

## 模擬社会ゲームとは何か

広 瀬 幸 雄

### はじめに

Livingston & Stoll (1973) によれば, ゲームシミュレーションとは, 現実の何らかの側面をシミュレートしたモデルのもとで, 複数のプレイヤーがそれぞれの目標を達成するためにゲーム活動をおこなうことである。現実味のある状況を作り出して, 自己の役割に強くコミットしたプレイヤーにそれぞれの自発性にもとづいた相互作用をおこなわせることができる。初期条件(与件としての環境要因)を設定し, プレイヤー間の相互作用のプロセスをつうじて生じてくる最終的な社会状態を予測するところに大きな特徴がある。

数多くのゲームシミュレーションのなかでも, ゲームルールの精緻さ複雑さや, 実施規模の大きさなどの点で群を抜いているのが, SIMSOC: Simulated Society Game (模擬社会ゲーム) である。このゲームは, 既に数カ国で翻訳されており, 社会心理学および社会学の教育ゲームとして欧米では高い評価をえているが, 日本ではその内容について十分に知られていないのが現状である。さらに, このゲームは, 社会心理学・社会学の研究技法および教育技法として大きな可能性をもっていると考えられるが, それについても十分な検討がなされていない。そこで, ここでは, SIMSOC がどのような内容をもつゲームであるのか, あるいはどのようなゲームが展開されるのかを主として紹介することにする。

このゲームの目的は, ゲームの体験をつうじて, 社会の成り立ちを生徒に理解させることである。Gamson (1978a) は, このゲームの狙いを, 「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。

実際のゲームを観察者として眺めてみれば, 数十人のバラバラの個人や, 数人の集まりで構成されたいくつかの集団が, それぞれの利害にもとづいてさまざまな相互交渉をしているのがわかる。そのような交渉をつうじて, 次第に種々の合意や契約などが個人間あるいは集団間で作られたり, それらの総体として多様な社会制度が成立してくるプロセスを観察できるであろう。また, 実際にプレイヤーとして参加してみれば, 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事象に、つぎつぎに直面することになる。ゲームのなかで個人目標を達成するためには、そのような問題に順次対処していかなければならないということを実感することになるだろう。

模擬社会ゲームを体験したことのない人々が、それがどのようなゲームであるのかを理解するのはむずかしいようである。Gamson (1978a) が作成した SIMSOC のゲームマニュアルの記述がかなり煩雑で羅列的であるのも、その一因となっている。そのため、ゲームマニュアルを一読しても、ゲームがどのように動いていくのかを具体的にイメージしたり、ゲームの基本的構造やゲームの展開を理解するのが困難である。

そこで、SIMSOC をいくつかの視点から解説する。まず最初に、このゲームが社会をどのようにシミュレートしているかについての概略を述べ、さらに、ゲームルールの基本的構造、ゲームの初期条件の設定とゲーム展開との関連、そして実際のゲームの事例をより詳細に説明することにする。

#### ゲームシミュレーションとしての SIMSOC

SIMSOC は、社会を、数十人の人間がそれぞれの生存や目標達成をめざすサバイバルゲームだとみなしている。それぞれの個人は、たがいに面識のない人々のなかで、生存の確保や、富・権力・人望の獲得という個人的目標を最大限に達成しようとする。

文化や人種が異なる大勢の人々が、新大陸につぎつぎと移住してきて、そこで生き残るという事態を頭に描いてほしい。人々は、まだ共通の目的のもとに集団を組織してもいないし、新しく移住した地域内での連帯もできていない。異なる地域間の協力関係もなく、ましてや、ひとつのまとまった社会の体裁も整っていない。すべての人々にとって共通の規範や文化が存在しない、いわゆる混沌とした無政府状態が社会の最初の実情（ゲーム開始時の様子）である。

そのような場所に移住してきた人々は、最初から同じ境遇にいるわけではない。最初に移住してきた人々は、最も豊かな地域を占拠しており、生存や生産や移動の手段をあり余るほど確保している。次に続く人々は、生存や生産の手段が自給自足できるだけの地域を占拠する。しかし、さらに遅れて移住してきた人々には、資源の乏しい地域しか残されていない。そのため、かれらが生きていくためには、豊かな地域の人々からの援助を必要とする。そんなふうには、地域を異にする人々の間には最初から大きな不平等が存在しているのである。

そのような状況のもとで、人々はそれぞれに生き残ることを考え、自分の目標を達成しなければならない。そのためには、いやおうなく他者と関わりをもたざるをえなくなる。集団への参加、地域へのコミットメント、他地域のひとびととの交渉などが生じてくる。個人は、ひとまず自分の移住した地域にある身近な集団に加入して、身の安全をはかろうとするだろう。そして地域のなかでの意思疎通をつうじて地域内の連帯が次第に生じてくる。さらに、地域間の接触が開

