

移民シミュレーション(IS)の開発と異文化間教育効果の測定*

前 村 奈 央 佳**
加 藤 潤 三***
藤 原 武 弘****

問 題

「カルチャー・ショック」といえば、海外へ出向いたときに経験した出来事を思い浮かべる人が多いだろう。グローバル化・ボーダレス化が進んでいるといわれる現在、留学や研修、観光、ワーキングホリデイ、海外赴任など、個人が自国から他国へ移動する形もさまざまになった。移動をした際、言葉の壁や生活習慣・制度・社会的規範のギャップなど、自国と他国との文化的な相違によって不安や緊張、動揺などを経験することがある。Oberg (1960) は、このような「社会的なかわり合いに関するすべての慣れ親しんだサイン(記号)やシンボル(象徴)を失うことによって突然生まれるもの」をカルチャー・ショックと呼んだ。より心理学的な観点からは、「明確な心理的・物理的報酬が全般的に不確実で、コントロールや予測がしにくい状況におけるストレス反応」とされる(Furnham & Bochner, 1986)。端的に言えば、異文化接触状況において移動した個人が移動先で感じる不安や緊張、動揺などを指す言葉であり、最近では日常的にも使用されるようになってきている。

カルチャー・ショックに関しては、個人がそれをいかに克服し、いかに異なる文化に適應するかを解明することにも研究関心が向けられてきた

(Smith & Bond, 1998など)。異文化環境下での目標を達成し、文化的・言語的背景の異なる人々と好ましい関係を保ち、個人にとって意味ある生活を可能にするための能力は「異文化間能力」などと呼ばれる(山岸, 1995)。具体的には、カルチュラル・アウェアネス(自文化に対する気付きや異文化に対する関心の強さ)、自己調整能力(異質なものに対して自己を調整し対処できる能力)、状況調整能力(個人を取り巻く状況に対処する能力)が異文化間能力の3つの機能領域とされる(山岸・井上・渡辺, 1992)。また Bennet (1986) は、文化的な相違に順応する能力として、6段階の発達モデルから成る異文化感受性の重要性を指摘している。

さらに、こうした異文化接触状況に必要な能力を向上させるための取り組みは、異文化間トレーニングや異文化間教育と呼ばれ、研究や実践が蓄積されてきている。中でも、ゲーミング・シミュレーションを利用した異文化間トレーニング(異文化交流シミュレーション)は、参加者が模擬的な異文化接触状況を体験し、現実の異文化間コミュニケーションを考察するための最も有効な手段の一つである。代表的なものに、Thiagarajan & Steinwachs (1990) の『Barnaga』や Shirts (1977) の『BaFáBaFá』などがある。いずれも参加者に異文化接触を疑似体験させる要素を含んでいるが、参加者は「異文化への気づき」を得るだ

*キーワード：移民、ゲーミング・シミュレーション、異文化間トレーニング

本研究は、科学技術融合振興財団「平成20年度シミュレーション&ゲーミングの先進的独創的な手法の研究」の助成を受けた。なお、本稿の一部は第8回アジア社会心理学会、および第57回日本グループ・ダイナミックス学会大会にて発表された。

**関西学院大学大学院社会学研究科研究科研究員

***琉球大学法文学部専任講師

****関西学院大学社会学部教授

けでなく、異文化への肯定的な視点も獲得することができる（中川，2007など）。なお、ゲーミング・シミュレーションは、現実の状況では交絡している様々な条件や誤差変数を統制しながら、一般的な実験法よりも自然な相互作用のなかで個人の態度や行動を検討できるという利点もあり、研究手法としての価値も期待されている（広瀬，1998；加藤・野波・岡本・藤原，2005；藤原，2007；など）。

ところで、実際に文化を越えて新しい場所に移動する人々は、総じて「文化移動者」(cultural travelers)¹⁾などと呼ばれる（Ward, Bochner, & Furnham, 2001）。文化移動者には、旅行者、留学生、ビジネスマン、移民、難民が含まれる。上述したカルチャー・ショックや異文化適応に関する研究も、文化移動者が直面した諸問題についての実態的な調査研究から発展したものが多い。特に、移民 (immigrants) については、主にアメリカ合衆国、カナダ、西欧、豪州で問題視され、研究が進められてきた（Oudenhoven, Judd, & Ward, 2008）。たとえば著名なものに、移民が自文化を保持するレベルと、移住先の異文化を受容するレベルの2軸をもとに移民の戦略を類型化したBerry (2001) の「文化受容モデル」がある。

