

模擬社会ゲーム SIMSOC (Simulated Society) 第5版の概要と 心理的影響について

山 本 雅 代

SIMSOC (Simulated Society) はアメリカの社会学者 W. A. Gamson によって作成された模擬社会ゲームである。ゲームシミュレーションの1つであり、このゲームの目的は実際の体験を通じて、社会の仕組みを学生に学ばせることである。参加者はゲームを通じて社会秩序の確立、その維持、対立、葛藤や支配の問題に直面するが、それを自分達の力で解決に導いていく。その過程の中で社会の仕組みを学んでいくことになる。実施されるゲームはその時々の参加者の特性やゲームの設定によってさまざまな社会が展開される。SIMSOC は現実にくすした社会を展開すべく、今までに幾度か変更されながら実施されている。2000年に出版されたマニュアル第5版ではベンチャービジネスやヒューマンサービスなどがゲームにプラスされている。ここでは、本学において実施したゲームをとりあげ、SIMSOC の特徴や、参加者がゲーム内で直面する社会的葛藤や対立、またそれに対してどのように解決していくものなのか概観し、SIMSOC の紹介とする。

キーワード：SIMSOC、ゲームシミュレーション、対立、葛藤、解決

シミュレーションとは、実際の場面を利用できない場合、それと同じような場面を作り被験者の相互作用を研究する技法である。社会科学の場合、社会的な諸条件を組み込んだ一定の枠組み（ルール）を作成し、その範囲内で参加者が自由に意志決定しながら目標達成していくこのような手法はゲームシミュレーションと呼ばれる。

SIMSOC (Simulated Society) はそのようなゲームシミュレーションの1つであり、アメリカの社会学者 W. A. Gamson によって作成された模擬社会ゲームである。このゲームの目的は実際の体験を通じて、社会の仕組みを学生に学ばせることであり、参加者はゲームを通じて社会秩序の確立、その維持、対立、葛藤や支配の問題に直面する。当初 Gamson は、SIMSOC の利用目的は主に大規模な紛争、抵抗、社会管理、社会変革の諸過程を洞察するためのものとして作成した。SIMSOC ではしばしば参加者同士の非常に強い相互作用や感情を生み出し、それは参加者自身の想像を超えるほどの熱狂状態を生むこともある。したがって SIMSOC は実験室実験などで観察されるよりもよりリアルな対人感情、コミュニケーション、リーダーシップ、相互信頼などについての探求、それらの教育やスキルアップのために使うことができる。それゆえゲームが発表されてから、病院、役所、刑務所など様々な場所で、また様々な目的で実施され、アメリカ国内だけでなく、フランス語、オランダ語、韓国語などにも訳され世界の多くの国々で使われている。1966年に初版が出版され、日本では木村・清水・門田ら（1985）が第3版による日本語版進行係マニュアル、参加者マニュアルを作成しており、いくつかの大学でゲームが走らされている。木村らは、日本用の参加者マニュアル、進行係マニュアルを作成するにあたり、Gamson

の許可をへた上でルールを日本社会にあうよう一部変更し実施している。

著者は1992年よりこのゲームの実施に参加しており、2002年から本学にて社会心理学の授業の一環として年2回のゲームを走らせている。そこで、SIMSOCについてどのような内容のゲームであるか、また参加者がどのように社会を展開していくものなのか、その過程で経験する社会的葛藤や対立にどのように対処し問題解決していくものなのか、2008年11月に実施したゲームをもとに紹介することとする。なお今回の実施にはSIMSOC 第5版のルールが付け加えられた参加者マニュアル（清水他、2004）を使用している。

1. SIMSOC ルール概要

SIMSOCは参加者のよりリアルな模擬社会体験を目指しその時代にあった形に改良が続けられている。当然、実際の社会と全く同じ、というわけにはいかない。しかし現実社会の重要な要素がうまく取り入れられ構成されている。だからこそ仕方なく参加していた人でもいつのまにかゲームに熱中していく。参加者は基本的なルールにさえ従えば自由に意思決定し行動することが可能で自分達にとって理想的な社会を展開させることができるようになっていく。しかし非常に複雑なルールであるため、ルールブックを初めて読むものはしばしばその理解や全体像についての把握が困難で実際にやってみるまでは理解しづらいゲームである。プレイヤーはルールをきちんと把握するために事前にマニュアルを読み、ある程度頭に入れておくことが必要である。

（1）ゲーム展開

まず、ゲーム実施前に、参加者にマニュアルが配られ、ゲームの説明がされる。その際、ゲームの目標が告げられ、ゲーム中における個々の個人目標を選ぶように支持される。ゲーム中はその実現に向けて努力する事が義務づけられている。個人目標には、豊かな生活、権力、安全、などである。その達成のために通貨を使うことも可能である。

ゲームの目標は、次の3つがある。

- 1) 各個人が個人目標を達成すること。
- 2) 所属する基本集団の目標達成に努めること。
- 3) 社会が「繁栄」するように努力すること。

SIMSOCは15名から90名程度の参加が可能である。どの人数でも同じ状況で実施されるわけではない。社会には、5水準の社会サイズがあり、そのときどきの参加人数により展開される社会のサイズが決まる。またそのサイズにより他の状況も変化する。参加者は進行係によって社会にプレイヤーとして配置される。1セッションは50から90分、全部で5～10セッションで行われる。セッションの間には休憩が10分から15分入る。進行係にとってこの休憩はさまざまな動きを集計したり、計算するための重要な時間となる。ゲーム中は、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、自発的に自由に行動（意思決定）することが可能である。ゲームが終了した後は、全員があつまり、進行係の司会によりゲーム中に生じた事象について説明がされ、またプレイヤーが反省や意見交換を行う。このようなディスカッションは必ず行われ、これによりプレイヤーはゲーム中に感じた様々な心理状態を浄化（カタルシス）することができる。ディ

スカッションはゲームの中でも最も重要な部分である。これらを行いすべて終了となる。

社会のサイズ 1・・・15人以上32人まで	社会のサイズ 4・・・61人以上74人まで
社会のサイズ 2・・・33人以上47人まで	社会のサイズ 5・・・75人以上90人まで
社会のサイズ 3・・・48人以上60人まで	

(2) 社会の構成

SIMSOC の社会は個人の生活、基本集団、社会生活の3つの側面から社会が構成されている。個人、集団レベルで意思決定され、それが行動にうつされ、行動によって生じた結果は個人や集団に影響を及ぼすようになっている。さらに、それらは社会全体にも影響を及ぼし、3つは相互に関係しあっている。

