i at komme så tæt som muligt på interaktionens 'konstitutive øjeblik', dvs. netop dér hvor der sker noget afgørende, hvor noget nyt skabes, og hvor verden derfor – i bred forstand – ændres. De er begge interesserede i at forstå socialitetens konstitution med udgangspunkt i dens aktualisering gennem konkrete former for interaktion. Til gengæld adskiller de sig på radikal vis i den måde, de vælger at håndtere spørgsmålet om den sociale interaktions basale usikkerhed.

## **2.1. Spillet som konkurrence**

Der er næppe tvivl om, at det var konkurrencen som konnotation til spil, von Neumann & Morgenstern i 1944 knyttede an til, da de formulerede deres bud på en matematisk spilteori. I forsøget på at anlægge matematiske principper til forståelsen af økonomisk adfærd, syntes spillet som konkurrence at være oplagt til beskrivelsen af økonomiske transaktioner som en særlig form for social interaktion. Det er navnlig tre forhold, som i udgangspunktet tillod en sådan kobling mellem økonomisk adfærd og spil. For det første er der – som minimum – tale om to spillere, hvis interaktion er reguleret af visse spilleregler. For det andet stræber spillerne efter at skabe eller nå et vindende udfald på spillet. Og endelig, for det tredje, er spillernes adfærd i spillet karakteriseret ved *strategisk interdependens*, dvs. det forhold at hver enkelt spillers 'træk' eller beslutning i spillet er afhængig af de øvrige spilleres 'træk' (Se fx Abell 2003 s. 5 og , Dimand & Dimand 1996 s. 2).

Forestillingen om strategisk interdependens stod centralt, fordi den muliggjorde en matematisk formalisering af interaktionssituationer, der var præget af, hvad Emile Borel i 1920'erne havde kaldt "psykologisk usikkerhed" – som Talcott Parsons senere i sociologisk termer kaldte dobbeltkontingens og som ifølge Swedberg (1994 p. 263) introducerede forestillingen om intersubjektivitet i mainstream økonomi. I strategisk interdependente spil er der et element af tilfældighed, fordi spiller A ikke med sikkerhed kan vide, hvilke træk andre spillere har lavet, er i færd med at lave eller vil lave. Af denne grund vil hver spiller



søge at foregribe de øvrige spilleres træk for selv at kunne beslutte sig for egne mulige træk. Selve spil- eller interaktionssituationen, og herunder det udfald der spilles om, vil påvirke, hvilke forestillinger spiller A har om spiller B's adfærd, men eftersom A's forestillinger om B's adfærd har indflydelse på A's træk, vil B naturligvis have et incitament til at påvirke disse forestillinger. I kraft af den psykologiske usikkerhed synes der på denne måde ikke rigtig nogen vej ud af eller endegyldig løsning på den gensidige foregribelse, *med mindre* selve spillets anledning, nemlig muligheden for at nå et vindende udfald, på forhånd er veldefineret.

Den matematiske formalisering af strategisk interdependent spil lod sig gøre ved at antage, at der allerede i udgangspunktet lå en 'løsning' på den psykologiske usikkerhed. Hvis man antog, at spillerne i udgangssituationen ikke alene var klar over, hvilket udfald man spillede om, men også hvornår spillet var slut, dvs. under hvilke betingelser en vinder kunne udpeges, så blev problemet om den psykologiske usikkerhed pludselig noget, der principielt set kunne løses gennem matematiske kalkuler. Løsningen kunne bl.a. bestå af, at der ikke var nogen gevinst ved overhovedet at indtræde i spillet, eller at deltagelsen var afhængig af, at man kunne lave det første træk. Formaliseringen af den sociale interaktion gennem spil kategorien, gjorde det muligt at iagttage den økonomiske konkurrence som et strategisk spil, hvis umiddelbart gådefulde og kontingente forløb nu kunne 'aftvinges' en løsning.

Det kan hermed hævdes, at den matematiske spilteori udvikles som et forsøg på at håndtere den sociale interaktions grundlæggende usikkerhed eller kontingens ved at afgrænse et særligt reservoir af interaktionssituationer, der lader sig beskrive ved hjælp af formalisering og analytisk modellering. Den forsøger med andre ord at vise, at hvad der fra en umiddelbar betragtning kan forekomme uoverskueligt, tilfældigt og uforudsigeligt i den sociale interaktion rent faktisk indeholder potentialer for overskuelighed, nødvendighed og beregnelighed. Og at det er den spiller, der råder over den største kognitive og intellektuelle kapacitet, som har mulighed for at vinde spillet.

Det lader sig imidlertid kun gøre ved *analytisk* at reducere den sociale interaktions kompleksitet til så få faktorer, at interaktionen lader sig beskrive som resultat af individuelle kalkuler. Teorien bygger på en social ontologi, efter hvilken individet antages altid-allerede at være udstyret med en rationalitet, der driver det mod at handle nyttemaksimerende. Det afledte metodologiske udgangspunkt er selvsagt voluntarismens eller den metodologiske individualisme og det er netop på dette grundlag, at den blev udviklet som samfundsvidenskabelig (og netop ikke naturvidenskabelig) analytik af eksisterende økonomiske, sociologiske og politologiske forskningstraditioner.

I relation til udbredelsen af formaliseret spilteori i samfundsvidenskaben er det alligevel væsentligt at understrege, at den *matematiske* spilteori almindeligvis ikke gør krav på forklaring eller forudsigelse (Se fx Scharpf 1997 s. 6). Den forsøger ikke at blotlægge de faktorer, der *ex post* kan forklare et socialt udfald eller *ex ante* kan foregribe dets indtræffen. Den matematiske spilteoris grundlæggende ærinde synes at være præskriptivt; ud fra metodologisk individualistiske antagelser (fx om deltagerne, deres antal og fordelingen af præferencer, deres til rådighed stående information og handlemuligheder og ikke mindst handlemulighedernes indflydelse på udfaldet) specificerer den gennem hvilke individuelle valg optimale individuelle eller kollektive udfald kan opnås. I denne forstand bekymrer den matematiske spilteori sig ikke om faktiske sociale interaktionsprocesser. Den beskæftiger sig derimod med, hvordan de *burde* udfolde sig, såfremt teoriens optimalitetsforestillinger accepteres.

Det er væsentligt at understrege, fordi den matematiske spilteori ikke desto mindre har inspireret til teoretisk og analytisk udvikling i samfundsvidenskabelige forskningstraditioner, for hvem forklaring og forudsigelse af social interaktion står i centrum. Indflydelsen ses naturligvis mest tydeligt repræsenteret under rational choice-paradigmet, som straks videreudviklede indsigterne til økonomiske problemstillinger, men heller ikke den sociologiske og politologiske adfærds- og beslutningsteori var fremmed for den matematiske spilteoris aksiomatiske antagelser om individets konstitution. Netop her fandt man argumenter for, hvordan udfaldet af sociale interaktionsprocesser kunne forklares og forudsiges på mikroplanet som resultat af individuelle aktørers strategiske dispositioner. Sandsynligheden for en konkret handling kunne således forklares som individets tilsigtet rationelle kalkulation over dets værdier og målsætninger; opfattelse af alternative handlemuligheder (dvs. mulige strategier) og forventninger til konsekvenserne af at forfølge hver enkelt alternativ, samt; graden af nytte knyttet til konsekvensen af hver enkelt strategi.

Det kan således næppe overraske, at Herbert Simon rosede anmeldte von Neumann og Morgensterns bog i 1945 (Simon 1945) og udpegede dens væsentligste bidrag til samfundsvidenskaben i den formelle, matematiske beskrivelse af et strategisk spil som et system for social adfærd, hvor konsekvenserne af hver enkelt aktørs handlinger var eksplicit afhængig af andre aktørers handlinger. Et sådant formaliseret spilbegreb passede strålende til Simons adfærdsteoretiske projekt (Simon 1957) og markerede for alvor matematikkens indtog i samfundsvidenskaben.

## **2.2. Spillet som leg**

Wittgenstein tematiserer den sociale interaktions kontingens ved fra et filosofisk perspektiv at besinde sig på at forstå, skabe viden om og orden i, hvordan kontingensen overhovedet optræder og skaber mening i dagligdagens sprogbrug. Han perspektiv indebærer et radikalt opgør med den positivistiske korrespondenstænkning og navneteorien, efter hvilken kontingens søges (bort-)forklaret som de 'huller' i den sociale interaktions universelle, logiske og formelle grundlag, det endnu ikke er lykkedes at udfylde. For Wittgenstein kan social interaktion ikke forstås som andet eller mere end de kontekstspecifikke forbindelser mennesker indgår i det sproglige liv, hvilket indebærer en forskydning bort fra en social ontologi hen imod en social epistemologi forankret i sprogets virkemåde.

En paradoksal pointe er her, at skønt anvendelsen af sproget, og ikke mindst hvad der normalt forbindes med en korrekt og meningsfuld anvendelse, nødvendigvis hviler på bestemte regler, så vil den daglige sprogbrug aldrig udelukkende følge disse regler – og dog alligevel være meningsfuld. Det kan ikke lade sig gøre at specificere på nogen tilnærmelsesvis udtømmende måde, hvordan den faktiske anvendelse af sproget kan bringes i overensstemmelse med reglerne for dets brug (Wittgenstein 1994 §201). Det er det samme som at sige, at det ikke er muligt at beskrive et sprog, og hvilke meningsfulde udtryksmuligheder det giver, alene gennem reglerne for dets anvendelse. Sprogets faktiske anvendelse må med i beskrivelsen og hermed bliver et ords mening dets brug i et sprog. Det er dette forhold, som Wittgenstein søger at indkredse med kategorien *sprogspil*. Han giver aldrig nogen samlet begrebslig og tilstræbt entydig definition af, hvad han mener med sprogspil, men søger i stedet gennem eksempler og metaforer at illustrere, hvordan der mellem sprogets regler og dets faktiske brug synes at være en altid uafklaret afstand, hvis lukning ganske vist kan tilstræbes, men aldrig opnås – en afstand, som kontinuerligt

skaber muligheder for eksperimentel meningsdannelse. Et sted spørger han, om man kan angive grænsen for anvendelsen af et ord. Nej, svarer han, men man kan *trække nogle* og skønt disse grænser aldrig kan være udtømmende, forhindrer det dog ikke en meningsfuld anvendelse af ordet, på samme måde som der i spillet tennis ikke er regler for, hvor højt man må kaste, eller for den sags skyld slå til, bolden, uden at tennis af den grund ikke kan hævdes at være et spil og ikke at have regler (Wittgenstein 1994 §68). I sprogspil leges der altså med aktualiseringen og konstitutionen af mening.

Den paradoksale pointe – at regler er en ikke-nødvendig betingelse for sprogbrug – udløser et filosofisk problem:

Den fundamentale kendsgerning er her: at vi fastsætter reglerne, et teknik, som gælder for et spil, og at det så, når vi følger reglerne, ikke går, som vi havde antaget. At vi altså ligesom vikles ind i vore egne regler. Det, vi vil forstå, d.v.s. kunne overse, er, at vi således vikles ind i vore regler. (...) Det kaster lys over vort begreb om mening. I disse tilfælde går det jo netop anderledes, end vi mente, forudså. Når der f.eks. optræder en selvmodsigelse, siger vi netop: 'Sådan mente jeg det ikke.' Selvmodsigelsens civile stilling, eller dens stilling i det civile liv, det er det filosofiske problem." (Wittgenstein 1994 §125)

Det kan med nogen ret hævdes, at baggrunden for Wittgensteins tematisering af hverdagslivets sprogspil, nemlig opgøret med hans eget tidligere forsøg på at formulere en formel logisk sprogteori i *Tractatus*, har sammenfaldende elementer med en streng af samfundsvidenskabelig teoriudvikling, hvis disciplinhistoriske udspring kan henføres til Simmels hverdagssociologi.

På meget kort form indebærer Simmels sociologi nemlig en væsentlig forskydning fra Webers makroteori om social handlens *værdigrundlag* (som i parentes bemærket var en væsentlig inspirationskilde til udviklingen af rational choice-paradigmet) til det mikrosociologiske perspektiv på social handlens *konventionelle grundlag* (og dermed vanernes, traditionernes og rutinernes indvirkning på hverdagens konformitet). Fra Simmel går denne hverdagssociologiske påvirkning videre over Meads symbolske interaktionisme og Schütz' og hans påståeligt mest kendte elever, Berger og Luckmanns, fænomenologiske sociologi til Garfinkels etnometodologi, Geertz' etnografi og Goffmanns rollespilssociologi – uden at denne opremsning dog på nogen måde kan hævdes at være udtømmende. Fælles for disse hverdagssociologiske bidrag er en grundlæggende besindelse på at beskrive *aktualiseringen* af meningssammenhænge og interaktionsmønstre i almindelige menneskers handlinger. Det særlige er, at det sker ud fra et forsøg på at rekonstruere mønstre i individets *commonsense* forståelse af sin livsverden, frem for i en teoretisk (eller *a priorisk*) begribelse af samfundets struktur. Der er med andre ord tale om en slags anden ordens 'konkretisme', der fokuserer på at beskrive interaktionens øjeblikkelige mikromekanismer og hvordan den i og som praksis (tradition, vane etc.) tilskrives betydning af og for individet.

For i hvert fald visse dele af handlingssociologien synes det imidlertid at være karakteristisk, at der på den ene side udvikles minutøse kategorier og typificeringer af hverdagsinteraktionen, mens det på den anden side ikke evnes, eller der simpelthen gøres blind for, at forstå de socialt *konstitutive* effekter af den selv samme interaktion, herunder hvilken *samfundsmæssighed* eller kollektivitet interaktionerne skaber og opretholder (Jantzen 1997 s. 108). Dette gælder eksempelvis for Garfinkel (1999) og – dog i mindre udpræget grad – Goffmann (1992). Konsekvensen er, at disse dele af

hverdagssociologien skriver en stabil verden frem, der betoner synkrone, strukturelle og tendentielt konfliktfri interaktionsformer, mens interaktionsprocesserne og deres dynamiske forløb nedtones.

### 2.3. Opsamling

Det henholdsvis matematiske og sprogfilosofiske udgangspunkt viser, hvordan tematiseringen af spillet hviler på to forskellige socialitetsforestillinger inden for hvilke det konkrete spil hævdes at udfolde sig. I den matematiske spilteoretiske forestilling opfattes socialitet som en altid-allerede struktureret og reguleret 'bane' for interaktion. Forestillingen hviler på et postulat om, at virkeligheden principielt set er disponeret i overensstemmelse med regler, der organiserer social interaktion som en konkurrence. Individet er altid-allerede en spiller, der i sin omgang med andre individer er drevet af *vinding*. Den etablerer med andre ord en skematik, som ordner iagttagelsen af social interaktion efter en begrænset række faktorer, efter hvilke interaktionen overhovedet kan konstateres og som forudsættes at repræsentere særlige egenskaber ved individet. Det er reglernes tilstedeværelse, der gør det muligt at forklare og forudsige udfaldet af sociale interaktionsprocesser – reglerne er forklaringens universelle mulighedsbetingelse. Det konkrete, unikke spil er deres specifikke aktualisering. I den sprogfilosofiske forestilling udgør socialitet alene den emergente praksis for interaktion. Spillet er en form for konventionalitet, hvis 'lovmæssigheder' består af de måder, hvorpå den til stadighed reproduceres gennem en leg med sproget. Hvor den matematiske spilteori forudsætter, at socialitet er organiseret i overensstemmelse med universelle regler for interaktion som den konkrete interaktion kan iagttages *med*, er sprogspillets socialitetsforestilling karakteriseret ved, at konventionens konstitutive regler er foldet – eller viklet – ind i deres partikulære aktualisering og anvendelse. Socialitet vil altid være en konkret, partikulær kontekst.