以上のように、これまでの異文化間接触に関する研究では、「ある文化に属する個人が異なる文化に移動した際、いかに適応していくのか」という視点、つまり移民や留学生などの文化移動者の視点を中心に進められてきた。別の表現をすれば、勉強や仕事のためなど、ある程度「能動的に」異文化へ移動した人々が多くの研究対象となっている。だが、移民と移動先の文化（ホスト社会）のような異文化間接触について考えたとき、2つの立場が存在する。移民と、受け入れ側の人々（ホスト）である。たとえば、ある町に突然、文化の異なる移民が集団でやってきたとする。この場合、新しい環境に対する戸惑いは、移民側だけではなく、むしろ意図せず「受動的に」異文化と接触することとなった町の住民にとっても大きいはずである。つまり、カルチャー・ショックは必ずしも移動する個人の側だけでな

く、受け入れ側の人々にも生じると考えられる。にもかかわらず、これまでの先行研究では、移動者側の視点のものが多く、ホスト社会・文化として異文化を受け入れる側（以後、「ホスト」と呼ぶ）の心理プロセスの解明や異文化受容に必要な能力については十分に検討されているとは言えない。

特に日本人は、これまでホストとなる機会が少なかった。カルチャー・ショックと聞いて、自分の住む町で生じる異文化間接触を思い浮かべる人はめったにいない。しかし、日本国内から海外へ移動する人が増加する以上に劇的なスピードで、海外から日本へ移動してくる人々は年々増加しており、平成20年末時点の外国人登録者数は220万人を越えた（入国管理局，2009）。昨今の少子高齢化とそれに伴う労働人口の急激な減少により、日本の産業構造を維持していくためには、海外からの労働者を多数受け入れる必要性も議論されている。近い将来、日本も移民社会を迎えるとも言われる。南米から仕事を求めて日本にやってくる日系人や、アジア諸国からの外国人研修生と日本人との間で生じる職場内・地域内でのトラブルの発生などは、わが国における移民問題の端緒であろう。アメリカ合衆国やカナダ、豪州などの移民先進国とでもいべき国々と比較すると、法律や制度などの政策レベルでの対策も始まったばかりであり、課題は山積している。だがそれ以前に、旅行先や留学先ではない、自分の町で身近に起こる異文化間接触に、一般的な日本人は慣れていない。国家レベルの政策といったマクロなレベルだけでなく、個々人の心理といったミクロなレベルでも移民に対する受け入れ態勢・準備をすることは必要不可欠であると考えられる。つまり、従来の移動者側の視点に立つ異文化間トレーニングだけでなく、ホストとしての異文化間接触にも備えるための教育方法の考案が必要である。さらに当該分野の研究においても、移民とホスト双方の立場の違いや相互作用を踏まえた異文化間関係を検討することは、これまで以上に重要になると思われる。

ホストとしての異文化間接触には、「受動的」

1) 筆者訳。

(異文化間接触に対して積極的でない) であることに加えて、どのような文化と接触するかが事前にはわからないという特徴がある。移住先を自ら決定する移民とは異なり、いかなる文化的背景をもつ移民がいつやってくるのかをホスト側が予測することは難しい。そういった意味で、ホストとなる個人の心の準備には、「文化一般 (culture-general) タイプ」の異文化間トレーニングが適当ではないかと思われる。文化一般タイプのトレーニングとは、自分や交流相手の出身文化にかかわらず、文化が違うということが人間関係・コミュニケーションに及ぼす影響について学ぶものである (小池, 2000)²⁾。『Barnga』や『BaFáBaFá』といった異文化交流シミュレーションも、文化一般タイプのトレーニングに分類でき、有効な手段の一つであると考えられる。しかし、既存のトレーニングは移動者側に生じるインパクトを重視したものが多く、移動者・ホストといった立場の違いから異文化間接触を理解するには、新たなゲームやルールの導入が必要とされる。