地域・集団：SIMSOC の世界には資源の異なる4つの地域（赤、青、黄、緑）が存在する。参加者は進行係によって各地域に等人数に配置される。展開される社会には8つの基本集団が存在する。それらはBASINとRETSIN（企業）、POPとSOP（政党）、それに労働組合、マスメド、裁判所、慈善団体である。各集団には集団の代表者が任命される。参加者はあらかじめどの基本集団の代表になりたいか希望が聞かれ、進行係は参加者の希望を考慮した上でランダムに選任任命する。彼らは、基本集団の目標達成に努めなければならない（表1）。

資源・資産：ゲームには、資源として生計チケット、旅行チケットが、資産としてシム（模擬通貨）、マンシーチケット（買い物用通貨）が存在する（図1・2）。これらはゲームの個人目標、集団目標を達成するための手段となり得る。また、どの基本集団にどのようなものがどれくらい配られるかは社会のサイズの水準によって左右される。

基本集団の代表者にはセッション毎に収入が与えられる。これらはSIMSOC社会の模擬通貨「シム」で支払われる。この通貨は、自分の目標を達成するために、必要なものを買うことができる。また社会のために投資することも可能で使いみちは色々である。企業は生産活動に応じて収入を得、政党、マスメド、労働組合などの収入は参加者が出す支持カード（図3）の獲得枚数

表1. 各基本集団の名称と目標

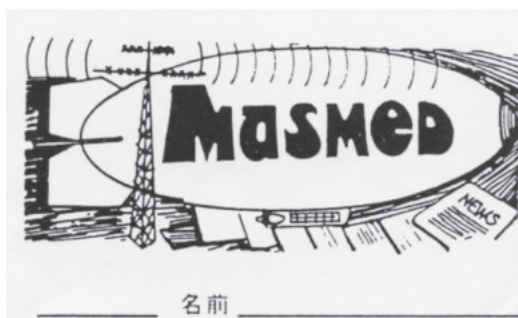
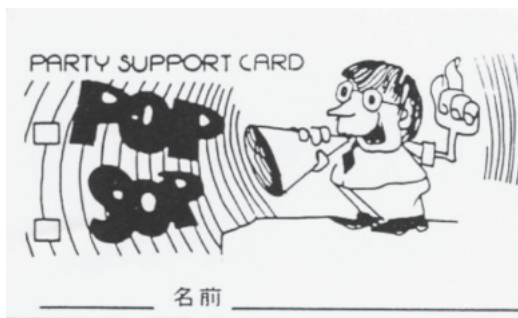
基本集団		目 標
BASIN	(企業)	鉱業のような資源開発企業。課題を進行係より購入し、資産と収入をできるだけ増やすこと。
RATION	(企業)	個人消費向け商品を製造する企業。目的は同上。
POP	(政党)	政策を立案し、その実施計画を示し支持者を集め、他の政党よりも強い影響力を持つように務めること。
SOP	(政党)	(POPと同じ)
労働組合		基本集団の代表者以外の生計が成り立ち、かつ社会の富が公平に分配されているかを監視すること。
マスメド		社会で起こっている出来事を全地域に伝え、地域間のコミュニケーションを確保すること。
裁判所		プレイヤーからのさまざまな異議申し立てを受け、その解決を図ること。
慈善団体		さまざまな面で困窮している社会的弱者を支援すること。



図1. 資源：生計チケット（左）と旅行チケット（右）



図2. 資産：シム（左）とマンシー（右）



私は自分自身の個人目標の達成に

1. 満足しています。
2. 満足していません。
3. 個人目標を_____から
_____に変更します。

_____ 名前 _____

図3. 進行係に提出される支持カード類：政党（左上），マスмед（左下），
慈善団体；ヒューマンサービス（右上），個人目標（右下）

(最大枚数は参加人数) とその時の国勢指標乗数によって決定される。

代理店：基本集団のほかに、旅行と生計の代理店があり、旅行チケット、生計チケットを管理、運用する。代理店経営者も進行係によってランダムに指名される。旅行代理店の経営者は、セッション毎に旅行チケットの支給（5枚）を進行係から受ける。この旅行チケットは地域間を移動するごとに進行係に提出しなければならない。旅行代理店の経営者はチケットを他の人に無料で配布することも、シムと交換することも自由に行える。生計代理店の経営者もセッション毎に生計チケット（5枚）を進行係から受ける。生計チケットは生きている証であり、プレイヤーは全員セッション毎に1枚提出しなければならない。もし、2セッション続けて生計チケットが提出されなければ死亡とみなされ、ゲームに参加できなくなる。生計チケットは全員分が代理店に配られるわけではない。したがって参加者は自分の生計を確保するため、あらゆる交渉や工夫を地域内、地域間で行う必要がある。

基本集団の代表者、旅行代理店、生計代理店の経営者は自分達が手にした通貨やチケットを自分だけの物にして私的に使用することも、社会全体のために使用することも、また地域に分配したり交換したりすることが自分の意志で自由にできる。

基本集団の代表者や代理店の経営者に選ばなかった多くの参加者は、1つの集団または、複数の集団に就職しなければならない。就職失敗者の数は社会全体に負の影響を及ぼすことになる。また、就職することによって、生計や通貨を獲得することができる。支持する（支持カード（図3）の提出）ことによって、その見返りとしてなんらかの資源を得るという取引も可能である。

国勢指標：社会全体の繁栄を示す指標。各セッション終了時に進行係の手でそれぞれ社会の異なった側面をあらわす4つの国勢指標が計算される（表2）。ゲーム開始時は4つの指標とも100%からスタートする。社会が進むにつれプレイヤーの暮らしぶりの結果、さまざまな要因（自然減、公共事業、産業生産、欠席、失業、暴動、逮捕、死亡者など）の影響を受け変化し、また暮らしぶりに反映されていく。国勢指標が1つでもマイナスになれば、社会は崩壊する。4つの国勢指標のうち、最も低い値によって、国勢指標乗数がきまり、企業が受け取る利息、基本集団の収入に反映される。

