

「仮想世界ゲーム」への遠隔参加における学びの評価： 新型コロナウイルス禍の中で

垂 澤 由美子¹・大 沼 進²

Evaluation of Learning in Remote Courses of the Simulated International Society Game During the COVID-19 Pandemic

TARESAWA Yumiko and OHNUMA Susumu

Abstract: This study aimed to evaluate the remote course of the Simulated International Society Game (SIMINSOC) through a qualitative analysis of students' reports on their experience with the game. Although the SIMINSOC is typically conducted face-to-face, it was remotely executed in 2020 due to the COVID-19 pandemic. Ninety-four students participated in the game and reported their experience of playing the game. The reports revealed that participants experienced the developmental stages of the game almost similarly to the original face-to-face version, i.e., 1) forming in-groups, 2) conflicts between groups and 3) cooperation between groups. Additionally, the participants recognized the emergence of a multi-dimensional social reality across different regions and they were cognizant of the relationship between their identification to the world beyond their group and cooperation. However, even though participants provided positive opinions about their experience, they complained about online communication and its various limitations.

Key Words: SIMINSOC (Simulated International Society Game), remote course, the COVID-19 pandemic, class of social psychology, experience report

要旨：本研究の目的は、遠隔授業の中で行った「仮想世界ゲーム」を参加者の体験報告を通じて定性的に評価することである。仮想世界ゲームは本来、対面で行われるが、新型コロナウイルス禍により、2020年度の授業では遠隔で行われた。計94名の学生がゲームに参加し、ゲーム後に体験レポートを作成した。レポートより、(1)内集団の形成期、(2)集団間の葛藤期、(3)集団間の協調期、といった対面実施の場合と同様のゲーム展開に関する体験内容が確認された。また、地域によって異なる社会的現実感の形成に関する理解や、集団を越えた世界への帰属意識と協力との関係についての記述も確認された。さらにゲーム体験自体への肯定的な感想も散見された。一方、オンライン・コミュニケーションへの不満や限界に関する報告もあり、今後の大きな課題が明確になった。

キーワード：仮想世界ゲーム、遠隔授業、新型コロナウイルス感染症の大流行、社会心理学の授業、体験レポート

¹ 甲南女子大学人間科学部

² 北海道大学大学院文学研究院

1. 背景

筆者らは、社会心理学の授業の中で、「仮想世界ゲーム」(広瀬, 2011) というシミュレーション・ゲーミングを実施してきた。このゲームでは、感情経験を伴う役割へのコミットメントにより、集団間の葛藤と協調のプロセスを体験でき、単なる座学に比べて教育効果が高いことが報告されてきている(広瀬, 2000)。しかし、このゲームは一度に数十名の参加者が相互作用することが前提で設計されており、新型コロナウイルス感染症が大流行した 2020 年度前期では、通常通りのゲーム実施はあきらめざるを得ない事態になった。そこで筆者らは模索しながら遠隔授業の中で同ゲームを実施してみた。本論文では、その実施概要を報告すると共に、今回の参加者がオリジナルの対面版と同様の体験ができていたかを考察することで、今後のより効果的な教育的利用について考えたい。

1.1. 仮想世界ゲームの概要

まず、オリジナルのゲームでの基本的なルールやゲームの展開について簡潔に記す。

1.1.1. 基本的なルール

ゲームは 7 セッションからなる。1 セッションは約 40 分間である。セッション間には約 10 分間またはお昼休憩(40~50 分間)を挟み、ゲーム終了後には簡単なディブリーフィングも行われ、所要時間は計 6, 7 時間である。

仮想世界には図 1 のような 4 つの地域が配置される。プレイヤーはいずれかの地域に所属する。ゲーム開始時、北・西地域のプレイヤーには 100 シム(シムは通貨単位)が、東・南地域のプレイヤーには 50 シムが与えられる。また、北・西地域(豊かな地域)に

