

研究論文

SIMSOC (模擬社会ゲーム) における社会の展開
—— 3つの事例から ——

吉野 絹子・山岸みどり・吉川 肇子

How Students Played the Simulated Society (SIMSOC)
: Three Case Analyses

Kinuko YOSHINO・Midori YAMAGISI*・Toshiko KIKKAWA**

【要約】 模擬社会ゲームは、大規模で複雑なゲームであり、社会学や心理学で扱う人間行動の多様な側面が体験・観察できるといわれている。参加者は、保有資源に地域間格差のある社会で、自分の生存や集団の目標達成にむけて、他者と交渉しあいながら、個人利害と集団目標の調整、集団間の協力と競争、個人利害と社会全体の福祉とのジレンマなどの問題に直面する。このゲームは、参加者の行動選択の自由度が大きいため、同一の条件とルールのもとでゲームを開始しても、参加者の特性や状況によって、非常に異なる社会が展開されることはよく知られている。そのため模擬社会ゲームの主体的な体験内容は、どのようなタイプの社会が展開するかによって異なってくると予想される。体験学習としての模擬社会ゲームの有効性を高めるためには、展開する社会のタイプと参加者の体験内容の関係を考察する必要がある。本稿は、大学生を対象に実施した3つの事例をとりあげ、ゲームの展開と学生のゲーム体験の感想文の分析から、学生がどのようにゲームに参加し、どのように主体的認識を深めたかを、比較検討している。

はじめに

SIMSOCは、米国の社会学者 W. Gamson が社会の仕組みを大学生に学ばせるために考案したもので、集団間関係(地域関係、異文化関係、国家間関係)を扱うゲームの代表的なものとして高く評価され、数カ国語に訳されている。日本では、木村他[1]清水他[2]によって翻訳され、日本人学生への教育効果を高めるための改訂の試みもあり、名古屋大学、甲南女子大学、

Received April 7, 1995

*大阪国際大学経営情報学部

**筑波大学社会工学系

摂南大学、京都大学、立命館大学等を中心として、教育と研究の双方の目的で実施されている[3][4]。摂南大学では、1991年に、SIMSOC 実施専用の施設として、ゲーミング・ステーションを設立している。ゲームの詳細は、参加者用マニュアル[5]、進行係用マニュアル[1][2][6]を参照されたい。

SIMSOC は、大規模で複雑なゲームであり、参加者の自由な意志決定に任されて進行する。場面設定やルールが複雑であり、参加者の行動選択の自由度が大きく、社会学や心理学で扱う人間行動の多様な側面が体験・観察できる。参加者は、保有資源に地域間格差のある社会で、自分の生存や集団の目標達成にむけて、他者と交渉しあいながら、個人利害と集団目標の調整、集団間の協力と競争、個人利害と社会全体の福祉とのジレンマなどの問題に直面する。富の不均衡を実体験し、競争や協同という今日の社会状況の根本的な問題を考える機会を提供しており、近年、大学教育における貴重な体験学習の機会として注目されている。

SIMSOC は、参加者の行動選択の自由度が大きいため、同一の条件とルールのもとでゲームを開始しても、参加者の特性や状況によって、非常に異なる社会が展開されることは、よく知られている。SIMSOC 体験の内容は、どのようなタイプの社会が展開するかによって異なってくると予想される。体験学習としての SIMSOC の有効性を高めるためには、展開する社会のタイプと学生の体験内容の関係を考察する必要があると考えられる。本研究の目的は、大学生を対象に実施した3つの事例をとりあげ、ゲームの展開と学生の体験内容とを比較検討することである。

SIMSOC の概要

SIMSOC は得点を競って勝ち負けをきめるタイプのゲームではなく、プレイヤーは、4 地域のうちのひとつの地域の住民として生活し、各セッション毎に様々な活動を自発的に行い、その活動結果（生計獲得、就職、生産、支持、投資など）を進行係に報告する。報告を受けた進行係は、休憩時間にそれぞれの活動に応じた集団収入や国勢指標の値などを計算し、次のセッション開始時に各集団の代表者にフィードバックする。このような試行をゲーム終了まで繰り返す。進行係は、ゲーム展開の状況に応じて、「事件」を導入し、ゲーム社会の活性化や崩壊の危機からの立ち直りを図ったり、ゲーム終了を宣言する。参加者は、マニュアルにある基本的なルールに従わなければならないが、自分たちのルールを作ることも許されている。ゲームでは、生計・旅行チケット、通貨（シム）、マンシーチケット、仕事の5種類の資源が使用される。菓子や飲物を持ち込むことは禁じられており、参加者は、セッションごとに配布されたり購入したマンシーチケットを使って菓子や飲物を入手する。

SIMSOC は、個人、基本集団、社会全体の3つのレベルからなる社会を想定しており、参加者は、個人目標、集団目標、社会全体の繁栄という3つの異なるレベルの目標を達成させることが暗黙裡に期待されている。個人レベルと基本集団レベルの行動は、個人あるいは複数の人間の意思決定により実行され、集団や社会レベルの現象にプラスあるいはマイナスの影響を与える。しかし、地域単位の行動や、社会全体レベルの行動、たとえば自治体や政府のようなものは組み込まれていない。

基本集団は、社会の基本的な下部構造であり、2つの企業（BASIN, RETSIN）2つの政党（POP, SOP）、労働組合、マスメド（マスメディア）、裁判所の計7つである。各基本集団には明確な目標が与えられている。BASINは資源採掘のような第一次産業に対応しており、英文の新聞記事の母音を数える課題を、RETSINは製造業の第二次産業に対応しており、アナグラム（熟語づくり）を完成する課題を行う。基本集団の代表者とその集団に就職したメンバーは、配置された地域の利益代表者として行動すると同時に、その集団の目標実現にむけて活動する。生計・旅行代理店の経営者は、生計手段（生計チケット）、旅行手段（旅行チケット）をそれぞれ独占している。

基本集団の代表者には各セッション毎にその活動に応じた収入をシム（通貨）で受け取る。基本集団に就職した者は、集団目標の達成に努めるかわりに給料を受け取る仕組みになっている。基本集団の代表者に支給される金額は、企業は出来高、政党・労働組合は支持者数、マスメドは利用者数によって決まるが、社会全体の指標としての国勢指標値の影響も受けるように定めてある。

個人は、ゲームの中で生存していく（プレーを続ける）ために、各セッション毎に、生存の糧（食料）にあたる生計チケットを一枚入手しなければならない。さらに、各プレーヤは、ゲーム開始前に選んだ個人目標を達成しなければならない。個人目標には、安全、権力、人望、豊かな生活の4つがあり、ゲーム途中で変更することも可能である。生計確保に2回連続失敗した場合は、その個人は死亡したものとみなされ、ゲームから退くことになる。

国勢指標

社会全体の繁栄を示す目安として、4つの国勢指標がある。食料・エネルギー供給（FES）は、消費にみあうだけの資源補給が行われているかの指標、生活水準（SL）は、社会全体の消費水準を表す指標、社会的団結（SC）は、社会内のグループ間の結びつきを表す指標、市民参加（PC）は、市民の社会参加を表す指標である。国勢指標は、どれもゲーム開始時には100であるが、セッションごとに10%ずつ自然減少する。国勢指標は、生計の失敗、死亡、個人目標不満足、暴動などによって下降し、企業活動や公共投資によって上昇する。

実施事例

関西地区の3大学の混成チームが参加し、1993年11月と1994年11月に、摂南大学ゲーミング・ステーションにて行った3つの実施事例をとりあげて報告する。各事例とも、約40人の学生が4地域7集団に分かれて、週末2日間計7-8セッションずつ行ったゲームの結果である。参加者は、各大学の心理学関連の科目に在籍する2、3年生であり、ゲーム参加は、各大学の事情により、単位認定の必要条件であったり、救済条件や自由参加であったり様々であった。まず、実施に先立ち、各大学で2回のオリエンテーションを行い、ゲーム概要の説明と、所属したい基本集団や性格やリーダーシップなどの6つの個人特性についての調査を行った。役職は3大学に均等に配分した後、学生の希望を考慮して割り振った。ゲーム展開のカギとなる赤地域（最も貧しい地域）には、積極性、攻撃性の高い学生が多くなるよう配慮した。残りの学生