表2. 4つの国勢指標とその内容

国勢指標	内 容
食料・エネルギー供給 (FES)	社会が所有する物質的な資源の供給量を示す指標 この指標の値が高いほど食料、エネルギー供給量が豊富。セッション毎に10%の自然減、資源対策事業への公共投資によって上昇。 社会全体の消費水準を示す指標
生活水準 (SL)	この指標の値が高いほど人々が享受する生活は豊か。失業者や死亡者がでると低下、福祉事業への公共投資によって上昇。 社会のメンバー、グループの助け合い、結びつきを示す指標 グループの孤立化や対立を意味する暴動や逮捕者の出現、失業者や死亡者によって指標は低下、福祉への投資によって上昇。
社会的団結 (SC)	社会建設への市民参加の程度を示す指標 高いほど市民が積極的に社会参加していることをさす。
市民参加 (PC)	失業者、死亡者、逮捕者によって指標は低下、福祉への公共投資によって上昇。

投 資：社会の崩壊を防ぎ、国勢指標を上げる方法に投資がある。投資は「資源開発」と「福祉」の2つの事業に行われ、シムによって支払われる。

マンシーバザー：ゲーム中はマンシーバザーが常に開かれている（図5）。このバザーはプレイヤーにとって魅力ある品物（主にお菓子）が用意される。マンシーバザーの品物はバザーでのみ使用できる通貨（マンシー）を使って購入することができる。社会に出回るマンシーの数もまた国勢指標乗数の影響を受ける。したがって、社会が繁栄していない時には使用することができなくなることもある。

2. 実施要件

ゲームの実施にあたって、赤、青、黄、緑の地域にあたる独立した4つの部屋を用意しなければならない。ゲーム中の様々な手続きは、カード、チケット類を進行係に提出することで行われる（図4）。したがって4部屋の中央に進行係の部屋を置く必要がある（図6）。ここでは、各セッション終了後に集められる支持カードの分類、両替、国勢指標の計算なども行う。ゲーム開始時の各地域が保有する資源や資産には大きな格差を設定する（各地に与えた基本集団の種類や数、旅行手段の有無、生計の自給率の差など）。



図4. 廊下に設置された進行係・銀行



図5. お菓子が並ぶマンシーバザーの様子

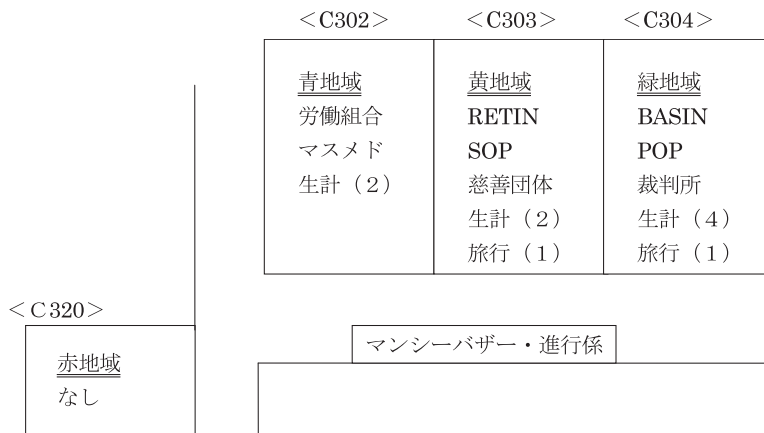


図6. 本学C館講義室を使用したSIMSOC社会の配置と各地域内の資源例

3. ゲームの実施

- (1) 実施日 社会心理学Ⅱの全受講者を2班に分け独立した2回のゲームを実施した。1回目2008年11月15日、2回目12月6日。実施時間は9:00~18:00の間で実施した。今回はそのうち11月の1例を紹介する。
- (2) 参加者 社会心理学Ⅱの受講者53名(欠席1名)。したがって社会のサイズは3であった。
- (3) 場所 C302からC304、C320の教室にて実施。本学でゲームを行う場合、各地域の配置は実施要件を考慮し、図6のように配置している。赤地域の配置には、意図的に他地域から少し離し、小さく、時計の無い部屋をあてた。ゲーム中、首脳会議などのリーダーが集まって討議する必要性が生じた場合にはC321を、ゲーム後に行ったディスカッションはB203を使用した。
- (4) 初期条件 初期条件として次のことを設定した。収入を得る手段が豊富である豊かな地域に緑と黄地域を設定。乏しい地域に青地域を、皆無の地域に赤地域を設定した(図6参照)。これら地域間格差のほか、社会全体としてコミュニケーションの障害(旅行チケットの不足)、生計チケットの不足を設定。生計チケットの不足は富裕生活者が多数出て、生計チケットの余りがでない限り解消されない。

4. 結果

今回のゲームは5セッションで展開された。以下に各セッションにおける4つの国勢指標の推移を示した(図7)。100%から始まった国勢指標は第2セッションかなり減少した。その結果、それぞれの地域に入る収入も激減。さらに感染事件も発生したが、地域内外で相談する時間が取れず、第3セッションも依然低いまま始まった。その後、大きな投資があり、第4セッションで回復に向かう。ここで再度シム湖の汚染事件が発生し、事件解決のために首脳会議などする一方で企業は着々と仕事をこなし、投資も忘れず実施された。その結果、第5セッションで社会は少し安定したためゲームを終了した。以下に具体的な状況を記述する(ゲーム中の参加者はプレイヤーと表記する)。

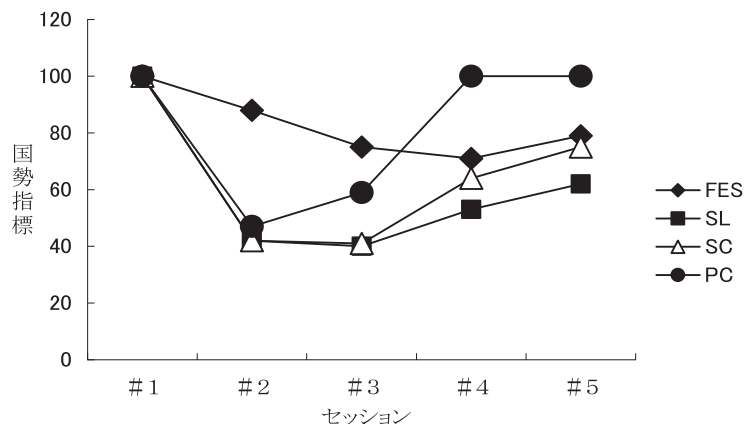


図7. 4つの国勢指標の推移

＜第1セッション＞

多数のプレイヤーがある程度ルールを把握しており、最初から頻繁な動きが見られる。まずしなければならない地域内での仕事や就職を始める。各地域に存在する基本集団のどれかに就職し、セッションの最後には赤地域を除きほぼ全員が就職完了となる。同時に、赤地域を救わなければならない問題にどう取り組むべきか、それぞれ地域内で思案が始まる。最初に動き出したのは緑地域である。

