

har gennemløbet en særdeles stor omvæltning, og som først de sidste 15 år er kommet i en tilstand, man kan kalde stabil.

Dan Frederiksen

Leif Lewin, Det politiska spelet, Stockholm: Rabén och Sjögren 1979. 155 s.

Skulle nogen købe denne bog på titlen alene, venter der dem en overraskelse. Det er nemlig ikke en almindelig bog om "det politiske spil", men en manual for et simulationsspil om svensk indenrigspolitik i 1970'erne. Det er også den første bog i en serie fra det store svenske forskningsprojekt "Politik som rationellt handlande", hvorfra iøvrigt en af de følgende allerede har været anmeldt i Politica nr. 1, 1980 (Evert Vedung, Kärnkraften och regeringen Fälldins fall).

I bogens første kapitel gives en elementær redegørelse for projektets teoretiske grundsyn, der også har givet det dets navn. Det har nok været følt som rimeligt med en sådan redegørelse i projektets første bog, selv om det vel ikke er strengt nødvendigt for at forstå og benytte det simulationsspil, som beskrives i resten af bogen.

Simulationsspillet emne er - som nævnt - svensk indenrigspolitik i 1970'erne. Det er et "man-machine" spil, som det hedder i simulationsterminologien. Den alt-overvejende vægt ligger dog på spillerne, og edb-maskinen benyttes kun til simulation af vælgerreaktionerne på de af spillerne truffede beslutninger. Spillet er tænkt benyttet til universitetsundervisning, men har et forskningsmæssigt formål, idet forfatteren vil bruge spillet til en undersøgelse af spillernes ageren, herunder hvilke beslutningsregler de anvender. På denne baggrund tænkes en række hypoteser formuleret, som siden kan afprøves på den politiske virkelighed.

I spillet er det otte politiske sager alle hentet fra de seneste års svenske politik. Det er disse sager, som de spillende skal træffe beslutninger om i løbet af spillet. For hvert emne gives en oversigt over, hvordan de virkelige partier og interesseorganisationer har stillet sig. Spillerne er imidlertid ikke bundet heraf, men får for hver sag opstillet et antal handlemuligheder, som de kan vælge imellem.

Der er 25 individuelle roller i spillet, og de udgør tilsammen 18 kollektive aktører (partier, interesseorganisationer og embedsværk). Samme spiller kan godt være medlem af flere kollektive aktører - for eksempel den socialdemokratiske rigsdagsgruppe og LOs ledelse. De enkelte aktørers politiske præferencer er angivet i generelle vendinger, men der er et betydeligt "spillerum" (!) for konkret stillingtagen og det vil være nødvendigt at afvige fra de optimale præfe-

har gennemløbet en særdeles stor omvæltning, og som først de sidste 15 år er kommet i en tilstand, man kan kalde stabil.

Dan Frederiksen

Leif Lewin, Det politiska spelet, Stockholm: Rabén och Sjögren 1979. 155 s.

Skulle nogen købe denne bog på titlen alene, venter der dem en overraskelse. Det er nemlig ikke en almindelig bog om "det politiske spil", men en manual for et simulationsspil om svensk indenrigspolitik i 1970erne. Det er også den første bog i en serie fra det store svenske forskningsprojekt "Politik som rationellt handlande", hvorfra iøvrigt en af de følgende allerede har været anmeldt i Politica nr. 1, 1980 (Evert Vedung, Kärnkraften och regeringen Fälldins fall).

I bogens første kapitel gives en elementær redegørelse for projektets teoretiske grundsyn, der også har givet det dets navn. Det har nok været følt som rimeligt med en sådan redegørelse i projektets første bog, selv om det vel ikke er strengt nødvendigt for at forstå og benytte det simulationsspil, som beskrives i resten af bogen.

Simulationsspillet emne er - som nævnt - svensk indenrigspolitik i 1970erne. Det er et "man-machine" spil, som det hedder i simulationsterminologien. Den alt-overvejende vægt ligger dog på spillerne, og edb-maskinen benyttes kun til simulation af vælgerreaktionerne på de af spillerne truffne beslutninger. Spillet er tænkt benyttet til universitetsundervisning, men har et forskningsmæssigt formål, idet forfatteren vil bruge spillet til en undersøgelse af spillernes ageren, herunder hvilke beslutningsregler de anvender. På denne baggrund tænkes en række hypoteser formuleret, som siden kan afprøves på den politiske virkelighed.

I spillet er det otte politiske sager alle hentet fra de seneste års svenske politik. Det er disse sager, som de spillende skal træffe beslutninger om i løbet af spillet. For hvert emne gives en oversigt over, hvordan de virkelige partier og interesseorganisationer har stillet sig. Spillerne er imidlertid ikke bundet heraf, men får for hver sag opstillet et antal handlemuligheder, som de kan vælge imellem.