については、同じ大学の学生がかたまらないよう配慮しながら、各地域にランダムに割り振った。

4地域に配置された基本集団と代理店は表1に示してある。事例1では40人の学生が、1日目に4セッション、2日目に4セッション、合計8セッションを行い、事例2では、39人の学生が1日目に3セッション、2日目には4セッション、合計7セッションを行い、事例3では、44人の学生が1日目に4セッション、2日目に4セッション、合計8セッション行った。ゲームの展開に従い、事件が導入された。どの事件をいつ導入するのかは、ゲーム展開に応じて、進行係が決定することになっている。3つの事件（新型伝染病の発生、赤地域で金鉱脈の発見、シム湖の汚染対策事業）が3事例に共通に導入された。導入の順序や時期については、図1-3を参照してほしい。事例1のみ、天然ガス開発への資金投資が第7セッションに導入された。

表1 各地域に配置された基本集団と代理店の数

地域	基本集団	代理店（数）
緑地域	企業(BASIN) 政党(POP) 裁判所	生計(3) 旅行(1)
黄地域	企業(RETSIN) 政党(SOP)	生計(2) 旅行(1)
青地域	労働組合 マスメド	生計(1) 注
赤地域	なし	なし

注：事例3は参加者数の関係で生計代理店は(2)である。

SIMSOC 参加体験の資料として、質問紙調査（SIMSOC 実施前後）と感想文（SIMSOC 終了直後と2週間後の2種）、レポート（2か月後）が収集された。

結果とゲーム展開

事例1

1) 国勢指標の推移

ゲーム開始後、生活水準（SL）、社会的団結（SC）は急速に下がり、第4、第5セッションでは、生活水準が11と17と低迷し、社会的団結指標はマイナスとなってしまった。本来は、この時点でゲームオーバであるが、0.1として続行した。その後公共投資の増加や積極的な市民参加によって、国勢指標は徐々に回復し、最終的には生活水準は56に、社会的団結指標は40まで回復した。

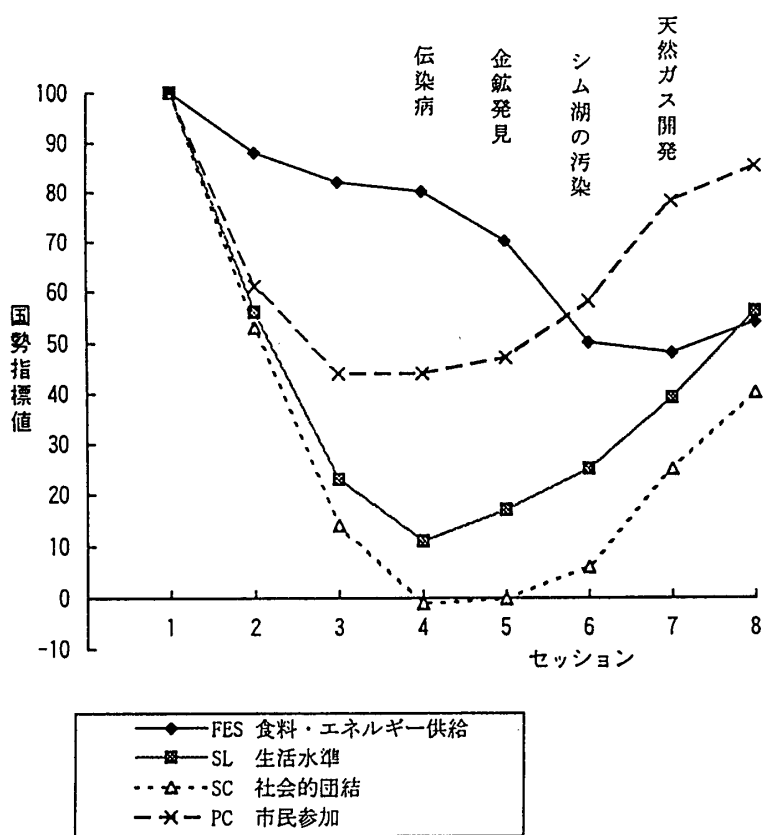


図1 国勢指標の推移（事例1）

2) ゲーム展開

[第1セッション]

3大学混成チームであったためか、ゲーム開始後しばらくは遠慮しがちな様子が見られ、またルールがわかっておらず、マニュアルを読んでいる者が目立った。しかし、マスメドが早くから動き出し、黄、緑地域の企業が生産を開始すると、どの地域も活発に地域内の組織化に取り組みはじめた。黄地域は、政党（SOP）をもちたてる作戦を練り、他地域へも勧誘に出る。青地域でマスコミ支持の見返りでSOP支持を取りつけた。黄地域は早くも公共投資を決めた。

表2 事例1のSIMSOC資料

1993.11.20/21 実施
 20日(土) 参加者41名 (社会レベル 2) 3S/1T, 2S/1T, 1S(1-4セッション)
 21日(日) 参加者40名 (社会レベル 2) 3S/1T, 2S/1T, 1S(5-8セッション)

事件の導入：4 セッション (赤地域：新型伝染病の発生)
 5 セッション (赤地域：金鉱床の発見)
 6 セッション (環境汚染対策事業)
 7 セッション (天然ガス開発への資金投資)

		国勢指標の変化 (セッション開始時)							
A 国勢指標		1	2	3	4	5	6	7	8
FES		100	88	82	80	70	50	48	54
SL		100	56	23	11	17	25	39	56
SC		100	53	14	-1	-0.1	6	25	40
PC		100	61	44	44	47	58	78	85
B 公共投資 (通貨 S)									
資源対策		10	0	20	0	10	10	57	0
緑地域				10(P)				30(J)	
黄地域		10(R)		10(R)		10(R)	10(R)	10(R)	
青地域								17(ALL)	
赤地域									
福祉対策		10	0	30	20	60	99	85	0
緑地域				10(P)	20(J)	50(J)	52(J)	35(J)	
黄地域		10(R)		10(R)		10(R)	10(R)	10(R)	
青地域				10(E)			37(ALL)	40(ALL)	
赤地域									
C 基本集団の支持 (人)									
政党 (POP)		17	17	14	16	15	16	15	
政党 (SOP)		20	23	20	24	21	23	21	
マスメド		30	30	19	20	30	38	39	
労働組合		6	28	20	20	30	30	35	
D 基本集団の収入 (通貨 S)									
社会総収入		585	596	318	437	504	543	644	731
企業 (BAS)		165	239	77	236	284	348	387	470
企業 (RES)		165	202	177	174	193	164	158	95
政党 (POP)		60	39	13	6	6	6	18	29
政党 (SOP)		60	45	18	8	8	8	26	40
マスメド		45	8	12	4	4	6	18	35
労働組合		45	36	12	4	4	6	23	39
裁判所		45	27	9	5	5	5	14	23
E 失業者 (人)									
失業者		13	12	6	0	0	0	0	0
欠席者		1	0	0	0	1	0	0	0
F 富裕生活者									
富裕生活者		1	6	11	12	13	13	13	13
緑地域		1	1	3	3	3	3	3	3
黄地域		0	1	3	4	5	5	5	5
青地域		2	4	5	5	5	5	5	5
赤地域		0	0	0	0	0	0	0	0
G 個人目標カード									
満足		18	31	33	35	36	34	35	
不満足		19	8	5	2	0	0	1	

H 水質汚染対策費の配分 (第 6,7 セッション)

全体的な解決を検討したが合意が得られず、6セッションではとりあえず個人が2シムずつ支払うことでしのぐ。7セッションも同様。赤地域ははじめ支払いを拒否していたが、最終的には払った。地域ごと、国全体の解決法は取られなかった。

緑地域は、裁判所、政党の資産をプールして企業に投資することや資産の個人所有にするかどうかでもめる。青地域は、何をするのかよくわからない様子で、求人にやってきた黄の企業にいわれるまま全員 SOP の支持カードを提出。赤地域は、生産手段もなく他地域からの働きかけをひたすら待つしかないという自らの状況をよく認識しており、どうしたら生き延びられるか、活発な話合いが行われた。赤地域への最初の来訪者であるマスメドが現れたときには、全員拍手をして迎えた。赤住民は、マスメドに、他地域の動き、仕事の可能性等、情報収集を依頼し、仕事を見つけてくることを交換条件に、今回はマスコミ支持を決める。また、赤地域には、緑地域の政党（POP）が来訪し、地域の「活性化」のために働いていると言い、次セッションでの仕事をさがすことを約束して全員の支持をとりつけた。好奇心から旅行に出た緑地域の住民もいた。

