

模擬世界ゲーム

広 瀬 幸 雄

目 次

- | | |
|------------------|--------------------|
| 1. ルールの概要 | 3. 集団の行動に関連するルール |
| 1-1. はじめに | 3-1. 集団の種類 |
| 1-2. ルールの重要事項 | 3-2. 集団の代表者 |
| 1-3. ルールの構造 | 3-3. 企業 |
| 1-4. ゲームの進め方 | 3-4. 政党 |
| | 3-5. メディア |
| 2. 個人の行動に関連するルール | 4. 世界全体の動向に関連するルール |
| 2-1. 個人目標 | 4-1. 世界指標 |
| 2-2. 通貨 | 4-2. 公共事業への寄金 |
| 2-3. 地域 | 4-3. 暴動 |
| 2-4. 旅行 | 4-4. 世界指標の変動とその原因 |
| 2-5. 食糧 | 4-5. 世界指標の及ぼす影響 |
| 2-6. 農園主 | |
| 2-7. 集団への就職・加入 | |

1. ルールの概要

1-1. はじめに

きみたちはこのさき十年のあいだパノラマ諸島という世界の住民としてサバイバルしていくことになった。これからおきるさまざまな試練を乗り越えて、各自がゲーム開始時に設定した個人目標を達成するようベストをつくさなければならない。この世界で生きていくためには、いろいろなプレーヤーと協力したり、競争したりすることになるだろう。利害が対立する場合には、自分の利害を主張するだけでなく、相手の利害をできるだけ理解するようにして、おたがいが満足できる妥協点を見出すよう努めなければならない。他のプレーヤーとの交渉において、感情に溺れたり、冷静さを失わないように、くれぐれも注意することが大事である。

1-2. ルールの重要事項

ゲームルールは、詳細ではあるがそれほど複雑ではない。ゲームに参加すればそれが納得できる。まず最初に、重要事項を読んで、プレイヤーの役割（どんな役割が与えられるのか）・目標（何を目標とするのか）・行動のレパートリー（目標達成のためにどんな行動がとりうるのか）や世界のしくみ（人々の行動は自己や他者や社会全体にどんな影響をおよぼすのか）の概要を把握すること。そうすれば、とりあえずゲームに参加できる。つぎに、ルールの詳細について目を通すこと。ゲーム中にプレイをするときに関連する個所を読みなおすことよって、初めてルールの意味が理解できることが多いので、ゲーム前にルールの詳細を暗記したりする必要はない。

個人目標 すべてのプレイヤーは個人目標の達成にベストをつくさなければならない。まず最初に安全を確保し、つぎに、資産（通貨）を蓄えたり、影響力を発揮したり、人望を集めたりすることに努力すること。

プレイヤーには個人目標を達成する手段として、一定額の資金、旅行チケット、企業の生産を可能にする労働力、政党・メディアへの投票権があたえられる。

食糧 安全の目標を達成するためにも、またゲームに参加しつづけるためにも、プレイヤーは毎セッション「食糧チケット」を1枚入手して、それを進行係に提出しなければならない。食糧を得るためには、農園主から入手するか、銀行に12シム支払って新しく農園を開墾するかしなければならない。2セッション連続して食糧を確保できなければ死亡する。

地域 パノラマ諸島にはグリーン、イエロー、ブルー、レッドの4つの地域がある。プレイヤーはいずれかの地域の住民となる。食糧や通貨をえるために、あるいは集団の活動をするために、他地域に移動するのが必要になる。ゲーム開始前に各自には5枚の「旅行チケット」が支給される。

集団 この世界には2つの企業（HES工業とTIN工業）と8つの団体がある。後者には、4つの政党（GEP, YEP, BEP, REP）と4つのメディア（GIA, YIA, BIA, RIA）がある。それぞれの集団の代表者は、ゲーム開始時にプレイヤーのなかからランダムに選ばれる。

代表者に指名されなかったプレイヤーも、通貨を稼いだり食糧をえるために、また、個人目標の達成のために、企業に就職したり（労働力を売ったり）、企業以外の集団に加入することが必要になるであろう。集団に就職あるいは加入する場合には代表者とその条件（雇用条件）を交渉する。

集団の代表者は、集団の目的を達成できなかったり、誘拐されたりした場合にはその地位を失う。また、集団の代表者は連続して3セッションを超えてその地位にとどまることはできない。

世界指標 経済指標、福祉指標、環境指標の3つの世界指標は、世界全体がどの程度うまく

いているのかを表すものである。これらの指標値が高ければ世界は順調であり、低いとうまくいっていないことになる。たとえば、経済指標が低下すると、各自が保有する通貨の価値は低下する。福祉指標が低くなると、誘拐が頻発する。また、環境指標が低下すると、世界の環境が悪化する。

失業や暴動などがおきると、世界指標は低下し、公共事業に寄金すれば、世界指標は上昇する。

1-3. ゲームの構造

行動レパトリの種類 プレーヤーがゲームのなかでとりうる行動には2種類ある。

(1) 公的な行動 公的な行動とは、プレーヤーがチケット（食糧，旅行の各チケット）やカード（支持カード，人事カードなど）をもちいて行う行動である。それには、個々のプレーヤーの行動と、代表者による集団の行動とがある。そして、それらの行動はチケットやカードが進行係に提出されて初めて有効となる。たとえば、旅行チケットを提出すれば、他地域に旅行が可能となる。また、支持カードを出せば、集団にその数におうじた活動資金が与えられる。

公的な行動はルールで定められた効力（行動結果）をもつが、その行動をとったプレーヤー・集団自身に影響をおよぼすものと、他のプレーヤー・集団や世界全体に影響をおよぼすものがある。食糧確保に失敗した代表がその地位を失うのが、前者の例であり、暴動によって指標が下がるのが、後者の例である。

(2) 私的な行動 私的な行動とは、公的な行動以外の行動である。たとえば、チケット類のプレーヤー間での売買，支持についての交渉，融資や寄金についての相談など，さまざまな活動がある。私的な行動には、ルールで定められた効力がないので、それに実効力をもたせるのはプレーヤー自身である。