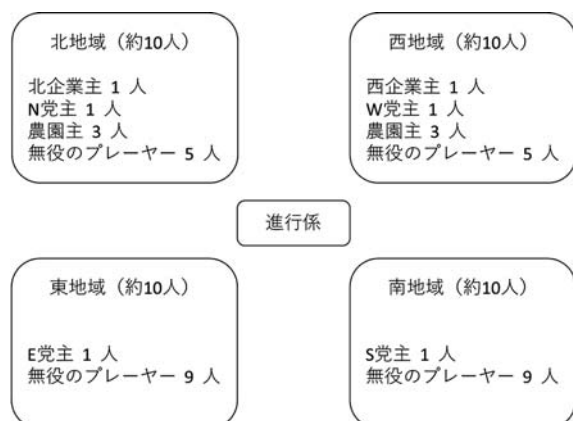


図 1 仮想世界ゲームの地域配置

は、企業主、農園主、政党主が、東・南地域(貧しい地域)には政党主がいる。また、4 つの地域は、異なる 4 教室で隔てられており、他地域へ行くには 1 回につき 2 シムの費用がかかる。

生存のためには、食糧チケットを入手しなければならない。食糧チケットは農園主から毎セッション価格交渉して購入するか、60 シムを支払い毎年分の農園を開墾するかである。食糧を得られなければ「飢餓」となり、2 セッション連続「飢餓」になると「死亡」になる。

食糧チケットはその半券が労働力チケットになっており、それを企業に売ることが出来る。企業に売れなかったり、そもそも食糧チケットを入手できなかったプレイヤーは「失業」となる。

企業主は、株券を売って資本金を集めると共に、労働力チケットも集めることで、生産を行い利益を得ていく。利益の中から、労働者への賃金や、株主への配当金が支払われる。

農園主は、所有している食糧を自由に売却できる。また他の人よりも安い費用で農園を開墾できる。

プレイヤーは、各セッションの中で、食糧の確保や企業への就職を行う。

以上のプレイヤーの活動結果は、仮想世界全体の状態に反映される。つまり、飢餓者・失業者が多いとテロリズム・リスクが高まり、豊かな地域の資産家が誘拐される可能性が高くなる。また、企業の生産活動や農園の開墾が大規模であるほど、環境汚染のリスクが高まり、環境問題の発生確率が高くなる。環境問題が発生するとすべてのプレイヤーに被害が生じる恐れがある。

他方、政党(N 党, W 党, E 党, S 党) 主は、法律を制定できる。法律案を公約として PR し、世界の 3 分の 2 以上の票を集められれば世界の法律になる。

1.1.2. ゲームの展開

6 セッションからなるゲームは、プレイヤーの解決すべき問題等によって 3 つの段階に分けられる。

第 1 の段階(主に第 1, 2 セッション)では、地域ごとに異なる世界観が形成される段階である。ゲームの動きはゆっくりスタートし、次第次第に会話生まれ、地域独自の考え方や感情が共有されるようになっていく。世界の食糧は圧倒的に不足しており、貧しい地域では飢餓者が多数発生する。また、企業も生産体制が未整備のため、貧しい地域で失業者が多数発生する。

第 2 の段階(主に第 3, 4 セッション)では、地域

間の葛藤が目立ってくる段階である。ゲーム序盤からの飢餓者と失業者の存在によって、豊かな地域では、テロが発生する。テロ回避のため、豊かな地域では、食糧の増産や企業の生産拡大がはかられる。2つの企業は、新しい労働者を確保しようとして、貧しい地域の労働者を奪い合う。貧しい地域は、この対立を利用したりして労使交渉を行う。

第3の段階（主に第5, 6セッション）では、全地域共通の環境問題に対するリスク回避が重要になってくる段階である。生産活動によって徐々に進んでいた環境汚染の問題が深刻化する。発生した環境問題を解決するには、全地域の住民が協力し合わなければならない。

これらの段階は、ゲームの設計者によって意図されたものであり、各ゲームにはバラエティはあるものの、ほとんどのゲームではこのような展開をたどる。

2. 仮想世界ゲームの遠隔実施の概要

筆者らは、対面前提で組み立てられたゲームを、どうやって遠隔でも実施できるかについて、事前に検討した。実施の方針は、オリジナルの対面版ゲームのルールを忠実に再現しようとするよりも、何を参加者に体験させたいのかという目的を見失わないこととした。重要視していた体験内容は、解決すべき主要な問題の変化を参加者自身が感じることや、客観的には同じ現象であっても地域や役割によってその見え方が異なるといった多面的な社会的リアリティの形成であった。