[第2セッション]

緑地域では、ゲームのルールを理解していないメンバーが多いために、議論も進まず提案の発展もない。青の住民が生計チケットを買いにくるが余っていないとウソをついて追い返す。資産を個人所有にするか全員のものにするかもめる。マスメドを支持して POP 支持を獲得。黄地域では、「赤の困窮につけこむ、失業者ゼロ」との目標で政党、企業を中心にまとまりをみせた。生計チケットは地域内では全員の確保はできたが、赤地域の確保には力不足。赤救済のために緑の協力を求めることに決める。政党（SOP）は生計チケットをもって活発に外に売りこみに出る。黄の旅行代理店は旅行チケットを緑に売りにいくが失敗。裁判所、マスメド来訪。青地域では、労働組合の役割がよくわからず、他地域からの支持をどのようにとりつけるか困惑する。労働組合の資金は少なく、活動方針でもめる。マスコミは後半になって新聞をつくり始める。マスメドは旅券なしで他地域に行けるメリットを生かして支持と情報収集や仲立ちをすることに決める。青地域では何もしない人間も出てきた。赤地域は、全員依然として失業中。赤住民のうち3人が POP 支持から SOP 支持にくらぐえ。赤住民はともかく活発に会話し、他地域からの人の出入りも多く、特に3人がよく交渉している。残りのメンバーもゲームを理解しているが思うようにいかず不満がたまっている。

[第3セッション]

緑地域では、「赤い砂作戦」と名付けて赤地域救済を相談する。赤の失業者を減らすために、企業と裁判所で5人ずつ安い給料で雇うことにする。仕事がなくとも雇う方針。緑住民の大部分が2者間以外のコミュニケーションがとれずいろいろ案が出てはもとまらない。黄地域は、「国勢指標の向上」を目標とし、マスメドに公共投資を強調するよう依頼。赤地域の失業問題が話題の中心で、企業（RETSIN）は赤地域と何度も交渉。赤から5人雇用することにした。しかし、赤を助けているものの政党支持については緑の POP にとられてしまう。黄住民が富裕者カードを入手。青地域は、緑から生計代理店を移住させようとするが失敗。RETSIN に2人就職。

緑にマスメド支持と交換に POP 支持を求められたが断る。青は地域としてのまとまりが少

してた。赤地域は、議論が活発。黄から仕事がかかる。黄より指標を上げるために、個人目標「満足」に丸をつけてほしいとの要望があった。緑が赤住民全員雇用すると言ってくるが詳しい説明ができず退散。赤住民は貪欲になってきた。マスメドを支持するからお金をくれ、SOP支持の勧誘に対して次のセッションで何をくれるかと質問。

[第4セッション]

模擬社会は崩壊の危機に直面した。赤地域は、マンシーでお菓子を食べるのに忙しく、活動が停滞気味。2人は全く参加していない。赤の仕事の出来の悪さに怒る。青にアプローチ。黄地域は、あいかわらずまとまりもよく活発に動いている。富裕者が3人となり、旅行チケットも余り気味となる。赤地域をなんとかしたいと思って動いている一方、赤へ渡す給料について意見対立があるらしく悩む。青に生計チケットを売る。青地域は収入が激減し、絶望感、無力感がただよう。社会崩壊に悩み、緑に対する不満がでる。赤との友好関係ももてない。「働けど働けど、わが暮らし楽にならざり」と不満感、不公平感が増す。何をどうしたらよいかわからない様子。赤住民は、SOPから仕事と収入を確保するかわりに、個人目標「満足」に丸をつけることを要請される。結局4人がSOP支持者となる。POPからも、雇用、生計確保の見返りにPOP支持を求められる。黄と緑からの訪問者がいるときに赤地域で伝染病発生。緑地域に対し、赤住民全員の雇用、ワクチン代負担を要求し、拒否すれば旅行して伝染病をうつすとおどす。政党支持を条件に、ワクチン代を黄と緑で6：4で負担した。

[第5セッション]

緑地域では企業と政党にかかわる4人以外はほとんど何もしていない。特に2人は退屈そう。黄地域では、相変わらず仕事に精を出している。原始共産制に近い形態になっている。赤の3人を移住させる計画をねるが実現せず。青地域では、労組が声明文を出すことにして、文案をねり、「労働者の苦しい生活を救うために企業から売り上げの10%を徴収したい」と決めた。緑より青へPOP支持の働きかけがあった。赤地域は、依然として生計チケットの不足に悩まされており、黄の仕事の報酬に不満が出る。無力感にとらわれているところに赤地域に金鉱発見のニュースがあり、途端に活気づく。季語を購入して俳句を作る作業が金鉱の仕事であり、さっそくはじめる。生計チケットをもって、黄と緑からの訪問者あり。移住の誘いも断り、生計代理店を買収する話もでる。金の出た直後は喜んで来訪者にしゃべったが、やがて国家機密にした。

[第6セッション]

緑は公共事業への投資をするが、労組の勧告に従うべきか相談。赤への給料をアップするかどうか悩む。赤を切るとPOPの支持は下がるが、企業としては損失はない。しかし失業者を出すのはまずい、緑は儲けすぎなので、もっと使おうとの意見も出る。緑地域ではゲームに積極的に参加し、議論する人とそうでない人との差が大きい。黄地域では、2～3人暇そうなメンバーもいるが、役割分担があり、それぞれよく活動している。汚染対策問題が生じて、費用

の分担を中心に議論。お菓子を購入。青地域では、「労働組合からの勧告」を考案。青2人に黄から移住の誘いがかかり同意する。RETSINより勧告に対する回答がくる。BASINは勧告を裁判所に出さなければ効力がないからと回答拒否。汚染対策について、青地域では、企業が出せばいい、個人対策分しか出せないとの結論。労働組合は、「企業の資産公開」を求めて異議申し立てカードを出す。公害対策が終わったら、みんなで福祉への投資をしようとの声あり。赤に収入明細を教えてもらうにはどうしたらよいか相談。企業の明細をみて協議。どのメンバーもかなり活発である。緑への不満が相当ある。赤地域では、金鉱でもうけたお金のつかい方を協議。貯金することにきめる。汚染対策事業費の分担で議論。お金がないという。自警団をつくって裁判所を逮捕する話がでる。特別法案は独裁だから。緑の仕事の報酬を上げてほしいと交渉する。

[第7セッション]

緑地域では、労働組合にとやかく言われる前に汚染対策に100シムさっさと払ってはどうかとの意見あり。企業と癒着しているとの理由で、労組が裁判所長の辞任を求める。天然ガス開発の作業であるクロスワード・パズルを熱心に解く。赤を買収する話がでる。黄では、何事にも積極的な3人が非常に熱心に金策を考えているが、他のメンバーは勝手に世間話をしているか黙々とアナグラム課題をしているかのどちらか。金策に行き詰まり、資産公開カードを提出しようとの話がすすむ。青地域では、目立った動きはなく、後半はみな退屈していた。クロスワード・パズルを解く。赤地域では、自警団結成し緑を攻撃することの相談。緑も自警団を結成したらしいとの噂も入る。シム湖の汚染対策は、何人か死ぬだけならそれで仕方がない。ない袖は振れない。天然ガスの話で活気づくが、クロスワード・パズルは失敗に終わる。緑と黄からの仕事の報酬を天秤にかけているらしい。

[第8セッション]

開始後15分でゲームオーバ。貧困から抜け出せぬ赤地域は自警団を組織し、暴動への準備が進み、生産手段をもたぬ青地域も「異議申し立て」カードを提出、地域間の抗争が激しくなった時点でゲームを終了した。興味深いことに、最終セッションでは、最も豊かな緑地域内では、豊かさゆえに「退屈」し「不満」をもった一部の住民による「暴動」のきざしがあった。

事例2

1) 国勢指標の推移

ゲーム開始後、生活水準(SL)、社会的団結(SC)は急速に低下し、第3セッションですでに生活水準が0、社会的団結が3と大きく落ち込んでしまった。このままでは社会が破綻するという危機をむかえて社会を立て直す努力が行われ、公共投資や失業の解消に努力し国勢指標も徐々に回復するが、最終セッションでも生活水準が21、社会的団結が25という低いレベルにとどまった。