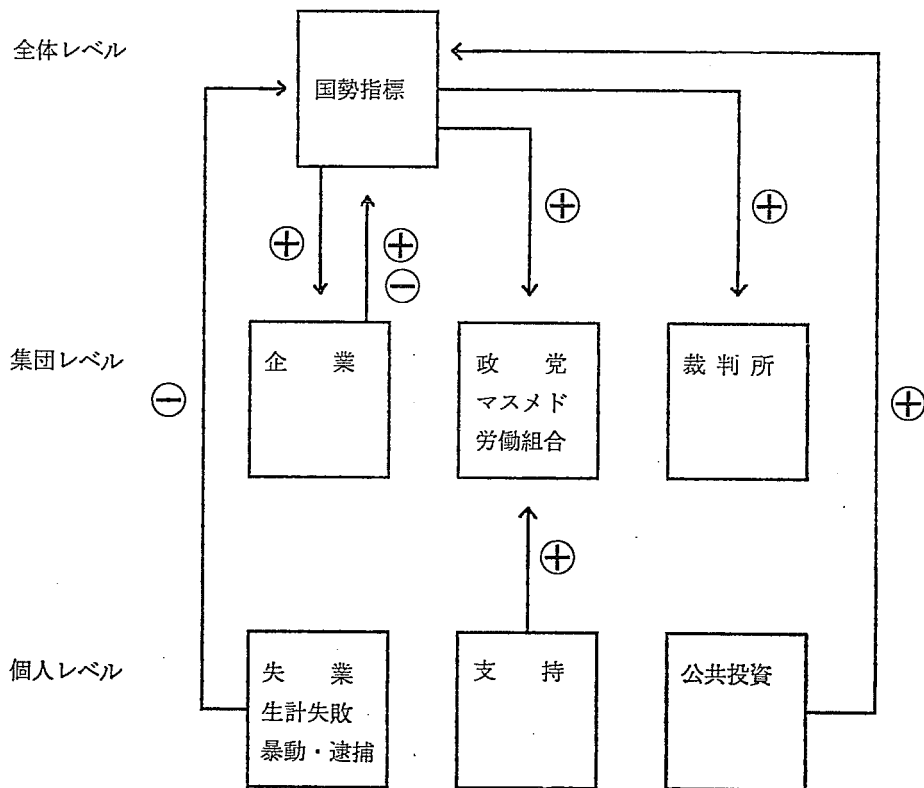
始されるにつれて、各地域の人々は他地域との利害の対立や相互依存を意識するようになる。それにもとづいて地域間の競争や協同関係が生じてくる。地域内の団結はさらに高まったりする。やがて、地域間の利害を調整するべく、さまざまな妥協や合意がなされ、ゆっくりと全体としての社会が構築されてくる。

以上のように、それぞれの個人による自己利益の追求をつうじて、集団、地域、社会が徐々に組織化されていく。したがって、社会のしくみは下から上にむかって積み上げられていく。つまり、草の根の身近なレベルの第一次集団が最初に組織され、つぎにそれをもとに地域レベルの二次集団の組織化が、最後に社会全体の組織化がおこなわれる。

### ゲームルールの基本的構造

SIMSOC は、個人のレベル、基本集団のレベル、そして社会全体のレベルから、ひとつの社会が構成されていると仮定しており、3つのレベル間の相互連関モデルとして社会をシミュレートしている。Fig. 1はこの模擬社会のシステムを簡単な図式で示したものである。個人および基本集団レベルの行動は、さまざまなプレイヤーの単独あるいは共同の意思決定によって実行され

Fig. 1 SIMSOCにおける社会システムの機能連関



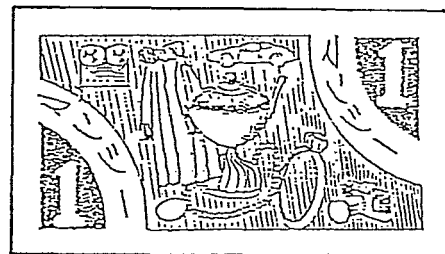
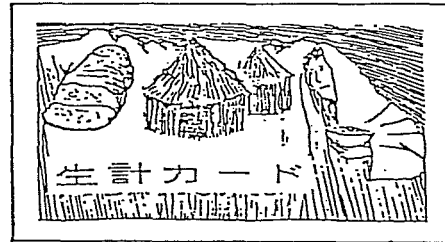
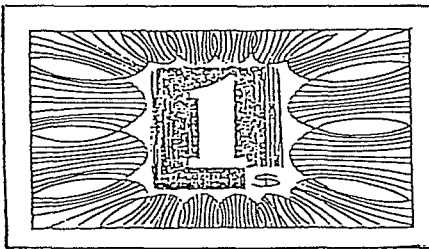
る。他方、社会全体レベルの状態は、個人・集団の行動の影響をうけて決定される。個人レベルのさまざまな行動は、集団および社会レベルの状態にプラスやマイナスの影響（正および負の機能）をおよぼす。集団レベルでの一部の行動も、社会レベルの状態に影響をおよぼす。そして、個人および集団レベルの動向によって決定された社会レベルの状態がフィードバックして、今度は集団レベルの状態に影響をおよぼすことになる。以上のように、3つのレベル間には相互に関連がある。

SIMSOC のゲーム・ルールは、プレーヤーの役割特性、プレーヤーの目標、プレーヤーのとりうる行動レパートリー、行動の結果生じる他者への影響（ペイオフ）の4つの基本的要素から構成されていると考えることができる。以下では、Gamson (1978a) が作成したゲームルールを、4つの要素にまとめ直して、社会システムの相互関連をより詳しく解説することにする。ただし、ここでは、Gamson (1978a) の作ったオリジナルのゲームルールではなく、著者が改定した新しいルールにもとづいて説明する。