ルールの相互関連 プレーヤーのとした公的行動は他の個人や集団や世界指標になんらかの影響をおよぼす。また、世界指標は、集団や個人に影響をおよぼす。したがって、個人と集団と世界指標の間にはさまざまな影響の相互関連がある。その概略を Fig. 1 に示したので、ルールの構造を理解するうえで参考にすること。

1-4. ゲームの進め方

ゲーム開始 ゲーム開始前に、各プレーヤーはパノラマ諸島の4地域のうち、どの地域の住民であるかを進行係により知らされるので、各地域にあたるそれぞれの部屋にはいり、テーブルのうえにあるゼッケンをつけ、資金などがはいた自分の封筒をうけとる。次に集団の代表者や農園主に指名されたプレーヤーは、進行係から集団活動に必要なカード類やチケット類をうけとる。

ゲームの進行手順 ゲームは全部で10セッションおこなう。1セッションは30分、セッション間の休憩は10分である。ゲームの1セッションは1年に相当する。各セッションの開始時に、

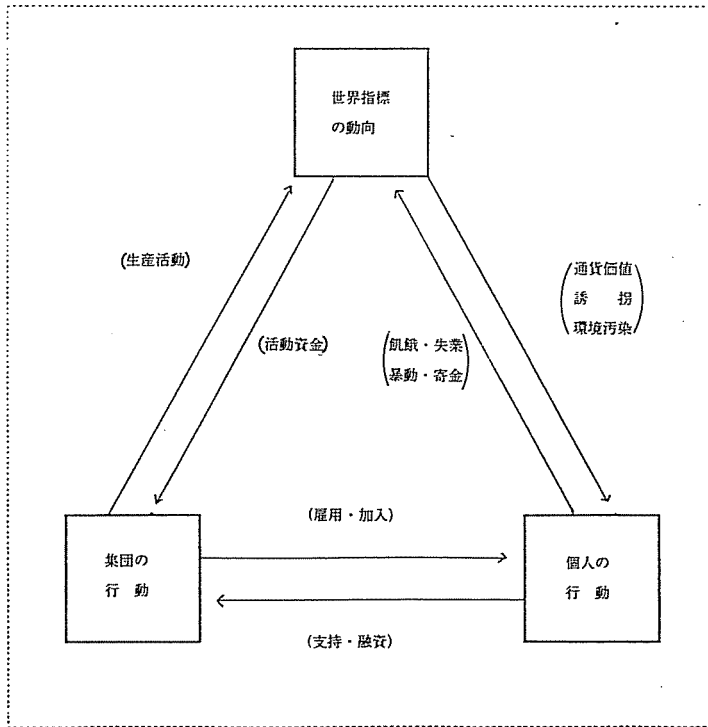


Fig. 1 個人の行動・集団の行動・世界指標の動向の相互連関

進行係は前セッションでの各集団の行動結果をフィードバックする。ある行動をとると決めた場合にはセッション終了までにその内容を所定のカード類に記入して進行係に提出すること。進行係はその行動結果をルールにもとづいて計算する。そのようにしてゲームは進んでいく。ゲームでもちいる「カード」や「チケット」の種類については、付表のゲームで使用するカード類を参照のこと。

セッション開始の合図があれば、プレイヤーは、個人目標の達成のために、食糧や就職の交渉、集団や地域での話し合いなど、さまざまな行動ができる。どのような行動が個人目標の達成のために役にたつのかは、各自が考えなければならない。

2. 個人の行動に関連するルール

この章では、個人の行動のうち直接自分たちに影響のある行動にかんするルールを説明する。個人の行動の影響のうち、世界指標におよぼす影響の側面については、世界全体の動向に関連

するルールの章で説明する。

2-1. 個人目標

個人目標の種類 各プレイヤーが達成しようとする個人目標は以下の4つである。

- (1) 安全 飢餓や失業や誘拐のないように努める。
- (2) 権力 全体の動向や他のプレイヤーに大きな影響をおよぼすように努める。
- (3) 人望 多くのプレイヤーから賞賛や好意を得るように努める。
- (4) 資産 通貨を蓄えるように努める。

最も重要な目標は安全であるので、まずこれを達成すること。つぎに他の3つの目標に各自が優先順位をつけ、その順位にもとづいてそれらをできるだけ達成するようベストをつくすこと。ゲーム開始前には各自は、「個人目標選択カード」にその旨を記入して進行係に提出すること。もちろんその優先順位をゲームの途中で変更できる。

個人目標の達成度の判定 進行係はゲーム終了後に各プレイヤーの個人目標の達成度を判定し、権力・人望・資産の各分野で多くの得点を獲得したプレイヤーに、賞状を贈呈する。

権力と人望の達成度は、3セッション毎の全プレイヤーがおこなう「人気投票」での得票数によって決まる。ゲームのなかで重要な活動をしたり、リーダーシップをとるものが多くの票をえる可能性が高いであろう。

資産の達成度は、ゲーム終了時の保有資産額からゲーム開始時の資産額を差し引いた増加額によって決まる。進行係は、各プレイヤーがどれだけの資産を蓄えているかを把握しておく必要がある。そのため、各プレイヤーは各セッションの終了時にどれだけの資産を保有しているかを、「個人家計簿」に記入しなければならない。この場合の保有額とは、手持ちの通貨額と、他のプレイヤーへの貸付金や企業への融資金を含めた額である。したがって、借金がある場合には手持ちの額からその分を差し引くこと。

各目標での得点で同点のものがある場合はその目標に高い優先順位をつけていたプレイヤーを選ぶ。ゲームのなかで飢餓が5回を超えたプレイヤーは失格となるので注意すること。

個人目標達成の手段 プレイヤーが個人目標を達成するために、利用できる主要な資源としては、以下のものが考えられる。それをどのように活用するかは、それぞれに考えること。

- | | | |
|-----------|------------|------------|
| (1) 資金 | (2) 労働力 | (3) 旅行チケット |
| (4) 支持カード | (5) 食糧チケット | |