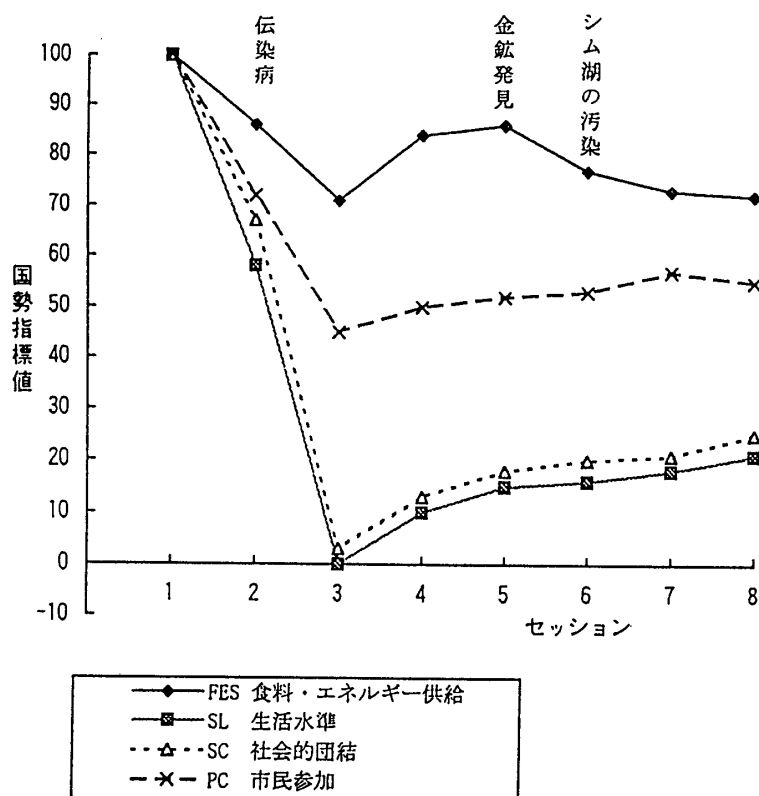


図2 国勢指標の推移 (事例 2)

2) ゲーム展開

[第1セッション]

ゲーム開始後しばらくは、各地域ともマニュアルを読んだり、ゲームのルールを確認する。緑、黄地域では企業が仕事を購入し生産活動に入る。早い時期に地域内の全員が雇用され、政党支持もとりつけた。青地域では全員の資産をプールして共産制をひく。情報収集や政党や労組の支持を得るために、各地域とも旅行がさかん。赤地域では何もない状況からの出発に苛立ち、他地域に競争心や敵対心を募らせる。いかに生き残るか、いかに金を稼ぐか、いかに他地域を支配するか、といったことを盛んに議論。何もないのならあるところから奪おうと、赤地域の法律を作る。法律の内容は、(1)赤地域の来訪者を拘束する (2)赤地域の来訪者の持ち物を没収する (3)赤地域の来訪者が無断で出た場合はその者の国(地域)から相当分の損害賠償を請求する、の3点である。この時赤地域に入った、緑の裁判所と生計代理店、青のマスメドの3人が拘束された。緑の2人は持ち物を没収された後違法だと言って逃げ出した。赤地域はこの行為で6枚の生計チケットを手に入れた。マスメドは第2セッションまで拘束が続く。赤は緑に対して「赤国に拘束された緑地域からの訪問者が、実力で脱出を計ろうとし、その際赤の住人に怪我をさせた」として、慰謝料として企業の権利と緑所有のチケットの3分の2を赤に譲ること求めて裁判を起こした。赤の抜き打ち的なこの行為は緑と青の反感を買い、赤対緑・青の対立の構図が作られた。黄だけは拘束にあわずマイペースで仕事に精を出している。最初

SIMSOC (模擬社会ゲーム) における社会の展開

表3 事例2のSIMSOC資料

1994. 11. 12/13 実施

12日(土) 参加者39名 (社会レベル 2) 3S/1T, 2S/1T, 1S(1-3セッション)
 13日(日) 参加者39名 (社会レベル 2) 3S/1T, 2S/1T, 1S(4-7セッション)

事件の導入: 2 セッション (赤地域: 新型伝染病の発生)
 5 セッション (赤地域: 金鉱床の発見)
 6 セッション (赤地域: 金鉱床が枯れた)
 6 セッション (環境汚染対策事業)

		国勢指標の変化 (セッション開始時)							
A 国勢指標		1	2	3	4	5	6	7	8
FES		100	86	71	84	86	77	73	72
SL		100	58	0	10	15	16	18	21
SC		100	67	3	13	18	20	21	25
PC		100	72	45	50	52	53	57	55
B 公共投資 (通貨 S)									
資源対策		10	0	50	26	10	15	21	0
緑地域					11(BP)	10(B)		10(J)	
黄地域				50(R)	15(R)		15(R)	11(R)	
青地域									
赤地域									
福祉対策		10	0	50	26	20	25	28	0
緑地域					11(BP)	20(BP)	10(P)	17(P)	
黄地域				50(R)	15(R)		15(R)	11(R)	
青地域									
赤地域									
C 基本集団の支持 (人)									
政党 (POP)		7	18	13	14	18	19	18	
政党 (SOP)		8	18	15	19	13	15	15	
マスメド		0	19	17	25	29	29	27	
労働組合		18	9	17	35	20	26	37	
D 基本集団の収入 (通貨 S)									
社会総収入		585	589	546	658	688	637	442	731
企業 (BAS)		165	242	223	227	243	204	50	
企業 (RES)		165	259	317	385	386	340	334	
政党 (POP)		60	18	0	10	11	14	15	
政党 (SOP)		60	21	0	11	15	10	12	
マスメド		45	22	2	7	14	12	10	
労働組合		45	0	4	9	10	8	12	
裁判所		45	27	0	9	9	9	9	
赤地域							40	32	
E 失業者 (人)		18	18	0	0	0	0	0	
欠席者		1	1	1	1	1	1	1	
F 富裕生活者		0	8	9	10	13	14	14	
緑地域		0	3	3	3	4	5	5	
黄地域		0	5	5	6	6	6	6	
青地域		0	0	1	1	3	3	3	
赤地域		0	0	0	0	0	0	0	
G 個人目標カード									
満足		26	30	32	33	36	34	32	
不満足		6	5	4	1	0	3	3	

H 水質汚染対策費の配分 (第6セッション)

国全体の解決法が取られた。合計 300シム。

緑地域 110シム・黄地域 110シム・青地域 70シム・赤地域 10シム。

のセッションから赤はなりふり構わず生き延びるために攻撃的な行動に出、緑、青地域を巻き込んでいる。

[第2セッション]

前セッションの赤の異議申し立てに対抗して、緑からは赤の不法な監禁及び強奪行為についての裁判が請求された。青も、赤の訪問者に対する拉致、没収に異議の申し立てを行った。緑の請求は暴力はよくないという理由で却下され、緑は赤に生計代理店を委譲し、仕事をまわすことになった。青については、マスメドの拘束は解かれたが、赤の「政府を作って、法律を作ってもいいというルールに従って作った法律なのだから、青は従うべきである」という言い分が認められた。これらの裁判は赤に有利な結果となり、赤は裁判で自分の欲求を合法化する手を覚えた。赤と緑、青の対立が先鋭化していく。赤では、身勝手な法律を作って他地域に圧力をかけることに後ろめたさや反論もあるが、何もない状態から這い上がるには仕方がないといった雰囲気支配的となる。赤への反感を強め、赤を先制するために他地域が自警団を作らないかといった不安も生まれ、マスメド新聞を手にいれて、マスコミを支配しようとの動きもある。

後半、赤地域に伝染病が発生。感染している赤のメンバーが対立している緑と青地域に行き感染させ、赤は緑と青の恨みを買う。赤は黄にはそのようなことはせず、ワクチンの費用を出させる。社会全体としてはマスメドの動きが鈍く各地域の情報が不十分である。また政党、マスメド、労働組合の支持のとりまとめが遅く生活水準の低下を招いている。黄だけは余った生計チケットを政党（SOP）支持の見返りに赤地域に渡して関係を維持している。黄は、外の世界に対する関心が薄く、他の地域に出向いて情報を得ようとする考えも乏しい。