#### プレーヤーの役割特性

いかなるゲームでも、ゲーム開始時に、プレーヤーにはなんらかの性格や役割が付与される。SIMSOC では、プレーヤーはゲームのなかでさまざまな役割を演じることになる。それらを、ゲーム開始時に進行係から与えられたり、ゲーム途中で自分自身で獲得したりする。いずれにしても、特定の役割についた場合には、その役割に課された仕事をしたり、その役割の目標を達成したりしなければならない。

Fig. 2 ゲームで使用する模擬通貨、生計・旅行チケット、マンシーカード



そのなかには、基本集団の代表者や、生活手段（生計チケット）や旅行手段（旅行チケット）を独占できる生計・旅行代理店の経営者という役割がある。(Fig. 2はゲームで使用される生計・旅行チケット、模擬通貨、マンシーチケットである。)かれらは、希少な資源や権力を手にすることができ、自分の個人目標の達成のためにそれらを利用することができる。しかし、ゲーム開始時に割り当てられた役割をうまく果たせなければ、すぐにその地位を失うことになる。

社会の基本的な下部構造としての機能をもつ基本集団は、2つの企業、2つの政党、労働組合、マスメディア（以下マスメドとよぶ）、裁判所の合計7つが設定されている。基本集団の代表者およびそれに所属（就職）したプレイヤーは、そのメンバーとしての役割をもつことになる。

さらに、SIMSOCの社会は緑・黄・青・赤地域と命名された4つの地域にわかれており、各プレイヤーはゲーム開始時にどれかひとつの住民としてそれぞれの地域にすみつく。そのため、地域内のプレイヤーの利害が一致すれば、地域のメンバーとして行動することもある。

#### プレイヤーの目標

ゲームの目標としては、個人レベルでは、個人利益を最大化するという個人目標が、集団レベルでは、基本集団の利益を最大化するという集団目標が設定されている。

全てのプレイヤーは個人目標の達成を最優先させなければならない。第一に安全の目標（生計失敗・失業や逮捕などに脅かされないようにする）を確保し、つぎに、豊かな生活の享受（できるだけ多くの資産を蓄え、個人の生活水準を向上させる）と、社会的権力の獲得（社会の様々な出来事にたいして、できるだけ大きな影響力を発揮する）と、社会的人望の獲得（他人からできるだけ愛され、賞賛をうけるようにする）の3つのそれぞれを最大限に達成するよう努力しなければならない。各プレイヤーは、3つの目標のそれぞれが自分にとってどれくらい重要であるかを、つまり、3つの目標達成の優先順位を、ゲーム前にあらかじめ表明しなければならない。

安全という最も基本的な目標を達成するために、つまりゲームのなかで生存していく（プレーを続ける）ために、各プレイヤーは生計代理店から生存の糧（食料）をシミュレートしている生計チケットを各セッション毎に1枚入手しなければならない。生計確保に2回連続して失敗すれば、その個人は死亡したとみなされ、ゲームから退くことになるからである。

社会的権力と社会的人望の目標がどれくらい達成されたかの評価は、ゲームのなかで何回か実施されるプレイヤー全員による人気投票での得票数（ソシオメトリー的選択）によって決められる。また、豊かな生活の目標達成度の評価は、ゲーム終了時に各自が保有する資産額によって決められる。

基本集団の種類とその目標は、Table 1に示した。基本集団は、各セッションでのそれぞれの目標の達成度におうじて収入（模擬通貨）を得ることができる。つまり、企業は生産活動の多少におうじて、政党・マスメド・労組は支持獲得数の多少におうじて、収入を得る。ゲーム開始時

Table 1 基本集団とその目標

名 称	目 標
BASIN (企業)	企業活動(進行係から購入した課題を解決すること)により企業資産をできるだけ増やすこと。
RETSIN (企業)	(BASINと同じ)
POP (政党)	政策を立案し、その実施計画を示し、他政党よりも多くの支持を集め、大きな影響力を持つようにつとめること。
SOP (政党)	(POPと同じ)
労働組合	基本集団の労働者の生計が成り立ち、かつ社会の富が公平に分配されているかに気を配り、多くの労働者から支持をえること。
マスメド	社会で起こっている出来事を全地域に周知させて、多くの支持をえること。
裁判所	正確かつ良心的にルールを明確に解釈すること。(プレーヤーからの支持は必要なし。)

に集団の代表者や代理店の経営者になれなかった多くのプレーヤーは、通貨を稼いだり生計をたてるために、また個人目標を達成するために、ひとつあるいは複数の集団に就職し、その集団目標の達成に貢献しなければならない。それによって、プレーヤーは、さまざまな資源(通貨や生計・旅行チケット)や、他者からの信頼・人望、さらには新しい代表者の地位を獲得できるからである。

#### プレーヤーの行動レパートリー

プレーヤーの行動レパートリーとは、個人・集団・社会の動向に影響をおよぼすものとして、あらかじめゲームルールのなかで明記されたりうる行動の種類のことである。それらの中には、個人目標や集団目標を達成するための手段となるものがある。基本集団に就職することや生計を獲得することなど、個人目標の達成に直接に関係するものや、基本集団へ支持を表明すること(その見返りとしてなんらかの資源をその集団から獲得できる可能性がある)や、他地域への不満を表明する手段としての暴動をおこすことなど、目標達成に間接的に関係するものがある。

また、地域間を移動するための旅行という行動レパートリーもある。プレーヤーは、生計や収入をえるために、あるいは集団の活動をするために、他地域に移動する必要がある。その場合には、旅行チケットを旅行代理店から入手しなければならない。