2-2. 通貨

通貨の使い方 この社会の通貨の単位はシム（以下Sとする）であり、1S札・5S札・10S札・20S札の紙幣がある。通貨はいろいろな用途がある。たとえば、「食糧チケット」を買っ

たり、企業に資本金として融資したり(3-3. 企業の項を参照)、さらには公共事業に寄金したり(4-2. 公共事業の項を参照)できる。また、蓄えることもできる。個人目標を達成するために、自分の通貨をどう活用するかはそれぞれが考えること。

2-3. 地域

地域の特徴 パノラマ諸島は、グリーン、イエロー、ブルー、レッドの4地域があり、プレイヤーはいずれかの住民となる。ゲームは開始時に、グリーン、イエロー地域の住民には各自に20Sずつの資金が、ブルー、レッド地域の住民には各自に10Sずつの資金があたえられる。資金についてゲーム開始時に不平等があるが、どの地域の住民になるかはランダムに決められる。

2-4. 旅行

「旅行チケット」があれば他地域へ旅行できる。チケット1枚につき1回の旅行が可能である。旅行者は、旅行の前に進行係にチケットを提示し、帰りにそれを提出しなければならない。各プレイヤーには、ゲーム開始前に5枚の「旅行チケット」が支給される。各自が保有するチケットは自分で使っても、他人に譲ってもよい。

旅行の制限 他地域での滞在時間は5分以内である。また、セッションの開始後5分間と終了前5分間は必ず自分の地域に留まること。住民全員の反対があれば、受け入れを拒否されるが、一人でも許可すれば行くことができる。

「旅行チケット」をもたないで、他地域のプレイヤーと話すことはできない。休憩時間でも同様である。

2-5. 食糧

食糧の入手方法 プレイヤーは、セッション毎に1人分の食糧を確保しなければならない。各セッション終了5分前にそれを進行係が回収する。確保する方法は2つある。

(1) 「食糧チケット」をそのつど農園主から譲りうける。

(2) 農園を開墾する。開墾カードにその旨を記入して単独もしくは共同で12Sを進行係に提出すれば、新たに1人分の食糧を生産できる農園を開墾できる。この場合には毎セッション一枚の「食糧チケット」が支給される。

飢餓 食糧を確保できなければ飢餓者となる。

死亡 2セッション続けて食糧確保に失敗すると、そのプレイヤーは死亡する。

2-6. 農園主

農園主の指名 ゲームの開始時に6名のプレイヤーがランダムに農園主に指名される。グリ

ーン・イエローの2地域からそれぞれ3名、合計6名が食糧を生産する農園主の地位をえる。農園主は進行係から毎セッション5枚の「食糧チケット」が支給される。(各農園は毎年5人分の食糧を生産できるという意味である。)かれらはそのチケットを自由に処分できるが、蓄えておくことはできないので注意すること。そのセッションで生産された食糧はそのセッションで消費されなければ、価値はなくなる。農園の権利を他人に譲ることもできる。

農園主の交代 もし農園主が食糧を確保できなかつたり、欠席したり、誘拐された場合には、その農園を手放さなければならない。進行係は、そのプレイヤーと同じ地域の住民から新しい農園主をランダムに指名する。

2-7. 集団への就職・加入

企業への就職 代表者か農園主、あるいは企業に就職していない場合は失業とみなされる。ただし、失業が個人にとってつねに望ましくないということはないが、通貨を稼ぐためには企業に就職したほうがよいであろう。同一のプレイヤーが2つの企業に同時に就職することはできないので注意すること。

団体への加入 個人目標の達成のためには、企業以外の集団にも加入したほうが有利なこともある。企業への就職と異なり、2つ以上の団体に加入することもできる。しかし、企業以外の団体に加入しても、それは就職とはいわない。(なお、就職・加入の方法については、3-2. 集団の代表者の項を参照)

3. 集団の行動に関連するルール

この章では、集団の行動のうち直接自分たちに影響のある行動にかんするルールを説明する。集団の行動の影響のうち、世界指標におよぼす影響の側面については、世界全体の動向に関連するルールの章で説明する。

3-1. 集団の種類

集団の種類 集団には、企業と団体との2種類がある。企業にはHES工業とTIN工業の2つがある。団体には4つの政党(GEP, YEP, BEP, REP)と4つのメディア(GIA, YIA, BIA, RIA)の8つがある。

集団の各地域への配置 グリーン地域にはHESとGEPとGIA、イエロー地域にはTINとYEPとYIA、ブルー地域にBEPとBIA、レッド地域にはREPとRIAが、それぞれ配置される。つまり、ゲーム開始時にそれぞれの地域のプレイヤーの中からランダムに2あるいは3名がそれぞれの代表者に指名されるのである。

3-2. 集団の代表者

代表者の権限 代表者は、プレーヤーを集団のメンバーとして加入させたり、労働者として雇ったりできる。メンバーの名前を記入した「就職・加入カード」を代表者が進行係に提出することで、集団のメンバーとして公に認められる。解雇あるいは除名されない限り、それ以降のセッションはそのメンバーである。代表者は新しくメンバーを追加したり、解雇・除名を行なうなど、変更がある場合には、あらたに「就職・加入カード」を提出しなければならない。

本人の同意なしに就職・加入させることはできないし、誰でも自由に辞職・脱退できる。ただし後者の場合には代表者にその旨を報告しなければならない、また、就職の際の給料や労働条件については当時者間（企業代表者と労働者）でとりきめること。

また、代表者には毎セッション5枚の旅行チケットが支給される。

代表者の義務 集団の代表者は、集団の会計を管理しなければならない。代表者は自分であるいは他のメンバーにまかせて、「集団会計簿」に各セッションの収入や支出の合計額および残額を記入しなければならない。