[第3セッション]

国勢指標の生活水準（SL）が0、社会的団結（SC）が3になり、このままでは社会が破綻するという危機を迎えた。各地域はこの社会が4つの地域の相互関連によって成り立っていることをようやく気がつき、社会を立て直すための努力を行う。マスメドはようやく新聞発行に着手、各地に活発に出かける。公共事業への投資が必要と気づき、その募金方法を検討。他地域の仕事状況を聞いて、その収益の何%かを公共事業に出させるといったことも考える。黄の企業が公共投資をはじめ、国勢指数はやや持ち直す。富裕者カードの購入が進み、すべての人に生計チケットが行きわたった。最も豊かなはずの緑は、企業経営が悪化して青への仕事の下請けも出せない。一人一人行動はバラバラで、地域としてのまとまりが極めて悪い。赤は黄から仕事を受けて生計チケットを手に入れ、生計代理店も手に入れたので全員の生計が確保できた。しかしこのことは秘密で、他地域には赤は貧しくて何もないと思わせ、実際は隠れて資産を貯めようとする動きが活発。赤は自分の会社を作り、楽に仕事がしたいと望んでいる。

[第4セッション]

赤は余裕のある生活になってきたが、相変わらずいかに儲けるかが関心の的である。豊かになるために暴動を起こそうと喧嘩がくがく議論する。同時にマスメドの支部を赤に作ろうとい

う意見が活発に出る。情報が金儲けになるとの判断。青が反対するなら乗っ取ってしまおう、と過激。マスメドが新聞を出していないと訴えて裁判に持ち込み、マスメドをぶんどってしまおうという計画。この申し立てはマスメドが新聞を発行したので却下された。赤は何かにつけて裁判沙汰にしたがる。マスメドが初めての新聞を発行する。ゲームも中盤を過ぎいかにも遅いが、他地域の富裕者の数や公共投資の額を調査するなどようやくマスメドの仕事を理解してきた。基本団体の支持形成が遅く収入低下が続く。緑、黄では生活水準を上げるために公共投資を行うが額が少なく、国勢指標がなかなか回復しない。一方青や緑では、赤が青と緑を潰すらしいという話や、赤が政党を作ろうとしているといった話を聞き込んできて、赤に対して対立意識を強めている。相変わらず赤と緑・青の対立が目立ち何かにつけ先鋭化しがちである。青では退屈した連中が新聞に載せるクイズ作りに精を出しているが、労働組合の動きはほとんどなく、青はマスメドと労働組合の不活発さがネックとなって伸び悩んでいる。黄地域は相変わらず、マイペースで仕事をこなしている。社会全体をまとめあげる動きはなかなか生じない。

[第5セッション]

緑は、赤がPOPの支持カードを出す約束に違反して、POPとSOPの両方のカードを出したことに異議申し立てをする。赤はPOPの起こす裁判を止めてほしいと申し込むが、緑は納得せず、裁判で勝訴する。このころ赤地域に金鉱床が発見されたというニュースで赤は大盛況である。待望の会社を作れるのでみんな大喜びである。季語を買って俳句を作る仕事に精を出す。金鉱発見は他地域には秘密にしている。黄の仕事も続けて稼ぐ。金鉱の仕事に青に下請けに出し、赤はいっぱしの企業主にのし上がる。黄からも生計代理店をもらい受けて赤には生計代理店が2つできた。生計も経済もはじめに考えられなかったほど豊かになるが、赤はますます権力と金に執着していく。黄にそろそろ暴動を起こしておこうか、最後は金と権力を奪っておこう、など話が出る。緑は仕事を下請けに出すだけで意欲がなくなればばらで沈滞している。緑の住人の一人が活気を求めて赤への移住を考えている。青は仕事で活気づいているが、青が仕事を間違っているので、緑は仕事を回さないともめている。青は金もたまり余裕ができたので富裕者カードを買う。赤がマスメドの支局を出したがっており、そのことを検討。

[第6セッション]

シム湖の汚染問題が持ち上がり代表者会議を開催する。個人、地域、全体の3つのレベルの解決方法のうち、全体での解決案が決まる。300シム必要。汚染の原因は工場排水60%、生活排水40%と知らされている。青がリーダーシップを取り、はじめ、緑・黄各100、青60、赤40の案を出す。しかし赤が13シムしかないというので、緑・黄各110、青70、赤10に決定する。原因はともかくお金がある地域が出せばいいとの考え方である。赤は貧しいと思われていることを利用して、お金がないと徹底して嘘をつきとおす。国勢指標にも興味を示さない。ただ裁判を起こすと社会的団結の指標が下がることに気がついた。マスメドを支局にほしがっていたが、青との話し合いで赤にマスメドの支局を作ることに決定。赤は他地域の動きを警戒して、自警団を組織することを考えている。青は、赤の動きを読もうとするがなかなか実態がつかめない。

新聞のクイズ作りに没頭しているグループは楽しそうに取り組んでいる。緑には「面白いなー」の声が上がる。仕事を全然せず金もなくなっている。赤が暴動起こして黄を潰そうといってくるが、緑は赤と組む気はない。社長がお金をとってしまって、くれないと内輪もめ。緑の何人かは赤に「社長の金を盗めば面白くなる」とそそのかすが赤は話に乗らず帰る。黄のメンバーは熱心に仕事をしている。汚染対策で金を使ったので、次のセッションから青や赤への給料額を減らさないといけないのではと心配している。黄のメンバーが会議から帰ってきて「すごい会議やった。みんな熱心だったし」と報告。

[第7セッション]

赤では、自警団を作って緑を潰す話が相変わらず続いている。黄からの仕事をせさせとするが、仕事の一部を青に下請けに出している。報酬が安いので青から文句が出る。マスメド支店では新聞作成をはじめ、ガセネタを流す計画もある。緑は、赤に旅行代理店を売り渡し、赤には生計代理店(2)、旅行代理店(1)、マスメド支部と順に増えて、ゲーム開始時には想像できないほど成長した。逆に緑はあんなにあった資産を食いつぶし、金がなくて仕事も買えない状態である。緑の住人の半数が「金があっても何もできないし、金がなくても何もできない」と無力感を募らせ、最後に暴動を起こそう、という声まで出る。黄は仲良く仕事をしている。赤をいまも貧しいと思っているので、赤がボーナスを請求してきたとき、だまされて生計チケット6枚を渡すお人好しぶりである。緑が黄に旅行にきて「なぜ黄はこんなに熱気があるのか」不思議がる。全員ダレぎみ。ゲームオーバー。

事例3

1) 国勢指標の推移

ゲーム開始後、生活水準 (SL)、社会的団結 (SC)、市民参加 (PC) とともに下がり続け、第4セッションでは、生活水準が43、社会的団結が33、市民参加が46となった。この時点で多額の公共投資がなされ、第5セッションでは3つの指標とも大幅な回復が見られた。しかし、第6セッションでの地域間対立の激化の影響で、生活水準と社会的団結が再び急激に低下したが、第7セッションで再び多額の投資がなされ、最終的には生活水準32、社会的団結指標は14に留まった。

2) ゲーム展開

[第1セッション]

どの地域も活発に意見交換が行われ、地域間の人の行き来もあり、活気あるはじまりであった。ゲーム開始直後に緑地域の政党 (POP) の代表者が自警団をつくることを提案する。POPの一方独裁を考えての行動であった。企業 (BASIN) はPOPの支持者のみ雇用することに定める。POPの代表者と党員一名は、自警団への人集めと、政党支持者獲得のために赤地域と青地域へ出かける。両地域の住民は「自警団」の役割がわからず質問される。赤地域では、自警団に入ると企業に就職できると説明すると、仕事やお金を要求される。赤地域ではPOP支

