

ゲームシミュレーションによる異文化の体験

松尾 貴 司

Experiencing Foreign Culture through a Game—simulation

Takashi Matsuo

1. はじめに

現実を模倣するモデルを作成し、現実の事象を説明し予測しようとするシミュレーションを用いた研究は幅広い分野でなされている。シミュレーションというと、一般にコンピュータを用いた数値計算によるコンピュータシミュレーションが広く普及している。今回紹介する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目標を達成するために実際にゲーム活動をおこなうものである (Livingston & Stoll, 1972)。日本においてはまだそれほど普及してはいないようであるが、ゲームシミュレーションは、社会心理学や社会学などの研究技法として、また教育技法として大きな可能性を持つと考えられている。

研究技法としてゲームシミュレーションを用いることの利点の1つは、従来の実験室における実験的研究に比べ、よりダイナミックなプロセスを研究することが可能になる点である。また、同様の研究を事例的に実施しようとする場合に比べ、統制された条件のもとで、より多くの資料を得ることが可能となる。本邦においてもゲームシミュレーションを用いて、集団間関係の研究を行う試みがなされている (広瀬, 奥田, 1988)。

一方、教育技法としてのゲームシミュレーションも、単なる知識の獲得を目的とした教育方法に比べ、より大きな教育効果が期待される。ゲームに参加し、自らの行動・体験することは、当該の問題に対する関心を高め、理解を深める一助になるからである。体験による学習の重要性はしばしば指摘されることであるが、この場合の体験は、日常生活に基づくものなどの限られたものであるのが現実である。ゲームシミュレーションは、体験による学習の対象を広げることにもなるのではなからうか。欧米においては、すでに多くのゲームシミュレーションが作成され、教育の現場で利用されている。例えば、現実の社会システムの理解を目的とした模擬社会ゲーム SIMSOC: Simulated Society Game は、数カ国語に翻訳され、教育ゲームとして高い

評価を得ている（本邦においては、門田ら、1985；広瀬ら、1985に紹介されている）。

本報告は、昨年度に実施したゲームシミュレーションの内容、および実施状況を紹介したものである。ゲームを実施した目的は、ゲーム本来の教育目標を達成するためではなく、「観察法」の学習において、対人相互作用場面の観察対象とする場面を収録することであった。このため、実施したゲームについて詳細に検討するような資料は収集していない。

2. 異文化シミュレーション BaFa'BaFa'

BaFa'BaFa' は、Shirts (1977) により作成された、異文化関係を対象としたゲームシミュレーションの代表的なものである。このゲームの狙いは、「文化の概念について探求できるような状況をつくりだすこと」「異なる文化を訪れるときにしばしば抱くのと同様の感情をつくりだすこと」「異なる文化を観察したり出会う経験を参加者に与えること」である。このために、BaFa'BaFa' では、実際にある文化を模倣するのではなく、新たな文化を示し、文化間の差異の本質を捉えることができるようにデザインされている。

以下に、異文化シミュレーション BaFa'BaFa' のゲーム進行及びルールの概要を紹介する。これは、BaFa'BaFa' の Director's Guide を訳出したものを要約、再構成したものである。

(1) ゲームの概要

参加者は、異なる文化を持つ2つのグループに分けられ、それぞれの文化の価値や期待、習慣について説明を受ける。 α 文化は緊張の無い文化であって、性差別的、家父長的な社会構造を持ち、個人的な接触や親密さに価値がおかれている。 β 文化では、個人の価値は市場取引をいかにうまくやるかによって測られる。参加者が、配属された新しい文化を理解し、それに習熟した後、各グループから他方の文化へ観察者が派遣される。観察者は、相手の文化の価値、規範、習慣について、その文化の人に直接尋ねることなく、できるだけ多くのことを学習することが要請される。一定時間滞在した後、観察者は各自の文化に戻り、自分が見たことを報告する。観察者がもたらした情報を基に、相手の文化と最も効果的に交流する方法について仮説を立て、それぞれの文化のメンバーは順次、相手の文化で生活し適応できるかを試みる。全員が相手の文化を訪問したらゲームは終了する。最後に、参加者は自分たちの経験したことを討議し分析する。

(2) α 文化のルール

α 文化の住人は、笑ったり、お互いに触れ合ったり、話をしたり、物語を語り合ったりするのを好み、その人生の目的は、お互いに一緒にいるのを楽しむことである。 α 文化の社会における基本的交流は以下の通りである。