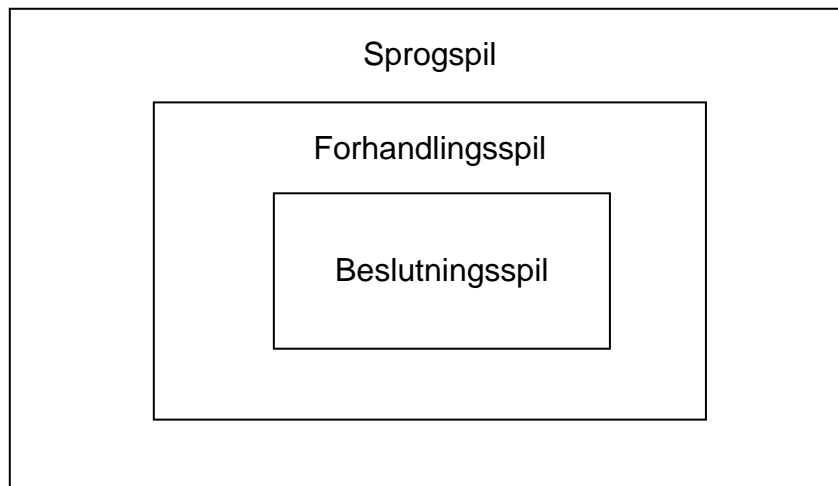
Skønt 'reglernes' virkning på den faktiske interaktion tillægges radikal forskellig betydning i de to socialitetsforestillinger, udgør de ikke desto mindre et centralt træk hos begge i den forstand, at de står som betingelse for overhovedet at kunne iagttage social interaktion som et spil, der skaber sine egne forudsætninger. Hvilken effekt forskellen har haft for de måder, hvorpå der er udviklet specifikke samfundsvidenskabelige spilanalytikker er temaet for næste afsnit.

## 3. En typologi over spilanalytikker

I dette afsnit præsenteres en typologi over tre forskellige tilgange til (eller diagnoser af) spilproblematikken, sådan som de navnlig i efterkrigstiden er udviklet på tværs af samfundsvidenskabelige teoritraditioner og –discipliner. De forskellige teoretiske traditioner eller skoler vil ikke blive gennemgået, fordi fokus her er at introducere til spilproblematikken fra et analysestrategisk mere end fra et strengt teoretisk perspektiv. Typologien er opstillet med henblik på at fange i bredden frem for i dybden.

Typologien afgrænses til tre forskellige analysestrategier til studiet af spil; *beslutningsspil*, *forhandlingsspil* og *sprogspil*. De tre typer skal på grundlag af sondringen mellem spil og procedurer beskrive forskellige analytiske måder at konstruere spilprocesser som samfundsvidenskabelig genstand. Typologien søger at omfatte spændvidden mellem de to måder, hvorpå spilproblematikken i midten af 1900-tallet oprindeligt blev rejst *uden for* samfundsvidenskaben, nemlig fra hhv. matematikken og filosofien. Den søger med andre ord at dække et kontinuum af samfundsvidenskabelige spilanalytikker, hvor

beslutningsspillet henter inspiration i den præskriptive, matematiske spilteori (der forstår spillet som en social konkurrence), sprogspillet henter inspiration i den fænomenologiske sprogfilosofi (der forstår spillet som en social leg) og forhandlingsspillet som en mellemform, der henter inspiration i både spilteorien og sprogfilosofien. De tre analytikers indbyrdes forhold kan illustreres med nedenstående figur.



Hvilke aspekter er kassernes gensidige indlejring bygget op omkring? Det er atter forholdet mellem spillet og spillereglerne (eller procedurer), der står centralt, eller mere præcist dét, de forskellige analytikere tager for givet som forudsætning for overhovedet at kunne konstruere spillet som analysegenstand. Spillereglerne omfatter hermed de analytiske kategorier, igennem hvilke selve spillet gøres følsomt for empirisk iagttagelse. Beslutningsspillet er placeret i den inderste kasse for at illustrere, at spillets spilleregler her defineres inden for relativt snævre rammer. Spillet gøres til genstand for iagttagelse på samme måde, som var der tale om en iagttagelse af en konkurrence med faste regler for, hvordan en vinder udpeges. Spillet udfolder sig alene inden for reglerne for dets udøvelse. Når forhandlingsspillet er placeret i den midterste og sprogspillet i den yderste kasse skyldes det, at disse to analytikere progressivt endogeniserer flere og flere af de faktorer, som eksogeniseres i beslutningsspillet.

Præsentationen af de tre spil og de analysestrategier, de bærer, starter alle med at redegøre for, hvordan den pågældende strategi skaber spillet som genstand for analyse. Som det vil fremgå sker det for beslutningsspillets vedkommende ved at gøre den individuelle aktørs præmisser for beslutning til genstand, mens det for forhandlingsspillets vedkommende sker ved at gøre de institutionelle præmisser for kollektiv beslutningstagning til genstand og sprogspillet endeligt gør de diskursive præmisser for meningsdannelse til genstand.

### **3.1. Beslutningsspillet – en situationel analyse**

Analyser af beslutningsspillet er i større eller mindre grad inspireret af den matematisk orienterede spilteori og derudover af rational choice-paradigmet og adfærdsteorien, herunder beslutningsteorien.<sup>2</sup> Den grundlæggende erkendelsesinteresse er at forklare

---

<sup>2</sup> Hermed står det også klart, at vi med denne gren af spilteorien har forladt, hvad der i udgangspunktet kan

udfaldet af sociale interaktionsprocesser på individ- eller aktørniveau (mens de kontekstuelle betingelser for interaktionsprocessen tages for givet). Analyser af beslutningsspil er blevet brugt til forklare så forskellige fænomener som konkurrence på duopole markeder (Mayberry, Nash og Shubik 1953), dannelsen af parlamentariske koalitioner (Riker 1962, Volden og Carrubba 2004), løsningen af internationale sikkerhedspolitiske kriser og atomkapløbet (Morgenthau 1978, Schelling 1980) og meget mere.

Den første dimension er sagsforholdet og dermed, hvordan analytikken skaber mening om spillets genstand. Her står altså sondringen mellem træk og begivenhed i centrum. Det er begivenheden, der skal forklares og begivenheden defineres i beslutningsspillet som *en situationsbunden sag* omkring hvilken mindst to aktører indgår i gensidig interaktion med henblik på at skabe et udfald. Den forklaringskrævende begivenhed iagttages som en konkret beslutningssituation, der ikke lader sig 'løse' alene under henvisning til hierarkiske over/underordningsforhold eller formelle procedurer for beslutningstagning, men fordrer en frivillig binding af individuel autonomi. På denne måde gøres udfaldet på sagen til beslutningsspillets afhængige variabel, og udfordringen ligger derfor i at forklare, hvordan udfaldet var et resultat af de deltagende aktørers individuelle træk undervejs i spillet. Beslutningsspillets grundlæggende ledespørgsmål lyder derfor: *Hvem fik gennem hvilke valg varetaget sine interesser i udfaldet af dette spil og hvorfor?*

Det er karakteristisk for den matematiske spilteori, at den definerer et spil med kun én deltager som et beslutningsproblem. Beslutningsproblemet opstår, når det ikke umiddelbart giver sig selv, hvordan aktøren skal handle i en bestemt situation, fordi situationen tillader flere handlemuligheder, som aktøren må vælge mellem. Det uden sammenligning mest kendte spilteoretiske eksempel på strategisk interdependens kan illustrere beslutningsproblemet relevans for spilanalyser. Eksemplet kaldes *Fangens Dilemma*<sup>3</sup>: To personer anholdes under mistanke for at have begået en forbrydelse og underkastes hver for sig et tredjegradsforhør. Begge personer står nu over for samme valgmulighed, nemlig om de skal tilstå eller ikke tilstå forbrydelsen. Hvis ingen af de to tilstår, får de begge 2 måneders fængsel. Hvis begge tilstår får de hver 1 års fængsel, men hvis den ene tilstår og den anden ikke gør det, slipper den første for straf, mens den anden får 5 års fængsel. Hvordan beslutter de to personer sig nu for at handle, når konsekvenserne af den ene persons handling er afhængig af, hvordan den anden handler?

Fangens dilemma illustrerer klart Borel's pointe om interaktionens psykologiske usikkerhed. Hver fange savner viden om, hvordan den anden vil handle og må derfor selv handle på en usikker og dermed risikabel forventning om eller foregribelse af den andens handling. Dette er strategisk interdependens i en nøddeskal og beskriver samtidig,

---

karakteriseres som "socialkonstruktivistisk". Det er imidlertid værd at medtage beslutningsspillet af to grunde. Dels fordi beslutningsspillet ofte forekommer som et relevant supplement til de mere regelret konstruktivistiske analyser af sprogspil og forhandlingsspil og dels fordi der faktisk er spredte tiltag til at arbejde med beslutningsspil samtidig med at de – i forhold til et socialkonstruktivistisk udgangspunkt – problematiske antagelser på det ontologiske og epistemologiske niveau blødes op (se fx Nielsen & Pedersen 1989, Abell 2003, og Mirowski 2002). Jeg koncentrerer mig her om fremlæggelsen af analytikkens centrale elementer snarere end kritikken af de grundlæggende antagelser (for en sådan kritik, se fx Allison 1969, og Gefwert 1998).

<sup>3</sup> Det blev oprindeligt formuleret og formaliseret af matematikeren Albert W. Tucker i 1950'erne (Se fx Colman 1982 s. 102).

hvordan aktørens spil med sig selv, dvs. det individuelle beslutningsproblem, udgør det centrale forklaringselement i aktørens beslutningsspil med andre aktører. I fangens dilemma må hver aktør nemlig overveje eller ræsonnere sig frem til, hvilket handlealternativ, tilståelse eller ej, der reducerer konsekvenserne af den psykologiske usikkerhed. Under den forudsætning, at straffrihed er bedre end straf og at en kortere straf er bedre end en lang, vil begge fanger formentlig ræsonnere sig frem til, at de skal vælge at tilstå forbrydelsen.<sup>4</sup> Resultatet eller udfaldet af og dermed 'løsningen' på det beslutningsspil, som fangens dilemma beskriver, er, at begge fanger tilstår og får 1 års fængsel.

Følges logikken i eksemplet om fangens dilemma bliver det klart, at beslutningsspillet afhængige variabel i sagsdimensionen er den individuelle aktørs *præmisses for beslutninger*, hvilket i denne sammenhæng kan bestemmes som de kalkuler, aktøren undervejs i spillet lægger til grund for sine strategiske valg (træk). Den enkelte aktørs løsning på beslutningsproblemet ligger nemlig i systematisk at beregne konsekvenserne af hvert enkelt handlealternativ, således at det alternativ, der i sidste ende vælges, reelt ikke opleves som et valg, men derimod som en nødvendighed: Som det eneste hensigtsmæssige træk aktøren kan foretage under de givne betingelser. Uanset at den aldrig helt vil kunne eliminere den psykologiske usikkerhed, må kalkulen simpelthen tilskrives aktøren som en nødvendig psykologisk eller kognitiv disposition, hvis udfaldet af sociale interaktionsprocesser skal kunne forklares som resultatet af aktørers individuelle valg.

I beslutningsspillet er måden, hvorpå aktørens beslutningspræmisses bliver gjort til genstand for iagttagelse imidlertid forankret i en række antagelser om interaktionen og dens situationelle betingelser. Det er disse antagelser, der på samme tid muliggør og begrænser beslutningsspillet analytik. Antagelserne kommer også til udtryk i fangens dilemma.

For det første er der de antagelser, der knytter sig til selve aktøren eller spilleren. Som et eksempel på strategisk interaktion virker fangens dilemma nemlig kun overbevisende, hvis det i udgangspunktet forudsættes, at aktører ikke blot har egeninteresser, men også kan forudsættes at handle i overensstemmelse med dem, dvs. handler interessemaksimerende. I beslutningsspillet er det derfor ikke et selvstændigt analytisk problem at identificere en spiller. Spilleren opfattes som en (til tider begrænset) rationel, beslutningsdygtig enhed og er som oftest et individ, en organisation eller en stat, men kan i princippet være enhver identitet, der kan tilskrives evnen til at træffe valg i interaktionssituationer med strategisk interdependens. Det er ikke mindst denne rationalitetsforestilling, der ligger til grund for beslutningsspillet kolossale praksisnærhed, for umiddelbart er det jo vanskeligt at afvise den empiriske observation, at individer såvel som organisationer og stater søger at handle på måder, som gavner dem. Eksemplerne er talløse. Derfor forekommer der at være indlysende analytiske potentialer forbundet med at *tilskrive* aktøren sådanne rationalitetsfordringer. I dette perspektiv bliver aktørens beslutningspræmisses iagttagelige i kraft af den interesse, aktøren søger at realisere i den situationsbundne interaktion med andre aktører.

---

<sup>4</sup> En tilståelse indebærer nemlig, at den enkelte fange i bedste fald går fri (hvis den anden ikke tilstår) og i værste fald får 1 års fængsel (hvis den anden også tilstår). Vælger fangen derimod ikke at tilstå vil han i bedste fald få 2 måneders fængsel (hvis den anden heller ikke tilstår) og i værste fald 5 års fængsel (hvis den anden tilstår).

For det andet er der antagelserne om spillets udfald, dvs. den sociale begivenhed eller sag, som gøres til genstand for forklaring. For overhovedet at muliggøre iagttagelsen af et beslutningsspil, må det forudsættes, at der er noget på spil for de deltagende aktører; at de kan tabe eller vinde noget ved at deltage i spillet. Fangens dilemma giver i denne sammenhæng kun mening, hvis det tages for givet at fangernes interesse i situationen består i at opnå straffrihed. Det er med andre ord fordelingen af straf, der er på spil i fangens dilemma, og dermed hvilken værdi spillets udfald repræsenterer for de deltagende aktører. Som analytiker forudsætter beslutningsspillet, at det på forhånd er muligt at identificere beslutningsspillet udfaldsrum, hvilket alene iagttages som det sæt af udfaldsmuligheder aktørerne i situationen knytter interesser og dermed værdi til, hvad enten den er positiv eller negativ.

Endelig er der for det tredje de antagelser, der handler om strategi. Som vi har været inde på, handler strategi i beslutningsspillet først og fremmest om, hvordan aktøren håndterer beslutningsproblemet ved at beregne konsekvenserne af sine handlemuligheder. En rationel aktør træffer valg, som udgør et kalkuleret svar på et strategisk problem og forklaringen på valget ligger derfor i at vise, hvilken målsætning aktøren forfølger ved at vælge (eller handle) som han gør og hvorfor denne adfærd er et rationelt valg givet aktørens målsætning. Men igen: Fangens dilemma giver som eksempel på strategisk interaktion kun mening, hvis fangens handlemuligheder i situationen kan tages for givet. Hvis det skal forklares, hvorfor aktøren valgte netop det handlealternativ, han valgte, på grundlag af en systematisk beregning der eliminerede alle øvrige alternativer, så kræves det at viften af mulige alternativer er givet på forhånd. Hvis aktørens strategiske handlemuligheder hverken kan forudsættes i udgangssituationen eller undervejs i selve spillet (fra træk til træk), bliver det umuligt at vise, hvordan aktørens valg udgør et kalkuleret og dermed rationelt svar på et strategisk problem og tilbage bliver kun muligheden af at forklare aktørens valg under henvisning til hans intuition, til ren tilfældighed, eller til en irrationel altruisme (Lappalainen 1990).

Det er dette sæt af antagelser om spilleren, udfaldet og strategi, der muliggør beslutningsspillet som analytiker og åbner for studier af konkrete interaktionsprocesser, der er karakteriseret ved, at en given kreds af aktører indgår i gensidig interaktion med henblik på at realisere nærmere bestemte egeninteresser inden for rammerne af begrænsede strategiske handlemuligheder. Når fangens dilemma er valgt som udgangspunkt for beskrivelsen af disse antagelser, så hænger det ikke blot sammen med, at det er blandt de mest simple eksempler på strategisk interdependens, hvorved der forhåbentlig vindes en pædagogisk fordel. Det hænger imidlertid også sammen med, at de antagelser, som gør fangens dilemma meningsfuldt som eksempel på strategisk interdependens, tillige synes at karakterisere de udgaver af beslutningsspillet, som søger at forklare interaktionsprocesser, der forekommer at være mere komplicerede end fangens dilemma. Hvad der med andre ord hævdes, er, at skønt der er udviklet mange forskellige analysestrategier til beslutningsspillet, så er de alle fælles om at konstruere spillet som samfundsvidenskabelig genstand på grundlag af de ovennævnte antagelser.