さらに、社会全体の福祉に貢献する行動としての公共投資(自己の資産を国勢指標を上昇するために拠出すること)や、他のプレーヤーや他の集団・地域の目標達成を妨害する逮捕(他者の行動の自由を束縛すること)などの行動もある。

以上のようなルールに明記された行動レパートリーのうち、いかなる行動をいかなる時点でとるかを、各プレーヤーは自己の個人目標の達成度を考慮にいれながら、決定しなければならない。

ところで、個人や集団の目標を達成するためには、ルールに明記されていない行動もとらなけ

ればならない。たとえば、他のプレーヤーや他集団とのあいだで互いに保有する資源を交換したり、他のプレーヤーから自己の目標達成への協力をとりつけるなどの交渉をおこなわなければならないが、どのような手段や策略をもちいるかは、個人の創意工夫にまかされている。

### 行動のペイオフ

行動のペイオフとは、個人や集団のとった行動（ルールに明記されている行動）が、自他の個人や集団さらには社会全体におよぼす影響のことである。個人・集団・社会の各レベル間でのペイオフは、Fig. 1で示した社会システムの相互連関と関係している。

個人レベルの行動のうち、生計失敗や失業あるいは暴動や逮捕などは、当該の個人ばかりでなく社会全体にとっても望ましくないため、国勢指標にマイナスの影響をあたえる。また、基本集団（政党・労働組合・マスメド）への支持はその支持数におうじた収入をその集団にもたらす。

集団レベルの行動のうち、企業の生産活動は国勢指標にプラス（生産による GNP の増大としての指標の上昇）とマイナス（生産による環境汚染としての指標の低下）の両方の影響をあたえる。

社会全体レベルの繁栄の程度をシミュレートしている国勢指標は、以上のように個人や集団のふるまいによって影響をうけるが、それ以外に、時間が経過するにつれて一定の割合で自然に低下していくという特性ももっている。

国勢指標の変動は基本集団の収入に大きな影響をあたえる。指標が低くなれば、各集団の収入も減少することになる。指標を上昇させ、基本集団の収入を増加させるためには、公共投資をしなければならない。社会全体の立場からは公共投資をするのが望ましいが、各集団やそれに所属する個人の立場からは他集団や他人の投資をあてにして投資を控えたほうが自己資産を増やすためには望ましい。現実の社会のなかでさまざまなかたちで生じている個人利害と社会福祉との対立という社会的ジレンマ構造が、このゲームにも存在しているのである。

さまざまな行動のペイオフによって生じる影響のうち最も深刻なものは、社会崩壊という事態である。社会にとって望ましくない行動（大量の失業や暴動など）が増加し、指標の低下を阻止する公共投資が効果的におこなわれない場合には、国勢指標値が低下してゼロになることもある。その場合には、社会は崩壊して、集団や個人がそれまで努力して蓄えてきた資産の価値が一挙に半減してしまう。

### ゲーム開始時の設定条件とゲーム展開との関連

SIMSOC のゲーム展開（集団間関係や地域間関係あるいは社会全体での取り決めなど、どのような社会あるいは社会制度がつけられるのか）に影響をおよぼす要因は、ゲームに参加するプレーヤーの資質やパーソナリティといった個人特性と、資源の配置・種類や国勢指標の特性などプレーヤーに与件としてあたえられる環境・構造特性とにわけることができる。著者は同一の与

件のもとでゲームを何回か実施してみたが、異なるプレーヤーが参加したそれぞれのゲームは、細かい点では、かなり異なった特徴を示していたが、大まかにいえば、基本的にそれぞれ似通った社会を作り上げていた。

ゲーム開始時に主要な環境・構造特性に何らかの初期条件を設定すれば、それらがゲーム展開に一定の影響をおよぼすことになる。ここではGamson (1978b) が設定した初期条件と、かれが予想したゲーム展開におよぼす効果について、説明を付け加えながら解説する。

#### ゲーム開始時の設定条件

(1) 各地域が保有する資源には大きな格差があること。ゲーム開始時に各地域に与えた基本集団の種類・数、旅行手段の有無、および生計の自給率を、Fig. 3に示した。生存のために不可欠

Fig. 3 資源保有の地域間格差

緑地域	黄地域
企業・政党 裁判所 生計自給率 150% 旅行手段 あり	企業・政党 生計自給率 100% 旅行手段 あり
青地域	赤地域
労働組合 マスメド 生計自給率 50% 旅行手段 あり	基本集団なし 生計自給率 0% 旅行手段 なし

となる生計チケットが地域内で自給可能であり（地域メンバーのすべてにいきわたるのに十分な生計がある）、収入をえる手段が豊富な緑・黄という豊かな地域と、生計の確保が困難であり（地域メンバーのすべてにいきわたるだけの生計がない）、収入をえる手段が乏しいか皆無である青・赤という貧しい地域を、設定した。地域格差は、豊かな地域と貧しい地域との間に支配・依存の関係を生じさせたり、社会の中にあるさまざまな資源の管理をめぐって、豊かな地域と貧しい地域との間に対立を生じさせたりするだろう。

(2) 社会全体で生計チケットが絶対的に不足していること。個人が生存していく手段である生計チケットは、社会のプレーヤー全員分が用意されていないので、ゲーム開始時から死亡の危機に直面するプレーヤーが貧しい地域では多数でてくる。かなりの通貨を消費して、チケットとは別の生計手段を獲得する（この行動をとることによって、そのプレーヤーは生計の確保以外に富