他者への接近と挨拶

- 他の人にアプローチする場合、まず挨拶をし、なんらかの方法（抱きしめ合ったり、肩や背中を軽く叩いたりするなど）で相手に接触する。そして、交流を行う間中、相手になるべく近づいて立ち、できる限りその人に触れ続ける。ただし、 α 文化は性差別的な社会であるため、男性は男性にも女性にもアプローチすることができるが、女性は別の女性にしかアプローチすることができない。

他者との交流

- 挨拶した後、自分の祖父・父親・息子の健康や業績、財産について、お互いに自慢話をする。
- 男の家族について話し合った後、『マッチ・ザ・リーダー』と呼ばれるゲームを行う。 α 文化のメンバーは、Blimmer, Tibber, Stipper という模様の入った3種類のカード (Fig. 1)、 α カードと呼ばれる白紙のカードを各1枚ずつとチップ（ポーカーチップ）を所持している。このゲームは、Blimmer と Tibber のカードを用い、交流しているもの（3人以上でもよい）がお互いにカードを提示し合って、同じカードであれば親が子にチップを支払い、異なるカードであれば、子が親にチップを支払うというものである。親は、挨拶の時に近づいていった方がなり、近づかれた方が子になる。ただし、男女でゲームをする場合は、つねに男性が親になる。また、長老がゲームに参加している場合は、長老は常に親であり、カードが同じかどうにかかわらず、長老が勝つ。このゲームは、できるだけ多くのチップを集めることが目的ではなく、勝ち負けには価値はない。
- ゲームが終わったら、スポーツとか映画、政治などのような共通の興味について話しをする。
- 一連の交流において、相手が α 文化の規則に従っていると感じたら、分かれの挨拶として、相手の α カードに自分の頭文字をサインする。もしその人が、 α 文化の規則に従っていないと思ったら、任意の3つの数をサインする。

反社会的行為

- 手を触れて誘われたわけでもないのに強引に会話に加わろうとしたり、会話中に離れて立ったり、男性についての話をしないでゲームを始めたり、チップを集めることに熱心であることは、 α 文化の社会規範に反するものである。
- これらの行為にたいしては、相手を見下したり、相手の α カードに3桁の数字を書き込んだり、あるいは Stipper カード（このカードのデザインは α 文化においては、侮辱を意味するものである）を相手にみせることによって、相手が α 文化の社会的価値を侮辱していることを示す。
- 長老によって承認されていないメンバー（訪問者）の男性が α の女性に近づくことは、 α 文化に対する脅威であり、その男性は α 文化から立ち去ることを求められる。

(3) β 文化のルール

β 文化では、人の価値は有能な商売人であるかどうかによって決められる。有能な商売人であるためには、ひどく値切ったり、頑固であったりしなければならない。以下に、 β 社会にお

ける取引の方法を示す。

取引の基本的流れ

- β 文化のメンバーは、それぞれ10枚の売買カードを持っている。カードは6色あり、各カードには、多くの数字と模様が書かれている (Fig. 2)。カードの隅に書かれている1から7までの数字がそのカードの意味するものである。任意の色で1から7までのカードを集めることにより得点が得られる。最も多くの得点を得たものが、最も優秀な商売人となる。
- 必要な7枚のカードを集めるために、カードを交換することになる。カードの交換方法は、自分が必要なカードを誰かにもらい、代わりに自分のカードを1枚提供するというものである。取引の手続きは、自分の提供するカードを示しながら、自分の欲しいカードを相手に告げるという方法をとる。ただし、その際の言葉は、 β 取引言語によって行われる。
- β 文化では、取引カードの3と5が不足しているが、訪問者はこのカードを多く持っている。