代表者の交代 代表者の交代には、辞任の場合と解任の場合がある。

(1) 辞任 代表者はいつでも自主的に辞任することができる。また連続して3期のあいだ同じ集団の代表者であった者も辞任しなければならない。

(2) 解任 代表者は、誘拐・死亡・欠席の場合、メンバー全員の合意の場合、支持や生産の基準を満たすことができない場合には、解任される。

新しい代表者の指名 新しい代表者は以下の方法によって選ばれる。

(1) 代表者以外にメンバーがいない場合、旧代表者と同じ地域の住民のなかから進行係が指名する。

(2) 代表者以外にメンバーがいる場合、集団メンバーの合意によって新しい代表者が選ばれる。合意がえられないときには、旧代表者と同じ地域の住民であるその集団メンバーのなかから進行係が指名する。

いずれの場合でも、新代表者がきまったときには、その結果を「代表交代カード」に記入して進行係に提出すること。

3-3. 企業（H E S工業とT I N工業）

企業の目的 多くの資本金を集め、生産を拡大して、利益をふやすこと。

企業の仕事 H E SおよびT I Nは、製鉄業のような企業である。原料は英文の文章であり、その一段落分が原料の1単位である。H E Sはそこから、h, e, s, という3つのアルファベットを、T I Nはそこから、t, i, nという3つのアルファベットを、それぞれ抽出する。企業の仕事の内容は、段落の中にある所定のアルファベットの数を数え、その結果を「生産報告カード」に記入して、進行係に報告することである。

企業の生産規模 各企業は原料を最大5単位まで進行係から購入できる。つまり企業の生産規模の限界は5単位である。

各企業は、1単位の生産にたいして3名分の労働力が必要となる。たとえば3単位の仕事をするためには、代表者をふくめて合計9名の労働者が必要となる。なお、他地域の労働者を雇った場合には、代表者は仕事(原料)をその地域に運ぶ必要がある。

原料の購入方法 原料1単位の購入価格は40Sである、各企業が進行係から購入する段落は、各セッションの開始時に一度に購入する必要はない。セッション中ならいつでも買うことができる。ただし、それまでに購入された原料が5単位となっている場合は買うことはできない。原料を購入する場合には、「原料購入カード」に希望する単位数を記入して代表者は銀行に申しでること。

企業の資金 各企業はゲーム開始時に手持ちの資金をもっていない。生産をおこなうためには、プレーヤーから資金の融資をうける必要がある。それによって原料を購入し、労働者を雇い、収入のなかから、融資者に配当金、労働者に賃金、次回の原料の購入費を捻出しなければならない。

融資をうける場合には、代表者は額面が10Sの「株券購入カード」に代表者と株主の名前を記入して、それと交換に10Sの融資をうけることができる。1枚の株券を複数のプレーヤーが共同で購入することもできる。融資の場合には「株券カード」とともに、その資金を一度銀行の口座に入金しなければならない。原料や賃金などで通貨が必要になった場合には、希望金額を「資産引出しカード」に記入して進行係に提出すれば、いつでも口座からおろすことができる。

ところで、株主にどれだけの配当金をつけるかは当事者間の問題であり、そのことには進行係は関与しない。

企業の利益 2つの企業の利害が競合することもある。各企業が仕事を完成させて得る収入は、企業の相対的な生産規模によって決まるからである。生産規模の大きい企業が市場を支配できるので、その企業の利益率が大きくなる。すなわち、生産規模の大きい企業の利益率は55%、小さい企業は50%となる。規模が同じ場合にはそれぞれ50%である。たとえば、両企業の規模がおなじ場合、原料から抽出したアルファベットの数が全て正解であれば、1単位の仕事の利益は $40S \times 50\% = 20S$ となる。規模が大きい場合には22S、小さい場合には20Sとなる。

ただし、仕事に誤りがあれば企業の利益は減らされる。企業の抽出したアルファベットの数と正解の数の差が誤りの数となる。たとえば、hの数が正しく、eの数が2つ少なくsが1つ多ければ、誤りは3つと数えられる。誤り1個につき企業の利益は0.5シムずつ減らされる。全問正答で20Sの利益のとき、もし誤りの数が5つなら18Sしか受け取れない。なお、代表者はそれぞれの原料の誤りについては進行係から聞くことができる。

収入(元金と利益)を得るためには、原料を買ったそのセッション中に回答を「生産報告カ

ード」に記入して進行係に提出しなければならない。回答を後のセッションに持ち越すことはできない。仕事に対する支払いは、次のセッションに行われる。銀行には各企業名義の口座があって、収入はそこに振り込まれる。

代表者の交代 前セッションよりも生産規模が減少した場合には代表者は解任される。もちろん、誘拐、欠席、辞職、メンバー全員による合意による場合や、連続3期を務めた場合も代表者は交代する。新しい代表者は企業の労働者のなかから選ばれる。

3-4. 政党 (GEP, YEP, BEP, REP)

目的 住民や集団が従うべき法律を立案して、それを公約として提示して、できるだけ多くの支持を集めること。

活動の内容 政党の代表者は、各セッションで1つの公約を提案しなければならない。単独であるいは他の政党と連合して提案してもよい。もちろん、いかなる法律もつくらないという提案でもよい。これまでであった法律の廃止でもよい。ともかく各政党は公約をたてなければ、獲得した支持票が無効となる。

各セッションでの公約の内容をプレーヤーにPRして、できるだけ多くの支持を集めること。各セッションでの公約の内容は「公約カード」に記入して進行係に提出しなければ、その政党の支持は無効となるので注意すること。

多くの支持をえるためにはどのような内容の公約(法律案)を提案するのがいいかを各政党は考えなければならない。また、その内容はセッション毎に自由に変更できる。

「政党支持カード」 プレーヤーはセッションごとに4つの政党のうち1つの政党を支持する「政党支持カード」を進行係に提出できるが、提出するしないは自由である。進行係は、各セッションの終了5分前に各地域をまわって支持カードを回収する。ただし、カードにどの政党を支持するのかが記入されていないか、本人のサインがなければ無効である。また、同じセッションで同一人物のサイン入りの支持カードが2枚以上提出されたなら、それもすべて無効となる。

法律の制定 各セッションで、世界全体の過半数を超える支持票をえた場合には、その政党あるいは政党の連合が提示した公約がこの世界の法律となる。もちろんそれを守るか否かはプレーヤー次第である。