遠隔授業についての大学の方針やシステムは必ずしも同じではなく、それぞれの制約下で工夫を凝らすことにした。以下に、各大学での実施概要を述べる。

2.1. 甲南女子大学での実施概要

日時 2020年5月23日（土）、10時40分集合、11時からゲーム開始、16時終了。

ゲーム参加者 40名（37名が3年、3名が4年、全員女性）。

進行係 1名（他にオブザーバー1名）。

用いたオンライン・ツール Microsoft Teams。マイ

ク付き機器での参加が望ましいとしたが強制ではなかった。カメラ付き・カメラ利用も強制ではなかった。ちなみに、通信環境等によりゲームへの参加が難しく、代替課題に取り組んだ学生が15名いた。用いたツールやこれらの学生対応は、大学の方針に沿ったものであった。

進行の概要 デモ用に学会等で実施されたことがある、仮想世界ゲームの簡易版をイメージしておこなった。そこでは、大教室の中に4地域が配置され、各セッションの中で、地域内での話し合いと、地域間交渉の時間が、世界一律で設けられていた。

ここでは、オリジナルの対面版ゲームとは異なる主なルールについて以下に記す。

地域 4つの地域は、「チャンネル」で設定した。

旅行 地域間の自由な移動が困難なため、各セッションを「地域内での話し合いの時間」と「地域間交渉の時間」に区切り、「旅行」は行わないとした。「地域間交渉の時間」に他地域と交渉できるのは、各地域から2名までとした。「地域間交渉の時間」になったら、進行係が合図をし、各プレイヤーは自分の地域の「チャンネル」から、仮想世界全体に相当する「一般」に移動した。地域間交渉時、代表者以外は、マイクをミュートにし交渉の様子を聞いていた。

通貨 対面版での「紙幣」は用いなかった。各自で、事前に配布した「個人会計簿」の項目等を参考にして、所持金額を記録した。

カード・チケット類 対面版でのものは用いなかった。プレイヤー同士でのそれらの交換や、進行係へのそれらの提出については、「チャット」に書き残すこととした。

実際のゲーム展開 第2・第3セッションでテロが発生。第5セッションで環境問題が発生したが解決された。

2.2. 北海道大学での実施概要

日時 2020年6月20日（土）、21日（日）。8時45分集合、9時10分からゲーム開始、16時頃終了。

ゲーム参加者 初日（Aコース）28名、2日目（Bコース）26名、計54名（男性42名、女性12名；大

i なお、柿本・細野（2010）は、オリジナルの仮想世界ゲーム（広瀬，1997）を元に、コンピュータ・ネットワーク上で行う「仮想世界ゲーム電子版」を開発している。こちらは、ディスプレイ上の文字情報に従って、プレイヤーは「チャット」とプログラミングされた「アクション」を実行するためのクリック操作を行っていく。また、プレイヤーは所属地域と番号だけで識別され匿名である。集団研究やCMC（Computer Mediated Communication）研究の有効な手法であり、1つのPC教室に参加者全員が集合して実施されている。

半が 1 年生だが 2 年生以上も混ざっていた)。

進行係 6~7 名 (他にオブザーバー 1 名)。

用いたオンライン・ツール Zoom。原則として、マイク・カメラ付きでの参加。事前に、通信環境の不十分な学生は、北海道大学よりルーターの貸し出し申請をするように指示。

進行の概要 ある程度、オリジナルの対面版に近づけるようにした。ただし、いくつかの例外はある。

地域 4 つの地域はブレイクアウトセッション機能を用いた。

旅行 旅行については制約を設けた。具体的には、各セッション最初の 10 分は旅行できないこと、一度に 1 つの地域へは 2 人までしか移動できないこと、その代わり旅行費用はかからないこと (オリジナル版は 2 シム必要) とした。なお、旅行を希望するプレイヤーは進行係に行き先を申し出て、進行係が移動をさせた。また、各セッションの終了 10 分前には、自地域に戻ることにし、進行係がその操作を行った。