β 取引言語

- β 取引言語は、13語から成り立っており、6つは色を表すためのもので、7つは数字を表すためのものである。交換をしようとしている間は、 β 取引言語以外の言葉で話すことは禁止される。
- β 言語では、各色の最初のアルファベットに母音をつけることによって色を表す。すなわち、Ba, Be, Bi, Bo, Bu はいずれも青を表し、Ga, Ge, Gi, Go, Gu は緑を表す。白は、Wa……、黄色は、Ya……、オレンジは、Oa……、ピンクは、Pa……となる。
- 数字の場合は、色名の最初の文字を使う代わりに、自分の2つの頭文字を利用する。例えば名前が、Brent Folsum であれば、Ba が1を表わす。あるいは Be, Bi, Bo, Bu でもよい。2を表わすためには、2音節、すなわち BaFa と言えばよい。3を表わすためには最初の音節をもう一度繰り返す。すなわち、BaFaBa である。BaFaBaFa は4で、5は、BaFaBaFaBa、6は、BaFaBaFaBaFa、7は、BaFaBaFaBaFaBa となる。ただし、音節を数えるために、指やつま先、そのほかの方法を使ってはならない。
- 取引の言葉にはまた、ジェスチャーもある。「イエス」は顎を自分の胸につけ、「ノー」は両ひじを鋭く前方に上げ、手は軽く握る。「もう一度言って下さい」は、手を開いて素早く前後に動かすことによって示す。

3. ゲームの実施

(1) ルールの変更点

参加者がすべて女性であったため、 α 文化のルールの一部を変更してゲームを実施した。すなわち、男女差別に相当する社会構造として階級制が導入された。階級は2段階であり、上位の者が α 文化のルールの男性に相当し、下位の者は女性に相当する。上位の者は誰にでも話しかけられるが、下位の者は上位の者には話しかけることができない。上下関係のある者でゲー

ムを行う場合、上位の者が親となる。また、 β 文化からの訪問者は、すべて下位の者として扱われる。挨拶後に話す話題は、原ルール通り男の家族の話題とした。上位の者は、胸につけるネームプレートに金色のシールを貼ることによって示された。

(2) ゲームの参加者

「観察法」の授業を受講する学生がプレーヤーとして参加し、2ゲームを実施した。各ゲームとも26名のプレーヤーにより実施され、13名ずつ2つの文化にランダムに配属された。2ゲームとも同一クラスの学生により構成されているため、両文化のメンバーはお互いに顔見知りであった。

(3) ゲームの手続き

①オリエンテーション

参加者全員にたいして、シミュレーションの目的を簡単に説明し、ゲームの概略が示された。ゲームの各段階のルールは、開始後に詳述された。

②2つの文化への参加者の割り振り

進行係により、クラスは α 、 β 2つの文化に分けられ、それぞれの部屋に分かれた。さらに各文化において、観察者、訪問のグループが指定された。

③それぞれの文化の学習

それぞれの部屋で、進行係により各文化のルールの説明が行われ、参加者がルールに習熟するまで練習が行われた。

④観察者の交換

α 文化と β 文化が十分に確立した後、各文化1名の観察者が他方の文化におよそ5分間派遣された。観察者は、規則について質問することは認められておらず、相手文化との一切の交流はない。観察されている文化では、誰もいないかのように各文化の社会活動が進行された。

⑤観察者の報告

観察者が自分の文化に戻り、自分が見たこと、そして相手文化における価値、社会的習慣、規則について自分の考えを述べ、次の訪問者がグループ全体の考えを利用できるように、グループの全員により約15分間討論が行われた。

⑥訪問者の交換

次に各文化から同時に、4名ずつの訪問者が相手文化を訪問する。訪問者は自分の文化の名前の入ったバッジをつけ、訪問先の文化で使えるカードやチップなどが与えられた。訪問の目的は、うまく他の文化と接触することである。1回の滞在時間はおよそ5分間であった。

⑦訪問者の報告

訪問者は自分の文化に戻り、相手の文化がどのようなもので、どのようにして生活が行われているかについて考えを述べ、全員で相手文化のルールについて、約5分間討論を行った。

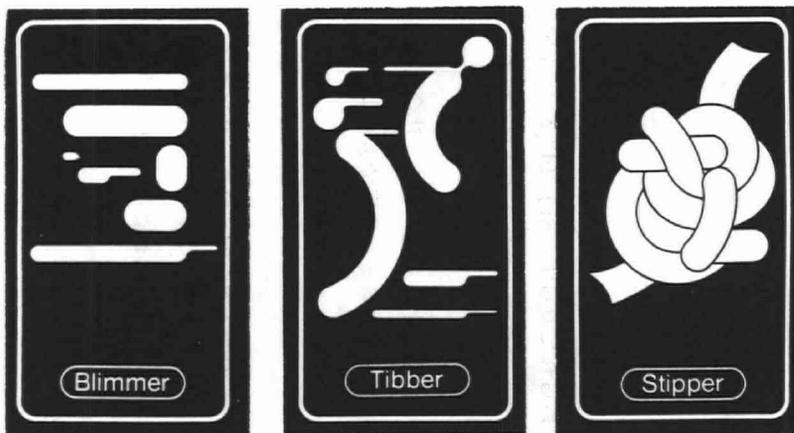


Fig. 1 α 文化において用いられる3種類のカード
(Blimmer, Tibber, Stipper)