Fangens dilemma bliver ofte trukket frem som begrundelse for at anvende spilteoretiske analyser i samfundsvidenskaben. Begrundelsen er forankret i to argumenter, nemlig dels at interaktionssituationen ikke blot har teoretisk, men også konkret empirisk relevans og dels at situationen lader sig analysere gennem matematiske modeller. Fangens dilemma er imidlertid også forholdsvis snævert. Spillet kan kun bruges til at studere interaktionssituationer, der kun har to aktører, som ikke er i stand til at kommunikere



indbyrdes og hvis strategiske valgmuligheder endvidere er begrænset til to (tilståelse eller ej). Det giver fangens dilemma et begrænset anvendelsesområde. Men overskrider vi dets begrænsninger, åbner det mulighed for at formulere og formalisere interaktionssituationer, der er mere komplekse af natur. Der er i hvert fald fem analytiske elementer, som beslutningsspillet er i stand til at inddrage og større eller mindre grad at formalisere.

Det gælder *for det første* antallet af spillere. I princippet synes der ikke at være grænser for, hvor mange spillere, der kan indgå i et beslutningsspil. I takt med at antallet af spillere og interaktioner (træk) stiger, lægger analytikken blot mere og mere simple antagelser til grund (Abell 2003: 14) for at kunne forklare spillets udfald. Det synes heller ikke at være noget problem for analytikken, om spillernes interesser er begrundet i strengt taget egennyttige og egoistiske, i upartiske eller i følelsesmæssige motiver, eller om de knytter sig til den individuelle aktør, til en gruppe af aktører eller for den sags skyld til almene hensyn (Elster 1992: 126). Rationalitetsforestillingen er nemlig den samme: At spillets udfald kan forklares i kraft af de kalkuler, den individuelle aktør lægger til grund for sine målrettede handlinger. I en sådan optik spiller det ingen afgørende rolle, om aktøren forfølger en egoistisk interesse, der alene kan indfris på bekostning af andres interesser, eller om han forfølger almeninteresser, som kan hævdes at stille alle bedre end i udgangssituationen. For den individuelle aktør kan det således være rationelt at forfølge almeninteresser, hvis det indebærer, at han herved også selv stilles bedre.<sup>5</sup>

*For det andet* gælder det antallet af strategiske valgmuligheder, som de deltagende spillere står overfor. Når aktøren alene står overfor to valgmuligheder er omfanget af strategisk handlerum selvsagt temmelig begrænset, men i takt med at valgmulighederne stiger, så øges også det strategiske mulighedsrum. Det samme gør imidlertid vanskeligheden ved at beregne konsekvenserne af hvert enkelt handlealternativ og dermed den psykologiske usikkerhed, der er forbundet med hvert enkelt træk. Analytisk løses dette problem typisk ved at introducere en tidsdimension i analysen af spillet, således at den enkelte spiller på baggrund af en horisont af erfaringer, om egne og andres tidligere træk, lægger præmisser for aktuelle og fremtidige strategiske valg. Her er det væsentligt at understrege, at beslutningsspilsanalytikken sonder skarpt ikke blot mellem aktørens handlemuligheder og interesse, men tillige mellem aktørens interesse og hans faktiske adfærd, dvs. de strategiske valg han træffer i løbet af spillet. Det ligger i rationalitetsantagelsen, at aktøren kan udvise opportunistisk adfærd, hvis det kan tjene hans interesse, og derfor kan signalgivning i form af misinformation og løgn indgå som en rationel strategi.

*For det tredje* gælder det spørgsmålet om, hvorvidt spillerne indgår i direkte interaktion, dvs. kan kommunikere indbyrdes. Som samfundsvidenskabelig analyse er beslutningsspillet mest anvendeligt, hvis det også kan dække de interaktionssituationer, hvor de deltagende aktører i større eller mindre grad har en kommunikativ relation til hinanden og dermed bliver i stand til indbyrdes at koordinere deres strategier og handlinger, fx ved på forhånd at forpligte sig til en koordineret handling før der faktisk handles. En særlig variant af beslutningsspillet sætter derfor fokus på koordinationsproblemet. Det formuleres meget præcist af Axelrod (1984: 3) som spørgsmålet om, under hvilke betingelser samarbejde vil opstå i en verden af egoister uden central autoritet og styring. Hans eget svar lyder, at samarbejde vil opstå, når en

---

<sup>5</sup> Se dog atter Lappalainen (1990), som hævder at kollektive goder alene kan opnås ved en irrationel altruisme hos den individuelle aktør.

gruppe af individer begynder at 'forpligte' sig på en samarbejdsstrategi, fordi den *på sigt* åbner flere muligheder for individet. Rationalitetsantagelsen om at individet vil handle nyttemaksimerende kan altså også i forbindelse med koordinationsproblemet opretholdes ved at lægge en tidsdimension ind i analytikken. Som en situationel analytik bliver koordinationsspillet imidlertid navnlig anvendelig, hvis det konkrete beslutningsspil indgår i en serie af gentagede beslutningsspil. Derudover suppleres der her med kommunikativ interaktion mellem spillerne. Det er dog en særlig form for kommunikation, idet kommunikation alene iagttages som et instrumentelt strategisk middel i den individuelle aktørs interessevaretagelse. Kommunikation bliver her til et spørgsmål om, hvordan spillerne mest effektivt påvirker hinandens strategiske adfærd under anvendelse af de til rådighed stående retoriske virkemidler, herunder hvordan holdbare argumenter fremstilles og troværdige trusler og advarsler fremsættes (se fx Elster 1992).

*For det fjerde* gælder det spørgsmålet om, hvilket udfald der er genstand for spillet. Her står en sondring mellem nul-sumsspil og ikke-konstant-sumsspil centralt. Hvor nul-sumsspil indebærer, at den ene spillers gevinst er den andens tab, så indebærer ikke-konstant-sumsspil, at udfaldets fordeling af gevinster og tab afhænger af de deltagende spilleres strategier undervejs i spillet. Det var bl.a. ved at formulere – og formalisere – eksempler på nul-sumsspil, fx spillet poker, det oprindeligt lykkedes von Neumann og Morgenstern at vække en samfundsvidenskabelig interesse i strategisk interdependent interaktionsprocesser. Ikke desto mindre har det vist sig, at nul-sumsspillet kun synes at have en begrænset samfundsvidenskabelig appel, hvilket kan hænge sammen med, at kollektive beslutnings- og forhandlingsprocesser sjældent lader sig entydigt analysere som et nul-sumsspil. I social- og samfundsvidenskaben synes det mere udbredt at studere udfaldet af beslutnings- og forhandlingsprocesser som fx plus-sums situationer, hvor netop summen af gevinster blandt de deltagende spillere overstiger tabet eller minus-sums situationer, hvor det forholder sig omvendt. Som eksempel på plus-sumsspil behøver man blot at pege på studier af økonomisk konkurrence, hvor det ofte forudsættes, at 'kagen' simpelthen bliver større (Klein 1991), mens eksempler på minus-sumsspil kan hentes i studier af miljøforurening, hvor den enkeltes gevinst ved at forurene overstiges af andres tab ved forureningen (Hanley og Folmer 1998). Fælles for de samfundsvidenskabelige studier er imidlertid forudsætningen, at udfaldet af beslutningsspil skal forklares som en specifik fordeling af gevinster og tab, hvad enten udfaldet iagttages som en fordeling af penge (i økonomien), af magt (i politikologi) eller status og anerkendelse (i sociologi).

Endelig *for det femte* gælder det spørgsmålet om, hvorvidt spillet er enkeltstående eller det spilles flere gange. Netop denne analytiske dimension frembyder særlige muligheder og udfordringer i den samfundsvidenskabelige anvendelse af beslutningsspillet, fordi den indskrives tidsdimensionen i spilanalysen. Mulighederne ligger først og fremmest i at inddrage spørgsmålet om (gensidig) erfaringsdannelse i spilanalysen. Med sit fokus på den individuelle aktør bliver erfaringsdannelse i beslutningsspillet til et spørgsmål om spillerens hukommelse og dermed, hvilke kognitive evner spilleren kan tillægges (Hastie 1981, Bazerman og Carrol 1987). En spiller, som er i stand til at rekonstruere egne og andres tidligere strategiske træk, kan benytte denne erfaring som præmis for at træffe aktuelle og fremtidige strategiske valg. Hvor dette inden for et enkeltstående spil i sig selv kan vise sig at være en strategisk fordel, så kan det tillægges en helt afgørende rolle i gentagne spil, hvilket der fx kan være tale om i forbindelse med overenskomstforhandlinger. Her bliver kendskabet til modpartens tidligere strategier, fx troværdigheden bag hans fremsættelse af trusler mv., til en afgørende forudsætning for at kunne udvikle modstrategier. Den analytiske konsekvens heraf bliver, at jo flere gange et

spil spilles, desto bedre betingelser vil de deltagende spillere have for gensidigt at generere information om hinandens reelle interesser og målsætninger, og derved også på sigt at udvikle koordinerede strategier til løsning af kollektive problemer. Udfordringen handler navnlig om, hvordan beslutningsspillet situationelle indlejring analytisk set kan fastholdes, når spillet spilles flere gange. Udviklingen af koordinerede strategier gør det nemlig muligt at rejse spørgsmålet om, hvor høj en grad af koordination over tid der skal være til stede før det bliver meningsløst at iagttage koordinationen som et *spil* mellem *individuelle* aktører, fordi den derimod fremstår som en *procedure* for *kollektiv* beslutningstagning eller som et fælles beslutningsproblem. Hermed nærmer vi os grænsen for, hvordan beslutningsspillet som analytik kan gøre den sociale interaktion til genstand for iagttagelse og dermed nærmer vi os forhandlingsspillet. Men inden da et eksempel fra beslutningsspillenes verden.

### **Spillet om Cuba-krisen**

Cuba-krisen i oktober 1962 er en af den slags begivenheder, der har indlejret sig i generationer som en central fortælling, om ikke et formidabelt drama om samtiden. Den afspejlede en tid og dens udfordringer og har naturligvis givet anledning til talrige udlægninger og genfortællinger, ikke mindst i bøger og på filmværkstedet. Den er først og fremmest blevet iagttaget som en international politisk konflikt, der over tretten dage hensatte verdens befolkning med tilbageholdt åndedræt og et spørgsmål på læberne: *Fører dette til tredje verdenskrig og jordens udslettelse?*

G. T. Allison brugte Cuba-krisen til i første omgang at skrive en artikel (1969) og siden hen en bog (1971) om, hvordan den som socialt og politisk fænomen kunne gøres og også var blevet gjort til genstand for videnskabelig iagttagelse og forklaring. Her skal hans artikel benyttes som afsæt (og kilde) til at beskrive, hvordan krisen blev udlagt inden for rammerne af, hvad han benævnte 'den rationelle politik-model', som på daværende tidspunkt udgjorde den dominerende analytiske tilgang i amerikansk politologi, og som i denne sammenhæng kan benævnes som 'beslutningsspil'. Som et eksempel på anvendelsen af beslutningsspillet analytik har analysen af Cuba-krisen den fordel, at den kan bruges til at illustrere centrale (men ikke alle) aspekter af spillet på en forholdsvis kort, præcis og tilgængelig måde, uden at inddrage de elementer af kompleks matematisk modellering, der ellers almindeligvis præger analyser af beslutningsspil.

Inden for rammerne af beslutningsspillet analytik var det en konkret begivenhed, der igangsatte spillet om Cuba-krisen: Sovjetunionens beslutning om at opstille nukleare antiballistiske mellemdistanceraketter på øen. Der var tale om en ensidig beslutning, der straks – så snart amerikanske spionfly den 14. oktober 1962 (knap så) tilfældigt opdagede, at raketanlæggene var under opbygning og at skibe med missiler var på vej over Atlanten – skabte et handlingskrævende problem for USA's regering og dermed betingelserne for et strategisk interdependent spil. Hvordan skulle USA nu reagere på Sovjets initiativ?

I analysen af beslutningsspillet blev det vist, at USA havde identificeret og kalkuleret over seks forskellige handlealternativer, der alle var modelleret over en strategisk målsætning efter hvilken USA's nytte-maksimerende handlinger indebar en gradvis eskalation af konflikten med relativt stigende omkostninger for Sovjet. Den eksisterende terrorbalance mellem USA og Sovjet syntes nemlig ikke at efterlade tvivl om USA's atomare overlegenhed på globalt plan, hvilket ville gøre det irrationelt for Sovjet at benytte sig af atomvåben, fordi det efter al sandsynlighed ville medføre deres egen udslettelse. Samtidig

var USA's regionale overlegenhed så overvældende, at der kunne tages militære skridt på lavt plan, mens en troværdig trussel om gradvis optrapning kunne fastholdes helt frem til, men dog uden anvendelsen af atomvåben. Den overordnede strategiske målsætning stod med andre ord hurtigt klart: At USA skulle demonstrere en troværdig trussel om at gøre sin overlegenhed gældende og samtidig tillade Sovjet tid og mulighed til at trække sig tilbage uden voldsomme ydmygelser.

I dette strategiske mulighedsrum stod USA ikke desto mindre overfor et beslutningsproblem. Seks konkrete handlealternativer blev opstillet. Fordele og ulemper ved hvert alternativ blev overvejet og afvejet i forhold til hinanden. Sandsynligheder for sovjetiske modtræk blev inddraget og vurderet. Det første alternativ – at forholde sig passivt – kunne hurtigt afvises under henvisning til, at det undervurderede den militære betydning af det Cubanske missilsystem og undergravede USA's politiske troværdighed. Det andet alternativ, der bestod i at lægge diplomatisk pres på Sovjet, hvad enten det skete ad formelle eller hemmelige kanaler, kunne også afvises under henvisning til USA's troværdighed: En diplomatisk forhandling ville indebære en handel med gensidige indrømmelser, hvilket kunne udlægges som, at USA gav efter for afpresning. At tage en hemmelig kontakt til Fidel Castro med et tilbud han ikke kunne afslå (*'Bryd med Sovjet eller bliv væltet!'*), var det tredje alternativ, som blev afvist. Opstillingen af missilsystemet var under sovjetisk kontrol og dets fjernelse indebar nødvendigvis en sovjetisk beslutning. Som det fjerde alternativ var en invasion den første mulighed, hvis realisering faktisk blev forberedt som en sidste udvej. Omkostningen ved dette alternativ bestod i, udover risikoen for at igangsætte en atomkrig, at Sovjet ville tage et tilsvarende skridt og invadere Berlin. Det femte og næstsidste alternativ bestod i kirurgiske luftangreb mod missilanlæggene, men indebar for høje militære risici og politiske omkostninger. Militært, dels fordi det ikke kunne garanteres, at samtlige missiler faktisk blev ødelagt og at et fælles cubansk/sovjetisk modangreb kunne undgås, dels fordi et luftangreb uundgåeligt ville kræve sovjetiske ofre, hvilket gjorde et sovjetisk modangreb på Berlin eller i Tyrkiet overhængende sandsynligt. Politisk, fordi der i givet fald ville blive tale om et 'omvendt Pearl Harbor' – et uvarslet angreb, som ville pålægge præsidenten ansvaret for at bryde mange års amerikansk politik om ikke at gennemføre sådanne overraskelsesangreb.

Som bekendt var det imidlertid en embargo på militært udstyr til Cuba håndhævet gennem en blokade, der blev valgt som svar på Sovjets initiativ. En blokade var dog ikke uden risiko. Det kunne blandt andet indebære, at Sovjet indførte en blokade af Berlin, hvilket ville få det sandsynlige udfald, at begge blokader måtte ophæves, at status quo dermed blev genoprettet, og at Sovjet i mellemtiden havde vundet tid til at færdiggøre det cubanske missilanlæg. Blokaden kunne også medføre nogle af de ulemper, der blev knyttet til luftangrebet: At USA blev tvunget til at skyde først, hvis de sovjetiske skibe ikke stoppede, hvilket ville invitere til et modangreb fra Sovjet. Fordelene skønnedes dog at opveje ulemperne, idet en blokade ikke alene udgjorde en mellemform mellem passivitet og angreb, der signalerede en klar position, men også placerede presset for det næste træk på sovjetisk side (skulle skibene beordres til at fortsætte eller stoppes?). Samtidig ville blokaden placere en eventuel militær konfrontation på en for amerikanerne meget fordelagtig taktisk position i det caribiske hav, hvor det tillige ville tillade USA at demonstrere sin konventionelle overlegenhed.