緑地域は机を中心に集め、円になり話し合いを始める（図8）。すぐに生計チケットやシムを皆で共有し管理する社会主義的体制がとられる。BASINは課題を2つ購入し手分けして仕事を始める。一方で他の地域の生活状況の把握とPOPの支持票を集めるため青や赤地域を訪れる。特に一番貧しい赤地域を助けるためチケット類を持っていく。

黄地域では、まず自分達がどうすれば生きられるのか、利益を得るためには、投資するとどうなるのか、などが検討される。利益を得るためRATINは課題を1購入し、数人で仕事を始める。チケット類は緑地域同様共有管理財産となる。

青地域は話し合いをするものの、何をしてよいか分からないため隣の黄地域を訪問する。赤地域を救う相談を持ちかけてみるが、逆に黄地域からSOP支持をお願いされる。取引には応じず終わる。

資源が皆無の赤地域はホワイトボードに「助けてください仕事もお金もありません」とアピールする。赤地域を1番最初に訪れた緑地域に状況を聞かれる。生計チケットと支持票の交換条件という交渉がされる。しかし、このセッションで生計チケットは確保されずよって全員が半死になる。



図8. ゲーム開始直後すぐ円になった緑地域



図9. 円になる赤地域の様子



図10. 青地域の様子



図11. 黄地域の様子

総じて緑地域の動きがよく、各地域を訪問し情報を集め、「社会のために協力を」と訴える活動をしたことから他地域より信頼を得る。そのため政党支持は黄地域を除き全員が緑地域のPOP支持となる。第1セッション以降、緑地域と黄地域では仕事と交渉にあたる人間が分業化され、緑地域は課題を2つ、黄地域では1つ購入し収入を確保するスタイルが最後まで続く。

＜第2セッション＞

前回100%からスターとした国勢指標は失業者が多いため（主に赤地域）42%に下がる。社会全体の国勢指標を上げるために行動の見直しが検討される。各地域でリーダー的存在の人間が出てくる。彼らが収入に繋がる支持カードの重要性に気づき、カードをめぐり他地域との交渉が頻繁に行われる。しかし、支持カードを確実に出してくれるか保証が無いなど心配し自地域の凝集性が強まる一方で他地域への不信感が発生することとなる。

特に、まとまりのよい緑地域は、メンバー全員での協議が続く。POPのリーダーを中心に社会を救うため緑ができることは何か、支持カードを集めるためには資源をどのように交渉手段として使っていくべきか相談する。赤地域との交渉の中で競合する黄地域への敵対心が芽生える。さらに唯一の情報源であるマスメドの発行する新聞には黄地域の働きや生活状況についての記述が何も無いことから、同じように裕福な地域でありながら何も行動を起していないと判断し不信感が募る。以降黄地域の話は地域内全員の共有関心事となる。それは黄地域による自警団結成や暴動の心配を始めるまでにエスカレートする。黄地域にある基本集団の慈善団体HUMを「偽善団体」と皮肉り、ホワイトボードへ黄地域の非難文を書き込むまでに至る。他地域のメンバーが訪問した際、ホワイトボードは裏返され、国勢指標が明記された側を示す行動をとる（図12）。

黄地域は第2セッションからルール全体の像が理解されていく。第1セッション、地域内で十分な話し合いができ、自地域の収入や生計の確保について見通しができたことから、社会に目が向くようになる。HUMとSOPの代表がリーダーとなり他地域救済と支持票獲得のため動き出す。しかし、すでに青や赤地域は緑との信頼関係が形成されており、その様子に愕然とする。HUMは巻き返しに乗り出し、各地を訪問し情報を集め、また他地域有利となる交渉を持ちかける。黄地域は地域内でまとまってはいるが、積極的に地域外へ出て行くのはHUMひとりの担当となる。

青地域でもルールが把握され、動きがみられる。マスメドは協力して情報収集し、新聞を作成する。労働組合やマスメドの代表がリーダー的存在で働くも、他のメンバー間では代表の変更が秘かにささやかれたりする。赤地域のメンバーの一部を生活に困らないよう富裕にしてあげようという案が出るも反対意見により却下される。社会の安定を考えるグループと自地域の利益を優先するグループの存在が認められる。緑地域から生計チケットを受け取る、かわりにPOPを支持する。

赤地域は緑地域から生計チケットとBASINへの就職支援を受ける。交換条件としてPOP支持の約束をする。緑地域は赤が緑以外の地域からどれだけ支援を受けているのか気にしており支援の程度を聞くがすべては伝えない。共有財産となっているチケット類の数はホワイトボードに書かれ、数の把握がされている。これも他地域の訪問者が来るたびに裏返される。

第2セッションの前半において以上のような活発な動きがみられるが、緑地域と黄地域の拮抗や不信感がひどくエスカレートしたことから協力させる意味で事件を入れた。しかし、結果的に黄地域単独の迅速な対応により解決される。

事件1：ウイルス感染事件

赤地域にて事件発生（ウイルス感染）。赤地域の住民全員、黄1名、青1名がウイルスに感染する。事件の発生は進行係の手により全地域に告知された。ウイルス感染者は1個2シムのワクチンを接種すれば完治するという。

この事件に対して黄地域のHUM代表が真っ先に全感染者のワクチンを購入し、配布したため事件は即時終焉する。

マスメドの動きが鈍く感染情報が社会にまわらない。そのためHUMの迅速な対処に緑地域は気づかない。さらに黄地域は赤地域の生計を助けるため自地域の4名が富裕者となり（富裕者には毎セッション1枚生計チケットと数枚のマンシーチケットが配られる）、余った生計を赤地域にまわすという策をとる。また赤地域にいる他の生計のたたないメンバーは3名が富裕者となる。残りは他地域から生計が配布される。よって初めて生計が成立する。今セッション以降社会の協力により全員が半死、死亡となることはない。