SIMSOC（模擬社会ゲーム）における社会の展開

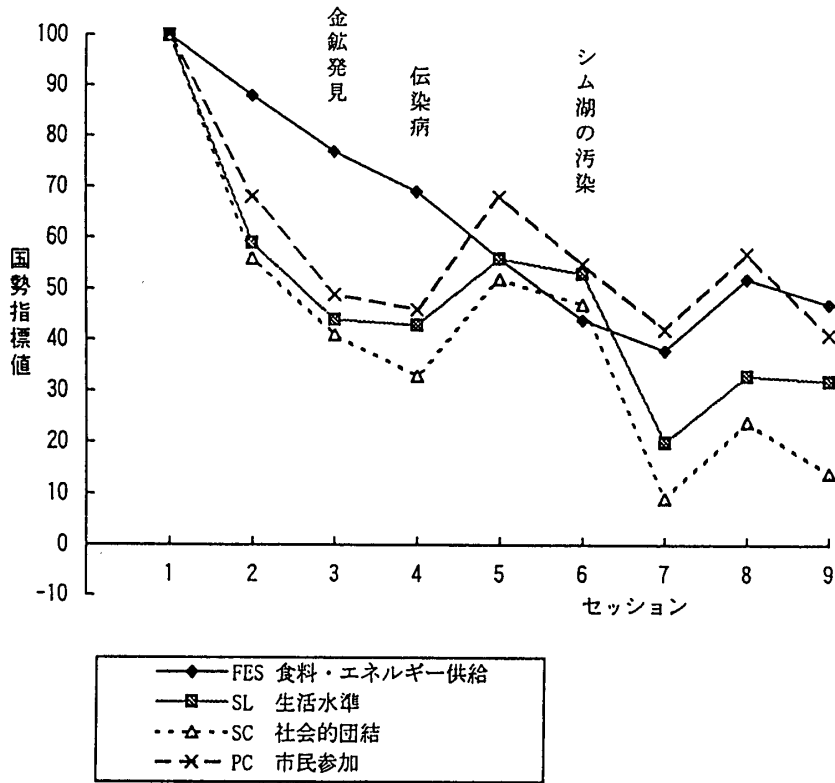


図3 国勢指標の推移 (事例3)

持者10名を獲得し、その見返りに次のセッションで仕事と生計チケットを約束する。赤住民は、最初、何もない状態にとまどい、何をすればよいのかわからない様子だったが、緑の自警団や政党支持の勧誘をきっかけに、生計チケットの重要性に気づかされたようだ。青地域では、自警団はただで入れる保険である、組合の人をSOPから守ってくれるともちかけ、組合員4人のPOP支持を獲得する。青地域ではゲーム開始後労組・マスメドがそれぞれ就職したい人を集め、何をすべきか活発に話し合いをはじめ、その後スポンサーや支持者を求めて外へでかけるものもある。黄地域では、まずは、企業が仕事を購入し、5人を雇用し、仕事を開始。SOPは政策を考えはじめ「みなで生きのびよう」をスローガンと決める。SOP代表者は旅券を手にいれ、情報集めに外に出かけ、帰ってくると「POPはすごい」と報告。

[第2セッション]

全体としてグループ間のライバル意識が強くなり、警戒心からお互いの手のうちをみせないようにしたり、意図的な情報操作もあった。暴動や逮捕など、暴力に頼る解決策への関心も表面化した。赤地域では生計チケットをどのように確保するかに関心が集中し、政党支持との交換条件にすることを決める。前回支持したPOPからなかなか生計チケットが届かず、不満が高まり暴動カードに記入しているところに到着し、暴動は中止。緑へは前回分の支持の見返りをしつこく要求する。生計チケット獲得を考えることで赤地域の団結が強まった。緑地域では

表4 事例3のSIMSOC資料

1994.11.19/20 実施

19日(土) 参加者44名 (社会レベル 2) 3S/1T, 2S/1T, 2S/1T(1-4セッション)
 20日(日) 参加者44名 (社会レベル 2) 3S/1T, 2S/1T, 2S/1T(5-8セッション)

事件の導入：3 セッション (赤地域：金鉱床の発見)
 4 セッション (赤地域：新型伝染病の発生)
 6 セッション (環境汚染対策事業) サミット

		国勢指標の変化 (セッション開始時)									
A 国勢指標		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
FES		100	88	77	69	56	44	38	52	47	
SL		100	59	44	43	56	53	20	33	32	
SC		100	56	41	33	52	47	9	24	14	
PC		100	68	49	46	68	55	42	57	41	
B 公共投資 (通貨 S)											
資源対策		0	0	0	0	0	0	50	0		
緑地域									50(B)		
黄地域											
青地域											
赤地域											
福祉対策		0	0	0	114	0	0	110	20		
緑地域						60(ALL)					
黄地域						54(RS)	80(R)	20(R)			
青地域										30(ALL)	
赤地域											
C 基本集団の支持 (人)											
政党 (POP)		11	24	20	20	24	21	22	6		
政党 (SOP)		7	13	12	19	11	19	16	8		
マスメド		22	23	38	32	29	42	35	12		
労働組合		21	29	21	41	24	41	39	17		
D 基本集団の収入 (通貨 S)											
社会総収入		585	414	407	715	709	820	671	423	220	
企業 (BAS)		165	50	187	254	278	250	181	97	100	
企業 (RES)		165	171	54	309	267	351	316	293	75	
政党 (POP)		60	38	49	34	27	49	36	8	6	
政党 (SOP)		60	24	27	20	26	23	32	5	8	
マスメド		45	42	35	21	33	29	41	7	10	
労働組合		45	44	28	38	26	35	42	8	7	
裁判所		45	45	27	23	18	27	23	5	14	
赤地域						16	34	56			
E 失業者 (人)		11	4	0	0	0	0	0	0		
欠席者		0	0	0	0	2	1	1	1		
F 富裕生活者		4	5	11	14	16	16	18	19		
緑地域		1	1	5	7	8	8	10	11		
黄地域		2	2	3	4	5	5	5	5		
青地域		1	2	3	3	3	3	3	3		
赤地域		0	0	0	0	0	0	0	0		
G 個人目標カード											
満足		26	28	31	39	35	36	38	32		
不満足		16	13	6	2	6	0	1	6		

H 水質汚染対策費の配分 (第 6 セッション)

国全体の解決法が取られた。合計 280シム。

緑地域 130シム・黄地域 130シム・青地域 10シム・赤地域 10シム。

赤へ仕事をまわしたため出費がかさみ、赤への反感が強まる。青地域では労組とマスメドの対立が目立っていた。マスメドは黄・緑地域に対しては情報操作をして儲けることを考える一方、労組は赤への人材派遣の可能性を考えつく。黄地域では、POPをライバルとみなし、赤を取り込むための方策を考えるが、よい考えは浮かばない。黄地域は、マスメドへの反感が募り、取材に応じない。黄地域では、労組の勧誘に対してもSOP支持との交換が成立せず、結論出ず。黄色でも自警団をつくりマスメドを逮捕しようかななどの意見も出る。

[第3セッション]

赤地域住民の要求がエスカレートしてくる。生計チケット、マンシーチケット、シムなどを貪欲に求める。そこに金鉱発見のニュースがふってわき全員熱狂的になる。金鉱発見は秘密にしておき、一方黄・緑に対する要求はますます強引になる。青では労組とマスメドの対立が深まる。マスメドは企業に投資して赤に仕事をまわすことを考えているが、労組は赤を直接援助したらよいと考えている。結局BASINに投資することにする。黄はPOPへの自衛手段として自警団をつくることにしたがPOP代表者がやってきて中断する。POPの代表者から2つの政党を統合する話がもちあがる。即答はさけたものの、SOPは潰されるとの危機感が強まる。SOPとRETSINは協力しあっており、SOPが赤地域からの支持を得るために、RETSINの子会社を赤に作ることを思いつく。マスメドは、黄と緑に公共投資を勧める。RETSINは福祉に投資するが、BASINは余裕がなく、黄は赤をかかえていないから楽でいいなどと不満をもらす。マスメドがBASINに投資し、その収入から公共投資をしてもらおう話が進む。

[第4セッション]