Fig. 3 α 文化における交流の様子

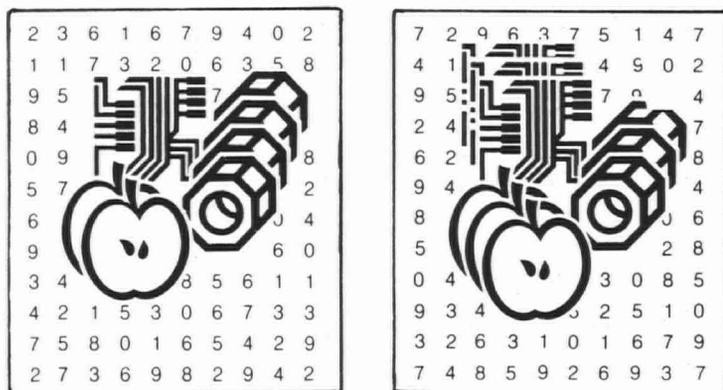


Fig. 2 β 文化の取引の対象となるカードの例
(各カードは2および7を表している)



Fig. 4 β 文化における取引の様子

⑧ゲームの終了

3回の訪問により、全員が相手の文化を訪れる機会を得るまで、⑥、⑦の手続きを繰り返し、ゲームは終了した。

ゲーム終了時点で、参加者は以下の4つの質問について回答を求められた。

1. β (α) 文化の人を言い表しているような言葉を書いてください。
2. α (β) 文化を訪れた β (α) 文化の人はどうに見えましたか。
3. あなたが β (α) 文化を訪れたときどのように感じましたか。
4. β (α) 文化はどのような文化か簡単に説明してみてください。

(4) ゲームの展開

文化の学習

β の方が若干時間を要したが、交流・取引方法については α ・ β ともほとんど問題なく習得できた。しかし、行動自体がスムーズに行われるには、さらにゲーム中での繰り返しが必要であった。 β 言語の場合、観察者の交換の時点ではまだごちなさが残ったが、その後はほとんどのメンバーが素早く使えるようになった。一方、 α では、他者との交流は行われるのであるが、話している間中相手と接触し続けるという点は、ほとんどのメンバーにとって困難であったようである。

観察者の交換

観察者の報告は、相手文化で行われていたことをそのまま記述的に述べたものがほとんどであった。この段階では、相手文化ではどのようなことが行われているか話題になっただけで、それがどの様なルールに基づいているかについては推測は行われず、したがってどのように対処したらよいかという議論には至らなかった。

訪問者の交換1

第1の訪問者グループは、最初 α ・ β ともに部屋の入り口付近に訪問者同士がかたまっ、立ちつくしていた。 α 文化においては、ほとんど接触が起こらなかったが、 β では β のメンバーの方からの働きかけによって、1、2回の交流が生じた。

訪問者の報告では、ルールについての推測が行われるようになった。 α では、 β における取引カード及び言語、ジェスチャーの意味、 β では、 α でのカードの使い方、コインのやり取りのルールについて話し合われた。

訪問者の交換2, 3

相手文化との交流が多くなるに伴って、 β からの訪問者がStipperカードを突きつけられ、 α カードに3桁の数字を書き込まれることがしばしば起こった。 β では、訪問者とのカードの交換が成立することがなにか起こった。

交流の結果に基づいて、ルールについての議論がさらに行われた。 α では、カードの交換が上手くいった場合と失敗した場合が比較され、カードの色や数字についての意味が推測された。

しかし、自分達がどのように対処すべきかについては曖昧なままであった。また β では、挨拶の後、家族の自慢話をすること、またカードを提示し合った結果によりコインの交換が行われることが理解されたが、カードの勝敗に注意が集まっていた。