裕生活者の地位をも獲得する) プレーヤーが、豊かな地域のなかで多数でてくるまで、この生計不足は解消されない。したがって社会全体の生計不足が解消すれば、不可避免的に社会のなかの貧富の格差が顕在化することになる。

(3) 個人間で資源の保有に不平等が存在すること。進行係は、ゲーム開始時に、基本集団の代表者や代理店の経営者の役割を少数の個人に無作為に割り当てる。地位や資産についての個人間格差には何の正当性も与えられていないので、やがて資源の所有について個人・地域間で対立が生じるようになるだろう。

(4) 基本集団は未組織であること。ゲーム開始時には、基本集団の代表者に指名された個人が各地域に存在するのみである。代表者は、地域のプレーヤーを雇い、基本集団の活動方針や組織作りにもまず取り組まねばならない。したがって、ゲーム開始時には、豊かな地域の集団の代表者やメンバーにとっては、貧しい地域の窮状(生計の手段や就職の機会がないこと)に関心をむける余裕がない。

(5) 地域間の意思疎通は制限されていること。地域内の意思疎通は自由におこなえるのにたいして、旅行手段が少ないために地域間の意思疎通は困難となっている。それぞれが地域内の問題に関心を集中していることも重なって、ゲームの開始時には地域間の交渉はほとんどない。そのため、地域の境界が明確となり、地域はひとつのまとまった集団としての機能をもつようになる。

以上のような初期条件をゲーム開始時に設定した場合には、地域間の対立が生じやすくなる。そのため、すべてのプレーヤーは、ゲーム全般を通じて、他地域との関係に多くの関心を払うことになる。

#### ゲーム展開の理論モデル

Gamson (1978b) は、以上のような初期条件を設定した場合に予想されるゲーム展開についての理論モデルを提起している。それによれば、ゲーム展開は大きく4段階にわかれる。以下にその概要を説明する。

(1) ゲーム開始直後の最初の段階では、各地域の組織化がおこなわれる。豊かな地域では、その地域に所属する基本集団がまず最初に組織化される。しかし、地域内のそれぞれの基本集団の利害は独立であることが多く、また地域はさまざまな役割をもつ異質なメンバーをかかえている。そのため、この段階では地域全体が統合されるにはいたらない。メンバーの関心は地域内にとどまり、地域外の問題にまで注意が及ばない。それにたいして、全員が共通に生計の危機にさらされている貧しい地域では、いち早く地域全体の統合ができあがる。そして自分達の地域に援助の手をさしのべるといふ対応をとれないでいる豊かな地域にたいして不満をもつようになり、地域間対立の萌芽が早くも生じてくる。

(2) 第2段階では、徐々に地域間の交渉が活発になり、主として生計や通貨といった資源と、

政党や労組などの支持票との交換という地域間交渉が生じる。豊かな地域から生計や通貨を獲得するために、貧しい地域が団結して積極的な行動（資源の平等な配分を要求するなど）をとるか、あるいはそれを得るために仕方なく豊かな地域に一時的に従属する、という地域間関係が生じる。

(3) 第3段階では、それまで集団単位をおこなわれていた地域間の交渉が、次第に地域全体の問題となる。地域に所属する集団間の利害の対立は、地域単位の対立に発展する。それにもなって、地域内の凝集性は高くなる。多くの場合には、政党の支持獲得で競合する豊かな2地域間での対立が顕著となり、またある場合には、それに貧富の地域間での階級抗争がつけ加わって、地域単位の対立・抗争が激しくなる。

(4) 最後の段階では、これまでの失業や暴動の発生などの要因が蓄積して、国勢指標が急激に低下する。社会崩壊の危機が生じ、それによって各地域のメンバーの関心が地域間抗争から社会の共通利益である国勢指標に移る。社会崩壊を回避するための共同対処へのとりくみ（大量の公共投資）によって、地域間抗争は緩和され、社会運営についての地域間の合意ができる。ここにいたって漸く社会は安定の方向にむかうようになり、その時点でゲームは終了することになる。

### ゲームの実施状況

著者が実施したゲームの手続きについて簡単にふれておこう。SIMSOC の1ゲームは、30名から50名ほどのプレーヤーによって、1セッションを40から60分、セッション間休憩を20分として、全部で7ないし9セッションおこなうことが多い。1回のゲームに要する時間はルール説明の時間を含めて約12時間から16時間程かかる。筆者は補講期間の時間帯や集中講義を利用して連続2日間に集中して実施することが多いが、時間の都合上、何日かにわけて分散して実施したこともある。

実施場所として、4つの隣接する小部屋とそれらをつなぐ通路が必要である。ゲームのなかの4つの地域として各部屋を使用し、通路の一角を進行係のデスクとするからである。もしも、そのような空間が確保できない場合には、四隅を各地域として分離できるほどのスペース（講堂や大教室）があれば、ゲームは実施可能である。

各セッションにおいて、各集団や個人は、地域内外の他者や他集団とさまざまな交渉をおこない、セッション終了迄に、その行動レポーターの内容（生計獲得、就職、生産、支持、投資など）を進行係に報告しなければならない。その報告をうけた進行係は、休憩時間に、それぞれの行動におうじた行動のペイオフ（集団収入や国勢指標の値など）を計算して、次のセッション開始時にそれを各集団の代表者にフィードバックする。そのような試行をゲーム終了まで繰り返すことになる。