黄地域SOPと緑地域POPの政党支持票は各半数得られる。以降POPとSOPは支持票が半々と割れる。支持を挽回したい黄地域HUMの頑張りにも関わらず、第1セッションで行われていた話し合いのためとはいえ、自地域に引きこもり緑地域に出遅れたこと、第2セッションからも協力者が出ず心理的に他地域への訪問がしづらいことなどがひびき、他地域から実態のつかめない「謎の国」と評される。ウイルス感染にいち早く対処したが、HUMの単独行動であり、その閉鎖性から働きが認知されず緑からやる気がない、もっと動けなどしばしば指摘され敵視される。しかし、秘かに20シム黄地域が福祉事業に投資を行う。全員就職。

緑地域：課題2，富裕2名，黄地域：福祉20シム投資，課題1，富裕4名，青：富裕1名，赤地域：全員緑のBASINに就職。富裕3名。

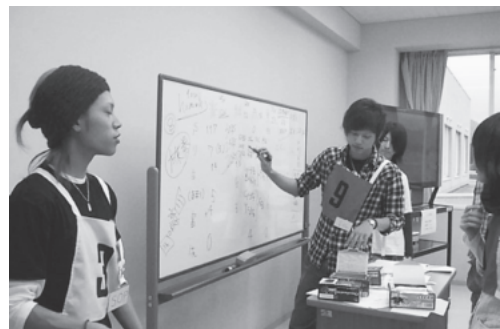
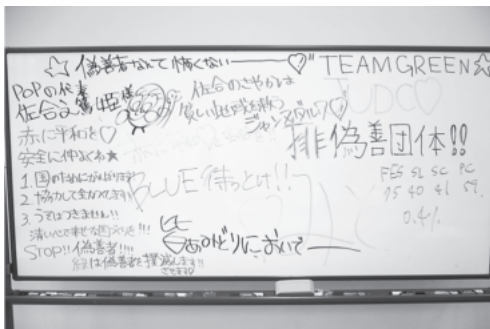


図12. 重要な書き込みがされるホワイトボード（左）真剣に書き込みをする様子（右）

<第3セッション>

国勢指標は依然42%のまま。全員就職したにもかかわらず国勢指標が上がらなかったことに各地域ショックを受ける。他に国勢指標を下げる要因や指標を上げる要因について検討する。その結果、自然減や企業の活動が指標低下を招くこと、上げるためには投資が必要と知る。

そんな中、マスメドから次のような新聞が発行される。

その内容は「緊急速報！！青地域の住民にO-158食中毒が蔓延しました。治療費に1人5シムかかり、半数は青地域で補いましたが、残りが足りません。感染の恐れはないので青地域に来て援助をお願いします！！次のセッションまでに治療しないと、仕事ができず国勢指標が下がっ

てしまうのでご協力をお願いします。」というものである。

企業が存在しない青地域がお金に困り、解決策について様々な話し合いがされる中、第2セッションで発生した事件を模倣しお金を作りだす偽装食中毒案が出る。実行には、自地域のマスメドを利用し新聞情報を操作し、各地に上記内容の偽装事件を流布させる。前回の感染事件の情報源は進行係であり、印刷された用紙で告知された。今回は手書き告知であったが、全地域がこの事件を信用する。援助することにより相手を出し抜こうと戦々恐々としている緑地域と黄地域は、お互いに相談することなく、競うように各自で青地域を助けに行く。

黄地域はワクチン代30シム（6人分）を支払った。交換条件としてSOP支持を青地域に求める。その後緑地域が35シム（7人分）のお金を持って現われる。同じくPOP支持を求めたため青はPOP支持を約束する。青は緑と黄の両方からお金を集め、緑からのお金を資源投資へ、黄からのお金は、赤地域に生計チケットを与えるための富裕生活者カードの購入にあてた。最初に黄地域がお金を持ってきたのち、青では他の地域もお金を持ってきたらどうするか？という問題が話し合われた。結局、利益を求めるグループの意見で緑からもお金をもらえばいいということで意見が一致していた。

黄地域では、青地域のメンバー特に労働組合と話がかみ合わないとの不満がでる。また緑地域が自分達をどう思っているのか、社会を良くしようとしているのか、何を考えているのかわからないとし、緑、青との関係について地域内で話し合いがされる。

緑地域では、黄地域が赤地域に旅券を持っていく約束をしたが、約束をやぶったと不満をもらす。実は黄はきちんと持って行った。その際、世話になりすぎだ、と遠慮した赤は「緑地域からもらったのでいい」と断っていた。また緑から「黄地域はチケットを持ってきたか？」と質問されるが赤は「貰ってない」と答えている。またPOPが支持票を集めるすぐ横で黄のSOPが同じように宣伝したことに対して「常識が無い」と腹をたて、黄地域への不満を募らせた。

その後、青地域がお金を二重取りしたことがばれ大騒ぎとなる。青地域はなぜそのようなことをしたのか釈明を求められ、首脳会議が開催されることになる。

首脳会議では緑地域代表者主導のもと、まずどのような状況で青地域にお金を持って行ったのか各地域が状況説明する。青地域の代表は、二重取りしたことを素直に謝り、それぞれのお金は自分達の利益でなく社会のために使ったと説明する。青地域がすぐに素直に謝り、お金も社会のため（赤のための生計チケット購入と投資に使用）に使われたと説明されたことから他地域もこれを納得する。特に激怒していた緑地域は、黄地域と緑地域はどちらが先に青地域にお金を持って行ったのか、という順番に執着していた。その答えは黄地域が先であったこと、お金が有効に使われたということで、怒りをおさめる。青地域は自分達がこんな事したのは国勢指標があがらないからだ、投資して下さい、と要請。緑地域はすでに100シム投資した後であったため投資したことを主張し、「世の中のために頑張ろうね」としめくくる。会議は終了する。

赤地域は全く状況が飲み込めない。

しかし、青地域は内心ほっとしていた。なぜなら、話し合いの途中から、バレたのは二重取りであって、食中毒事件自体が偽装であったことはバレていないと分かったからである。

会議の結果は、青地域に所属する多くのメンバーに自地域のマスメドはかなり利用価値があり、それを有している自分達は有能で、上手く活用していく自信もあるという感覚を芽生えさせる。