どちらの文化も、最終的に相手の文化のルールを完全に解明した参加者はいなかった。

(5) 異文化に対する態度

①異文化を観察するときの特徴

訪問者は、相手文化とうまく接触するという目的を設定されていたにも関わらず、自ら積極的に交流を計ろうとする者は小数であった。このような態度は、異文化におかれた者にみられる一般的行動形態であるのか、あるいは日本人の場合に顕著なものであるのかは興味深い。

観察者の報告においてしばしば見られたのは、自分の所属する文化と比較可能な差異にたいして注意を向けることである。例えば、 β では挨拶をせずにいきなり取引が始まるのであるが、 α の観察者は意味のわからない β の取引言語と同様に、挨拶をしないということに注目している。また β の観察者は、 α の会話について、その具体的な内容を示しながらも“意味のない会話をしている”と報告している。

②ゲーム終了時におこなった質問紙の結果から

異文化に所属する人をどのように見るか

α は β に対して、“冷たい”、“妙だ”など一貫して否定的な表現が多かった。 β でも、“なれなれしい”、“軽々しい”と α を否定的に表現する者がある一方、“明るい”、“社交的”といった肯定的な表現も見られた。一般的に、異文化に対して否定的な表現になりやすいようである。

Table 1 相手文化の人を表現した言葉

β 人が α 人を表現した言葉	α 人が β 人を表現した言葉
話し好き（よく話す）	話せない
自慢（話し）をする	冷たい
軽々しい	奇妙な
なれなれしい	自己中心的な
明るい	無礼な
冷たい	恐い
社交的	貧欲な

訪れた異文化の人はどのように見えたか

両文化とも共通して、“おどおどしている”、“わけがわからず困惑している”、“消極的である”という表現がほとんどであった。このことは、文化間の接触が生じる際に訪問者が受動的であったためと思われる。もし訪問者が、自分の所属する文化の行動様式で積極的に振る舞っていたならば異なる結果が得られたかもしれない。

相手文化を訪れたときどのように感じたか

どちらの文化においても、“よくわからず困惑した”という答が多かった。これは、現実の旅行者よりも相手文化との接触を要求されているという事態のため、より強く感じられたのであろう。また、“自分がよそ者だと感じた”といったような疎外感を感じた者が多かった。この場合もまた、相手文化との交流が少なかったために、このような反応に限定されたと考えられる。

4. おわりに

(1) ゲーム実施上の問題点

今回の BaFa'BaFa' 実施では、検討すべきデータは収集していないがゲームに際して感じたことを2, 3あげておく。

実施の条件

今回の参加者数26人は、ゲーム運営、ゲームの効果において適切な数であったと思われる。マニュアルによれば、最低でも12人、最大35人としている。また、進行係が2人必要である。

実施スケジュールは、今回は休憩を含め180分を用いたが、ゲーム自体は90分あれば十分実施可能である。ルールを理解にもっとも効果的であるのは、やはり実際に練習することであり、50~60分ではルールの理解が不十分になることも予想される。また、討論を行うにはさらに時間が必要であり、できれば続けて行うことが望ましい。

参加者が顔見知りであることは、いくつかの問題を生じる可能性があるが、授業などで行う場合、避けたいものである。特にルールを厳密に遂行する上では障害となるのであるが、異文化を体験することにおいては、決定的な問題とはならないようである。

ルールについて

参加者からは、とくにルールの理解についての困難さは指摘されなかった。しかしルールに関して問題点をあげるとすれば、以下のようなことが指摘できるであろう。

本学のように、参加者が女性に限定される場合は、 α 文化のルール変更は必須である。今回は階級制を導入したのであるが、男女差別に比べ外形的に識別しにくく、曖昧になりがちであった。とくに、訪問者でこのルールの存在に気づいた者はいなかった。

また、各文化のルールには、日本人の行動様式に馴染みにくい点があるように思われる。新たな文化 (α または β) を習得すること自体の困難さによって、異文化を体験するということも考えられるのであるが、このゲームではそのような必要はない。むしろ、習得すべき文化は、できる限り厳密にルールを遂行できるものが良いのではないだろうか。たとえば、 α 文化では他者との交流において接触し続けることが必要であるが、現実には実行されていない。もっとも、 β は α 人を“なれなれしい”とか“いつもベタベタしている”と見ており、距離的な接近だけでも効果はあるので、ルールの表現を変えるだけでよいであろう。また、ルールを破った