活動資金 各セッションで世界全体の20%以上の支持をえた場合には、次のセッションで活動資金が代表者に進行係から支給される。支給される資金の額は以下のとおり。

$$\text{活動資金 (S)} = \text{支持票数} \times \text{経済指標 (\%)}$$

あるセッションで、GEPが10票を獲得し、それが全体の20%以上であり、その時の経済指

標が73であるとすれば、指標の1位の数を持ち上げて80とし、 $10 \times 0.80 = 8$ Sの資金が次のセッションで支給される。

代表者の交代 各セッションで世界全体の20%以上の支持をえられない場合、公約を提案できない場合には、代表者は解任される。もちろん、誘拐、欠席、辞職、メンバー全員による合意による場合や、連続3期を務めた場合も代表者は交代する。新しい代表者は各政党のメンバーのなかから選ばれる。

政党への加入 政党の活動に参加したい場合は、代表者の了承をえてメンバーになった旨を、「就職・加入カード」に記入して進行係に報告しなければならない。ただし、政党への加入は就職ではない。また代表者をふくめてすべてのプレイヤーは、政党への加入の有無に関係なく、「政党支持カード」を提出できる。

3-5. メディア (G I A, Y I A, B I A, R I A)

目的 パノラマ諸島の住民および集団がどんな活動をしているのか、また世界の状態がどうなっているのかについての情報を収集し、それを報道することによって、プレイヤーからできるだけ多くの支持を集めること。

活動の内容 各メディアには、情報の伝達および収集の手段が与えられている。それは以下のとおり。

(1) 全国放送 各代表者は放送設備を使って、全地域に同時に伝達したい内容を各セッション1回放送できる。放送時間は3分以内である。

(2) 情報の入手 世界の動向をあらゆる情報を代表者は進行係から入手できる。進行係は各メディアに、前セッションの失業・飢餓・暴動・死亡・誘拐の各人数、各企業の生産規模、および世界指標値や公共事業への寄金額についての情報を、次のセッション開始時に報告する。

「メディア支持カード」 プレイヤーはセッションごとに4つのメディアのうち1つを支持する「メディア支持カード」を進行係に提出できるが、提出するか否かは自由である。ただし、カードにサインがなかったり、同一人物が同時に2枚以上提出した場合には無効となる。

活動資金 各セッションで世界全体の20%以上の支持をえた場合には、次のセッションで活動資金が代表者に支給される。その金額は以下のとおり。

あるセッションで、G I Aが16票を獲得し、それが20%以上であり、その時の経済指標が56の場合は、56を持ち上げて60とし、 $16 \times 0.60 = 9.6$ となり、持ち上げて10 Sの資金が次のセッションで支給される。

$$\text{活動資金 (S)} = \text{支持票数} \times \text{経済指標 (\%)}$$

代表者の交代 各セッションで世界全体の20%以上の支持をえられない場合には、代表者は

解任される。もちろん、誘拐、欠席、メンバー全員による合意による場合や、連続3期を務めた場合も代表者は交代する。新しい代表者は各メディアのメンバーのなかから選ばれる。

メディアへの加入 各メディアの活動に参加したい場合は、代表者の了承をえてメンバーになった旨を「就職・加入カード」に記入して進行係に報告しなければならない。ただし、メディアへの加入は、就職ではない。また、代表者をふくめてすべてのプレイヤーは、メディアのメンバーであってもなくても、「メディア支持カード」を提出できる。

4. 世界全体の動向に関連するルール

この章では、個々のプレイヤーや集団にかかわるルールではなく、すべてのプレイヤーにとって共通の問題にかかわるルールを説明する。主な内容は世界指標についてである。世界指標とは何か、それは個人や集団の行動によっていかなる影響をうけるのか、また個人や集団にいかなる影響をおよぼすのかについて説明する。

4-1. 世界指標

世界指標の種類 世界全体の状態を表すものとして、3つの世界指標がある。各セッション開始時の各指標の値は、前セッションでの個人や集団のとりさまざまな行動によって決定される。3つの指標は、以下のように世界の異なった側面をそれぞれ表している。

(1) **経済指標** 世界全体の景気を表す指標である。パノラマ諸島の住民がどれほど豊かな生活を享受しているのかを表すものである。この指標の値が高いほど、ゲームのなかで流通している通貨の価値は高くなる。企業の生産活動が沈滞し、失業や飢餓などが多数おきてくると、この指標は低下する。もしも経済指標の値がゼロになれば、通貨の価値は、その時点でゼロになってしまう。

(2) **福祉指標** プレイヤーが世界のしくみにたいしてどの程度満足しているのかを表す指標である。この指標は失業や飢餓の問題が解決されているかどうか、また不満による暴動がおきているかどうかに関連がある。この指標が高いほど世界は安定していることになる。この指標の値があるレベルを割る場合には、世界のなかで誘拐（テロリズム）がおきる可能性がある。

(3) **環境指標** 世界全体の環境のよさを表す指標である。企業の生産活動が活発であるほど、パノラマ諸島の環境にあたる影響は大きくなる。環境指標の値が低下し、あるレベルを割る場合には何らかの環境問題がおきる可能性がある。

4-2. 公共事業への寄金

公共事業の種類 公共事業には、以下の3つの種類があり、個人あるいは集団が自分でもっている資産の一部をいずれかに寄金すれば、世界指標は上昇する。個人あるいは集団は、希望する寄金（通貨）に、必要な事項を記入した「寄金カード」をそえて進行係に提出すれば、次

セッションの世界指標を上昇させることができる。

(1) 経済対策事業 この事業への寄金は、景気刺激の対策に使用されて、経済指標を上昇させる。したがって、この事業への寄金は通貨の価値を高めることになる。

(2) 社会福祉事業 この事業への寄金は、貧困・社会不安などを改善するための社会福祉対策に使用されるので、福祉指標を上昇させる。したがって、この事業への寄金はテロリズム（誘拐）防止の効果をもつ。

(3) 環境浄化事業 この事業への寄金は、パノラマ諸島の環境を浄化するために使用されるので、環境指標を上昇させる。したがって、この事業への寄金は環境問題の発生を抑える効果をもつ。