通貨 チャットによる数字のログを残すこととした。

チケット・カード類 対面版でのものは用いなかった。プレイヤー同士でのそれらの交換や、進行係へのそれらの提出については、「チャット」機能を使うこととした。

実際のゲーム展開 A コースは第 2 セッションで、B コースは第 2, 3 セッションでテロが発生。どちらも環境問題は 5, 6 セッションで発生した。

3. 参加者の体験内容について

ここでは、参加者の事後レポートを用いて、ゲームの中での体験内容や、ゲーム終了後の振り返り内容について、考察していきたい。

まず、オリジナルと同様のゲーム展開が見られたかに注目して、それに相当するレポートの記述を抜粋する。次に、異なる社会的リアリティの形成も含め、その他の主な社会心理的事象に関する体験内容に着目し抜粋する。その後で、オンライン・コミュニケーションに関する感想等も記述する。

3.1. ゲームの展開について

3.1.1. ゲームの序盤

ゲーム開始直後、プレイヤーの多くは、何をすればいいのか等不安を感じていた。

「ゲームが開始されても、最初の 2 分ほどは誰も会話をしなかった。その後、ぼつぼつと会話が開始された。おそらく地域の皆も何をしたらいいのか把握できていなかったように思う。」

ゲーム開始時、世界の食糧は圧倒的に不足しており、貧しい地域では生存への不安が非常に大きかった。

「第 1 セッションで飢餓になり、第 2 セッションでは、北の悪い印象や、時間があまりないという焦り、聞いてもらえないことによるイラつきで冷静になれなかった。」

飢餓者・失業者の大量発生から豊かな地域ではテロが起きたが、その見方は地域や役割間で大きく異なった。

「農園主だった私は誘拐された。まさかゲームの序盤で自分自身がこのような事になるとは思ってもしなかったのが驚き、その瞬間ゲーム開始前に思い描いていた展開は白紙となった。」

「テロがあった。個人ではなく西地域全体としての損失だと感じたので、食糧問題を早急に解決しなければならぬと感じた。同時に、標的が自分でないことに深く安堵したのも事実であった。」

一方の貧しい地域では、テロはまったくの他人事であった。

「テロが起きた。世界の飢餓状況から見たら恐らく当然の結果だったと思う。南地域の中では、『そりゃそうなる』『テロは、南は関係ないよね』『払えるよね』などと言った会話が飛び交っていた。」

「(第 1 セッションで自地域で飢餓失業が多かったことを受け)『テロが起きるかもねー』と結構楽観的であまり気にする様子は見受けられなかった。」

3.1.2. ゲームの中盤

テロの発生を抑えるため、豊かな地域は企業の生産拡大を目指し、対立するようになった。また、このような地域間の対立は地域内の凝集性を高めたりした。

「北地域では、地域全体で資金を管理し西地域の企業を打倒することに全員が注力する体制が成立した。」

「北地域と西地域がそれぞれをライバル視し始めた。西地域の最大の目標としては南地域 (の労働力) を北地域から奪取することである。」

「(企業の生産単位で) 西地域に敗北し、むしろ闘争心が煽られた結果、地域がこれまで以上にまとまっており、積極的になっていた。」

また、貧しい地域では、ゲーム序盤とは異なって食糧が確保されやすくなり、プレイヤーの関心事は労働

や資産に移っていった。

「食糧もぼちぼち確保できるようになり、ついに10人中9人が食に困らなくなった。」

「やっと自分で稼ぐことができ、利益を得ることができるようになった。とても嬉しかった。」

3.1.3. ゲームの終盤

ゲームの中盤で、企業の経済発展が追求されていたが、それと共に環境汚染も蓄積されていた。しかし、環境浄化のための資金は遅れていた。

「(環境問題が発生するまで)我々がいかに目先の利益に踊らされ、世界全体のことを考えていなかったか。」

「環境問題のリスクがどれくらいなのか気になるという声が東の中でいくらか上がっていたが、結局確認することはしなかった。」

環境問題発生時には、プレイヤーは立場の違いやこれまでの利害対立を超え、4地域で協力して問題解決に取り組まねばならなかった。この問題解決をとおして、他地域へのわだかまりが緩和されたという報告があった。