そこで本研究では、特に日本の置かれている現状を顧み、ホストの心理的側面および移民とホストの相互作用に焦点を当てた研究ツール・教育ツールとして「移民シミュレーション (IS: Immigration Simulation)」を開発することを目的とする。本稿では、ゲームの開発過程とそのルールを記述したうえで、実際に試行したゲーム参加者の感想を分析し、ゲームの妥当性と異文化間教育効果を検討する。

方法

「移民シミュレーション (IS)」の開発過程とルールの概要

ここでは、開発した「移民シミュレーション」の概要とルールについて述べる。ゲームの骨子は、異言語交流ゲーム (前村, 2007) に準ずる形で作成した。基本的な流れは次のとおりである。

1) ゲームの準備

ゲーム実施には、最低2名のファシリテーターと参加者全員が集合できる部屋 (オリエンテーション・ゲーム後のディスカッション用)³⁾、15名程度が活動するのに適当なサイズの部屋が2部屋 (A・Bグループ用) 必要である。この2部屋は隣接していてもよいが、一方から他方の部屋の音が聞こえたり、室内の様子が見えたりしない状態が望ましい。2名 (メイン・サブ) のファシリテーターは、1名ずつAないしBグループを担当し、各グループのルール説明とゲームの進行、タイムキーパーを務める。メイン・ファシリテーターは、オリエンテーションおよびディスカッションの進行役を担う。ゲーム参加者があらかじめ決まっている場合は、事前にA/Bのグループ分けをし、リストを作成しておくことよい。参加者の人数は、各グループ10~15名程度が望ましい。人数が多い場合はファシリテーターと部屋を増やし、複数のコースに分けて実施するとよい。なお、このゲームには以下の器具を使用する。

- トランプカード 数セット
- コイン 適量
- 参加者のグループ (A・B) を示すバッジやビブス類
- 参加者リスト (ファシリテーターが参加者を交流させる際に使用)
- グループの部屋 (A・B) を示す貼り紙など
- (ルール説明を録音して行う場合) スピーカーなどの機器類
- ふりかえりシート (ディスカッション用)

2) トランプゲームのルール

オリエンテーションでは、参加者の点呼とゲーム全体の簡単な説明がなされる。ここでゲーム参加者はAとBの2グループにランダムに振り分けられ、別々の部屋へ移動する。それぞれの部屋では両チームとも同じルールのトランプゲームを行う。ルールは、同じ色 (赤:♥・♦ 黒:♠・♣) のカードを2枚組み合わせ、その数字の合

2) 「文化一般タイプ」に対し、特定の文化について学ぶものは「文化特定 (culture-specific) タイプ」と呼ばれる (小池, 2000)。

3) 全員集合用の部屋は、一方のグループの部屋を兼ねていてもよい。

計が14になるペアを集めるというものである。参加者には、3枚ずつカードが配布される⁴⁾。自分の手持ちのカードと相手のカードとを交換し、ペアが成立したらコイン1枚と交換できる。コインと交換する際に、ファシリテーターから新しいカードを2枚受け取り、常に手持ち札は3枚となる状態でカードの取引を続ける。カードの交換の際は、自分のいらぬカードを相手に見せながら自分のほしいカードの記号・数字を相手に言う、という形で行う(図1参照)。同じ相手と何度取引してもかまわない。ゲームの間に、コインをより多く集めることが参加者の役目であると伝える⁵⁾。ただし、ここでは日本語(または英語など既知の言語)の使用が禁止され、AグループではA言語、BグループではB言語という仮想言語を用いてカードの取引を進めなければならない