個人・集団を問わず、誰でも好きなだけの金額をこの3種類の公共事業に寄金できる。寄付した金額によってどれくらい世界指標が上昇するかについては、次の項で説明する。

この事業に寄金をしても、それをした当事者のみが恩恵をうけるのではなく、寄金をしないプレイヤーにも同等の恩恵がおよぶことに注意すること。たとえば、誘拐されるのを避けるために、社会福祉事業に寄金したとしよう。それによって福祉指標が上昇すれば、寄金した当のプレイヤーだけでなく、すべてのプレイヤーの誘拐のリスクが減ることになる。もしも他人が寄金するのをあてにできれば、事業に寄金しないぶん自分の資産を減らさずにすむ。しかし、だれもが他人をあてにしてそう考えると、世界指標は上昇しない。

4-3. 暴動

暴動の意味 暴動というのは、ストライキやデモなどのようなものである。他のプレイヤーや集団から不利益を被っていたり、不公平な扱いをうけて、しかもそれが改善されない場合には、暴動という手段に訴えることができる。プレイヤーは「暴動カード」を進行係に提出すれば、自地域で暴動を起こすことができる。2つ以上の地域のプレイヤーが同一の「暴動カード」にサインすれば、同時に2つ以上の地域で暴動をおこすことになる。

1セッション中に暴動に参加できるのは1回である。2枚以上の「暴動カード」にサインしても、それは無効となる。ところで、暴動の発生を知ることができるのは、当事者以外にはメディアの代表者のみであり、しかも次のセッション開始時になってからである。

暴動をおこせば、次のセッションで福祉指標が低下し、ひいてはテロリズム（誘拐）が発生する可能性が高くなる。しかし、暴動をおこしたひとびとが不満もっている当該のプレイヤーが誘拐されるというわけではないので注意すること。暴動の影響は、それをおこしたプレイヤーの住む地域はもちろんのことすべての地域におよぶのである。

暴動の抑止 40Sとともに「暴動抑止カード」を進行係に提出すれば、暴動を事前に抑止できる。つまり、暴動がおこす恐れがあるプレイヤーのいる地域を特定して、「暴動抑止カード」に記入して提出すれば、対象となった地域のプレイヤーは暴動をおこすことができなくなる。ただし、1地域の暴動を抑止するには40Sがかかるので、4地域すべての暴動を抑止するため

には、160 Sが必要である。

抑止カード以前に提出された暴動カードは有効であることに注意すること。

このが提出されると、進行係はすぐに、対象の地域にその旨を報告する。そのカードの有効期間は1セッションだけである。

4-4. 世界指標の変動とその原因

ゲーム開始時の世界指標値 ゲーム開始時には、3つの世界指標の値はいずれも100ポイントでスタートする。セッションが進むにつれて、次に述べる理由によって世界指標は変動する。

世界指標の自然低下 3指標はともにセッション毎に、前セッションの指標値の10%づつ自然に低下する。これは、時間が経過するにつれて社会資本が消耗していくことを表している。たとえば、前セッションの指標値が76のときは、 $76 \times 10\% = 7.6$ で、次のセッションでは8ポイント低下する。

指標に影響をおよぼす行動 個人および集団のさまざまな行動の結果として、以下のように世界指標は上昇したり、低下したりする。それぞれの行動ごとに、その影響の程度を列挙する。

(1) 公共事業 公共事業に寄金された金額の30%に相当するポイントが上昇する。たとえば、経済政策に20 Sが寄金されたとすれば、 $20 \times 30\% = 6$ 、つまり次セッションでは経済指標の値は6ポイント上昇する。

(2) 企業生産 企業が原料を1単位購入するごとに、経済指標は1ポイント上昇し、環境指標は1ポイント低下する。

(3) 農園開墾 農園を1人分開墾するごとに、経済指標は1ポイント、福祉指標は2ポイント上昇し、環境指標は1ポイント低下する。

(4) 飢餓 食料確保に失敗した者1名につき、経済指標と福祉指標は各2ポイント低下する。

(5) 失業 失業者1名につき、経済指標と福祉指標は各2ポイント低下する。

(6) 暴動 暴動をおこした者1名につき、福祉指標は1ポイント低下する。

(7) 死亡 死亡者1名につき、経済指標と福祉指標は各5ポイント低下する。

各行動が指標におよぼす以下のようにまとめることができる。

世界指標低下の限界 3つの世界指標のいずれにおいても、1つの原因(1つの行動)による減少は1セッションにつき30ポイントを超えることはない。たとえば、あるセッションでの失業者が17名なら、経済指標と福祉指標は共に34ポイント低下するのではなく、30ポイントの減少に留まる。その際に暴動なども同時に存在するなら、その分だけ指標はさらに減少する。

4-5. 世界指標の及ぼす影響

それぞれのセッション開始時の世界指標は、個人および集団にさまざまな影響をおよぼす。以下にその影響を列挙する。

行動の種類		各行動の世界指標への影響		
		経済指標	福祉指標	環境指標
自然低下	前指標値の	-10%	-10%	-10%
寄金 (経済対策)	寄金額の	+30%		
(社会福祉)	寄金額の		+30%	
(環境浄化)	寄金額の			+30%
企業生産	原料1単位につき	+1		-1
農園開墾	農園1人分につき	+1	+2	-1
飢 餓	飢餓1人につき	-2	-2	
失 業	失業1人につき	-2	-2	
暴 動	暴動1人につき		-1	
死 亡	死亡1人につき	-5	-5	

経済指標のおよぼす影響 経済指標がおよぼす影響は以下のとおりである。

(1) 通貨の価値 各セッションでの通貨の価値は経済指標値に比例する。つまり、経済指標が低下すれば、個々のプレイヤーが苦勞して蓄えた資産の価値は低くなることに注意すること。たとえば、ゲームの開始時にISが1の価値があるとすれば、経済指標が56の場合にはISは0.56の価値しかなくなる。