「敵対関係にあると認識している西地域や、環境問題を引き起こした豊かな地域を恨んでいると推測される東・南地域と渡り合うことは非常に不安に感じられた。しかし、実際に4チームに別れて作業をすると、驚くほどスムーズに協力することができた。解いている最中にチームメイトの所属地域を意識することはなかった。」

「南地域に愛着を感じていて、他の地域の人(特に西地域)には苦手意識を持っていたため、協力して解けるのかとても不安だった。しかし、集まってみると全然そんなことはなくて、『え～分かんないね』というような言葉の飛び交う、ゆるゆるとした明るい雰囲気を取り組めた。ありきたりな感想かもしれないけれど、『いい人だな』と思った。」

3.2. 主な社会的心理事象の体験について

3.2.1. 異なる地域間での現実感の違い

ゲームの展開のところで、テロに対する異なる見方を記述した。その他、ゲームの中で目の当たりにした貧富の差に関する報告があった。

「他地域交流の際、豊かな地域がすでに株式について話し始めていたような覚えがあるが、こちらとしては食糧すら不安定だったために、本当にスタートラインが違うんだと痛感した。こうもスタートラインが違うと、本当の平等は同等の金銭では表せないのでは

ないかとの疑問も浮かんだ。」

「二回目(の環境問題発生)でもなお、死んでもいいやという言葉が(貧しい地域の人から)出てきた。金も権力もないから、と諦めている口調だった。」

貧富の格差について、弱者側はゲームの中で次のような認知・感情を強者に抱いていた。

「自分たちは貧しい地域であったため、食糧は豊かな地域にもらわないと生きていけなかった。そのために豊かな地域の人に怖い印象を勝手に作っており、第一セッションでは豊かな地域の人が発言したことは高圧的に感じていた。」

ゲーム終了後の意見交換等をとおして、豊かな地域では、貧しい地域に対する自分たちの行動や感情がどんなものであつたかのように振り返っている。

「弱い立場に立たされている貧しい地域の住人に対し、無意識に搾取をしていた可能性に思い至った。」

「南地域の住民のことをただのコマだと思っており、情がある人間として見ていなかったのである。」

一方、貧しい地域でも、次のように振り返っている。

「豊かな地域の人はお金を持っているはずという偏見だけで相手を決めつけたりしていることを知り、相手の役割が分からないことへの怖さを感じた。」

ゲームの中で、特に企業主や農園主や政党主は、短時間で様々なプレイヤーに対応しながら物事を決定していかなければならない。このような状況下では、相手の役割や置かれた状況についての理解がより難しくなる。また、それぞれが入手できる情報は異なっており、それが異なるリアリティの形成につながっていたことを、ゲーム後の振り返りをとおして理解するようになったという記述も見られた。

「自分が役割を持っている中で並行して他地域の視点から考えることの難しさが浮き彫りとなった。リアリティがある仮想世界ゲームにおいて全体を予測し考慮することの難しさを実感した。」

「(ゲーム後の振り返りで)自分の立場からではわからなかった相手の価値観が、相手の立場になって初めて分かるということが多く、立場や状況によるものごとの捉え方の違いを体感的に認識することができた。」

「(地域内で交代で飢餓になっていたことについて)ゲーム中ではそのように大変だと言うことに気づかずに、何の罪悪感もなく飢餓や失業をしてしまっていた。しかし、今考えてみると、テロが起こって豊かな地域のお金がなくなると、食糧チケットが高くなったり、就職が出来なかったりするの、貧しい地域にと

っても他人事というわけではなかったように感じる。」

以上のように、地域によって異なる社会的現実感の形成については、ゲームの初期設定の地域間格差が強力であるために、十分に生起していたと考えられる。

3.2.2. 地域間の葛藤

プレイヤー等によって地域間葛藤の程度はまちまちであったようだが、まずは、他地域に対して敵対心を抱いていたという葛藤が強いものから取り上げる。

「(各地域から環境寄金を出そうという決定がなされた)が西にはとりあえず支払うことを約束し、北は北の環境団体を用いて寄付をするという旨を伝えて、(中略)西の人が帰ると当然のように環境浄化資金は支払わないことをお互い確認した。この時はあの憎き西を騙してやったことに高揚感を覚えた。」