Ved på denne måde systematisk at rekonstruere de strategiske overvejelser og kalkuler, der lå til grund for amerikanernes løsning på beslutningsproblemet, kunne analysen ikke overraskende konkludere, at blokaden var det eneste realistiske træk, amerikanerne

kunne tage i relation til Sovjets initiativ. Uden direkte adgang til sovjetisk kildemateriale, og dermed til de strategiske overvejelser og kalkuler, der blev lagt til grund her, måtte analysen nøjes med at konstatere, at de sovjetiske skibe, efter de nervepirrende døgn, vendte om; at anlæggene på Cuba blev demonteret; og at Sovjets udbytte af spillet var et amerikansk løfte om ikke at invadere øen. Spørgsmålet er, om beslutningsspillet analytisk i relation til netop Cuba-krisen overhovedet var afhængig af en adgang til sovjetiske kilder for at forklare udfaldet. Uanset om Sovjet havde gennemført det samme ræsonnement som amerikanerne – blot med omvendt fortegn – eller de begrundede deres beslutning om at vende skibene under henvisning til en anden strategisk overvejelse, var der dog ingen tvivl om, at udfaldet på Cuba-krisen kunne forklares i kraft af det amerikanske træk. Beslutningsspillet kunne meningsfuldt reduceres til tre træk: Det blev igangsat ved et sovjetisk træk, der blev besvaret ved et amerikansk træk, og spillet blev afsluttet ved endnu et sovjetisk træk. Spillet involverede to aktører: Sovjet og USA, hvis status af enhedsaktører helt uproblematisk kunne forudsættes og som begge kunne antages at handle rationelt på grundlag af deres individuelle målsætninger og nyttefunktioner i en strategisk interdependent interaktion.

Det var imidlertid det tilsyneladende eklatante nederlag for den sovjetiske strategi, der i udgangspunktet gjorde Cuba-krisen til et interessant fænomen, fordi det sovjetiske åbningstræk rejste et åbenlyst paradoksal spørgsmål eller en undren, der kaldte på forklaring: Hvilke målsætninger kunne forklare, at Sovjetunionen valgte at benytte kolossale mængder penge på at opstille et missilsystem på Cuba i en situation, der bar tydelige tegn på en afspænding i det atomare forhold mellem USA og Sovjet? Hvordan kunne Sovjet rationelt begrunde, at det på samme tid forfulgte en afspændings- og en oprustningsstrategi? Som Allison viser med al tydelighed, kan disse spørgsmål kun stilles under den teoretiske og analytiske forudsætning, at konkrete sociale og politiske begivenheder må forklares som resultatet af konsistente aktørers formålsrettede handling. Under denne forudsætning kunne opstillingen af missiler forklares som et rationelt valg, der var begrundet ud fra målsætningen om at reducere USA's interballistiske overlegenhed i forhold til USSR. Dette er den eneste målsætning, der kan forklare opstillingen som et rationelt, nytte-maksimerende valg. Ved systematisk at teste og afvise forklaringsværdien af andre mulige målsætninger, herunder fx at opstillingen var begrundet i et forsvar af Cuba, kan det deduktivt vises, at den mest rationelle forklaring var en udligning af USA's atomare overlegenhed.

Allisons eget alternativ til beslutningsspillet's 'rationelle politik-model' indebar et opgør med forestillingen om, at international politik skulle forklares som resultat af enhedsstaters rationelle beslutninger. Han formulerede et perspektiv, som åbnede enhedsaktøren som en black box og inddrog spørgsmålet om, hvordan organisationer overhovedet bliver i stand til at træffe beslutninger og hvilke spil, der ligger til grund for bureaukratiske systemers beslutningstagning. I denne forstand formulerede han et af grundlagene for forhandlingsspillet's analytisk, som vi nu vender os mod.

### **3.2. Forhandlingsspillet – en kontekstuel analyse**

Man kan hævde, at forhandlingsspillet som analytisk gør de institutionelle betingelser, inden for hvilke beslutningsspil kan finde sted, til genstand for iagttagelse. Analytikken er interesseret i at forstå de kontekstuelle faktorer, der kan have indflydelse på udfaldet af konkrete beslutningsspil, eller med andre ord, hvordan beslutningsspil må antages at være indlejret i historisk specifikke samfundsmæssige kontekster, der har en selvstændig

indflydelse på beslutningsspillenes forløb og udfald og dermed de strategiske valg, aktører kan træffe for at realisere deres interesser. Hvor analyser af beslutningsspillet eksogeniserer den strategisk interdependent situation, i hvilken et bestemt sæt af spillere med givne præferencer og handlemuligheder interagerer med henblik på at realisere individuelle interesser, så søger analyser af forhandlingsspil heroverfor at endogenisere de selv samme faktorer. Det teoretiske bagtæppe for dette skridt er bl.a. institutionel økonomisk teori (Williamson 1985), komparativ politisk teori (Tsebelis 1990), historisk institutionel teori (Steinmo, Thelen og Longstreth 1992) samt organisations sociologisk teori (March og Olsen 1989). Analyser af forhandlingsspil omfatter bl.a. hvordan der skabes betingelser for at træffe beslutninger i netværk og partnerskaber og i uformelle relationer i hierarkiets skygge (Scharpf 1993, Kramer og Messick 1995, Pedersen 1989).

Hvad er det, der spilles om i forhandlingsspillet? Her handler det igen om forholdet mellem træk og begivenhed. I forhandlingsspillet defineres begivenheden ikke i første omgang som en situationsbunden sag, to eller flere aktører allerede i udgangspunktet kan antages at kæmpe om for at skabe et bestemt interessemaksimerende udfald, men derimod som etablering af sociale, kontekstuelle betingelser for løsningen af et kollektivt problem. Forhandlingsspillet er som analytik derfor interesseret i at forstå, hvordan aktører handler strategisk med henblik på at påvirke egne og andres handlemuligheder i fremtidige forhandlingsprocesser. Det gælder både spørgsmålet om, hvordan der fastlægges tematiske rammer for fremtidige forhandlinger og om at udpege den kreds af aktører, som skal deltage i forhandlingerne. Det gælder tillige spørgsmålet om at lægge tidsfrister og køreplaner for forhandlingerne, herunder hvornår de skal starte og slutte.

Forhandlingsspillet åbner dermed mulighed for at studere, hvordan der skabes præmisser for kollektive beslutninger gennem interaktionsprocesser, hvor *deltagerkredsen* ikke nødvendigvis er givet; hvor *styrkeforholdet* ikke ligger fast; hvor *spillereglerne* er åbne for fortolkning; hvor *tidsrytmen* ikke kan forudsættes og ikke mindst hvor *udfaldet* ikke er givet på forhånd. Det, der søges beskrevet og forklaret med forhandlingsspillet, er altså, hvem der på hvilke betingelser, med hvilke ressourcer og hvornår skal tildeles hvilke individuelle handlingsmuligheder til løsningen af et kollektivt problem. Det kan i denne forstand hævdes, at forhandlingsspillet træder et skridt tilbage i forhold til beslutningsspillets fokusering på den konkrete, situationsbundne interaktion og i stedet gør spillet om beslutningsspillet til genstand for analyse.

Hvordan gør forhandlingsspillets analytik så deltagerkreds, styrkeforhold, spilleregler, tidsrytme og udfald for fremtidige forhandlings- og beslutningsprocesser til genstand for iagttagelse? Det gør den først og fremmest ved at anlægge et *aktørorienteret institutionelt perspektiv* (Mayntz og Scharpf 1995, Scharpf 1997: 36-50, Nielsen og Pedersen 1989a: 21-22). Skønt der er variationer, indebærer perspektivet på den ene side en antagelse om, at udfaldet af sociale interaktionsprocesser kan beskrives og forklares på aktørniveau som resultatet af formålsrettet handling og på den anden side en antagelse om, at aktørens handlemuligheder, og herunder hans opfattelse af målsætninger, er om ikke defineret så dog påvirket af institutionaliserede forestillinger om passende og legitim adfærd. I relation til forhandlingsspillets analytik bliver fokus i det aktørorienterede institutionelle perspektiv imidlertid først og fremmest spørgsmålet om, hvordan aktørens subjektivitet kan iagttages som resultat af institutionelle faktorer, eller med andre ord, hvordan institutionelle forhold kan forklare aktørens subjektive opfattelse af de problemer, som han indgår i strategisk interaktion med andre aktører for at finde kollektive løsninger på. Pointen er, at forskellige aktører antages at have forskellige subjektive forståelser af et givet problem og hvordan

det kan løses.

Det er i kraft af denne kombination af et aktørorienteret og et institutionelt perspektiv, analyser af forhandlingsspil kan hævdes at udgøre en mellemform mellem beslutningsspillet og sprogspillet. Det er en mellemform, fordi det både henter inspiration i rational choice-traditionens forestillinger om, at sociale udfald skal forklares i kraft af aktørers formålsrettede handling og i de kulturteoretiske og sociologiske forestillinger om, at social interaktion overhovedet er muliggjort ved den sociale konstruktion af fælles kognitive rammer og institutionaliserede normer og regler for adfærd (Schütz 1991, Berger og Luckmann 1966). I denne forstand synes forhandlingsspillet som analytik tillige at være inspireret af adfærdsteorien, sådan som den blev grundlagt af Herbert Simon (1957, 1976) og videreudviklet i organisationssociologien af fx Cyert, March og Clarkson (1963) og March og Olsen (1976). Adfærdsteorien synes at hævde, at aktører ganske vist *tilstræber* målrationalitet, men ikke er i stand til at realisere den og derfor som følge af beslutningssituationens kompleksitet, usikkerhed om fremtiden samt umuligheden af at overskue alle valghandlingers (uintenderede) effekter i praksis handler ud fra andre, herunder særligt procedurale, former for rationalitet. Målrationaliteten ses derfor som *begrænset*, idet aktører ikke nødvendigvis vælger optimale, men blot passende ('appropriate') løsninger, sådan som de fx kommer til udtryk i standardprocedurer og organisatoriske praksisformer (se også March og Olsen 1989). Hvad der derfor opfattes som passende løsninger afhænger af, hvordan aktørerne opfatter beslutningssituationen og er således åben for fortolkning. Formålsrettet handling kan derfor ikke beskrives og forklares uden at henvise til den subjektive mening, handlingen har for den enkelte aktør (Sharp 1997: 19).

I udgangspunktet afvises imidlertid ideen om, at intentioner og formål er idiosynkratiske og vil variere fra aktør til aktør og fra tid til tid og et sted til et andet. Aktørens intentioner eller formål med at handle kan ikke alene afhænge af, hvordan han subjektivt tilskriver sine handlinger en mening. Dette ville nemlig gøre det umuligt at iagttage og forklare, hvorfor aktøren handler som han gør. Analyser af forhandlingsspil gør derimod krav på at kunne identificere (inter-subjektive) mønstre og regulariteter i de måder, hvorpå aktøren tilskriver sine handlinger et meningsfuldt formål. Kravet indløses nemlig ved hjælp af institutionsbegrebet, der således ikke blot hævdes at kunne *identificere*, hvordan aktøren skaber subjektiv mening om sine handlinger, men også at *forklare* denne subjektive meningsdannelse som udtryk for kollektive forestillinger.

Forhandlingsspillet skaber med andre ord spillets genstand som de institutionelle præmisser for løsningen af kollektive problemer. Præmisser forstås i denne sammenhæng som en kollektiv overenskomst eller enighed om, hvilket problem fremtidige forhandlings- og beslutningsprocesser har til formål at løse (sagsdimension), såvel som kredsen af aktører, hvis deltagelse løsningen er afhængig af (socialdimension), og hvilken tidshorisont der står til rådighed for løsningen af problemet (tidsdimension). Det er tilstedeværelsen af disse præmisser, som forhandlingsspillet udpeger som forklaringskrævende begivenhed, hvorfor udfordringen bliver at vise, gennem hvilke strategisk motiverede interaktioner, sådanne præmisser blev skabt.

I forhandlingsspillet gøres disse præmisser iagttagelige i kraft af det aktørorienterede institutionelle perspektivs antagelser om forholdet mellem individuelle handleevner og kollektive meningsrammer. Ligesom beslutningsspillet kan forhandlingsspillet hævdes at bygge sin analytik omkring de tre analytiske kategorier; aktører, udfald og strategi, men til forskel fra beslutningsspillet former forhandlingsspillet tillige et sæt kontekstuelle

analytiske kategorier.

*For det første* er der forhandlingsspillet antagelser om aktøren. Aktøren forstås ikke i udgangspunktet som en enhedsaktør, der i simpel forstand forudsættes at løse sit beslutningsproblem ved systematisk og suverænt at beregne konsekvenserne af sine strategiske handlealternativer i forhold til sine egeninteresser. Aktøren forstås som en 'enhed', der er i stand til formålsrettet handling, men denne disposition forudsættes at være betinget af, hvorvidt aktøren specifikt handler som et individ, en kollektiv aktør (som fx en koalition, en bevægelse eller en forening), en organisation eller en stat.

I forhandlingsspillet antages aktøren således at være udstyret med specifikke *handleevner*, som tillader aktøren at påvirke udfaldet af forhandlingsspillet. Handleevner ses som de kontekstspecifikke ressourcer, aktøren råder over og som andre aktører i forhandlingsspillet er afhængige af og det er netop denne specifikke gensidige ressourceafhængighed, som skaber forudsætninger for strategisk interdependens i forhandlingsspillet. Aktørens handlerressourcer kan omfatte individuelle, personlige ressourcer som fx intelligens, fysiske ressourcer som fx kapital, militær magt, teknologi, og ressourcer i form af informationsadgang mv. De vigtigste ressourcer er imidlertid dem, der er defineret i kraft af institutionelle regler og normer, som fx særlige kompetencer, rettigheder til deltagelse, og tildeling af individuel beslutningsautonomi mv.

Handleevner eller –ressourcer udgør dog kun ét analytisk element til identifikationen af aktøren. Aktøren forudsættes nemlig tillige at kunne iagttages i kraft af hans specifikke *præferencer og opfattelser*. Disse er selvsagt defineret i relation til, hvordan aktøren søger at påvirke genstanden for forhandlingsspillet, men indebærer en analytisk differentiering i forhold til beslutningsspillet, hvor præferencer typisk sættes lig med egeninteresser og hvor der slet ikke udvikles kategorier til at indfange aktørens opfattelser. I forhandlingsspillet vil aktørens præferencer kunne forklare, hvorfor han vælger en bestemt strategisk adfærd, men til beskrivelsen af præferencer sondres typisk mellem interesser, normer og identitet. Interesser iagttages principielt set som aktørens disposition til selvopretholdelse og autonomi, hvis konkrete realisering antages at være afhængig af den institutionelle kontekst inden for hvilken aktøren handler. Normer iagttages som de (både sociale og juridiske) forventninger, der rettes mod aktøren, og som enten tillader/forbyder ham at handle på bestemte måder eller udgør det grundlag, fra hvilket hans handlinger bedømmes og eventuelt sanktioneres. Hvilke normer der rettes mod den enkelte aktør og på hvilken måde de påvirker hans adfærd afhænger ligesom interesser af aktørens institutionelle kontekst. Endelig iagttages identitet som aktørens mere eller mindre stabile selvbeskrivelse (fx en 'corporate identity' eller 'virksomhedskultur'). På den ene side kan en sådan identitet som en intern institution reducere usikkerheden eller kontingensen i aktørens egne strategiske beslutninger og samtidig sende signaler til aktørens omverden om, hvilke forventninger de kan rette mod aktøren. På den anden side kan identiteten fastlåse aktørens handlemuligheder og fleksibilitet, hvis aktørens institutionelle omverden er under forandring. Hvilken rolle identitet spiller for aktørens præferencedannelse afhænger altså igen af den konkrete institutionelle kontekst, som aktøren er en del af.

Iagttagelsen af aktørens præferencer (forstået som den institutionelle indlejring af interesser, normer og identitet) er med andre ord snævert forbundet med aktørens opfattelser. Skønt aktøren principielt set forudsættes at kunne generere viden om den institutionelle kontekst, han er en del af, og dermed intersubjektivt at kunne indgå i (kommunikative) interaktioner med andre aktører på grundlag af en fælles viden, så vil aktørens præferencedannelse og valg af strategi ikke desto mindre i det konkrete



forhandlingsspil være afhængig af hans (kognitive) evner til at udvikle en tilstrækkeligt præcis opfattelse af de handlemuligheder, der står til rådighed, hvilket fx vil sige evnen til at formulere egne præferencer, der er forenelige med andres præferencer. Dette gør spørgsmålet om kognitiv læring og erfaringsdannelse til et centralt element i iagttagelsen af aktørens (inter-)subjektive opfattelser (Devine, Sedikides, & Furhmann 1989, Levine, Resnick, & Higgins 1993). Samlet set identificeres aktøren altså i kraft af hans institutionelt indlejrede handleevner, præferencer og opfattelser.