ゲームの実施前にあらかじめ SIMOSOC のゲームマニュアルを配付し、ゲームルールを説明

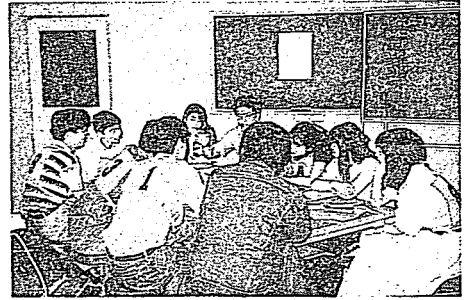
しておく。ゲーム終了後には、参加者全員でゲームについての検討会（約2時間）を開き、ゲーム活動についての反省と意見の交換をおこなう。最後に進行係がゲームのなかで生じた事象について分析をおこない、学生の理解を深めるようにする。

なおFig. 4に、ゲーム実施中の進行係のデスク、地域内の活動、地域間の交渉、およびゲーム後の検討会の様子を示した。

Fig. 4 ゲーム実施中の模様



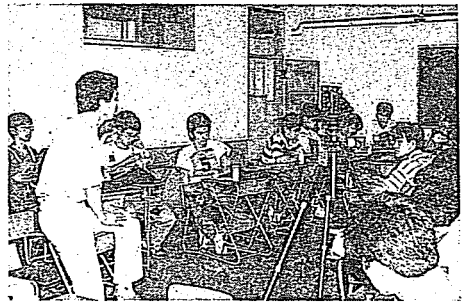
進行係のデスク



地域内での話し合い



政党支持についての交渉



ゲーム後の検討会

### ゲーム展開のプロセス

これまで著者が実施してきた20数回のゲームはそれぞれに異なるゲーム展開をみせたが、ゲームの大きな局面に注目すれば、ほぼ同じような推移をたどったとみなすことができる。国勢指標の低下による社会崩壊の危機が予想よりもひとつ早い段階で生じることが多いことなどゲーム結果とモデルとが食い違う点もあるが、Gamson (1978b) の展開モデルもおおむね妥当することが明らかとなった。そこで、以下には、ゲーム展開を実際のゲーム結果にもとづいて、詳細にみていくことにする。

SIMSOC のゲーム展開は、ゲーム開始直後、ゲーム前半、ゲーム中盤、ゲーム後半の4段階にわけることができる。1ないし2セッションがそれぞれの段階に相当する場合が多い。それぞれの段階は、プレイヤーにとっての主要な関心事象の違い、あるいは、ゲームのなかでプレイヤーが対処すべき課題の変化によって区別することができよう。ゲームのなかでつぎつぎに生じて

くる課題にプレイヤーがうまく対処していかなければ、ゲーム進行が停滞してしまったり、最悪の場合には途中で社会崩壊に陥ってしまったりする。ゲームの4つの段階とは、それぞれ異なる課題が生じてくる時期あるいはそれを解決する時期と考えることができる。

ゲーム開始直後の段階では、各地域の基本集団をいかにして組織するか、あるいは地域全体がどのようにしてまとまるのかが、主要な課題となる。それに続くゲーム前半の段階では、各地域はメンバーの生計をいかにして確保するのか(社会全体での生計手段の絶対的不足をどのようにして解消するのか)、さらに組織の体裁を整えた基本集団がいかにして他地域の支持を獲得するのか、主要な課題となる。つぎのゲーム中盤の段階では、集団単位から地域ぐるみの関係に移った他地域との利害関係をいかにして自地域の利益になるようにするのか、後半の段階では、地域単位の対立にエスカレートした地域間関係をどのように解消していくのか、およびそれまでの生計失敗や失業などの影響によって大きく低下した国勢指標をどのようにして持ち直すのか、それぞれの段階での主要な課題となる。

#### ゲーム開始直後の段階

ゲーム開始直後での主要な事象は、基本集団の組織作りおよび地域の統合である。

ゲームは最初のうち、ほとんど動かない。進行係がゲーム開始を宣言しても、プレイヤーの目立った活動はみられない。ほとんどは、何をしたいのかとまどいながら、ゲームマニュアルを読み返して自己の役割を理解しようとしている。プレイヤーの頭の中には、ゲームルールの断片は存在しているが、それらの有機的つながりによってできあがる全体像としての社会のイメージはまだ浮かんでいない。したがって、ゲームが始まってすぐに行動をおこすことはできないのである。

やがて、各自は自分のすぐ隣のプレイヤーと何をすべきかについて相談を始め、話し合いの輪は次第に広がっていく。地域内での情報交換がおこなわれることによって、ルールを少し理解した各プレイヤーは、生計の確保と就職がまず必要であることに気づき、生計代理店や集団の代表者と交渉を始める。基本集団の代表者となったものも、自分の役割を補助してくれるものを必要として、同じ地域の何人かのプレイヤーを雇い始める。

全員が生計の危機に直面している赤地域では、リーダーシップをとる者によって地域単位の統合がみられることが多い。この地域は、旅行の手段をもたないので、他地域との意思疎通をはかることができず、そのため地域内での意見の交換はかえって促進される。地域のメンバーは、それぞれの力が弱いことを自覚し、団結する必要を痛感する。共通の利害と関心をもつ同質のプレイヤーによって構成されているので、地域の凝集性は高くなる。地域内の話し合いによって、入手する資産や旅行・生計チケットを地域全体で管理し、就職や支持についての他地域との交渉を地域単位で行うことに全員が合意する。この地域では個人利害が完全に一致するようになる。しかし、地域内でリーダーシップを発揮する者がいない場合には、他地域との交渉で地域単位の行