また、あるゲームの西地域は、不当で過重な負担を北地域に強いる公約を発表した。その公約とは、「北地域は他3つの地域に毎セクション100シムを支払い、更に南地域には毎セクション8枚の食糧チケットを渡さなければならない。これを破ると環境団体に300シム寄付しなければならない。」であった。この公約を出した西地域のプレイヤーは以下のように報告している。

「これは北地域に対して超攻撃的な提案である。このとき西地域は完全に北地域のお金や権力を奪ってやろうという気持であった。」

ターゲットにされた北地域は次のように報告している。

「(西の公約を受けて)冷戦状態だったところへの宣戦布告になった。」

他方、敵対心とまではいなくても、他地域に良いイメージはもてないといったどちらかといえば弱めの葛藤の事例もあった。以下2つは貧しい地域の報告である。

「最初は、北地域と西地域は怖いとっていて、例えば交渉なども検討の余地なくバツサリ断られるのが、自分たちを低く見られているような感じがしてなかなか嫌でした。個人的には、特に西地域に対しては一連の流れから直接対立はしていないけれどあまり協力したくないなと思っていました。」

「ゲームの中盤でも、交渉の際に、賃金についての話し合いはあまり行われず、雇う側に提示された金額に従い、あくまでも『働かせてもらっている』という立場の弱さを感じました。」

他地域へのイメージは、一部の断片的な情報から生まれていた。

「貧しい地域であった自分たちは、北地域のような豊かな地域はお金があるというイメージと環境問題にあまりお金を出していないことを知っていたために、それを大げさにとってしまい、お金をたくさん持っているのに環境基金には全くお金を出さない『ケチな集団である』という悪いイメージをもってしまっていた。」

他地域に対する否定的な見方は、自地域に対する肯定的な見方や優越感の裏返しでもある。

「北地域の細かいお金のやり取りによって、労働者に対して厳しく、自分たちがお金を儲けることしか考えていないような態度に対して嫌悪感が募っていた。自分は西地域という『優しい』グループに属していると感じ、北地域を『みみっちい』グループだとみなしていた。」

以上より、地域間の葛藤は程度の差はあれ比較的体験されやすかったと考えられる。

3.2.3. 世界への帰属意識

4地域共通の危機である環境問題を解決した後に、世界への一体感が強まったり、他地域への態度が柔和なものになったりした、という報告は見られた。

「全員で協力して解決に取り組むことができた。口で『仲良くしよう』と言われても説得力があまりないが、全員に利益がある共通の目標に協力して取りまざるを得ない状況ができたことで自然と一体感が生まれた。」

「(環境問題を解決し、自地域に戻ったとき)まさに毒気を抜かれるという言葉がふさわしかった。北地域全体の雰囲気は柔らかなものとなっていき、心なしか笑顔が優しいもの変わったような気がした。」

一方、世界への一体感はあまり感じられなかったという報告もあった。この原因について、今回特有のオンラインの影響の可能性もあるが、それには関わらない別の要因もありうると考えられる。

「世界の一員というよりは完全に貧しい地域の一員の思考回路になっていたと思うし、余裕がないから環境問題にお金を出さなくても別にいいと思っていました。」

「環境問題で打ち解けたとはいえ、やはり地域間で個人の方向性に違いがあり、完全に協力するまでには至らなそうだなとおもった。」

「オンラインでのゲームということで考えられる対立緩和への影響について、たしかにどうしても対面ではないので協力しづらいというのはあったと感じる。」

3.3. オンラインでのコミュニケーションについて

オンラインでの意思疎通はしにくかった、という声はやはりあった。

「話し出しのタイミングが掴めなかったり、発言しても（相手の顔が映ってないため）返答がなかったらどうしようと戸惑ってしまい、上手く発言できなかった。」

「zoom というなれない環境や相手の表情などが良く読み取れない、声がうまく聞こえないことなどのせいで意思疎通がうまくいかなかった。」

また、プレーヤー間が遠隔であったことは、地域や世界への一体感の形成を妨げていたのではないかという考察が見られた。

「オンライン上であって一人ひとりの距離が遠いことで、連帯感是对面であった場合を考えるとすこし薄かったかもしれない。」

「対面であれば問題を解く中で互いを称賛したり励ましたりすることもあったのだろうが、こういったフレンドリーな振る舞いを、初対面の人に対しオンラインで行うことには抵抗があり、葛藤があった地域の相手とも穏やかに会話することはできたものの、親密な仲に発展することはなかったように思われる。」