*For det andet* er der forhandlingsspillet antagelser om udfaldet. Som antydnet gøres udfaldet til genstand for iagttagelse ved i udgangspunktet at forudsætte, at det repræsenterer en kollektiv overenskomst om eller gensidig anerkendelse af et problem, hvis løsning kræver deltagelse af en bestemt kreds af aktører inden for en given tidshorisont. I denne forstand er udfaldet den begivenhed, hvor der er skabt enighed om præmisser for uenighed eller med andre ord, hvor forhandlingsspillet deltager inden for gensidigt anerkendte betingelser legitimt kan forfølge individuelle interesser i løsningen af et kollektiv problem. Denne tematisering af forhandlingsspillet udfald indeholder imidlertid en væsentlig analytisk udfordring.

Det bliver nemlig en udfordring såvel at opstille empiriske indikationer på, hvornår der er skabt enighed om præmisser for uenighed, dvs. hvornår forhandlingsspillet kan antages at være slut, som på, hvornår forhandlingsspillet overhovedet kan antages at være startet. Almindeligvis håndteres udfordringen ved simpelthen at udstrække forhandlingsspillet til også at omfatte den faktiske løsning af det kollektive problem ved i analysen at inddrage de konkrete strategisk interdependente interaktioner, som resulterer i en kollektiv beslutning. Men hermed bliver det samtidig et formål for analysen at forklare, hvorfor forhandlingsspillet fik det udfald, det gjorde. Forhandlingsspillet genstand defineres derfor her reelt på samme måde, som i beslutningsspillet, nemlig som en kollektiv beslutning, der indebærer en bestemt fordeling af gevinster og tab. I forhandlingsspillet bedømmes udfaldets fordeling imidlertid på grundlag af dets kollektive frem for dets individuelle nytteværdi. Hvad enten nytteværdien kan forklares som den specifikke aggregering/afbalancering og konstellation af spildeltageres individuelle præferencer eller som den mere eller mindre optimale/effektive løsning på et samfundsmæssigt problem, så er det ikke desto mindre spillets udfald i form af kollektiv nytteværdi, der står i centrum. Som det vil fremgå af eksemplet neden for, kan dette ske ved at vise, hvordan forskellige vesteuropæiske stater søgte forskellige løsninger på stagflationsproblemet i 1970'erne. Hvor forhandlingsspillet på denne måde håndterer den analytiske udfordring om at fastsætte et slut-punkt for spillet ved at definere spillets genstand som et bestemt, forklaringskrævende udfald, så håndteres udfordringen om at identificere spillets start-punkt typisk ved simpelthen at eksogenisere det problem, der sætter forhandlingsspillet i gang. I eksemplet neden for kommer dette til udtryk ved, at forandringer i OECD-landenes omverden – nærmere bestemt en voldsomt stigende oliepris – producerede et makroøkonomisk stagflationsproblem, som landene ikke umiddelbart havde institutionelle forudsætninger for at løse og som derfor krævede udviklingen af politiske løsningsstrategier, der tog hensyn til de forskellige landes forskellige institutionelle forudsætninger. Det forudsættes med andre ord, at de problemer, der sætter et forhandlingsspil i gang, kan iagttages som eksogene påvirkninger, mens selve tolkningen af problemet og dets mulige løsninger afhænger af den institutionelle kontekst, inden for hvilken aktører indgår i strategiske interaktioner.

Endelig er der *for det tredje* forhandlingsspillet antagelser om strategi. Når aktøren ikke

nødvendigvis opfattes som en enhedsaktør med en simpel og entydig nyttefunktion, men derimod som en kollektiv, institutionelt indlejret enhed, bliver spørgsmålet om strategi mere udfordrende end i beslutningsspillet. En aktørs strategi iagttages stadig som hans overvejelser om, hvilke handlemuligheder, der mest effektivt vil kunne indløse hans præferencer, men eftersom præferencer ikke tages for givet, fordi de skabes gennem en afvejning af institutionelle interesser, normer og identitet, så bliver aktørens strategiske handlemuligheder afhængig af selve præferencedannelsen. Pointen er, at aktøren ikke forudsættes at have én stabil og uforanderlig præference fra starten af forhandlingsspillet til dets slutning, men at præferencen derimod er påvirkelig som følge af aktørens interaktioner med andre aktører. I forhandlingsspillet indebærer strategi med andre ord en antagelse om, at aktørerne forholder sig til, fx hvilke kontakter til hvilke andre aktører, der kan danne grundlag for mobiliseringen af enighed om og desorganiseringen af modstand mod bestemte problem-løsning opfattelser. I forhandlingsspil synes der derfor ikke kun tale om, at aktører benytter de til rådighed stående midler til at realisere på forhånd givne interesser mest effektivt, dvs. kan handle instrumentelt inden for givne institutionelle og organisatoriske rammer. Der synes også tale om forsøg på at strategisk at regulere uenighed mellem modstridende interesser og om forsøg på at opnå gensidig forståelse. Det kan i denne forstand hævdes, at strategi bliver til spørgsmålet om både at forestille sig fremtiden og skabe betingelser for at erobre den i nutiden. Den kan være udtryk for, at aktøren aktivt søger at formulere præferencer, der er forenelige med andre aktørers præferencer, og dermed fx at skabe koalitioner af aktører. Hermed åbnes samtidig mulighed for, at de konkrete aktører kan ændre 'status' som følge af forhandlingsspillets strategiske interaktioner og at det derfor kan medføre dannelsen af nye aktører. Forhandlingsspillet kan således ses som udtryk for en strategisk rationalisering, der som handlingsform er resultatorienteret, dvs. orienteret mod beherskelse af en social omverden, der består af andre aktører (Berrefjord, Nielsen, & Pedersen 1989 s. 34). Det synes desuden at være en kompromisproces, hvor igennem en række aktører stræber efter at udpege de problemer, målsætninger og midler, der skal være udgangspunktet for efterfølgende konkrete forhandlinger og sigter hermed på at afstikke de tematiske og proceduremæssige rammer for senere konkrete forhandlinger.

De tre analytiske kategorier aktører, udfald og strategi udgør altså centrale elementer i forhandlingsspillet, idet de principielt set gør det muligt at beskrive forhandlingsspillets forløb på det konkrete aktør- eller interaktionsniveau. Som antydnet står de dog ikke alene, fordi den konkrete specificering af, *hvilke* aktører der med *hvilke* strategiske virkemidler og ud fra *hvilke* præferencer deltager i at påvirke udfaldet af et forhandlingsspil antages at være afhængig af forhandlingsspillets institutionelle indlejring. Selvom der er variationer, udvikler forhandlingsspillet især to sæt af analytiske indikationer på, hvordan en sådan institutionel indlejring kan iagttages. Det er dels, hvilke *aktørkonstellationer*, der i det konkrete forhandlingsspil er tale om, og dels karakteren af de *interaktionsmåder*, forhandlingsspillet er præget af.

Aktørkonstellationer bruges som kategori til at afgrænse de faktorer, der begrundes iagttagelsen af interaktionen som et spil. Det indebærer på den ene side en abstrakt beskrivelse af spillets konstituerende elementer og spilleregler, herunder hvilke aktører der ud fra hvilke overordnede præferencer og på grundlag af hvilke overordnede strategiske handlemuligheder kan antages at være involveret i en kamp om at påvirke et udfald. Abstraktionen tillader med spilkategorien at gøre meget forskelligartede empiriske interaktionsprocesser til genstand for iagttagelse, beskrivelse og ikke mindst sammenligning. Det indebærer, at et givet specifikt problem kortlægges i abstrakte

strategisk interdependente termer. Med kategorien aktørkonstellation reformuleres med andre ord antagelsen om, at et givet socialt problems løsning skal forklares i kraft af intentionelt handlende aktørers strategisk motiverede træk i forhold til andre aktører. På den anden side indebærer det imidlertid ikke beslutningsspillet aksiomatiske antagelser om, hvordan selve spillet skal analyseres. Det fordrer fx ikke, at en aktørkonstellation, der i udgangspunktet svarer til fangens dilemma, nødvendigvis vil være et spil uden direkte kommunikation mellem de deltagende aktører.

Interaktionsmåder udvikles derfor som kategori til at beskrive de særlige måder, hvorpå aktørerne antages at indgå i en dynamisk interaktion. Hvor aktørkonstellationen kortlægges et statisk billede af, på hvilke institutionelle vilkår et bestemt sæt aktører og deres handleevner overhovedet kan iagttages, omfatter interaktionsmåder de institutionelle betingelser igennem hvilke aktørernes faktiske interaktion kan hævdes at være reguleret. Det antages fx at have indflydelse på forhandlingsspillet, om interaktionen mellem aktørerne sker ved *ensidig handling* (hvor hver enkelt aktør selvstændigt beslutter sig for sine træk), ved *forhandlet aftale* (hvor aktørerne indgår kompromisser om fælles træk), ved *flertalsafstemning* (hvor aktørernes individuelle og kollektive træk afgøres ved votering) eller ved *hierarkisk koordination* (hvor aktørernes træk er underlagt autoritativ regelfølge) (se navnlig Scharpf 1997: kapitel 5-8). Hvilken specifik interaktionsmåde, der i det konkrete forhandlingsspil er tale om, kan med andre ord ikke forudsættes på forhånd, men er et empirisk spørgsmål, der afhænger af den institutionelle kontekst, spillet finder sted i.

Selvom der er flere analytiske strategier til at gøre den *institutionelle kontekst* til genstand for iagttagelse – fx gennem en konstitutionshistorisk tilgang, som det er tilfældet i den forhandlingsøkonomiske teoridannelse<sup>6</sup> – synes Scharpfs måde ikke desto mindre at være dækkende. Han sonderer nemlig mellem *anarkisk felt*, *netværk*, *forening* og *organisation* til at indfange de institutionelle omgivelser, i hvilke forhandlingsspil finder sted og som hver for sig synes at muliggøre varierende interaktionsmåder. Det er således med udgangspunkt i den institutionelle kontekst, at forhandlingsspillet gør tidsdimensionen til genstand for iagttagelse. Det er den specifikke institutionelle kontekst, der sætter nærmere bestemte begrænsninger for, hvilke irreversible 'spor' forhandlingsspillet kan følge. Den institutionelle kontekst 'afgrænser' forhandlingsspillet mulige forløb og dermed bliver det en opgave at forklare, hvilken konkret sti-afhængighed (path-dependency) et forhandlingsspil var underlagt, dvs. hvorfor et konkret forhandlingsspil fik det udfald, det gjorde, givet udgangssituationens institutionelle kontekst (Abell 1996, Granovetter 1973, 1985, Pierson 1996).

## Spillet om stagflationsproblemet

Hvordan kan det være, at forskellige lande, der alle står overfor det påviseligt samme økonomiske problem, vælger forskellige løsninger med vidt forskellige udfald? Det er dette spørgsmål Fritz Scharpf (1987, ligeledes optrykt som appendiks 1 i Scharpf 1997) stiller og søger at besvare ved at gennemføre en analyse af de forhandlingsspil, der igennem 1970'erne og 1980'erne blev spillet i fire vesteuropæiske stater og som her skal benyttes som eksempel på anvendelsen af denne analytik.

---

<sup>6</sup> Her tager den konstitutionshistoriske tilgang sigte på induktivt at "forstå den historiske tilblivelse af og ændringer i de institutionelle forudsætninger..." (Berrefjord, Nielsen, & Pedersen 1989 s. 22).

Hos Scharpf rejses spilproblematikken således i sammenhæng med en diagnose af de makroøkonomiske udfordringer, som OECD landene og herunder navnlig de vesteuropæiske velfærdsstater blev konfronteret med fra begyndelsen af 1970'erne. Diagnosen lød, at skønt alle landene var underlagt stagflationstendenser, dvs. en situation med en samtidigt stigende inflation og faldende beskæftigelse, så var der ikke desto mindre stor variation mellem dem på disse to indikatorer. Diagnosticeringen af denne variation kaldte på en forklaring, der som udgangspunkt pegede på oliekrisen i 1973-74 som årsag. Med en tolvdobling af olieprisen henover få måneder opstod et massivt omkostningspres med stigende inflation i de industrialiserede lande samtidig med, at købekraften her på kort sigt blev kraftigt svækket med en faldende efterspørgsel på varer og tjenesteydelser og dermed faldende beskæftigelse som konsekvens. Denne situation var de eksisterende nationale makroøkonomiske politikker ikke gearret til at håndtere, idet finans- og pengepolitikens reflations- og deflationsinstrumenter kun kunne afhjælpe det ene problem ved at forværre det andet. Den eneste måde at håndtere problemet på syntes at være gennem en *samordning* af hidtil adskilte politikker, nemlig regeringernes finans- og skattepolitikker, nationalbankernes pengepolitikker og fagforeningernes lønpolitikker. Ved at forpligte fagforeningerne på løntilbageholdenhed kunne inflationen holdes nede mens finans- og pengepolitikken samtidig kunne sikre større efterspørgsel og dermed fuld beskæftigelse uden at skabe voldsom inflation.

I forsøget på at forklare de nationale variationer i håndteringen af stagflationsudfordringen, tog Scharpf udgangspunkt i en analytisk model, der sondrede mellem to koblede forhandlingspil, nemlig dels et spil mellem regeringerne og fagforeningerne og dels et spil mellem regeringerne og vælgerne. Hvis regeringerne i det første spil stod fast på fuld beskæftigelse, ville fagforeningerne formentlig kæmpe for høje lønstigninger med stigende inflation som resultat, men eftersom fagforeningerne kunne forudse, at vælgerne i det andet spil muligvis ville reagere på fortsat høj inflation ved at indvælge regeringer, som prioriterede prisstabilitet frem for fuld beskæftigelse, ville et sådant 'worst case'-scenarie kunne undgås ved i det første spil at forfølge en politisk forhandlingsstrategi om løntilbageholdenhed i forhold til regeringerne. Gennem undersøgelser i fire vesteuropæiske velfærdsstater – Østrig, England, Sverige og Tyskland – konstaterede Scharpf, at et sådant dobbelt spil rent faktisk fandt sted i alle fire lande, hvilket altså ikke i sig selv kunne forklare nationale variationer i den måde, hvorpå landene søgte at håndtere stagflationen. Ifølge Scharpf lå forklaringen snarere i de forskellige institutionelle betingelser, spillene i praksis udfoldede sig under, og her pegede han på navnlig tre sæt af institutionelle faktorer. Den første faktor var graden af centralisering i fagforeningsstrukturen. Den anden var graden af symmetri (og dermed betingelser for koordination og samordning) i forholdet mellem regering og nationalbank. Og endelig var der regeringens politiske strategi i forholdet til vælgerbefolkningen.

På dette grundlag kunne Scharpf forklare, hvorfor udfaldet i Sverige var fuld beskæftigelse: Den siddende borgerlige regering turde ikke føre en politik om prisstabilitet, da den ville føre til den første massearbejdsløshed siden anden verdenskrig og fordi de stærke og centraliserede fagforeninger af samme årsag ikke så nogen grund til at udøve løntilbageholdenhed. Grunden til at udfaldet i England derimod blev høj inflation og høj arbejdsløshed var iflg. Scharpf, at de decentraliserede og fragmenterede fagforeninger, trods frygten for et borgerligt regeringsskifte, ikke var i stand til at udøve løntilbageholdenhed og at den siddende regering søgte at imødekomme en vælgerreaktion mod høje inflationsrater med en monetaristisk strategi. Den fulde beskæftigelse og tilnærmelsesvis prisstabilitet i Østrig kunne Scharpf forklare ved, at den

siddende socialdemokratiske regering kunne støtte sig til stærke og centraliserede fagforeninger og dermed sikre en koordination af finans-, penge- og lønpolitikken. Og endelig skyldtes Tysklands stærkt stigende arbejdsløshed og lave inflation iflg. Scharpf, at regeringen og fagforeningerne var i stand til at koordinere finans- og lønpolitikken, mens den uafhængige tyske centralbank ensidigt forfulgte en restriktiv pengepolitisk strategi.