相手（訪問者）に対する対処であるが、今回の2度のゲームでは、それに相当する行動があったにもかかわらず、 β の訪問者が α から退出させられる場面は一度も見られなかった。このため、 β がルール違反をしていることを、明確に理解できなかったと思われる。これは、参加者がすべて顔見知りであったことも原因の一つではあろうが、ルール自体を厳正に実行しやすいものにする必要があるのではないだろうか。この他 β 文化では、 β 言語の表現方法を日本語に即したものにすることを考える。

(2) 教育効果について

参加者の感想を見るかぎり、教育の効果は十分期待できるものである。少なくとも、ゲームには積極的に参加し、異文化を体験したと感じたようである。しかし、どのような効果があったのかは明確ではない。このゲームは、より焦点を絞った個別の問題を設定することも可能である。例えば、今回のゲームの参加者の多くが指摘していることの1つは‘言葉の違い’であったが、異なる言語を学ぶ際の心理的な問題を意識させるということもできるであろう。このように参加者の意識をより具体的な事項に集中させることは、教育効果をあげる方法の1つとして考えられるのではないだろうか。

いずれにせよ、ゲーム参加者の体験は基本的には個別な事例であることは免れ得ないものである。したがって、ゲームの意図する本質的問題の理解のためには、ある程度の解説は不可欠である。今回のように自らの体験に基づいた討論が省略されることは、大きな問題である。より一般化された問題の理解のためには、ゲーム終了後の討論と、異文化に関する講義、解説が必要である。これらを行うことによって、このゲームはより大きな教育的効果を持つことになるであろう。

(3) 今後の課題

他のゲームシミュレーションと同じように、BaFa'BaFa'にも2つの利用可能性がある。一つは、異なる文化に遭遇した時の態度、行動を研究するということである。もちろん、一般的な問題として取り上げることも可能であろうが、日本人の異文化に対する態度を明らかにする上でも有効な方法と考えられる。

一方、教育という観点から見た場合、日常的に異なる文化に属している人々と接触している欧米社会と異なり、実際に異文化と接触する機会の比較的少ない日本人にとっては、このような経験が非常に有効なものとなる可能性がある。異なる文化に属する人が、自分とは異なる規範に従って行動していることを体験し、理解することは重要なことである。さらに、異なる文化に出会ったときの自らの行動様式を知ると同時に、そのような場面でどのように対処するかを訓練する機会を与えることも考えられる。

また、日本文化あるいは日本人の行動規範を考える上でも有用な経験とすることができるのではないだろうか。どのような場合でも、自分の属する文化が持つ価値観から逃れて、純粋に

客観的に物事を評価することは困難である。このゲームにおいても、 α 、 β という比較ではなく、日本と α 、 β を比較しているとも考えられる。そういった観点から、 α 、 β 各文化の設定を考えるのも1つの方法ではないだろうか。

この異文化シミュレーション BaFa'BaFa' は、比較的实施しやすく、目的に応じてゲームを改善する余地は残されているが、現状においても参加者に与えるインパクトは十分なものがある。今後、多くの場面で利用されることを期待したい。

謝 辞

今回のゲーム BaFa'BaFa' を紹介していただいた名古屋大学文学部の広瀬幸雄助教授には、ゲーム実施にあたっても有益なご助言とご指導をいただいた。ここに記して感謝の意を表します。

文 献

- 広瀬幸雄, 奥田達也 1988 社会的ジレンマ事態における集団行動—集団間関係の研究法としての SIMSOC の導入— 実験社会心理学研究, 28, p.21-33.
- 広瀬幸雄, 福田市朗, 門田幸太郎, 木村昌幸, 清水洵 1985 社会システムのシミュレーション—SIMSOC の概要と試験的实施 2— 立命館文学, 485-486, 1215-1252.
- 門田幸太郎, 木村昌幸, 清水洵, 広瀬幸雄, 福田市朗 1985 社会システムのシミュレーション—SIMSOC の概要と試験的实施 1— 立命館文学, 475-477, 257-320.
- Livingston, S. A. & Stoll, C. S. 1972 *Simulation and Gaming in Social Science*. New York: Free Press.
- Shirt, R. G. 1977 *BaFa'BaFa': A Cross Culture Simulation*. California: Simile II.