緑地域：課題2購入、福祉に100シム投資、富裕2名、黄地域：課題1購入、福祉に40シム投資、富裕4名、青地域：富裕1名、赤地域：富裕3名。



図13. 赤地域に緑地域がやってきた様子



図14. 他地域間交渉の様子



図15. 進行係のところに頻繁に提出される旅行チケット

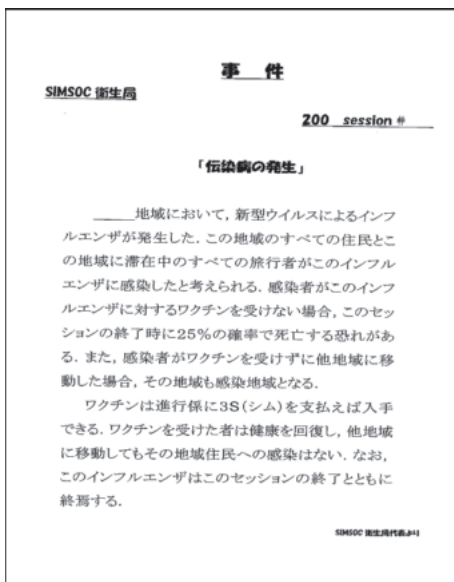


図16. 事件1「伝染病の発生」告知文

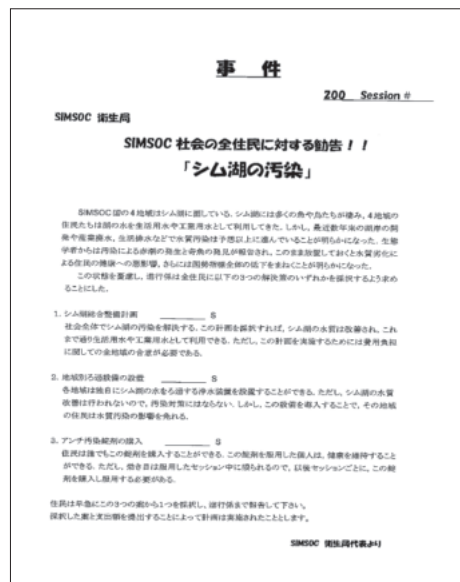


図17. 事件2「シム湖の汚染」告知文

<第4セッション>

国勢指標が思ったほど上昇せず、事件が多いことから社会的不安状態になる。

この時期、緑地域と黄地域の間は解決できない状態に陥り、黄地域は地域外に出るのを億劫がり孤立化が確立される。

緑地域は世の中の状態を心配し、世界の視察旅行に行くこととする。しかし黄地域だけは排除する。旅行中に黄が侵入してこないかという心配までする。

黄地域では、赤地域、青地域に引き続き発生するかもしれない事件は自分達の地域かもしれない、と予測する。その時いったい誰が自分達を助けてくれるのか、たぶん期待できないだろうと不安になる。そこで事件にそなえ貯蓄に力を入れることにする。HUMは情報集めに奔走する。しかし、緑地域のホワイトボードに書かれた「偽善団体」という自地域の悪口を見つけ失望する。このことを黄に持ち帰り話し合った結果、緑と赤は手を組んでいるようだから赤と仲良くするのはやめて青を友好的に受け入れることとする。マンシーと交換に青から緑の情報を貰う。また青と組んで緑を何とかしようと持ちかける。緑地域の敵視と自地域の対立体制に黄のHUMは頑張る気力を無くす。

青地域は黄地域からの申し出とは逆に緑地域と組み黄と対立しようと案が出る。

赤地域は緑地域から仕事、生計チケット、5マンシーなど貰う。

この時、2回目の事件が起る。

事件2：シム湖の汚染

シム湖の汚染が深刻化している(図17)。シム湖の汚染を防ぐには膨大なお金をかけ浄化槽を作る必要があった。その金額300シム。そのため各地域は、単独でお金を出すのは無理と判断、皆で話し合うため首脳会議が実施される。進行は裁判所が行う。

会議では、お互いの貯蓄額、所持金、出資できるお金がいくらであるか正直に申告しようということになる(図18)。緑、赤は正確な金額を報告、黄、青は事前に地域内で話し合った結果を正確なものとして発表する。

各地の所持金の報告額は緑115、黄122、青60、赤3であった。赤地域は少しでも役に立ちたいと、マンシーをシムに換えて貢献することを提案した(4マンシーは1シムに交換可能)。これは他地域から却下された。

黄地域のメンバーには今まで活躍していたHUMではないメンバーが参加する。彼らは正確な金額を申告したが、出せる金額についてはどうすべきか戦略を考えてきていた。騙したくないから正直な金額を申告しようと主張するHUMの意見は却下され、交渉メンバーにも入っていない。交渉が始まると、検討してきた自信の現われか、その口調は高圧的で敵対的であった。そのため他地域からの反感がますます強まる。結果、緑95、黄142、青60、赤3で解決。緑地域は課題購入を黄の2倍おこなっており、手持ちのお金が無いことから、シム湖への解決金出資を抑え、今後入ってくる収入を福祉事業に150シム投資することで社会に貢献すると約束する。また黄地域も120シムの投資をすると約束する。このような会議中、青地域の残りのメンバーが刺激を求め逮捕者についての計画たてる。逮捕者を出すにあたり、自地域に自警団を設立する。青地域は事実上内部分裂をおこしており、お菓子を食べる組、自警団結成組、ベンチャー投資組に分かれている。メンバー間で相談することはなく、それぞれが勝手な事を行い始める。また余った

お金で富裕者を続出させる。なお、ベンチャーは成功せずお金を投資しただけで失敗する。

赤地域は生計を緑から6, 黄から2枚貰い, 皆が助けてくれることに感謝して終る。

緑地域: 課題2 福祉に50シム投資 自然に50シム投資 富裕 2名

黄地域: 課題1 福祉に40シム投資 富裕4名, 青地域: 富裕3名, 赤地域: 富裕3名

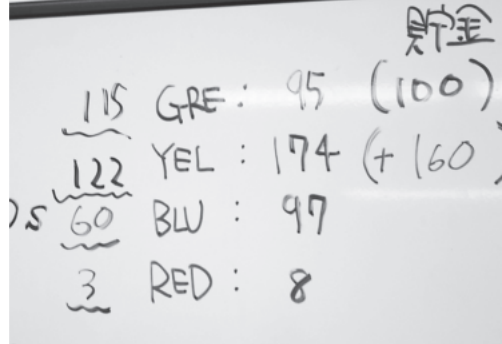


図18. 首脳会議の様子 (左) とホワイトボードに書かれた所持金, 貯蓄額の報告 (右)

<第5セッション>

第4セッション, 協力して行った投資のおかげで国勢指標は回復。その結果, 利息や収入が劇的に増え, その効果について各地域から驚きの声があがる。利益が上がったことを喜ぶ。