Eksemplet viser, hvordan Scharpf ikke interesserer sig specielt meget for analysen af de enkelte beslutningsspil, men mere for hvordan selve konstitutionen af beslutningsspillenes betingelser ser ud (i form af institutionelle traditioner i forskellige lande). Han interesserer sig med andre ord for, hvordan institutionelle faktorer formes som grundlag for at træffe kollektive beslutninger, der har til formål at løse eksogene problemer. Skønt han erkender, at selve identifikationen af politiske problemer i sidste ende hviler på normative forestillinger, som den politiske iagttagelse selv er med til at forme, fastholder han dog et fokus på, at det er politologiens (og politologens) rolle at identificere effektive og legitime løsninger på dem. I denne forstand er hans perspektiv uforeneligt med den analytik, der gør meningskonstituerende spil om sprog til genstand for analyse.

### **3.3. Sprogspillet – en meningsanalyse**

Hvor beslutningsspillet gør de situationelt individuelle og forhandlingsspillet de institutionelle præmisser for beslutninger til genstand for analyse, så er sprogspillet analysegenstand i bred forstand de diskursive præmisser for beslutninger. Ligesom forhandlingsspillet træder et skridt tilbage i forhold til beslutningsspillet og fokuserer på de institutionelle betingelser inden for hvilke konkrete beslutningsspil kan finde sted, så træder sprogspillet endnu et skridt tilbage i forhold til forhandlingsspillet. Den fokuserer på de italesættelsesprocesser, igennem hvilke der skabes en sproglig kontekst, som udpegningen og løsningen af konkrete politiske, økonomiske eller sociale problemer må tage hensyn til for overhovedet at være meningsfuld. I denne forstand er analytikken interesseret i at forstå den historisk specifikke meningsdannelse, som ikke blot gør det muligt at udpege noget som et kollektivt problem, der fordrer en kollektiv løsning, men også at udbrede og mobilisere gensidig forståelse for sådanne problemløsningsopfattelser. I forhandlingsspillet endogeniseres spørgsmålet om, hvilke aktører, der ud fra hvilke præferencer deltager i at påvirke fastlæggelsen af de institutionelle rammer for løsningen af problemer, mens problemernes karakter af problemer eksogeniseres. I modsætning hertil gør sprogspillet selve problemkonstruktionen til en afhængig variabel, hvilket samtidig indebærer en endogenisering af, ikke *hvilke* aktører, der deltager i spillet, men hvad en aktør, en præference, en strategi mv. overhovedet kan være inden for en bestemt problemkonstruktion.

Blandt de teoretiske hovedstrømninger, hvorfra sprogspillet henter inspiration, er bl.a. Foucaults diskursanalyse (Foucault 1972), Laclaus diskursteori (Laclau 1990), Habermas' diskursetik (Habermas 1984, 2001), Derridas dekonstruktion (Derrida 2002), Kosellecks begrebshistorie (Koselleck 1982) samt Toulmins argumentationsteori (Toulmin 2003). På trods – eller måske netop i kraft – af dette temmelig brede inspirationsgrundlag, der gør kommunikativ meningsdannelse til genstand for analyse, udgør sprogspillet den formentlig mindst udviklede af de tre samfundsvidenskabelige spilanalytikker. Hvor der i relation til både beslutnings- og forhandlingsspillet kan peges på samfundsvidenskabelige teoritraditioner, i hvilke spilbegrebet udvikles som selvstændig analytisk kategori, synes det samme ikke at være tilfældet i relation til kategorien sprogspil, der stadig er snævert

knyttet til Wittgensteins filosofi.

Det kan skyldes, at de ovennævnte perspektiver kun vanskeligt lader sig operationalisere i analytiske termer, der er følsomme over for rekonstruktionen af konkrete mikro-orienterede interaktionsprocesser, netop fordi de gør op med såvel metodeindividualistiske og voluntaristiske forestillinger om aktøren som med sociologiske forestillinger om det strukturelt determinerede individ. Alligevel er det muligt at identificere en analytik, som gør konkrete spil om at forme sprog for såvel skabelse som løsning af konflikter til genstand for analyse.<sup>7</sup>

Udgangspunktet for beskrivelsen af sprogspillets analytik er endnu engang, at der i sagsdimensionen konstrueres en genstand for spillet gennem en sondring mellem træk og begivenhed. Sprogspillet adskiller sig som analytik fra både beslutnings- og forhandlingsspillet ved, at den ikke på forhånd fastlægger analytiske kategorier om aktøren, udfaldet og strategi, igennem hvilke spillets genstand i sagsdimensionen kan rekonstrueres. Hvad der spilles om i sprogspillet afdækkes således ikke ved på forhånd at forudsætte, at bestemte aktører er udstyret med en naturlig rationalitet (som i beslutningsspillet) eller institutionelt defineret rationalitet (som i forhandlingsspillet), og at aktører derfor gennem formålsrettet strategisk interdependent handling søger at varetage nærmere bestemte interesser i løsningen af et kollektivt problem. I stedet består den grundlæggende besindelse i sprogspillets analytik i at gøre anvendelse af sproget eller talehandlinger til analysegenstand. Sproget opfattes her som det, der basalt set skaber den sociale verden, mennesket erfarer, og ses derfor ikke som et simpelt redskab til beskrivelse eller repræsentation af en objektiv, skinbarlig virkelighed. Sprogspillet konstruerer hermed anvendelse af sproget som en genstand for spil gennem en antagelse om, at problemers karakter af problem ikke kan tages for givet. Problemer er ikke naturlige eller objektive i den forstand, at de opstår eller eksisterer uafhængig af, hvordan der kommunikerer om dem. Derfor opdages problemer heller ikke, de *skabes* gennem sproglige interaktionsprocesser, der samtidig trækker og konsoliderer grænser mellem problemers kognitive og sociale aspekter (Callon 1981: 198, 216). Problemer opfattes som både sociale fænomener og sproglige symptomer (Edelman 1988: kapitel 2, Pedersen 1995: 12).

Den begivenhed, sprogspillet således bygger analytiske kategorier til at iagttage, er italesættelsen af et problem. Enhver meningsfuld italesættelse af et problem indebærer nemlig samtidig, at dette problem er bragt til eksistens som et socialt og sprogligt faktum (Edelman 1988: 12). Et problem udgør ikke blot en uskyldig beskrivelse eller konstatering af en uønsket tilstand. Formuleringen af et problem afspejler – og tillader dermed rekonstruktionen af – et specifikt meningsunivers, der omfatter alle tre meningsdimensioner I *sagsdimensionen* afspejler formuleringen af et problem, hvad problemet handler om, dvs. hvilke genstande og kausalrelationer problemet former; i *socialdimensionen*, hvem der tematiseres i forbindelse med problemet, dvs. hvem der fx har skyld og ansvar i relation til dets opståen og løsning; og i *tidimensionen*, hvornår problemet er opstået, hvornår og hvor hurtigt det kan løses, dvs. hvilken tidshorisont problemet er indlejret i. For sprogspillet ligger udfordringen i iagttagelsen af selve

---

<sup>7</sup> Analytikken er mest sammenhængende beskrevet inden for rammerne af den forhandlingsøkonomiske teoridannelse, skønt det her kan diskuteres, i hvilket omfang den kan stå alene eller fordrer anvendelse i sammenhæng med en institutionelt historisk analyse (se fx Andersen 1995).

begivenheden (problemkonstruktionen) dermed i at forme analytiske kategorier, der gør det muligt i konkrete interaktionsprocesser at rekonstruere de træk, igennem hvilke et specifikt problem er blevet italesat og accepteret som socialt og sprogligt faktum.

Her bliver det nødvendigt at sondre mellem diskursanalysen og sprogspillet som analytiker. Diskursanalysen søger at rekonstruere de acceptregler, som regulerer udsigelsen af meningsfulde udsagn i et bestemt *felt* for italesættelse afgrænset i tid og rum, og dermed i bred forstand at kortlægge diskursers indre og ydre grænser. Til forskel herfra søger sprogspillet som analytiker træk for træk at rekonstruere den specifikke tilblivelse og formning af 'lokale' acceptregler i konkrete problemorienterede kommunikationsprocesser. Skønt sprogspillets analytiker således henter sit teoretiske og epistemologiske forankringsgrundlag i diskursanalysen, og abonnerer på en række af de analytiske kategorier, der er udviklet her, er selve ambitionen mere snævert defineret. Det handler primært ikke om at kortlægge udstrækningen af bestemte diskursformationer, diskursive felter eller epistemer og deres indbyrdes relationer og afgrænsninger, men 'blot' om at rekonstruere den meningsdannelse, der ligger til grund for italesættelsen af et specifikt problem. Den snævre ambition kan formuleres som et spørgsmål: *Gennem hvilke meningsdannende træk blev netop dette problem formuleret i netop denne sammenhæng?*

Besvarelsen af spørgsmålet indebærer et særligt iagttagelsesperspektiv. På den ene side må analytikeren nemlig tage hensyn til, at verden altid-allerede er italesat og at sprogspil finder sted inden for rammerne af og må abonnere på eksisterende diskurser og meningsuniverser. Sprogspil er både muliggjort og begrænset af eksisterende diskurser, der – hvis man fx anlægger et Foucault'sk iagttagelsesperspektiv – fastsætter bestemte, tematisk afgrænsede acceptregler (og dermed strategiske valgmuligheder) for, hvilke ting, herunder aktører, og kausalrelationer der kan tematiseres, hvem der med hvilken gyldighed kan gøre det og under anvendelse af hvilke sproglige kategorier. Sprogspil danner med andre ord ramme om en *aktualisering* af diskurser, der bl.a. stiller bestemte retoriske virkemidler til rådighed for deltagerne og udgør et væsentligt element i spillets spilleregler. På den anden side har analytikeren netop til formål at rekonstruere de kommunikative interaktionsprocesser, igennem hvilke problemer aktivt skabes og diskursiveres. I sprogspil dannes objekter (ting, aktører og kausalrelationer mv.), subjekter (udsigelsesmodaliteter eller talepositioner), begreber samt acceptregler. Sprogspil finder altså ikke blot sted inden for og abonnerer på diskurser (de er ikke blot spil *i* en diskurs), men også om diskurser (de er spil *med* diskurser). Sprogspil danner derfor tillige ramme om en *konstitution* af diskurser, i hvilken spillets spilleregler skabes og retoriske virkemidler udvikles som resultat af spillet.

Konsekvensen af dette iagttagelsesperspektiv bliver, at det problem, hvis italesættelse skal rekonstrueres i sagsdimensionen, i første omgang må indkredses ved at afdække den historisk specifikke *problematik* eller problematiske situation (Callon 1981: 209), som sprogspillet aktualiserer. Ingen problemer er uden historie eller sammenhæng. Alle problemer er problemer om *noget*, for *nogen* i en *tid*. Herefter forsvinder problemerne, fx ved at de løses eller ændrer karakter og dermed bliver til nye problemer. Når først problematikken er afgrænset, bliver det muligt at iagttage, hvordan der træk for træk etableres forskydninger i italesættelsen af problematikken og dermed, hvordan sprogspillets specifikke problem gradvist konstitueres som meningsfuld genstand (begivenhed).

Der findes flere måder, hvorpå et 'træk' gøres til genstand for iagttagelse i sprogspillet analytik. Her skal blot peges på to. Hvis analytikken former sine kategorier med udgangspunkt i Foucaults diskursanalyse, så forstås trækket som 'et udsagn', idet "...udsagnet er den mindste enhed, som gennem italesættelse bringer fænomener til deres eksistens" (Andersen 1999: 44). Udsagnet er en eksistensfunktion, der er kendetegnet ved øjeblikkeligt at frembringe objekter, subjekter, begrebsnetværk og strategier, hvis meningsindhold imidlertid er situeret i og betinget af en specifik diskursformation, der regulerer spredningen af mulige udsagn. Hvis analytikken derimod skaber sine kategorier på grundlag af Laclaus diskursteori, så forstås trækket som 'en artikulation'. Artikulation er kendetegnet ved at være en specifik italesættelsespraksis, i hvilken relationelle identiteter skabes under henvisning til et forankringspunkt, der provisorisk og partielt er i stand til at fikse mening (Laclau og Mouffe 1985: 113; cf. Andersen 1999: 91). Artikulation ses derfor som det, der producerer diskurs, forstået som en strukturel helhed af forskelle mellem meningselementer, men er ikke selv lokaliseret i diskurser. Artikulation finder snarere sted i et felt af diskursivitet, hvor meningsrelationer flyder og hvor der således opstår spil om at fikse mening i diskurser.

Uanset om trækket i analyser af sprogspil forstås som et udsagn eller en artikulation så antages at trækket indgår i en meningsdannelsesproces, hvis udfald ikke på forhånd kan forudsættes, fordi det afhænger af, på hvilken måde tidligere træk i processen gøres til præmisser for aktuelle og fremtidige træk. Det må derfor undersøges, på hvilken måde individuelle udsagn eller artikulationer (træk) tillægges betydning som præmisser for efterfølgende træk og således kan hævdes at indgå i en samlet meningsdannelsesproces. I rekonstruktionen af sprogspillet individuelle træk bliver det derfor nødvendigt at fokusere på, hvordan fremsættelsen af argumenter i én og samme bevægelse henter legitimitet og betydning ved at aktualisere eksisterende meningshorisonter (sagligt, socialt og tidligt) og forskyder selv samme ved at stille nye betydningselementer til rådighed for fremtidige argumenter.

Toulmins argumentationsteori kan i denne sammenhæng anvendes som simpel analytisk model for rekonstruktionen af sprogspillet meningsdannende træk. Her vil et træk forstås som fremsættelsen af et argument, der som analytisk kategori består af tre elementer. Det involverer en *påstand*, hvis gyldighed hviler på en nærmere bestemt *hjemmel* og et nærmere bestemt *belæg* i form af et datagrundlag (Toulmin 2003). Fremsættelsen af argumenter må med andre ord aktualisere en eksisterende eller allerede diskursiveret mening ved at italesætte en bestemt alment accepteret viden og/eller opfattelse, der under henvisning til 'vidner' kan udlægges som problematisk eller handlingskrævende, samtidig med at den kan (men ikke nødvendigvis vil) konstituere mening ved på selv samme grundlag at indeholde en påstand om, hvordan det problematiske kan løses eller hvordan der bør handles. Tolket som udsagn kan påstande med andre ord frembringe genstande og objektrelationer, subjekt- eller talepositioner, og kriterier for acceptabilitet og hensigtsmæssighed så længe påstandene begrundes under henvisning til en hjemmel. I fremsættelsen af argumenter udgør hjemlen med andre ord et legitimitetsskabende element. Det antages at argumentets påstand for at vinde accept må kunne finde støtte, uanset om den genereres under henvisning til eksisterende autoriteter, normative opfattelser eller materielle forhold og uanset om datagrundlaget består af fx statistisk materiale (der gør krav på sandhed), eksempler (der gør krav på generalisering) eller konkrete vidneudsagn (der gør krav på troværdighed). Hvor Toulmins model måske nok er formel i den forstand, at den bygger på en antagelse om, at et argument for at kunne anerkendes som et fornuftigt argument nødvendigvis må forme en påstand, en hjemmel



og et belæg, så åbner den ikke desto mindre mulighed for historisk specifikt at rekonstruere, på hvilken måde konkrete argumenter tilskrives rationalitet i forskellige kontekster og at et arguments hensigtsmæssighed, gyldighed eller gennemslagskraft afhænger af den sammenhæng, i hvilket det fremsættes.<sup>8</sup> I det omfang det kan vises, at tidligere fremsatte argumenter indgår som hjemmel i efterfølgende argumenter kan det hævdes, at der således er etableret selvrefererende forskydninger i den meningsfulde italesættelse af en bestemt problematik.

Skønt Toulmins model inden for retorikken og argumentationsteorien er blevet kritiseret for både at savne dynamiske elementer og at tage udgangspunkt i en juridisk, formalistisk argumentationsfigur, synes den ikke desto mindre at være anvendelig til analysen af sprogspil. Modellen muliggør nemlig en mikro-orienteret rekonstruktion af kommunikative interaktionsprocesser, hvor fremsættelsen af individuelle argumenter (udsagn) kædes sammen i et samlet selvrefererende og meningsdannende forløb.