さらに、地域内におけるコミュニケーション形態に関する感想もあった。対面版では、地域内でのプレーヤーがあちこちで自由に会話をするができるが、今回は地域内の誰かの発言を全員が聞くことができるという状況であった。

「それぞれの参加者の会話が地域内に透明な形で共有され、あまり敵対・競争意識がうまれなかったように思う。」

「通話アプリの性質上、一对多の交流がメインで一对一のやり取りがチャット上のみでしか行えないという難しい面もあり、自分のような一对多の交流を苦手とする人と、人前で話すことに何の抵抗もない人の明暗が分かれやすかった。」

3.4. ゲームの体験など全般的な感想

ゲームはほとんど1日ばかりで行われたが、肯定的な感想は多く見られた。

「仮想世界ゲームは非常に楽しく、あっという間に終わってしまった。楽しく学ぶ、これほど素晴らしいことはないだろう。」

「ゲームを実際に夢中になって体感していくうちに呑み込めてきてとても楽しくゲームをすることができた。ゲームが進んでいくうちに、あれも考えないとい

けないし、これも考えないといけないし、時間が足りないと思うことも何度かあったが、そのたびに地域内で協力してゲームを進めていくことができたことも楽しかった。」

「このゲームが本当に楽しかったです。やる前は正直半日かけてやるのは過大と思っていましたが、やってみると自分が思っていたよりゲームの中に入り込んでいてあっという間に終わっていました。」

また、コロナ禍で外出自粛が求められる中でこそこのゲーム体験に意味があった、という感想もあった。

「大学に行けずなかなか人と話す機会がない中で、このようなゲームが行えたのはとても良い経験だった。」

「コロナの関係で、北大生と話す機会も今まであまり無かったので、こうやってたくさんコミュニケーションとれたのも良かった。」

さらに、今回のゲームをとおして、新たな自分の可能性を発見できたという報告もあった。

「『誰も餓死させない』という目標が達成でき、とても清々しくゲームを終えることができた。また、世界アイドル賞や世界実力者賞をみんなからの投票で受賞できたことが嬉しく、がんばった甲斐があったと思った。普段リーダー的存在ではない私からしたら今回のゲームはほんとに大変だったが、自分にもリーダー的役目ができるんだなと実感した。」

他方、ゲームの中での出来事と最近の国際情勢とを結び付けた考察もあった。

「コロナウイルスで日常を送れない中、このようなシミュレーションゲームによって気づいた点も多い。コロナウイルスが発生したのではないかとされている武漢側の意見や、中国に責任を取らせようとする姿勢のアメリカ、また封じ込め対策がうまくいったとされる日本など、各国の出方はさまざまであるが、仮想世界ゲーム内での環境汚染問題のように各々協力すれば解決への道も近いはずである。表面上は協力していても、地域の経済格差による思考の違いというものは今回のゲーム内でも体験したことであるが、かなり難しい問題である。」

4. 終わりに

以上より、遠隔授業の中でも仮想世界ゲームの体験ができ、学生はおおむね満足していたと捉えている。ただやはりオンライン・コミュニケーションのやりにくさの報告は少なからずあった。また実施者側

でもゲームにコミットしきれない人の把握が困難であった。このような遠隔実施の限界点はあるもの、実際の対面実施に及ばない点はあるものの、社会心理学現象を学ぶ体験授業としては十分に機能していたと考えられる。

引用文献

広瀬幸雄 (2011). 仮想世界ゲームのルールを理解する

広瀬幸雄 (編) 仮想世界ゲームから社会心理学を学ぶ
ナカニシヤ出版 pp.1-18.

広瀬幸雄 (2000). 多元的現実を理解するメディアとしての仮想世界ゲーム シミュレーション&ゲーミング, 10, pp.14-21.

柿本敏克・細野文雄 (2010). 状況の現実感尺度の再検討: 2つの仮想世界ゲーム実験から 実験社会心理学研究 49, pp.149-159.