黄地域では会議に参加していないメンバーからシム湖の汚染解決に支払った緑地域の金額が約束した金額より少ないのではないかと議論になる。そこで3つの地域で団結し, 緑の孤立化を図ってはどうか? と計画がされ, 暴動を起こすことも検討。

青地域は自分達の力に酔っている。今後もなにか仕掛けたいと自警団を設立し, 意味無く赤地域の1人を逮捕者する。

国勢指標が回復し, 時間となり, ここで終了することとした。

5. まとめ

ここでは参加者の感想を交えながら展開してきたプロセスについてまとめることとし, 詳細な分析は次回の検討事項とする。

プレイヤーは各地域にランダムに配置される。それにもかかわらず多くの場合資源の多い地域に配置されたプレイヤーは, 配置地域が分かった瞬間から責任を感じ, 社会のために自分達がどう動くべきか積極的に模索し, 行動し, 資源の少ない国を救おうと奔走する。今回も緑地域はゲームスタート直後から机を円にし, 情報交換を行い, すべての資産を共有財産として管理する体制を作った。ここにはルールを良く理解している者が多く, 早い時期から他地域へ訪問し, 困っている問題はないか情報を集め, 人々を助けた。その行動力や社会への協力姿勢は, 支持カードの要求といった見返りを要求しているにもかかわらず, ゲームを通して信頼, 支持されることとなった。一方, 同じように裕福な黄地域は, まずルールを十分把握し, 自地域の生計や利益の確保を目指した。この判断は最後まで黄地域をネガティブな状況へ追い込むこととなった。緑と同様社会を救う責任を感じてはいたが, 自地域内でじっくり相談していたため地域外の他地域へ様

子を伺いに出る事がなかった。その黄地域に対して、他地域は裕福で移動手段もあるのに黄の姿が見えない、と不信がり、黄地域の様子をみに黄を訪問してみても、どう動くか判断しかねているため対応することができず、黄は相手にしてくれない国、と捉えられ、「謎の国」とされた。セッションをおうごとに黄地域に対する敵意、偏見はエスカレートし、最後まで続く状況を招いた。通常、緑と黄の2つの地域は同じような資源を持ち、政党票が拮抗するようにできているため、対立関係がしばしば観察される。そのような関係を自分達でどう解決するかが問題となる。自地域のことを振り返り黄地域の HUM は「私達の黄地域内は仲が良く、非常にやる気に満ち溢れていました。一方で、現在の国にあらずと日本のようなものではないかと感じました。裕福な緑地域（アメリカ）には逆らう事ができず、貧困な赤地域（新興国）がいつ力をつけるかわからないので気がぬけないこのありまさを、日本のようだと感じました。このような状態だからこそまわりとの交流を第一に考えるべきなのに、私達は他国への恐怖心から閉鎖的になってしまいました。・・・」と述べており、状況を打開しようと模索したがうまくいかなかった様子が伺える。今回は緑地域が優勢したが、黄が有利な立場となる事もある。互いに社会のために力を尽くそうと考えた2つの地域であるがこのように全く異なるポジションに置かれるに至った決め手は「協力」というメッセージや「判断力」であったと思う。緑のメンバーが使った協力という言葉と自己犠牲的態度に他地域は信頼をよせた。緑を出し抜こうと競う黄の姿は、傍観している他地域に攻撃的で挑戦的な印象を与え、協力する気を抑制させることになってしまったようだ。

緑や黄のメンバーの感想には、「地域内で議論することが非常に楽しかった。」という感想が多くみられた、一方で、「社会を牽引するためには情報収集、強力なリーダーシップの必要性が大切である」という豊かな地域ならではのコメントもみられた。特に黄地域のメンバーの多くは出遅れたことを回顧し、「閉鎖性・コミュニケーション不足の怖さを知った」としている。

HUM は自分が慈善団体であるのだから慈善団体として見返りを求めない行動をすべき、と役割に対する非常に強い関与を示していた。しかし、黄地域は自地域の利益優先型の考えを持つものが多くメンバーの協力が得られなかった。そのため途中から黄地域としてではなく、慈善団体として裏で赤を助ける行動をとる。自地域内で途中から発生した対立や葛藤が緑を追い越せなかった原因のもう1つの理由かもしれない。このように緑と黄とは激しく対立したが、それぞれが自地域、他地域、全体社会のことを念頭に置き、利益享受にむけて働きかけた結果であった。

ところが、青地域では揉めている緑や黄をしり目に、自分達にしかない手段、「マスメド」を利用し最大限利益を得る行動にでた。これまでのゲームから緑や黄では、リーダー間、地域間、リーダー対その他のプレイヤーとの対立、優位にでるための交渉や葛藤はしばしばみられている。しかし、青地域のとった手段は利益のための「流言の流布」であった。これは本学学生で行ったゲームの中で初めてみられた行動である。青地域はお金を集めることを画策し、進行係によって発生させたウイルス事件のプロセスを見事に模倣したわけだが、その中で上手く自地域のマスメドを利用し、まんまと緑と黄から2重にお金を集めることができた。この事件で青は情報操作の威力に魅了される。青のメンバーの多くはこの時の感想を、「マスメドの存在は、自分達は有能であることの証明であり、これを利用し最大限遊びたい、また使いこなす自信がある。途中でゲームが終了されたのは大変残念なことだった、続きを是非やりたい」と語っている。このような考えは青地域のメンバーを増長させ、自警団の結成、意味の無い逮捕、他のメンバーと相談することなくベンチャーを行うなどの危険な行為に走らせた。しかし、彼らは、だからこそ情報は大切であり、今回はゲームだが、現実社会で起こるとしたら非常に怖いと自分達が情報操作したか