Hermed er vi nået til spørgsmålet om, hvordan sprogspillet gør socialdimensionen til genstand for iagttagelse. Ambitionen om at rekonstruere kommunikative interaktionsprocesser på mikroplanet må indebære, at sprogspillet individuelle udsagn, argumenter eller træk i en eller anden forstand kan føres tilbage til et kommunikerende subjekt, en taler eller en afsender. Og at udsagnet i en eller anden forstand må være rettet mod andre kommunikerende subjekter, et publikum eller modtagere. I sprogspillet indgår talepositionen som et vigtigt analytisk input-element, hvilket står i modsætning til diskursanalysen, hvor det alene udgør et output-element. Skønt talepositionen adskiller sig fra en klassisk forståelse af 'aktøren' derved, at det så at sige er sproget selv, der taler (Edelman 1988: 103), så er analyser af sprogspil til forskel fra mere generel diskursanalyse særligt interesseret i, hvordan sådanne positioner indtages og forvaltes. Interessen samler sig dermed om den konkrete sproglige interaktion mellem forskellige talepositioner. Talepositionen kommer til at minde mere om en traditionel aktørforståelse end tilfældet er i diskursanalysen bredt set. Men formålet er omvendt ikke at fastslå, i hvilken grad konkrete aktører fik held eller havde evne til at dominere italesættelsen af en bestemt problemkonstruktion og i den forstand kan udpeges som vindere af et specifikt sprogspil. Der er snarere tale om det omvendte. Analysen af sprogspil søger at vise, hvordan de problemer, der dominerer den politiske, økonomiske eller sociale dagsorden og umiddelbart og implicit fremstår som objektive og selvfølgelige problemer, hvis løsning nødvendigvis kræver handling fra en bestemt kreds af ansvarlige, kompetente aktører og institutioner, er resultatet af kontingente meningsdannelsesprocesser. Hensigten er altså at vise, at problemernes implicite objektivitet, selvfølgelighed og nødvendighed er skabt eller konstitueret gennem interaktionsprocesser, hvor problemkonstruktionen ikke kan impliceres eller forudsættes, men derimod fordrer eksplicit argumentation, begrundelse – og kamp.

Hvordan lokaliserer sprogspillet analytik så den kreds af deltagere, som indgår i kampen? Det afhænger i første omgang af den problematik, der aktualiseres som genstand for sprogspillet. En bestemt problematik vil bl.a. være afgrænset af, hvilke subjektpositioner den udpeger, dvs. hvilke 'aktører', der inden for problematikken er tildelt et bestemt sæt af

---

<sup>8</sup> I denne forstand kan Toulmins argumentationsmodel med fordel indtænkes i Pedersens analysestrategi, som sonderer mellem den teoretiske, den normative og den analytiske måde at generere problemer på (Pedersen 1995 s. 19).

meningsfulde handlemuligheder og ressourcer i forhold til andre 'aktører'. Når en bestemt problematik tematiseres, aktualiseres med andre ord en bestemt kreds af aktører, der formes i netop denne problematik. Heraf følger i hvert fald to konsekvenser. For det første, at selve afgrænsningen af sprogspillet problematik indebærer en mere eller mindre implicit indkredsning af 'relevante' eller potentielle aktører, og for det andet, at ingen af disse potentielle aktører med nødvendighed kan antages at indgå som aktive deltagere i spillet.

Den specifikke kreds af deltagere i et sprogspil må derfor lokaliseres ved i et næste skridt at studere, hvilke konkrete aktører, der ved fremsættelsen af argumenter søger at påvirke italesættelsen af et specifikt problem. Det er fremsættelsen af argumenter, der først og fremmest udgør den analytiske indikation på aktiv deltagelse i sprogspillet. Det er dog ikke den eneste. Argumenter, der ikke indgår som præmisser for efterfølgende argumenter, kan nemlig ikke antages at have påvirket italesættelsen af et problem. Først når der som grundlag for aktuelle argumenter henvises til tidligere argumenter, vil det være muligt at udpege afsenderne af sådanne tidligere argumenter som aktive deltagere i sprogspillet. Det er med andre ord et empirisk spørgsmål, hvilke aktører, der indgår i et sprogspil. Om deltagerne er mange eller få, om deltagelsen er sporadisk eller stabil og om deltagelsen sætter sig spor eller ej afhænger alt sammen af den konkrete rekonstruktion af problemets italesættelse. Sprogspillet sociale adgangskriterier kan ikke forudsættes, fordi de netop skabes som resultat af, hvordan der i spillet selv fastsættes kriterier for, hvilke argumenter der er fornuftige, acceptable og meningsfulde. I socialdimensionen handler spillet med andre ord om, hvordan konkrete aktører søger at mobilisere andres forståelse og accept af egne interessebetonede problemopfattelser, herunder søger at forpligte andre på egne forestillinger om, hvad der er væsentligt og uvæsentligt i relation til en bestemt problematik (Nielsen og Pedersen 1989b: 200).

Hvordan konstateres at et specifikt sprogspil er slut? Hvornår kan det hævdes, at et konkret problem er konstitueret som resultatet af et sprogspil? Spørgsmålene vedrører, hvordan sprogspillet som analytik gør spillets tidsdimension til genstand for iagttagelse. Det korte – og paradoksale – svar på spørgsmålene er, at sprogspillet afslutning kan konstateres, når problemets meningsfulde italesættelse ikke længere fordrer argumentation; når selve problemkonstruktionen indgår som udiskuteret forudsætning eller præmis – fx for italesættelsen af nye problemer. I samme øjeblik et problematisk forhold ikke længere kræver begrundelser for at blive anerkendt som problematisk, men derimod kan forudsættes, har det antaget karakter af socialt og sprogligt faktum og er således ikke længere genstand for spil. Problemkonstruktionen kan nu hævdes at udgøre en menings- og rationalitetskontekst, som aktører kan indtræde i og implicit henvise til, dvs. aktualisere, men som ikke selv er genstand for konstitutiv kamp.

I denne forstand konstrueres sprogspillet i tidsdimensionen som en irreversibel meningsdannelsesproces, der starter i en åben og generel problematik og slutter med et lukket specifikt problem. Sprogspillet kan derfor opfattes som en kontingent selektionsproces, hvor der i irreversibel tid kæmpes om gradvist at sætte ord på forestillinger således at de ikke længere har status af forestillinger, men er konstitueret som sociale og sproglige fakta. Ingen aktører kan forudse, hvad der bliver udfaldet af spillet ligesom ingen aktører ej heller råder over materielle eller institutionelle ressourcer der gør, at de egenhændigt kan dominere dets udfald. Alle aktører baserer imidlertid deres deltagelse i sprogspillet på at sprogliggøre deres forestillinger og forpligte andre aktører på denne sprogliggørelse. Hvis problemer ikke er naturlige, men konstrueres gennem sociale

og sproglige interaktionsprocesser, så må selve processen nemlig indebære nogle valg, der gør *noget* (til forskel fra noget andet) til genstand for italesættelse i kraft af *nogles* (til forskel fra nogle andres) argumenter og udsagn. Skabelsen af problemer indebærer, at nogle ved at fremsætte et argument vælger at trække grænser, der koncentrerer opmærksomheden omkring noget. Det kan fx være, at nogen bærer et ansvar for at en uønsket tilstand er opstået. Begrundelsen for at koncentrere opmærksomheden om et bestemt problematisk forhold afspejler imidlertid en forestilling om, hvordan dette forhold kan løses og indeholder derfor et ideal om, hvordan verden kunne se ud. Som analytik giver sprogsillet i tidsdimensionen kun mening, hvis det antages, at deltagerne konstant bygger deres deltagelse på at formulere, kommunikere og ikke mindst erobre deres forestillinger om fremtiden (Koselleck 1982).

## Spillet om brændselscellen

Nedenstående eksempel på et sprogspil er hentet fra en analyse af Michel Callon (1981). I analysen argumenterer han for en videnssociologisk åbning af studiet af, hvordan *problematisering* på samme tid er en kognitiv og social proces der skaber viden, frem for tage udgangspunkt i perspektiver, der forudsætter det ene for at forklare det andet. Skønt han ikke anvender begrebet sprogspil, synes hans analyse ikke desto mindre eksemplarisk til at illustrere, hvad analytikken indebærer i praksis.<sup>9</sup> Sprogsillet tematiserer et fransk forskningsarbejde om brændselsceller.

I 1958 nedsatte den franske regering et særligt forskningsråd, *Délégation générale à la recherche scientifique et technique* (DGRST), der havde til opgave at koordinere forskning udført af offentlige institutioner og at støtte særlige indsatsområder. Som et særligt indsatsområde udpegede det 'fælles handlingsprogrammer' mellem offentlige og private laboratorier fra såvel universiteterne som industrien, og et af disse programmer blev dannet under titlen 'energiomdannelse'. Programmet havde til formål at udvikle nye former for energiproduktion og blev administreret af en komite bestående af 15 eksperter (universitets- og industriforskere samt embedsmænd), der udvalgte og bevilgede midler til individuelle forskningsprojekter ansøgt under programmet.

Ved at sondre mellem tre faser rekonstruerer Callon det sprogspil, igennem hvilket forskningsprogrammet om energiomdannelse fik defineret et formål (fase 1), udvalgt et konkret forskningsprojekt under dette formål (fase 2) og igangsat projektet (fase 3). Hver fase indebar en række træk, der lagde præmisser for efterfølgende træk. I Callons analyse føres spillet imidlertid ikke til sin afslutning. Den rekonstruerer ikke, hvordan spillet ender ved at problemkonstruktionen ikke længere kræver argumentation og begrundelse, men nu tages for givet, fx ved at forskningsprojektet har løst problemet og skabt en ny teknologi til energiproduktion. Analysen stopper så at sige midt i spillet, hvor problemkonstruktionen stadig er åben. Det gør imidlertid ikke noget, for analysen stopper på et tidspunkt, hvor spillet samtidig er tilstrækkeligt lukket til at vise, hvordan analysen går frem.

---

<sup>9</sup> Michel Callon er naturligvis mest kendt for sit arbejde inden for Actor Network Theory (ANT), men definerer ikke den her refererede analyse som ANT. I et videre perspektiv kan man selvsagt spørge, om der er fællestræk mellem ANT-inspirerede analyser og spilanalyser, hvilket sikkert er tilfældet. Imidlertid står centrale ANT-elementer, så som det "socioteknologiske" domæne, objekters potentielle "aktantkvaliteter" osv., ikke centralt i spilanalysen. I den her præsenterede analyse vil temaet om brændselscellen som en aktant/aktør formentlig stå centralt for en ANT-læsning, mens det vil være fraværende i en sprogspilanalyse.

I den *første fase* står den just nedsatte komite overfor den udfordring, at den skal identificere interessante forskningsområder inden for energiomdannelse. Energiomdannelse udgør med andre ord det felt for italesættelse eller den problematik, som tematiseres i sprogspillet og i komiteens første drøftelse fokuseres opmærksomheden på definitionen af, hvad der er interessant i relation til energiomdannelse og hvad der ikke er. En af komiteens medlemmer, X, er en højt anset faststoffysiker og på det første møde præsenterer han sit bud på, hvilke forskningsområder, der kunne have interesse.

Første træk: X præsenterer komiteen for en forholdsvis simpel tabel, der tematiserer problematikken om energiomdannelse ved at modstille de forskellige kendte energiformer (fx elektrisk, mekanisk og kemisk energi) hen ad i kolonner og nedad i rækker. Kolonnerne markerer den oprindelige energiform (input), mens rækkerne markerer den endelige energiform (output) i energiomdannelsen. Tabellens enkelte celler repræsenterer en metode til energiomdannelse (fra fx mekanisk til elektrisk energi vha. vind(møller)). Nogle celler er fyldt ud med eksisterende teknologier og metoder, mens andre er delvis tomme, fordi de teknologiske muligheder endnu ikke er udviklet eller fænomenet endnu ikke er identificeret og forstået. På denne måde udpeger X noget som problematisk og noget andet som uproblematisk (dvs. aktuelle overfor potentielle muligheder for energiomdannelse). Brændselscellen indgår som ét blandt flere problematiske elementer, hvis potentialitet kan aktualiseres (i dette tilfælde ved omdannelsen af kemisk til elektrisk energi). Ved at opstille en tabel aktualiserer X med andre ord en eksisterende videnskabelig viden når han trækker en grænse mellem, hvad der gøres til genstand for analyse (energiomdannelse) og hvad der falder uden for. Hvad der falder uden for grænsen bedømmes som irrelevant, mens der inden for grænsen defineres et vidensunivers, der i sig selv kan opdeles i områder ved hjælp af kategorier, der kan tages for givet. Selve begrebet energiomdannelse, og dermed tabellens 'logistik', stilles der ikke spørgsmålstejn ved, det tages for givet. Tabellen er konstrueret ved implicit at fokusere opmærksomheden på sammenhængen mellem maskiner og videnskabelige fænomener, hvorved X samtidig knytter brændselscellens skæbne sammen med elektrokemien.

Andet træk: Z er en anden fysiker, der modsat X ikke er medlem af komiteen, men hvis hidtidige arbejde har skaffet ham en vis anseelse. Komiteen tillader ham derfor at præsentere sine synspunkter på et stormøde. Z angriber X ved at opstille et helt andet argumentationsfelt inden for faststoffysikken, nemlig elektrokatalyse. Han refererer slet ikke til spørgsmålet om energiomdannelse og sonderer ikke mellem forskellige energiformer. For ham vil elektrokemien forblive i en svag position så længe den ikke løsriver sig fra den teknologiske tilgang, der præger den og som X implicit konsoliderer i sin argumentation om fx brændselscellen. Brændselscellens 'teoretiske enhed' er ifølge Z en myte, der skal 'dekonstrueres'. Problemet er ikke, hvordan man (teknisk) forbedrer katalysatorer i brændselsceller, men snarere hvordan man afdækker de generelle lovmæssigheder bag elektrokatalyse i det hele taget. Z problematiserer med andre ord den gensidige afhængighed mellem videnskab og teknologi, som indgår som implicit forudsætning for X's argumentation. Men Z's argumentation følger stadig samme 'logik' som X's i den forstand, at han afgrænser og definerer et særligt vidensfelt ved hjælp af kategorier og begreber, som tages for givet.

*Anden fase:* I sprogspillet er nu fremsat to argumenter, der aktualiserer hvert deres vidensfelt inden for faststoffysikken og som fører til to forskellige problematiseringer. Begge problematiseringer kan ikke på samme tid danne grundlag for komiteens beslutning om, hvilke forskningsområder, der skal prioriteres og der er med andre ord lagt op til et

valg. Dette valg markerer overgangen til sprogspillet anden fase og dets tredje træk: Komiteen accepterer X's problematisering og udpeger brændselsceller som et af tre indsatsområder. Den pålægger Y, der er elektrokemiker og chef for et laboratorium, at udarbejde et forskningsprogram om brændselsceller.

Fjerde træk (som er det, Callon går i dybden med): Nogle uger senere fremlægger Y sin problematisering (dvs. forslag til forskningsprogram) for komiteen. Det bygger på X's problematisering og skaber genstanden 'brændselsceller' ved at sondre mellem, hvad der vides og ikke vides om dem. For Y repræsenterer brændselscellen et privilegeret objekt inden for elektrokemien. Cellen er fuldt ud indeholdt i elektrokemien og vice versa – de er gensidigt konstituerede. Mens han abonnerer på X's problematisering om energiomdannelse, fokuserer han altså opmærksomheden på brændselscellen. Hans måde at problematisere på er kendetegnet ved, at han formulerer problemer for hvert af de delelementer, som tilsammen udgør objektet brændselscelle. For hvert delelement formulerer han et forskningsprojekt, der skal løse et specifikt forskningsproblem og stiller forslag om, hvilke forskningsmiljøer og institutter der i givet fald kunne tænkes at løfte de enkelte delprojekter og foretager endeligt et skøn over, hvor meget de kommer til at koste. Som et argument eller udsagn i sprogspillet søger han altså for det første at bringe brændselscellen til eksistens som sprogligt fænomen. Ved at knytte specifikke forskningsmiljøer og -grupper (aktører) til delprojekterne søger han for det andet at bringe den til eksistens som socialt fænomen, idet han bygger et 'felt af positioner', som han prøver at mobilisere.