(2) 団体の活動資金 各セッション開始時に支給される各団体の活動資金額は、前セッションでの支持数および経済指標の値によって決定される。したがって、同じ支持数を集めても、指標の値が半分であれば、活動資金額も半分になる。

福祉指標のおよぼす影響 福祉指標がおよぼす影響は以下のとおりである。

(1) 誘拐 福祉指標が低下すれば、社会不安が高まり、テロリズムが頻発する。この指標が50を下まわれば、次のセッションで2名のプレイヤーが誘拐される恐れがでてくる。前セッションの指標値と誘拐の発生リスクとの関係は以下のとおりである。

福祉指標	100-50	49-40	39-20	19-0
発生リスク	ゼロ	25%	50%	75%

誘拐されるプレイヤーは次のようにしてきめる。誘拐される人数の3倍のプレイヤーを、資

産を多く保有しているプレイヤーのなかから、進行係がランダムに選択する。次に指名されたプレイヤーは自分でクジを引いて、被誘拐者を決定する。

誘拐されたものは、集団の代表者や農園主の地位を剥奪される。さらに、釈放の身代金として1人30Sが「釈放要求カード」をそえて進行係に支払わなければならない。もし保有している資産が30S未満である場合には全額を支払えばよい。そのお金は社会福祉対策の寄金にまわされる。

誘拐の発生を事前に防止するためには、社会福祉対策に寄金して福祉指標を50以上にあげておかなければならない。あるいは、世界のなかの飢餓と失業がともに解消され、かつ暴動がなかった次のセッションでは、福祉指標が50以下であってもテロリズムは発生しないので、注意すること。

環境指標のおよぼす影響 環境指標がおよぼす影響は以下のとおりである。

環境指標が低下すれば、環境汚染が発生する可能性が高くなる。環境汚染がプレイヤーに影響をおよぼす深刻な被害の内容については、環境汚染が発生するまで知ることはできない。

環境汚染の発生するリスクは以下のとおりである。

環境指標	100-60	59-40	39-20	19-0
発生リスク	ゼロ	25%	50%	75%

環境汚染の発生を事前に防止するためには、環境対策に寄金して環境指標を60以上にあげておかなければならない。

付 記

このゲームは、社会心理学の教育・研究技法として作成したものである。このゲームの基本的構造は、Gamson (1978) の作成したSIMSOCをもとにしており、SIMSOCの改訂版といえるが、ゲームルールのなかにはSIMSOCからかなり大きな変更をした個所があり、ゲーム展開も異なっている。そこで混同をさけるために、SIRCという名前をつけた。ゲーム作成の過程で、共同研究グループの松尾貴司、奥田達也、高橋啓介、伊藤哲司、高橋晋也、鬼頭孝通、藤本卓也の諸氏から多くの助言をいただいた。ここに記して謝意を表します。

参考文献

- Gamson, W. A. 1978a *SIMSOC: Simulated Society 3rd Ed., Participant's Manual*. New York: Free Press.
 Gamson, W. A. 1978b *SIMSOC: Simulated Society 3rd Ed., Coordinator's Manual*. New York: Free Press.
 広瀬幸雄 1988 模擬社会ゲームの社会心理学的研究

付表 ゲームで使用するカード類

ゲームで使用するカード類，チケット類，投票用紙などの見本を以下にあげる。

5-1. カード類

- * 個人目標選択カード
- * 開墾カード
- * 就職・加入カード
- * 代表交代カード
- * 生産報告カード
- * 原料購入カード
- * 株券購入カード
- * 資産引出カード
- * 公約カード
- * 寄金カード
- * 暴動カード
- * 暴動抑止カード
- * 釈放要求カード
- * 株券

5-2. チケット類

- * 旅行チケット
- * 食糧チケット

5-3. 投票カード類

- * 政党支持カード
- * メディア支持カード
- * 人気投票（影響力・人望）

5-4. その他

- * 個人家計簿
- * 集団会計簿
- * 企業会計簿
- * メディアへの情報

個人目標選択カード

学籍番号 _____ 名前 _____

地域 (G Y B R) 番号 _____

これから参加する模擬世界の中で、あなたはいくつかの目標を選択し、それを達成していかなければなりません。その目標とは、「この社会で安全に生き抜いて行くこと」、「社会の他のメンバーから多くの人望や人気を得ること」、「社会の他のメンバーに対して多くの影響力を及ぼすこと」、「一生懸命に働いて多くの資産を蓄えること」の4つです。この中で、最も重要になるのは、死亡しないように生きてゆくという、安全な生活です。

そこで、20点をこれら4つの目標に配分することによって、各々の目標に優先順位を付けて下さい。ただし、「安全な生活」には最初から10点が配分されていますので、残り3つの目標に10点を配分してゲーム開始時の箇所に記入して下さい。

ゲーム途中で、目標の配点を変更する時は、変更の箇所にセッション数とともに記入して下さい。

	ゲーム 開始時	変 更 (\$)	変 更 (\$)
安全な生活	10点	10点	10点
人望を得る	点	点	点
影響力を及ぼす	点	点	点
資産をためる	点	点	点
	合計20点	合計20点	合計20点

(0点の所がないように記入して下さい)

開墾カード

セッション _____

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____ が

農園を開墾し、それによって1人分の食糧自給が確保されたことを証明します。

(料金12S)

進行係のサイン

就職・加入カード

セッション _____

集団名 _____ 代表者名 _____

1. 新メンバーリスト

(1) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

(2) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

(3) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

(4) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

(5) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

2. メンバーの除名リスト

(1) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

(2) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

代表交代カード

セッション _____

代表者の交代 集団名 _____

旧代表者 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

新代表者 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

生産報告カード

セッション _____

企業 (どちらかに○印)