国勢指標が低下する一方のため、青、緑、黄は国勢指標の低下の打開策を検討するが、見通しはたらず、苦慮する。3地域は、赤地域が金鉱発掘でかなりお金をためていることに気付かず、赤の要求を飲まされる一方であった。赤はRETSINにも仕事をまわしてもらい、政党支持との引換に生計チケットを手にいれ、さらに、マスメド、労組にも「もっと仕事が欲しい」と訴える。赤は、伝染病発生にたいしてもワクチンは他地域に（青：マスメド）負担してもらい、徹底的に他地域依存で生き延びる態度を示す。青地域ではマスメドと労組の意見の違いが依然として続く。しかし、両者ともに、支持も増えず国勢指標もあまり上がらずいらだちを示す。黄地域では自警団結成を真剣に考え、赤も引き入れようとしたが断られる。赤へのRETSINの子会社設立の案も引続き考えている。しかし、国勢指標が下っており、公共投資の必要性にも迫られており悩みは深い（赤を直接助けるのか、公共投資で助けるか）。SOPの支持拡大にも熱心だがなかなか支持が得られない。緑では、国勢指標の掲載された新聞を前に真剣に討議。いまのレベルを維持するのに毎回70シムは必要であることがわかる。投資すべきか、その額をめぐって議論。赤をどうするべきか苦慮している。「赤はかばってやってもそれを当然と思っており、どんどんわがままになる」との意見がでる。そんな時に、赤地域で伝染病発生のニュース。ワクチンはマスメドが出したので黄・緑は公共投資をすることにした。なぜマスメドにはそんなにお金があるのかの疑問の声あり。赤は約束の半分しかPOP支持票を出していないこ

とが判明し、黄も赤に仕事をまわしているのかと憶測する。

[第5セッション]

現状打開策として、緑から、黄と合同で赤を助ける、自警団を共有するなど、黄緑連合の働きかけがおこる。この動きが青を刺激し、マスメド・労組の結束が生まれ、青の自警団をもつ、政府をつくるなど今後の方針を真剣に話しあう。マスメドは、情報公開に問題があると、緑に訴えられ、裁判が行われていたこともあり、青の危機感が募っていたようである。今後は青は緑と黄を欺くために「青は賭事で遊んでいる」ように見せかけることにし、競馬の準備にいそしむ。黄では、収入が減っていて手詰りな状況で、緑からの誘いを真剣に議論する様子がない。「マスメドはおれらをつぶそうとしているんや、あっちも少し歩み寄ってくれるみたいや」。SOPの3人が「おれら辞任しようか」などと話している。黄の住民の中には「何かしたいな」「何か起こしたい」の声あり。緑では、赤をPOPとSOPで二分する案を相談。裁判の判決について、緑はマスメドに投資させ、BASINは投資はせずに儲けられるような方法を協議する。SOPとPOPの統合案は、赤の分割をどうするかで折り合いがつかず。自警団の統一も結論はでなかった。

[第6セッション]

青は競馬の計画で忙しく、他地域の住人も競馬騒ぎにまきこまれ騒然とした状況。そんな折り、シム湖の汚染が起こり、サミット開催。金鉱の枯れた赤では、緑への不満から緑つぶしの具体的検討が始まり、黄と緑を巻き込む赤青黄協定案を作る。取りあえず、このセッションでは全員失業し、次のセッションで「全員きれいに散る」覚悟を決める。青では、競馬の準備のカモフラージュのかけで、黄緑連合への対策を練る。汚染対策費を企業に多く負担させ、弱体化させ、POPかBASINを乗っ取ろうと相談。赤から赤青黄協定に誘われるが青は当分は独立して動くことにする。黄は、黙々と仕事を続けながら、会話は赤と緑の関係に集中する。緑は、サミットで主導権を握り、SOPとPOPの統合、サミット会議を政府機能に移行させるなど、共同主義を認めさせ、有利な立場に立とうとした。緑を訪問中の赤の住人から緑は何もくれないと非難される。赤の住人が帰ると、緑住人は赤の悪口と「金持はいつも妬まれる」など、傲慢な態度が著しい。

[第7セッション]

競馬が開催され大騒ぎ。その裏で、緑つぶしの計画が着々と進む。青は赤黄連合に加わると見せかけ、緑が潰れた後に黄を潰し天下を取ろうと決め、準備を進める。隠し財産は300シムあることがわかり大喜びする。公には20シムしかないと言ってある。残り時間が少なく、シナリオ通りにいくのか不安は隠せない。POPの代表者が大統領制への移行のためのサミットを開き、実施内容の説得に駆け回っている。緑の住民たちは、何も知らず、「もう、どうでもいいや」「お菓子を食べまろう」「会社も政党も手放そう、富裕者になってポーとしていよう」など全くやる気なしの有様であった。赤では、黄のSOPの代表者と自警団の団長を交えて緑

襲撃の最終段階を迎える。黄の自警団は赤から50シムの援助を受け自警団を拡大し、青は逮捕者を特定するための情報を提供してもらい暴動実行。

[第8セッション]

すっかり活気の薄れた緑地域では、赤からの大勢の訪問者に「政党を手放す、企業や裁判所の権利を譲りたい」と話すが、断られる。仕方なくマンシーを食べていると、POPが逮捕される。名前が間違っていたため2人目の逮捕者は無効となる。この頃、青と赤では、黄を潰すための計画が進んでいた。青は、黄の自警団が250シムに拡大したことを知り、あわてるが、赤から50シムの援助を受け黄より強い自警団に拡大する。黄を襲撃する前に最後の新聞の見出しを「黄・緑の全滅、赤・青の勝利」とすると話す。全員でマンシーを買いにいく振りをして、自警団カードを提出し、部屋に帰って青政権誕生を祝って乾杯する。黄に財産を没収にいくが、財産はなくなっており、企業の権利をもらって帰る。新しい政党TOPを作る。赤では青からもらったお菓子で祝う。このころ、思いがけない展開に腹立ちの隠せない緑の住民は、ともかく新しい政党代表者を選び、「不当逮捕、青・赤政権の成立は無効である」ことについて裁判を起こすことにする。しかし、申し立てをするべき黄の政党はなくなっており、申し立てる相手がないことがわかる。ゲームオーバー。

ゲーム体験の感想

SIMSOC実施後に学生に求めた感想文の内容から、3つの事例のそれぞれの体験内容を比較検討してみる。感想文の内容は、3つの事例に共通にあらわれるものと、個々の事例に特徴的な内容に分けられる。また、地域に特徴的な内容も認められた。そこで、以下にそのような内容に分けて、学生の感想の代表的なものを列挙してみた。

1) 共通に表現される認識や感情

- ・地域間の協調，協力がないと生活水準が上がらない
- ・情報の重要性を強く認識した
- ・立場や役割，状況によって表出する性格や感情が変わる
- ・実社会のしくみや複雑さを実感した
- ・人にはそれぞれの考え，思想があり，自分の考えが正しいと思っても，人にとっては間違っているということもある
- ・人間関係や人を使う難しさを実感した
- ・ゲームをしていく際にそれぞれの人間性というものが明らかになると思った
- ・世の中にはどんどん案を考えて人をリードする人とそれに従うだけの人がいる
- ・自分から積極的にかかわらないと世の中をよくすることはできない
- ・富の分配の不公平さを改めて感じた
- ・地位や富がないと社会的に十分な活動ができない

- ・お金や権力がものをいうと思った
- ・みんなが自分の役割になりきって、相手との駆け引きに熱中した
- ・国連のような存在が出てきて、公平に決定してくれるような人や組織があればいいと思った
- ・発展途上の地域は、裕福な国をうらやんでいるのではないかと思った

2) 各地域に特徴的な認識や感情

緑地域の感想

- ・豊かな地域は貧しい地域を援助しなければならない
- ・緑地域は裕福でお菓子やジュースを飲み食いしていたので、貧しい地域から反感をもたれたかもしれない
- ・緑地域は一番裕福だったので、さらなる利益を求め、利益追求に走ってしまった
- ・緑地域は問題がなく、普通にやっていたらいいという認識を全員がもってしまって意欲が半減したと思う
- ・生活が単調で刺激が欲しかった。赤で無からやってみたかった
- ・赤地域は、自分の欲求ばかりいってきて、身勝手だと思うようになった
- ・緑地域は裕福なために、その上にあぐらをかいてのんびりしてしまい、まとまりがなかった

事例1の特徴

- ・緑地域を発展させようにも、方法が見つからなかったので、自分の存在をはっきりさせるために、暴動を企てた
- ・緑だけが儲けていたのが悪いみたいに他の地域から言われたが、自分の実力で手にいれたものをどう使おうが勝手だと思う