Han har med andre ord truffet nogle strategiske valg, fordi han har koncentreret opmærksomheden og knyttet sociale positioner til denne opmærksomhed. Ved at formulere et antal delproblemer og knytte et antal forskningsgrupper til deres løsning har han hævdet, at alle delproblemer indgår i den samme sammenhæng og at delproblemernes løsning forudsætter en social interaktion mellem grupperne. Med sin argumentation har han med andre ord tilrettelagt en proces for social interaktion, igennem hvilken en sammenhængende problemkonstruktion kan formuleres og løses. Hans argument kan imidlertid først hævdes at have skabt brændselscellen som sprogligt og socialt fænomen, hvis komiteen og de foreslåede forskningsgrupper accepterer hans forslag til et forskningsprogram og herunder de delproblemer, det består af. Forslaget til et forskningsprogram udgør i denne forstand en invitation til reaktion. Intet er sket, hvis forslaget mødes med tavshed. Men stemmerne kan lade sig høre på forskellige måder og åbner derfor mulighed for forskellige strategisk motiverede svar. Her sonder Callon bl.a. mellem de stemmer, der accepterer forslaget, som det står ("tag along"), de stemmer der vil forhandle om de individuelle delprojekter, men accepterer hovedprojektet (og omvendt) og de stemmer, der formulerer modstand. Femte træk: Komiteen accepterer Y's forslag, der bl.a. indebærer, at Y's eget laboratorium skal gennemføre tre projekter. Til ét af dem ansætter han to forskere (A og B), som han overdrager ansvaret for at gennemføre projektet. Hermed bliver disse to forskere inddraget i sprogspillet.

*Tredje fase:* Callon skifter herefter perspektiv og forfølger ikke længere sprogspillet i relation til komiteen, men på Y's laboratorium og i særdeleshed forskerne A og B. Sjette træk: A bygger videre på X's og Y's problematisering, men fokuserer opmærksomheden yderligere ved at definere forskningsproblemet mere snævert end i Y's forslag. Syvende træk: B gør op med A's (og dermed også Y' og X's) argument og bygger i stedet videre på Z. Han stiller med andre ord forslag om at rette opmærksomheden mod et andet problem. Her stopper Callons rekonstruktion af sprogspillet om brændselsceller. Hans analyse har

vist, hvordan genstanden brændselsceller gradvist konstitueres som sprogligt og socialt fænomen igennem en selektionsproces, hvor tidligere argumenter og udsagn danner præmisser for efterfølgende argumenter, og hvor opmærksomhedshorisonten gradvist indsnævres fra en generel problematik til mere og mere specifikke problemer.

#### 4. Konklusion

Nu har jeg redegjort for og eksemplificeret tre forskellige samfundsvidenskabelige spilanalytikker. De er alle karakteriseret ved, at de gør den konkrete interaktion mellem individer, aktører eller subjekter til genstand for analyse med henblik på at forstå, fortolke, forklare eller beskrive, hvordan interaktionen skaber sine egne unikke forudsætninger.

Man kan hertil spørge, hvornår de forskellige typer af spilanalyse er relevante. Svaret afhænger naturligvis helt af, hvad der formes som genstand for analyse. Nogle former for interaktion vil leve op til kriterierne om situationsbestemt formalisering, hvor omverdenen er givet som 'objektiv' ramme for mål/middel-rationel adfærd og således gøre beslutningsspillet relevant som analytik. Dette vil være tilfældet i tætte studier af konkrete forhandlingsprocesser, hvor spillets genstand er en specifik beslutning, fx om indgåelse af et joint-venture mellem to virksomheder. Omvendt vil andre former for interaktion ikke kunne operationaliseres i formelle termer, men snarere knytte an til sprogspillets følsomhed omkring meningskonstitutionens kontingens, som fx i forbindelse med studier af, hvordan politiske forestillinger omsættes i konkrete handlingskrævende problemer. Alligevel synes der at være visse muligheder for at *kombinere* aspekter af de tre spilanalytikker, hvilket der også er gjort ansatser til, navnlig inden for rammerne af det forhandlingsøkonomiske iagttagelsesapparat. Her synes kombinationen at bestå i, at de tre typer spil identificeres som tre aktuelle former for politiske processer, der forløber *parallelt* eller samtidigt i den forhandlingsøkonomiske fase af den danske statsforms udvikling. Der synes imidlertid også at være muligheder for at kombinere de tre analytikker i et fortløbende, *sekventielt* spil. Her vil anvendelsen af analytikerne knytte sig til særskilte faser i et samlet spil, der studeres ved at analysere, hvordan et sprogspil først skaber diskursive forudsætninger for et forhandlingsspil, der dernæst skaber institutionelle forudsætninger for et konkret beslutningsspil, i hvilket der træffes forpligtende beslutninger om løsningen af et kollektivt problem. En sådan kombinatorik lader sig dog kun gennemføre under den epistemologiske og analysestrategiske forudsætning, at diskursive processer antages logisk at gå forud for institutionelle processer, som igen logisk antages at gå forud for organisatoriske og handlingsorienterede processer.

Kan eller bør beslutnings-, forhandlings- og sprogspilanalytikerne så forenes i en samlet spil-analytik? Ej heller dette spørgsmål kan der svares entydigt på inden for rammerne af dette kapitel. Om det er muligt at samle de tre analytikker under én hat afhænger vel først og fremmest af, hvorvidt adfærds- og handlingsteori (som udgør det teoretiske grundlag for beslutningsspillets analytik), institutionel teori (grundlaget for forhandlingsspillets analytik) og diskursteori (grundlaget for sprogspillets analytik) lader sig forme i ét samlet epistemologisk perspektiv, og dermed en enhedsvidenskab. Peter Abell synes at argumentere for en sådan principiel mulighed når han hævder (2003 s. 17-18), at spilteorien og herunder særlig analysen af evolutionær strategisk interaktion indeholder potentialer for teoretisk at forene økonomien og sociologien (og på længere sigt alle samfundsvidenskabelige discipliner) under en samlet videnskab, der er i stand til at forklare forholdet mellem strukturelle makro- og processuelle/interaktive mikromekanismer i kraft af den måde, interaktionsstrukturer og (strategisk) handling ko-evoluerer på. Her

skal der ikke tages stilling til gyldigheden af Abell's argumentation. Én ting er, om der ved at manipulere med de teoretiske antagelser om den sociale interaktions beskaffenhed, overhovedet kan udvikles et forenende perspektiv. Noget ganske andet er, om de nye former for erkendelse, det ville medføre, kan løse det normative spørgsmål om, hvad videnskabens, og navnlig social- og samfundsvidenskabens, rolle skal være i moderne, flydende samfund.

## Litteraturliste

Abell, Peter (1996): *Homosociologus: Do We Need Him/Her?*, i Turner, S. P. (red.): *Social Theory and Sociology*. Cambridge, MA: Blackwell.

Abell, Peter (2003). *On the Prospect of a Unified Social Science: Economics and Sociology*. *Socio-Economic Review*, 1, pp. 1-26.

Allison, G. T. (1969). *Conceptual Models and the Cuban Missile Crisis*. *American Political Science Review*, 63, 3, September, pp. 689-718.

Allison, G. T. (1971): *Essence of Decision: Explaining the Cuban Missile Crisis*. Boston: Little, Brown.

Andersen, Niels Åkerstrøm (1995). *Institutionel historie - udkast til en analysestrategi*. *Statsvetenskaplig Tidsskrift*, 98, 3, pp. 257-280.

Andersen, Niels Åkerstrøm (1999): *Diskursive analysestrategier - Foucault, Koselleck, Laclau, Luhmann*. Frederiksberg: Nyt fra Samfundsvidenskaberne.

Axelrod, Robert (1984): *Evolution of Cooperation*. London: Penguin Books.

Bazerman, M. H. og J. Carrol (1987): *Negotiator Cognition*, i Staw, B. M. og L. L. Cummings (Eds.): *Research in Organizational Behavior*. Greenwich: JAI.

Berger, Peter L. og Thomas Luckmann (1966): *The Social Construction of Reality*. New York: Anchor Books.

Berrefjord, Ole, Klaus Nielsen & Ove K. Pedersen (1989). *Forhandlingsøkonomi i Norden - en indledning*. In Nielsen, Klaus & Ove K. Pedersen (red.), *Forhandlingsøkonomi i Norden*, (pp.9-39). København: Jurist- og Økonomforbundets Forlag.

Callon, Michel (1981): *Struggles and negotiations to define what is problematic and what is not*, i Knorr, Karin D., Roger Krohn og Richard Whitley (red.): *The Social Process of Scientific Investigation*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company.

Colman, A. M. (1982). *Game Theory and Experimental Games*. Oxford: Pergamon Press.

Cyert, Richard M., James G. March og G. P. E. Clarkson (1963): *A Behavioral Theory of the Firm*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

Derrida, Jacques (2002): *Negotiations - Interventions and Interviews, 1971-2001*. Stanford, CA.: Stanford University Press.

Devine, P. G., C. Sedikides & R. W. Furhmann (1989). *Goals in Social Information Processing: A Case of Anticipated Interaction*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, pp. 680-690.

Dimand, Mary Ann & Robert W. Dimand (1996). *The History of Game Theory, Volume 1 -*



*From the beginnings to 1945*. London: Routledge.

Edelman, Murray (1988): *Constructing the Political Spectacle*. Chicago: The University of Chicago Press.

Elster, Jon (1992): Argumenter og forhandlinger. Om strategisk bruk av kommunikatív atferd. *Tidsskrift for samfunnsforskning*, 33, 2: 115-132.

Fliegstein, Neil (2001). *The Architecture of Markets - An Economic Sociology of Twenty-First Century Capitalist Societies*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Foucault, Michel (1972): *The Archaeology of Knowledge*. London: Tavistock Publications.

Garfinkel, Harold (1999). *Studies in Ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.

Gefwert, Christoffer (1998). *Wittgenstein on Mathematics, Minds and Mental Machines*. Aldershot: Ashgate.

Goffmann, Erving (1992). *Vore rollespil i hverdagen*. København: Reitzel.

Granovetter, Mark (1973): The Strength of Weak Ties. *American Journal of Sociology*, 79, 6: pp. 1360-1380.

Granovetter, Mark (1985): Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness. *American Journal of Sociology*, 91: pp. 481-510.

Habermas, Jürgen (1984): *The Theory of Communicative Action - Reason and the Rationalization of Society*. Boston: Beacon Press.

Habermas, Jürgen (2001): *On the Pragmatics of Social Interaction - Preliminary Studies in the Theory of Communicative Action*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Hanley, Nick og Henk Folmer (red.) (1998): *Game Theory and the Environment*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

Hardt, Michael & Antonio Negri (2000). *Empire*. Cambridge: Harvard University Press.

Hastie, R. (1981): Schematic Principles in Human Memory, i Higgins, E. T., C. P. Herman og M. P. Zanna (red.): *Social Cognition: The Ontario Symposium*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Huntington, Samuel P. (1996). *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. New York: Simon and Schuster.

Jantzen, Christian (1997). *Fra Evolution til strukturation - Rids af nogle kulturteoretiske positioner*. Working Paper. Aalborg: Aalborg Universitet.

Klein, B. H. (1991): The Role of Positive-Sum Games in Economic Growth. *Journal of Evolutionary Economics*, 1, 3: pp. 173-188.

- Koselleck, Reinhart (1982). Begriffsgeschichte and social history. *Economy and Society*, **11**, 4, pp. 405-427.
- Kramer, R. M. og D. M. Messick (red.) (1995):. *Negotiation as a Social Process*. London: SAGE.
- Laclau, Ernesto (1990): *New Reflections on the Revolution of Our Time*. Phronesis, London: Verso.
- Laclau, Ernesto og Chantal Mouffe (1985): *Hegemony and Socialist Strategy*. London: Verso.
- Lappalainen, Tomas (1990). Förnuftets list. *Sociologisk Forskning*, **27**, 1, pp. 38-58.
- Levine, J., L. Resnick & E. T. Higgins (1993). Social Foundations of Cognition. *Annual Review of Psychology*, **44**, pp. 585-612.
- Luhmann, Niklas (1995). *Social systems*. Writing Science, Stanford: Stanford University Press.
- March, James G. og Johan P. Olsen (1976):. *Ambiguity and Choice in Organizations*. Bergen: Universitetsforlaget.
- March, James G. og Johan P. Olsen (1989): *Rediscovering Institutions - The Organizational Basis of Politics*. New York: The Free Press.
- Mayberry, J. P., John F. Nash og Martin Shubik (1953): A Comparison of Treatments of a Duopoly Situation. *Econometrica*, January 21: pp. 141-154.
- Mayntz, Renate og Fritz W. Scharpf (1995): Der Ansatz des akteurzentrierten Institutionalismus, i Mayntz, Renate og Fritz W. Scharpf (red.): *Gesellschaftliche Selbstregelung und politische Steuerung*. Schriften des Max-Planck-Instituts für Gesellschaftsforschung. Köln. Frankfurt/New York: Campus Verlag.
- Mirowski, Philip (2002). *Machine Dreams - Economics becomes a cyborg science*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Morgenthau, Hans (1978): *Politics Among Nations*. New York: Alfred A. Knopf.
- Nielsen, Klaus & Ove K. Pedersen (1989a). Forhandlingsøkonomi i Norden - en indledning. In Nielsen, Klaus & Ove K. Pedersen (Eds.), *Forhandlingsøkonomi i Norden*, København: Jurist- og Økonomforbundets Forlag.
- Nielsen, Klaus og Ove K. Pedersen (1989b). Fra Blandingsøkonomi til forhandlingsøkonomi - Mod et nyt paradigme?, i Klausen, Kurt Klaudi og Torben Hviid Nielsen (red.): *Stat & marked - Fra Leviathan og usynlig hånd til forhandlingsøkonomi*. Vejle: Jurist- og Økonomforbundets Forlag.
- Pedersen, Ove K. (1989). Læreprocesser og forhandlingsspil - Om løndannelse og

forhandlingsøkonomi i Danmark, i Nielsen, Klaus og Ove K. Pedersen (red.): *Forhandlingsøkonomi i Norden*. København: Jurist- og Økonomforbundets Forlag.

Pedersen, Ove K. (1995). Problemets anatomi : Eller problemet, der er et problem. *Tendens : Tidsskrift for kultursociologi*, 7, 1, pp. 10-21.

Pierson, Paul (1996). The Path to European Integration: A Historical Institutional Analysis. *Comparative Political Studies*, 29, 2, April: 123-163.

Riker, William (1962): *The Theory of Political Coalitions*. New Haven: Yale University Press.

Scharpf, Fritz W. (1987). A Game-Theoretical Interpretation of Inflation and Unemployment in Western Europe. *Journal of Public Policy*, 7: 227-257.

Scharpf, Fritz W. (red.) (1993): *Games in Hierarchies and Networks - Analytical and Empirical Approaches to the Study of Governance Institutions*. Frankfurt am Main: Campus Verlag.

Scharpf, Fritz W. (1997). *Games Real Actors Play - Actor-Centered Institutionalism in Policy Research*. Theoretical Lenses on Public Policy, Boulder: Westview Press.

Schelling, Thomas C. (1980): *The Strategy of Conflict*. Cambridge: Harvard University Press.

Schütz, Alfred (1991): *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt - Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Simon, Herbert (1945). Review of the Theory of Games and Economic Behavior by J. von Neumann and O. Morgenstern. *American Journal of Sociology*, 50, 6, pp. 558-560.

Simon, Herbert (1957). *Models of man: social and rational: mathematical essays on rational human behavior in a social setting*. New York: John Wiley.

Simon, Herbert (1976): From substantive to procedural rationality, i Latsis, Spiro (red.): *Method and Appraisal in Economics*. Cambridge: Cambridge University Press.

St. Clair, Robert N. (2002). *The Major Metaphors of European Thought - Growth, Game, Language, Drama, Machine, Time and Space*. Lewiston, Queenston, Lampeter: The Edwin Mellen Press.

Steinmo, Sven, Kathleen Thelen og Frank Longstreth (red..) (1992): *Structuring Politics*. New York: Cambridge University Press.

Swedberg, Richard (1994). Markets as Social Structures. In Smelser, Neil J. & Richard Swedberg (Eds.), *The Handbook of Economic Sociology*, (pp.255-282). Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Toulmin, Stephen (2003). *The Uses of Argument*. Cambridge: Cambridge University

Press.

Tsebelis, George (1990): *Nested Games - Rational Choice in Comparative Politics*. Berkeley: University of California Press.

Volden, Craig og Clifford J. Carrubba (2004): The Formation of Oversized Coalitions in Parliamentary Democracies. *American Journal of Political Science*, 48, 3: pp. 521-537.

von Neumann, John og Oskar Morgenstern (1944): *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.

Williamson, Oliver E. (1985): *Economic institutions of capitalism - Firms, Markets, Relational Contracting*. New York: The Free Press.

Wittgenstein, Ludwig (1994). *Filosofiske undersøgelser*. København: Munksgaard.