Der er 25 individuelle roller i spillet, og de udgør tilsammen 18 kollektive aktører (partier, interesseorganisationer og embedsværk). Samme spiller kan godt være medlem af flere kollektive aktører - for eksempel den socialdemokratiske rigsdagsgruppe og LOs ledelse. De enkelte aktørers politiske præferencer er angivet i generelle vendinger, men der er et betydeligt "spillerum" (!) for konkret stillingtagen og det vil være nødvendigt at afvige fra de optimale præfe-

rancer, når der skal indgås aftaler med andre aktører med henblik på tilvejebringelse af et politisk flertal. På grund af de individuelle rollers varierende præferencer er der indbygget politiske spændinger i de kollektive aktører.

Selve spillet foregår i tre arenaer: internt i de kollektive aktører, mellem de kollektive aktører og i vælgerarenaen. Internt skal de kollektive aktører enes om en fælles holdning, men uløselig uenighed kan føre til sprængning. I det indbyrdes forhold mellem de kollektive aktører skal man tage stilling til regeringsdannelse (Socialdemokratiet udgøres af 7 spillere, de tre borgerlige partier af 3 hver og Venstrepartiet Kommunisterne af én spiller), fordeling af ministerposter og beslutninger i de otte sager. I denne arena kommer forholdet mellem partier og interesseorganisationer naturligvis også til at indtage en central plads.

For så vidt angår vælgerarenaen antages spillet at begynde umiddelbart efter et rigsdagsvalg. Resultatet heraf kender spillerne på den måde, at de enkelte partiers stemmefordeling i de fem socialkategorier og de fire regioner, landet er opdelt i, er kendt. Spillet slutter med en edb-simulering af vælgerreaktionerne på den politik, der er blevet ført i løbet af spillet. (dvs. den stilling partierne har taget til de otte sager). Der er naturligvis - lige som hele den ovenfor omtalte organisering af "samfundet" - en forenkling, men en forenkling som forfatteren finder acceptabel i et sådant spil.

Det der driver spillet, er spillernes kalkyler over henholdsvis beslutningernes saglige indhold (sagskalkylen) og de strategiske (taktiske?) muligheder (strategikalkyler), som tilsammen (sammenvejningskalkylen) bestemmer deres adfærd. Spillerne skal ved spillets afslutning udfærdige en skriftlig redegørelse for, hvorledes de er kommet frem til den endelige sammenvejning i hvert af de otte sagforhold.

I bogens sidste kapitel gives to mulige tidsplaner for spillets afvikling som enten et femugers eller et tiugers seminar. I begge tilfælde er der tale om en ganske intensiv aktivitet som hovedregel med daglige møder af ukendt længde.

Med en enkelt væsentlig undtagelse, som vil blive omtalt nedenfor, forekommer dette spil at have rimelig høj grad af validitet sammenlignet med mange andre politologiske simulationsspil, for såvidt som noget sådant overhovedet lader sig vurdere uden at have set spillet i funktion. Væsentligt i denne forbindelse er den langt mere gennearbejdede rollestruktur i dette spil end i for eksempel Inter-Nation Simulation, der vel er det oftest benyttede "man-machine" spil inden for statskundskaben.

Ikke mindst på baggrund af denne rollestruktur og de otte politiske sagers store konkretiseringsgrad, rummer spillet formentlig betydelige pædagogiske mu-

ligheder på gymnasie- og indledende universitetsniveau. Det ville være interessant, at se det i funktion og også at se en gennemarbejdet dansk variant. Om det derimod vil kunne generere resultater, der er af tilstrækkelig forskningsmæssig interesse til at begrunde den overordentlig store arbejdsindsats, der er forbundet med at afvikle tilstrækkelig mange gennemspilninger, kan man nok stille sig tvivlende overfor.

Konstruktører af simulationsspil af den her omtalte type står altid overfor et valg mellem på den ene side spil med fiktive aktører (stater, partier osv.) og fiktive politiske sager eller på den anden side aktører og sager, der er hentet fra det virkelige liv. Valget afhænger naturligvis af de pågældende simulationsspils pædagogiske eller forskningsmæssige formål. I et spil som det foreliggende, der skal afbilde et eksisterende politisk system, og hvor der skal tages stilling til sager, som der rent faktisk har været taget stilling til af aktørerne i det politiske system, kan der let opstå en usikkerhed hos spillerne i henseende til, i hvilket omfang de er bundet af deres viden om de faktiske hændelsesforløb, og i hvilket omfang de kan spille frit og ubundet af, hvad der skete i den virkelige verden. Uanset manualens understregning af spillernes frihed, forekommer denne usikkerhed at være et problem også i det foreliggende spil.