事例2の特徴

- ・他の地域は自分の属する地域の成長を考えていたが、緑地域は気ままに遊んでいた人が多かった
- ・緑地域はとても暇で楽しくなかった

事例3の特徴

- ・緑は自分の身の安全のために、どうやって赤をコントロールするかをいつも考えていた
- ・他の地域に対して最初に強引な態度をとったので、最後に潰されたことについては仕方がないと思った

黄地域の感想

- ・お金に困っていたわけでもなく、仕事も仲良くできた
- ・人が良くなりすぎて、赤地域に金脈が出たことも知らずにボーナスまでやってしまった
- ・緑地域に対してライバル意識をもった
- ・みんなで協力しあって楽しく仕事ができ地域がよくまとまっていた

事例1の特徴

- ・常に公共投資などを行って、少しでも国勢指標が上がるようにがんばっていた
- ・赤地域に振り分けられた人は不運としかいいようがない

事例2の特徴

- ・ほかの地域では敵対関係があったが、黄地域はとても雰囲気がよく平和だった
- ・自分の地域に満足していたので、他地域に関心がむかなかった
- ・まとまりすぎて豊かだったので他の地域に行く必要がなかったため、他の地域が何をやっているのか、どんな状態か全然わからなかった

事例3の特徴

- ・人を簡単に信用すると痛い目をみるということを学んだ
- ・信頼と裏切りの駆け引きがすべてだった

青地域の感想

- ・労働組合の役割がよくわからなかった
- ・情報を握れば世界を動かすことが可能であると思った
- ・青地域は核になる企業もなく中途半端だった

事例1の特徴

- ・ひとつの状況からぬけだすことはなかなかできないと思った
- ・お互いの地域の協力の重要性に気づいた。他国（地域）を食いものにすることを考えるのではなく、お互いに助け合わなくてはいけない

事例2の特徴

- ・赤地域にいったマスメドがいきなり拘束され、裁判を起こして連れ戻したが、思っていたより本格的なゲームで現実社会に近いと思った
- ・新聞にクイズなどを載せて楽しい紙面づくりができた

事例3の特徴

- ・労働組合は、全員雇用の目標がなくなってしまい、組合本来の役割から全く違う方向に進んでしまった
- ・他地域を欺くためにいろいろ画策した
- ・皆で意見を出し合うとか何かを行う時の駆け引きなど、日常ではやりにくいことができたととても意義ある時間だった
- ・世の中を築くためには、協調とうらぎりは必要である
- ・闇で行動する政治家たちの気持ちを実感したが、やはりそれはいけないことだ。本当の社会でもこのようなことがあるかと思うとぞっとする

赤地域の感想

- ・何もなかったため、皆が助けあい、分かちあった
- ・他地域の人たちは、赤は貧しいというイメージがあるので、最後までだまし続けた

- ・人は貧しかったり弱かったりしたほうが団結力が増す
- ・はじめは他国の救いの手を求めていたのに、すこし余裕ができると目先の利益を追求したり、暴動や他国への侵略までも考えるようになる

事例1の特徴

- ・ギリギリで生かされているという不満があり、ある程度の利益を手に入れると急に態度が大きくなった
- ・いろんな場面でいろんな人との考え方のギャップを感じた

事例2の事例

- ・何もないのなら、あるところから奪った方がいいのではないかと思い実行した
- ・裁判をおこすのは無料だったので、どんどん裁判をして勝って好条件の内容で赤がお金を貯めていけるようになった
- ・強奪ともいべき方法で利益を得たが、自分の本意とはあまりに違うことをしていると思ひ、自分がみすぼらしく、心の貧しいものを感じた。すべてを支配した後は、それらを償うようなことをしようと思った

事例3の事例

- ・いろいろ状況が変わってくると、すこしはゲームを面白くせねばならないと思うようになった

考察と結論

3事例とも、ゲーム中も終了後の反省会でも、参加学生の積極的な発言や議論が顕著であった。大多数の学生が、感想文のなかに、実感させられたり、考えさせられたという主体的認識について言及しており、有意義な体験を持ったことがうかがえた。しかし、3つの事例は、非常に異なったゲーム展開となり、社会全体の繁栄を示す4つの国勢指標の変化のパターンもそれぞれ大きく異なっていた。事例1と事例2では、早い段階で社会崩壊の危機にさらされたために、社会の安定のために何が必要であり、何をなすべきかに気付かされ、後半では全体の繁栄を意識する行動が多くなった。事例3では、地域間の抗争・対立が激しく、情報操作や力による打開策にたよる傾向が強く、最終的には、貧しい2地域が豊かな2地域を襲撃して成功するという結末となった。

SIMSOC体験の感想文には、先に検討したように、地域に共通する特徴が認められた。たとえば、貧しい地域は生き残りをかけて、ヴァイタリティがあるかわりにずるく立ち回ったり、裏切ったりなど、人間の二面性を実感させられたとの感想が多かった。資源のない赤地域にみられる活気や、あらゆる機会をとらえて生き延びようとする積極性、生き残りをかけて団結力が生まれることなどが示された。赤地域では議論が活発で様々なアイデアが生まれ、実行された。一方、豊かな地域に共通してみられる現象として、生存の不安がないために、明確な目標がもてずに、時間の経過とともに住民の意欲が低下し、集団としてのまとまりが欠如しがちであった。そのため、自分の存在感が希薄になり、あえて暴動を企てたり、赤地域への移住を計

画したり、自己が関与できる状況を望むような行動がしばしば認められた。黄地域では、3事例とも集団内のまとまりもよく、満足感も高く、公共投資にも積極的な姿勢を示した。黄地域は、豊かな地域でもあり、生活の不安がなく、共同作業で効率が高まる仕事内容であることが、このような傾向を促進したのかもしれない。青地域では、労働組合とマスメドの活動内容や積極性によって、ゲーム展開が大きく左右される傾向が示された。とくにマスメドは、物理的に孤立した地域間の関係を連結したり分断する機能を持ち、地域や集団の間の情報の流れを操作することが可能であるために、その役割によって異なる社会が形成されることが3つの事例のなかで認められた。

事例1と事例2では、ゲーム体験後、社会的貢献の重要性の認識が高まり、全体のためには個人の利益を多少犠牲にすることもやむを得ないと強く感じるようになっていたようである。しかし、事例3では、他人に対する不信感が増し、貧しい地域への援助に否定的になったり、国際間の協力を懐疑的になったりと、事例1や事例2とは異なる認識を抱いたようである。ゲーム展開によってこのような違いが認められたものの、3事例ともにゲーム体験によって、社会的な問題やしくみへの関心が高まり、理解を深める手がかりが得られた。参加者達は不平等な社会の中に置かれ、他者との現実のやりとりを通じて、相手の身勝手さや傲慢さといった、ホンネの部分でのぶつかりあいを体験するなかで、現実社会の二面性や人間行動の複雑さや多様性を改めて実感したようである。

このように、シミュレーション・ゲーム体験は、対人的な相互作用のなかで、自分の持っている知識や信念を問い直し、視野を広げる機会を提供していることが示された。しかし、シミュレーション・ゲームの教育効果を高めるためには、綿密な実施計画とともに、事後討論の充実、ゲームの活性化などの多くの問題が残されている。今後の課題といえよう。

参考文献

- [1] 木村昌幸, 清水 徇, 広瀬幸雄, 福田市朗, 門田幸太郎, SIMSOC 進行係マニュアルⅠ, 立命館文学, 第478-480号, pp.437-478, 1985.
- [2] 清水 徇, 広瀬幸雄, 福田市朗, 門田幸太郎, 木村昌幸, SIMSOC 進行係マニュアルⅡ, 立命館文学, 第483-484号, pp.911-940, 1985.
- [3] 広瀬幸雄 (編), 模擬社会ゲームの社会心理学的研究, 名古屋大学研究室, 1988.
- [4] 清水 徇, 社会心理学におけるゲーミング, 心理学評論, Vol.32, No.3, pp.245-260, 1990.
- [5] Gamson, W. A., SIMSOC: Simulated Society, Participant's manual, 3rd Ed. New York: Free Press, 1978 (模擬社会研究会編, SIMSOC: 模擬社会)
- [6] Gamson, W. A., SIMSOC: Simulated Society, Coordinator's Manual, Design and Applications, New York: Free Press, 1978.