動がとれず、不利な立場におかれることになる。

多くの集団の代表者や代理店の経営者をかかえる緑・黄地域では、それぞれの利害が異なるために、地域単位の統合は他地域との対立が地域全体の関心となるまでみられない。集団の組織化がすすみ、地域内はいくつかのサブグループに分かれる。地域内の資産が共同で管理されることは少ない。役職についてないものは地域内の何らかの基本集団に就職して、それぞれ独自に自己の個人目標の達成をはかろうとする。生計の売買も有料でおこなわれる。

マスメドと労組という集団をかかえる青地域でも、やはり2つのサブグループに分かれることが多い。ところが、2つの集団の利害が一致している（ともに地域内外からの支持を得る必要がある）ために、集団間の協力関係はこの段階でできあがることが多い。しかし、赤地域のように資産が共有化されることはない。

はじめのうちは、地域間交渉はほとんどない。第1セッション終了直前になって、豊かな地域の政党の代表者が支持をえるために他地域と接触をもつこともあるが、多くの場合、豊かな地域のメンバーはそれぞれの問題の処理に精一杯であり、赤地域の生計不足の深刻さに気付くことはない。そのような場合には、豊かな地域にたいする意思表示の手段として、赤地域の一部のメンバーが暴動をおこしたりする。旅行制限の設定によって、地域間の意思疎通がうまくおこなわれず、地域間対立の潜在的素地がつくられる。

#### ゲーム前半の段階

ゲーム前半での主要な事象は、基本集団による支持獲得の活動がさかんになることと、社会全体の生計不足を解消するとりくみがおこなわれることである。それらの活動において大きな貢献をしたプレイヤーが、集団の新しい代表者となることが多い。それぞれの地域では、リーダーシップをとる中心的なメンバーと、それにしたがう周辺的なメンバーにしたいにわかれはじめ、地位の分化が生じてくる。しかし、赤地域を除いて地域単位の動きはあまりなく、集団単位あるいは個人単位の活動が中心である。

ゲームルールを理解しはじめ、各自の役割に慣れてきたプレイヤーの活動が活発化し、地域間の接触・交渉も急激に増加する。集団の組織をつくり、その役割を理解した各基本集団は、最初は地域内でその支持をとりつけ、さらに、地域内の旅行代理店から旅行チケットを購入して、支持獲得のために他地域に旅行する。緑・黄地域の企業は、地域内のメンバーとともに生産を開始して集団資産を蓄積しはじめる。しかし、生産規模を拡大するだけの資金はまだないので、他地域の多くのプレイヤーからの就職の申し出を拒絶することが多い。それ以外のプレイヤーも、生計の確保や有利な就職や支持のみかえりを求めて、地域内外に働きかけるようになる。

政党間の対立が始まる。緑・黄地域の両政党は、青・赤地域から支持を得ようとするが、相互に競合していることにきずき、他政党より多くの支持をえるために支持の交換条件を徐々にあげていかざるをえなくなる。

この段階でプレーヤーにとって最も価値があるのは生計チケットであり、基本集団の支持もそのチケットと交換におこなわれることが多い。他地域の支持獲得のために多くの生計チケットを必要とする緑・黄地域の政党の代表者やメンバーは、集団の収入を使って富裕生活者となり余分の生計チケットをうかせる。また、チケットの売買によって資産を蓄えた代理店の経営者もまた富裕生活者となる。そのため、豊かな地域では生計が余りはじめ、社会全体での生計の総量が増加する。それが青・赤地域に譲渡されることによって、社会の生計不足は徐々に解消されていく。しかし、その反面、社会のなかでの貧富の差はより目立つようになる。

ところが、豊かな地域の基本集団による貧しい地域への働きかけが遅れたり、あるいは、赤地域が豊かな地域にたいして生計援助の要求などの明確な意思表示ができない場合には、生計不足の解消は次の段階まで持ち越されることが多い。また、豊かな地域の対応に不満をもつ赤地域が、国勢指標の低下を意図して地域全体で暴動をおこすこともある。いずれの場合にも、国勢指標は大幅に下がることになる。

#### ゲーム中盤の段階

ゲーム中盤での主要な事象は、異なる地域に所属する基本集団の利害の対立が激しくなり、それが地域間での対立に発展することである。富裕生活者の増加によって社会全体の需要以上のチケットが出回りはじめたことによって、すべてのプレーヤーの生計確保の目処がついたこの段階では、個人の関心はつぎの資産の蓄積や権力・人望の獲得に移っていく。地域単位の活動が多くなるにつれて、それまで各集団や代理店の活動を熱心におこなってきた中心的なメンバーのなかから、一人ないし二人の地域のリーダーが現れてくる。

集団単位の交渉は、次第に地域単位の交渉に変化する。地域内では、政党と企業、あるいはマスモドと労組が、それぞれ提携して、他地域に対抗するようになる。プレーヤーは地域にたいして一体感を強くもつようになり、自地域の利益を最大化することがメンバーの共通の目標となりはじめる。そして対立する集団をもつ他地域にたいする敵意・偏見を共有するようになる。