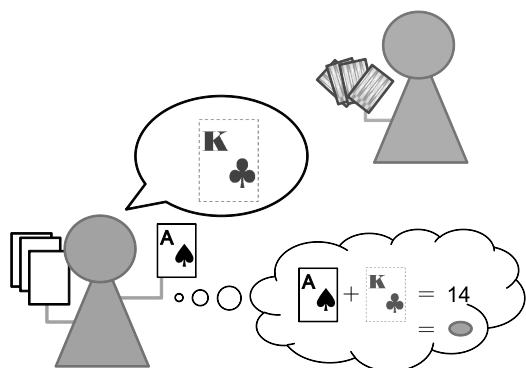


図1 カード取引のイメージ

い⁶⁾。自分のグループ以外の言語ルールについては、いっさい知らされない。

3) メンバーの移動

ゲーム開始からしばらく後、参加者全員がカードゲームに慣れたら、一部のメンバーの移動を開始する⁷⁾。メンバーの移動とは、各グループから2~3名ずつ相手のグループの部屋を訪れることを指し、このように移動したメンバーを「移民」と呼ぶ。「移民」に対し、初めからその部屋でゲームを行い、移動しないメンバーを「ホスト」と呼ぶ。移民は、自分のグループで行っていたのと同じように、移動先でもカードの取引を試みる。このとき、移民の滞在期間には一時滞在・長期滞在の2つの条件を導入する⁸⁾。一時滞在者は、相手グループを訪れてしばらく交流した後(3分間)、自分のグループに戻ってゲームを続ける。長期滞者は、相手グループを訪れた後、ゲームが終了するまで自分のグループへは戻らない。したがって参加者は、表1のように3つの役割に分けられることになる。

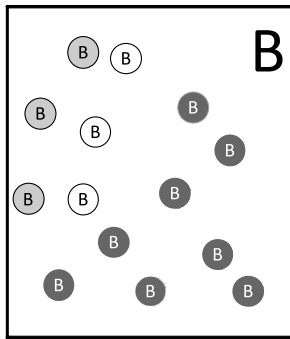
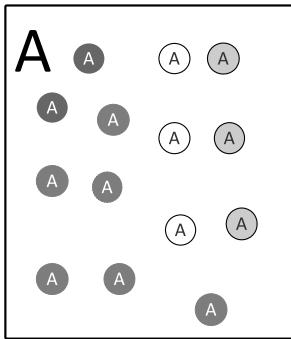
また、移民が移動することによって、ゲーム開始から終了までに各グループ内の移民とホストの構成は、図2のように変化する。ここでは、各グループの参加者が14名(ホスト8名、移民:長期滞行者3名、移民:一時滞行者3名)の場合を例にあげた。

表1 ゲームにおける参加者の役割

	ゲームにおける立場・役割	定義
移民	一時滞行者	一時的に異文化に滞在しているが、いずれは自文化に戻る人々
	長期滞行者	長期的に異文化に滞在し、相手文化に移住する人々
ホスト	ホスト	自文化に留まり、移民の受け入れ側となる人々

- 4) 初期の手持ちのカードの枚数や、ペアにできる数字の合計は適宜変えてもよい。
- 5) 積極的にゲームに参加させるために、コインを多く集めた参加者にインセンティブを与えてもよいだろう。またグループ間での取引を活性化させるために、グループごとでカードの割合を変えてもよい。例えば、Aグループでは1~6と8~13のカードを3:7に、Bグループでは1~6と8~13のカードを7:3にする(7は半分ずつにする)。つまり、相手グループのメンバーと取引する方が、ペアがそろう可能性が高くなる。参加者にはカードの割合を変えていることは伝えない。
- 6) 2つの仮想言語の例は、巻末(参考資料)で紹介する。
- 7) 異言語交流ゲーム(前村, 2007)には移民・ホストの役割は存在せず、参加者全員が1度ずつ相手グループを訪れる形式をとっている。
- 8) 短期的な滞在者と長期滞行者では、文化的同一性や適応の主題において、抱える問題が異なることが指摘されているためである(秋山, 1998など)。