H E S 工業

T I N 工業

段落番号

労働者の番号

H/T

E/I

S/N

_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

原料購入カード

セッション _____

H E S 工業 T I N 工業 (いずれかに○印) は

_____ 単位の原料を購入します。

代表者 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

進行係のサイン

株券購入カード

セッション _____

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____ が

H E S 工業 T I N 工業 (いずれかに○印) の株券を

1枚10Sで購入したことを証明します。

進行係のサイン

資産引出カード

セッション _____

H E S 工業 T I N 工業 (いずれかに○印) の口座から

_____ Sを引き出します。

代表者 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

公約カード

セッション _____

G E P Y E P B E P R E P (いずれかに○を) は
以下の法律案を提案します。

法律案 _____

代表者 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

寄 金 カ ー ド

セッション _____

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____ は

地域 _____ 番号 _____ 代表者 _____ は

次の公共事業に以下の金額を寄金します。

経済対策事業に 寄付金額 _____ S

社会福祉事業に 寄付金額 _____ S

環境浄化事業に 寄付金額 _____ S

暴 動 カ ー ド

セッション _____

以下のものは暴動に参加することを誓います。

- (1) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (2) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (3) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (4) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (5) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (6) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (7) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (8) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (9) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____
- (10) 地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

暴動抑止カード

セッション _____

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____ は

地域 _____ 集団名 _____ 代表者 _____ は

次の地域の暴動を抑止します。(該当する地域に○を)

グリーン ・ イエロー ・ ブルー ・ レッド

(料金は1地域につき40S)

釈放カード

セッション _____

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____ は

誘拐からの釈放を要求します。

(身代金 30S は、社会福祉対策の寄金となります。)

株 券

セッション _____ 株券番号 _____

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____ が

H E S 工業 T I N 工業 (いずれかに○) の株券を

1 枚10 S で購入したことを保証します。

企業の代表者のサイン

旅 行 チ ケ ッ ト

セッション _____

チケット使用者

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

旅行先 グリーン ・ イエロー ・ ブルー ・ レッド

旅行目的 (いずれかに○)

- | | |
|------------|-----------|
| 食糧売買 | 株券購入 |
| 就職活動・労働者募集 | 労働条件・賃金交渉 |
| 融資(株主)募集 | 原料運搬・賃金配給 |
| 他政党との交渉 | 支持の交渉 |
| 企業との政治交渉 | 法案の相談 |
| 寄金の相談 | 情報収集 |
| 指標についての相談 | その他 |

結 果 (満足 ・ ? ・ 不満)

食糧チケット

セッション _____ 1 _____

食糧配給元

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

食糧確保者

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

政党支持カード

セッション _____

いずれかに○

1) G E P

2) Y E P

3) B E P

4) R E P

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

メディア支持カード

セッション _____

いずれかに○

1) G I A

2) Y I A

3) B I A

4) R I A

地域 _____ 番号 _____ 氏名 _____

投票用紙 (影響力)

セッション _____

これまでの2・3セッションのあいだに、あなたの目標達成やその他のゲーム活動に、最も大きな影響をおよぼしたプレイヤーを、1名選び投票して下さい。自地域でも他地域の人でも構いません。

地 域	番 号	名 前

注：名前が分からなければ、地域・番号だけでも可

投票用紙 (人望)

セッション _____

これまでの2・3セッションのあいだに、あなたの最も好意をもったプレイヤーを、1名選び投票して下さい。自地域でも他地域の人でも構いません。

地 域	番 号	名 前

注：名前が分からなければ、地域・番号だけでも可

個人用家計簿

地域 (G・Y・B・R) 番号 _____ 氏名 _____

各セッションごとの、個人の収入額・支出額および残金を記入して下さい。

各セッションの終わりには、必ず株券・借金をふくめた自己資産の保有額を残金の欄に記入すること。

セッション	繰り越し	今回の収入	今回の支出	残金
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

企業用会計簿

セッション _____

企業名 (H E S ・ T I N)

地域 (G Y B R) 番号 _____ 代表者氏名 _____

以下の空欄に、このセッションに労働者・株主にたいして、給料・配当金を支払った場合には、何シム払ったかを記入してください。給料の場合は金額の前にPを、配当金の場合は金額の前にCをつけて下さい。

	労働者・株主の 地域・番号	今セッションの給 料・配当金の金額		労働者・株主の 地域・番号	今セッションの給 料・配当金の金額
例	- G 2	P 3シム	10		
1			11		
2			12		
3			13		
4			14		
5			15		
6			16		
7			17		
8			18		
9			19		

集 団 用 会 計 簿

集団名 (G E P ・ Y E P ・ B E P ・ R E P ・ G I A ・ Y I A ・ B I A ・ R I A)

地 域 (B ・ Y ・ B ・ R) 番号 _____ 代表者氏名 _____

各セッションごとの、各集団の収入額・支出額および残金を記入して下さい。
 各セッションの終わりには、必ず手持ちの残金を確認して記入して下さい。

セッション	繰り越し	今回の収入	今回の支出	残 金
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

メディアへの社会状況の報告

第 _____ セッションでの種々の行動の結果、現在の社会状態は以下のとおりです。

個人レベルの状況

- (1) 世界全体での失業者は、現在のところ _____ 人です。
- (2) 世界全体での飢餓者は、現在のところ _____ 人です。
- (3) 世界全体での死亡者は、現在のところ _____ 人です。
- (4) 世界全体での被誘拐者は、現在のところ _____ 人です。
- (5) 世界全体での自給生活者は、現在のところ _____ 人です。
- (6) 前セッションで暴動をおこした者は、 _____ 人です。

集団レベルの状況

- (1) H E S 企業の生産規模は、 _____ 単位でした。
- (2) T I N 企業の生産規模は、 _____ 単位でした。
- (3) 政党の有効支持票は、 G E P _____, Y E P _____,
B E P _____, R E P _____, でした。
- (4) メディアの有効支持票は、 G I A _____, Y I A _____,
B I A _____, R I A _____, でした。

世界指標の状況

- (1) 経済対策事業への寄金額は、合計 _____ S でした。
- (2) 社会福祉事業への寄金額は、合計 _____ S でした。
- (3) 環境浄化事業への寄金額は、合計 _____ S でした。
- (4) 経済指標の指標値は、 _____ となりました。
- (5) 福祉指標の指標値は、 _____ となりました。
- (6) 環境指標の指標値は、 _____ となりました。