両政党をかかえる緑と黄地域は互いに相手地域をライバル視するようになり、自分たちの政党が社会の優位にたつことを目指して、青・赤地域を味方につけようとする。また、青・赤地域では、自分達の地域の利益を確保するために、緑・黄地域の競争を煽って、漁夫の利を得ようと画策する。豊かな地域から生計の供給をうけていたため、それまで弱い立場にいた貧しい地域も、より多くの要求をするようになる。たとえば、赤地域は政党支持のみかえりとして、生計の供給だけでなく、企業への就職の斡旋や資金援助を強く要求することが多い。

そのなかで、豊かな地域同士の間での、あるいは豊かな地域と貧しい地域との間での利害の対立が激しくなる。もしも、リーダー間の対立に端をはって、一方が相手のリーダーを逮捕するといった攻撃的行動をとるとすれば、地域間の対立は一気にエスカレートし、当該地域のすべてのプレーヤーは他地域との抗争にまきこまれ、それに熱狂してしまう。政党間の支持獲得競争が

激しくなると、他地域に対する中傷や非難などが地域内で蔓延し、それが契機となって自警団の結成・逮捕が始まることもある。

プレーヤーの関心が地域間の利害対立に集まっている間に、それと並行してもうひとつの重大な事象が進行している。それまでの生計失敗・失業あるいは暴動のために、国勢指標は低下する一方であり、この段階の終わり頃には指標値は崩壊寸前まで落ちている。そして、この問題についての対処はつぎの段階まで持ち越される。

#### ゲーム後半の段階

ゲーム後半での主要な事象は、社会崩壊寸前まで低下した国勢指標にどのように対処するかであり、地域間抗争にエスカレートした地域間関係をいかに修復するかである。

多くのプレーヤーが指標低下の深刻さに気付くようになって初めて、各地域の関心は地域間の対立から指標低下の阻止に移る。これまで対立していた地域はこの問題について交渉をもたざるをえなくなる。そして、共通の利害にたいする協同のとりくみをつうじて地域間の対立は緩和の方向にむかうことになる。

この危険な事態を一番早く察知するのは、指標などの情報を独占して入手できるマスメドとそれをかかえる青地域である。マスメドが公共投資を各地域によびかけ、各地域の負担についてのとりまとめの活動をすることによって、青地域が社会の主導権をとることもある。あるいは、社会の中心的地域であると自負する緑・黄地域が、地域資産におうじた負担についての交渉をリードすることもある。あるいは、自分たちの地域資産を相手地域に誇示するために、率先して多くの投資をおこなうこともある。いずれにしても、この問題を解決するために、4地域がひとつの交渉のテーブルにつき、地域利害と全体の福祉との調整をおこなうことになる。以上のような4地域全体のとりくみは地域間の対立をある程度緩和する効果をもつことになる。

地域間対立の主要な原因ともなった政党間の支持獲得の競争は、指標が大幅に低下するこの段階になって終結することが多い。というのは、ゲームが進むにつれて、他地域から政党支持をえるための費用が増大するのとは逆に、指標低下にもなって政党の収入はどんどん減少しており、政党活動をこのまま続行することは両地域にとってかなり重荷となっているからである。ゲーム開始以来ほとんど接触のなかった豊かな両地域は、公共投資についての交渉をつうじて、政党の問題についても話し合う機会をえる。それによって、他地域の支持を二分したり、政党を合併することがしばしば生じる。あるいは、そのような談合が生じない場合でも、政党支持の競争はその負担の大きさから徐々に下火になっていくことが多い。

政党活動の重要性の低下にもなって、社会のなかで最も多くの収入をえている企業の活動が地域の主要な関心となっていく。それまで地域内のメンバーのみを優先的に雇っていた緑・黄地域の企業は、指標低下の原因が貧しい地域における失業やその不満による暴動にあることを知り、赤・青地域のメンバーを自地域のメンバーと同じ条件で雇用するようになる。また、これま

で蓄積してきた資産を大量に公共投資にまわしたりして、社会のなかでの発言権をましていき、政党の代表者にかわって、地域あるいは社会の中心となっていく。

ところが、これまでの地域間の対立によって生じた他地域のメンバーにたいする非好意的な態度や偏見が容易に解消しない場合もある。そのために、各地域の公共投資の負担についての交渉がスムーズに進まないこともある。あるいは、社会崩壊を回避したのちに、地域間の対立が再び繰り返すこともある。

このように、公共投資という共通の目標へのとりくみによっても地域間関係が改善しない場合には、進行係は特別な事件（自然災害や疫病の発生）を導入する。これは、ゲームの展開から必然的に発生するものではなく、いわば社会の外部から突発的におそってくる危機事態としての性格をもっている。指標低下と同様に、社会全体の協同的な対処がなければ解決できないような課題をプレイヤーにあたえ、それを解決せざるをえないようにしむける。このような事件を1つあるいは2つ導入することによって、メンバー間の対立を解消する。

以上のようにして、地域間の対立が緩和され、公共投資や雇用についての社会全体の合意ができあがった場合には、進行係はゲームの終了をプレイヤーに宣告する。

#### 引用文献

- Gamson, W. A. 1978a *SIMSOC: Simulated Society 3rd Ed., Participant's Manual*. New York: The Free Press.
- Gamson, W. A. 1978b *SIMSOC: Simulated Society, 3rd Ed., Coordinator's Manual*. New York: The Free Press.
- Livingston, S. A. & Stoll, C. S. 1973 *Simulation Games: An Introduction for the Social Studies Teacher*. New York: The Free Press.