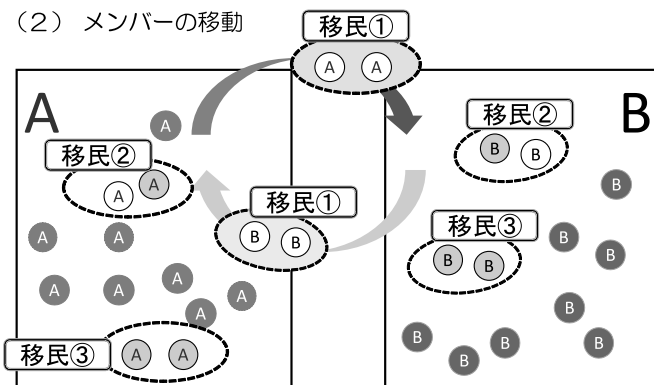
(1) ゲーム開始時（初期状態）



- ホスト
- 移民<長期滞在者>
- 移民<一時滞在者>

各参加者には、ホスト・一時滞在者・長期滞在者のいずれかの役割が与えられている（移動開始まで、本人に知らせなくてもよい）。ゲーム開始後はまず5分程度、グループ内だけでカード取引を行う。

(2) メンバーの移動



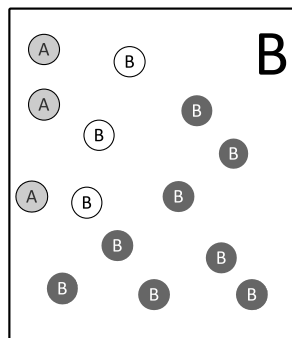
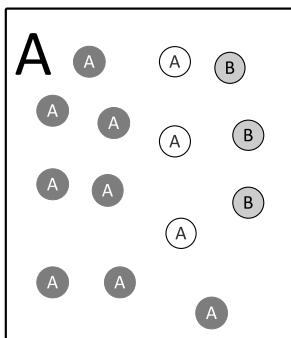
参加者の人数にもよるが、ここでは移民を3回（①～③）に分けて実施したとする。

■移民①：2名とも一時滞在者。相手グループを訪れて3分後、自分のグループに戻る。

■移民②：1名は一時滞在者、1名は長期滞在者。相手グループを訪れて3分後、一時滞在者だけ自分のグループに戻る。

■移民③：2名とも長期滞在者。移動後、相手グループにとどまる。

(3) ゲーム終了時



移民③が移動し終え、数分間ゲームを続けたところでゲームを終了する。最終的には左図のようなメンバー構成になる。

このままの状態、ゲームのふりかえりシートに記入させる。

最後に、参加者全員を一つの部屋に集合させ、ディスカッションを行う。

図2 ゲームにおける参加者の動き

4) ゲームの終了とディスカッション(ふりかえり)

すべての移民が移動し終えて数分後、ゲームを終了する。終了後はまず、ふりかえりシートに記入させる。ふりかえりシートの記入には、参加者に対するゲームの効果を確認し記録する目的と、後のディスカッションにおいて参加者の発言を促す目的がある。異文化間トレーニング等で使用されるディスカッションを参考に(中川, 2007など)、本ゲームのふりかえりに有効であると考えられる質問項目を下記に例示する。ディスカッションを行う際は、これらの質問に対する答えを、役割の異なる参加者(ホスト・移民)からそれぞれ、十分に聞き出すよう努める。

〈ふりかえりに使用する質問項目例〉

- ①ゲームを始める前、どんな気持ちでしたか。
- ②このゲームでは、仮想言語を用いてコミュニケーションを行う必要がありました。そのことについて、どう感じましたか。
- ③(移民の参加者に対して)自分のグループとは別のグループに移動したとき、どんなことを感じましたか。
- ④自分のグループに別のグループの人がやってきたとき、どのように思いましたか。
- ⑤このゲームをふりかえって、あなた自身が「うまくいった」「うまくできた」と思う点をあげてみてください。また、その理由を考えてください。
- ⑥このゲームをふりかえって、あなた自身が「うまくいかなかった」「うまくできなかった」と思う点をあげてみてください。また、その理由を考えてください。
- ⑦今回のシミュレーションで起こったことと、似たような体験を日常生活でしたことがありますか。あったとしたら、それはどのようなことですか。
- ⑧今後、実生活の中で今回のシミュレーションで体験したことと同様のことが起きた場合、どのように対処しようと考えますか。