Den væsentligste indvending mod spillet er dog dets totale adskillelse af økonomi og politik. Spillet lægger ikke nogen økonomiske begrænsninger på de beslutninger, de kollektive aktører kan træffe. De kan således frit beslutte ud fra deres sag- og strategikalkyler, dvs. ud fra deres præferencer på det enkelte sagområde, de parlamentarisk-taktiske muligheder for sagernes gennemførelse og de vælger-taktiske hensyn i relation til det næste valg.

Det havde formentlig været i orden, hvis nogle af de otte sagområder havde omhandlet grundlæggende nationaløkonomiske forhold som for eksempel betalingsbalance, beskæftigelse og skattepolitik og spillet havde indbygget (i lighed med edb-simuleringen af vælgerreaktionerne) en forenklet nationaløkonomisk model, der angav sammenhængene mellem de grundlæggende elementer og satte visse grænser for, hvilke politiske beslutninger, der kunne træffes. Det er imidlertid ikke tilfældet. Ingen af de inddragne sagområder er "økonomiske" i den her nævnte betydning, og det står spillerne frit for at vælge de dyreste løsninger på alle sagområder, og det får ingen negative konsekvenser. I det omfang det overhovedet kan vurderes på det foreliggende grundlag, giver de dyreste løsninger formentlig primært positive resultater i form af øget vælger tilslutning. Hvis denne vurdering er rigtig, rejser det et afgørende spørgsmål om hele spillet validitet.

Hvordan kan man give de studerende et realistisk billede af svensk politik i 1970'erne - og 1980'erne, hvor spillet skal benyttes - gennem et spil, hvor poli-

tisk beslutninger kan træffes uden hensyntagen til de økonomiske konsekvenser, og hvor spørgsmål om betalingsbalance, inflation, renteniveau, beskæftigelse, offentlige udgifter og skattetryk slet ikke er centrale politiske spørgsmål? Og hvilke forskningsmæssigt interessante hypoteser kan formuleres på dette grundlag?

Som anmelder sidder man tilbage med en undren over, hvordan det kan gå til, at en af Sveriges fremmeste politologer i samarbejde med ni kolleger og med gode råd fra endnu flere ikke selv har stillet disse spørgsmål. Eller om man efter to gennemlæsninger og utallige efterfølgende opslag stadig ikke har forstået meningen!

Ib Faurby

Erik Bach Nielsen, Sovjetunionens Historie, København: Munkegaard 1980, 251 s., 94,00 kr.

Lad mig sige det straks. Denne bog er god. Ja, jeg tør egentlig godt sige fremragende. Men forfatteren besidder også de faglige og pædagogiske forudsætninger, der skal til for at kunne skrive en bog af denne karakter. I flere år har han undervist i russisk og historie i gymnasier og fungerer i øjeblikket som fagkonsulent i russisk, i forbindelse med hvilket han gjort en slidsom indsats for at styrke dette fags stilling i gymnasieskolen. Bogen føjer sig smukt ind i rækken af danske fremstillinger af Ruslands/Sovjetunionens historie, der er udkommet i de senere år. Jeg tænker her på blandt andet J.P. Noacks, Den stalinistiske revolution. Evedtræk af det sovjetiske samfunds politisk-økonomiske udvikling 1921-53 (1976) - C. Pape/P. Terkelsen, Ruslands historie 1855-1917 (1979) - N.E. Rosenfeldts (red.), Sovjetunionens historie 1917-70 (i sidste tilfælde er der ikke tale om en fremstilling af Sovjetunionens historie, men derimod om et referat af historieforskningens resultater) (1979) o.fl.

Sovjetunionens Historie har sit primære publikum i gymnasiet og HF, hvor der længe har været behov for en bredere fremstilling af emnet, og hvor denne bog vil være særdeles velegnet i historieundervisningen, men den burde også kunne finde et publikum uden for gymnasieskolen. Fremstillingen er periodiseret i følgende perioder: 1917 - ca. 1930; ca. 1930 - 1953 og perioden efter 1953. Som indledning er der et kaptiel om revolutionen i 1917 og dens baggrund (et emne, forfatteren i øvrigt allerede i 1973 har præsenteret i en kildesamling under titlen Den russiske Revolution 1917) og afslutningsvis et kapitel om det politiske system. Hver af de ovennævnte tre perioder har fået tildelt et kapitel, der behandler periodens økonomi, politik, udenrigspolitik (denne dog forholdsvis kort) og