らこそ、その怖さを知った、とも述べている。

Gamson (1978a) はゲームの狙いを「社会の秩序とはどういうものかについて進んで疑問をもち、社会のなかでの対立や統制や支配がどのようにして生じるのかを検討せざるをえないようにプレイヤーである学生を仕向けるような状況を作り出すこと、あわせて対人的な信頼、リーダーシップ、社会的逸脱や反抗、そして権力を含む多様な問題を考えさせること」と述べている。ゲームの展開や先に述べた感想から SIMSOC は十分その狙いを果たすゲームとなったと考える。ゲーム後すぐに行った SIMSOC に対するプレイヤーの評定(図19)から精力的、積極的に活動し、楽しんだ反面、社会は思い通りにならないものだ、と感じていることが示唆できる。参加した学生らは、単なるゲームなのにみんなが真剣になって驚いた、集団の強力な圧力とそれを解除できない恐ろしさを感じた、集団で議論し何かを構築していくことの楽しさを知った、皆で協力することが大切、自分達が行ったことが自分達に返ってくる、社会の一員であるという感覚を初めて味わったとしている。またどの地域のメンバーも自地域のメンバーは団結しており素晴らしかったとし、身びいきな感情が示された。特に赤は資源も資産も何もなかったがそれゆえ、他の地域間で起こった対立に巻き込まれなかった、また移動手段もなかったため他地域と自分達を比較することもなく、ただただ皆に助けられてとても幸せであった、と貧しかったゆえに幸せであり、このような社会もあるのだと貧しい国への理解を示していた。

SIMSOC では内集団への凝集性、外集団への敵意や偏見、社会的ジレンマ、全体利益に貢献する行動、自己利益を優先する行動、競合する他地域への攻撃や利害の一致する地域への援助、集団間における連合や提携がみられるのだが、現実社会はもっと厳しいものであることは十分承知している。しかし、学生は体験したことのないリーダーシップの難しさ、葛藤、対立に直面し、本当の意味で協力、情報開示、コミュニケーションの大切さを理解し、問題解決に向けて頭を働かしたと思われる。このような経験や思考の鍛え方は現在の講義だけでは習得し得ないものであるが、社会に出た際には必要な能力である。今後も、他の要因をとりこみゲームを変化させながら、SIMSOC を走らせたいと考える。

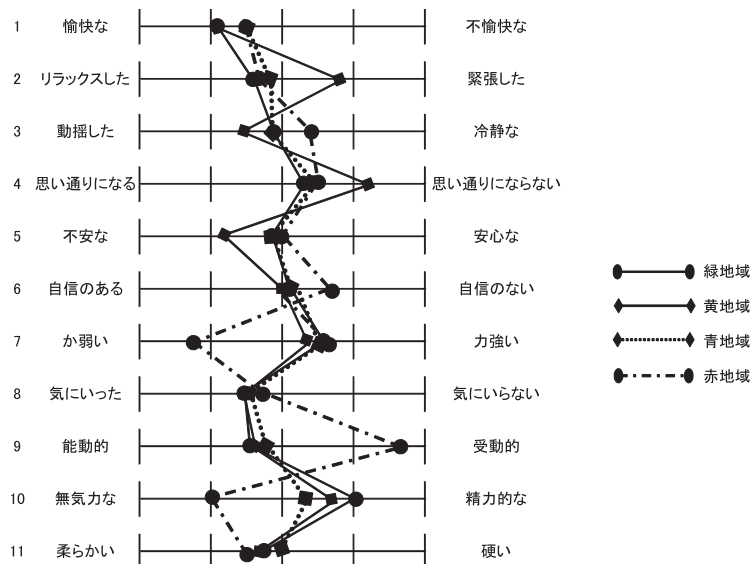


図19. 各地域の SIMSOC に対する印象評定

SIMSOC を実施する際、参加者がゲームルールを理解していなければゲームはなかなか動き出さないものである。従って、本学で実施する際、ゲーム実施までの間にルールについて説明をし、マニュアルを十分読んでくるようにと指示してきた。それでもゲーム開始から1, 2セッションはマニュアル理解に時間が費やされ、結果として、7から8セッションまで実施できず、ゲームを途中で終了せざるを得ないことがある。Gamson は実施要件として、7から10セッション連続してゲームが実施できる時間が必要、としている。しかし、本学ではこのような連続した時間をゲームに設定することは難しい。実際に活発な行動観察ができるのは3セッション目以降が中心であり、2セッション無駄に過ぎると社会の重要な展開の頂点でゲームを終わらせなければならない危険性もある。そうなるとゲームの意味がなくなってしまう。そのようなことにならないよう今まで十分注意して社会を展開させてきた。今回は、事前にルール説明に時間を割き、パワーポイントやVTRを使うなどこれまで以上に参加者のSIMSOC ルールの理解に力を入れた。結果、第1セッションから動きが頻繁にみられた。しかし、その分それぞれのプレイヤーが与えられた役割に強く関与したため、会議に時間がかかり、収束のタイミングが図りにくいほどであった。そのため1つのセッションが長くなり、5セッションの途中で時間切れで、終了せざるをえなかった。事件は終息し、内容も濃いのだがセッション数は少なく、もう2セッションほど続けることで安定した社会の確立にこぎつけたかった。そうすれば、違った展開や終わり方が観察されたはずである。このように本学で行う場合、消化不良にならないよう気をつける必要があり、そのゲームの実施の仕方をもう少し検討する必要がある。時間的余裕をもったゲームを走らせ、浄化的役割を持つ最後の全体討議場面に十分な時間を割くことが今後の課題である。また第5版からGamson はマンシーを削除している。しかし、緊張状態の中でマンシーは単なる食べ物バザーではなく、ストレス解消の役割を果たし、マンシーの削除はゲームの楽しみを半減させるものとする。マンシーのあり方も今後検討していきたい。

参考文献

- Gamson, W. A. 1978a SIMSOC : Simulated Society, Participant's Manual. 3rd Ed. New York: Free press.
- Gamson, W. A. 1978b SIMSOC : Simulated Society, Coordinator's Manual. 3rdEd. New York: Free press.
- Gamson, W. A. 2000a SIMSOC: Simulated Society : Participant's Manual With Selected Readings 5rdEd. New York: Free press.
- Gamson, W. A. 2000b SIMSOC: Simulated Society : Coordinator's Manual With Complete Materials 5rdEd. New York: Free press.
- 広瀬幸雄（編）1988 模擬社会ゲームの社会心理学的研究 名古屋大学心理学研究室.
- 木村昌幸, 清水洵, 広瀬幸雄, 福田市朗, 門田幸太郎, 1985 SIMSOC 進行係用マニュアルⅠ 立命館文学, 478-480, 437-478.
- 清水洵 1985 シムソク社会のシミュレーション.
- 清水洵, 広瀬幸雄, 福田市朗, 門田幸太郎, 木村昌幸 1985 SIMSOC 進行係用マニュアルⅡ 立命館文学, 483-484, 911-940.
- 清水洵, 福田市朗, 木村昌幸, 門田幸太郎 2004 SIMSOC 参加者マニュアル 模擬社会研究会.