移民シミュレーションの実施

上で作成した「移民シミュレーション」のルール
の妥当性や教育効果を確認するため、次の要領

でゲームを施行した。大学生93名(男性46名・女性47名;平均年齢=19.74歳, $SD=1.37$)がゲームに参加した。93名はA・Bが各4グループずつ、計8グループに分けられた。1つのグループの人数は10~13名であり、筆者を含む8名のファシリテーターが各々1グループを担当した。1つのグループは、移民役(一時滞在者と長期滞在者が各3名)、ホスト役が6名~7名で構成された。合計すると、93名の参加者のうち、一時滞在者は21名、長期滞在者は21名、ホストは51名であった。

ゲームが滞りなく施行できるかということ以外に、本ゲームでは主に3点を確認する。

- 1) 操作チェック:A・Bそれぞれのグループのルールが等質のものであるか。
- 2) 移民(一時滞在者・長期滞在者)・ホストの役割がゲームにおいてシミュレートできているか。
- 3) 移民シミュレーションは、いかなる教育効果が期待できるか。

以上のことを確認するため、本ゲームでは終了後に次の項目について参加者に回答を求めた。

〈測定項目〉

- ①相手言語の理解度:(1. 理解できていない~7. 理解できている)の7段階で参加者自身が評定
- ②相手グループのメンバーとカードの取引を行った回数
- ③(自由記述:移民のみ回答)自分のグループとは別のグループに移動しなければならないと知ったとき、あるいは別のグループに移ったとき、どんなことを感じましたか。
- ④(自由記述:ホストのみ回答)自分のグループに別のグループの人がやってきたとき、どのように思いましたか。
- ⑤(自由記述:全員が回答)今後、実生活の中で今回のシミュレーションで体験したことと同様のことが起きた場合、どのように対処しようと考えますか。

表2 A/Bの等質性

	Aグループ	Bグループ	t値
相手言語の理解度	2.84(2.08)	2.18(1.81)	1.56
相手グループのメンバーとの取引回数	1.76(1.51)	1.64(1.38)	.37

表3 移民の心情の分類結果

	カテゴリ	度数 (%)	代表的なコメント
一時滞 在者	不安・緊張	6 (30.0%)	不安感・緊張した
	移動したくない・帰りたい	1 (5.0%)	帰りたい
	言語の違いに対する戸惑い	5 (25.0%)	全く何を言っているのか分からなかった
	漠然とした嫌悪感	3 (15.0%)	なんか嫌
	楽しみ	2 (10.0%)	笑われたけど楽しかった
	何も感じなかった	3 (15.0%)	あまり何も感じなかった
	計	20 (100%)	
長期滞 在者	不安・孤独・つらい	10 (47.6%)	不安だった・孤独でした
	移動したくない・帰りたい	2 (9.5%)	移動したくない。自分のグループに帰りたい
	言語の違いに対する戸惑い	5 (23.8%)	言葉がわからない
	相違の認識	2 (9.5%)	自分と違う人と思った
	楽しみ	2 (9.5%)	どんなだろうとワクワクした
	計	21 (100%)	

結果と考察

操作チェック：A・Bグループの等質性（測定項目①・②について）

移民シミュレーションは、A・B2つのグループに言語ルールの違いのみが存在し、グループの地位や勢力など、その他の設定は初期段階で等質であることを前提としている。そのため、参加者が初めにA・Bいずれのグループに所属していたかは実質的な意味をなさない。以後の分析において、参加者のグループではなく、今回導入した役割の妥当性を重点的に検討するため、まずはA・Bグループの等質性を確認した。そこで、グループを独立変数、相手の言語の理解度と相手グループメンバーとの取引回数を従属変数とするt検定を行なった。その結果、理解度・取引回数いずれについてもグループ間で有意差は認められなかった（表2参照）。よって、各グループの初期ルール（困難度）に大きな違いはなく、ほぼ等質であったことが確認できた。

移民・ホストの役割の妥当性（測定項目③・④について）

本研究で新たに導入した「移民」や「ホスト」といった役割が、ゲーミング・シミュレーションの中で機能しているかどうかを確認するため、それぞれの役割の参加者がゲーム中に経験した感情について答えた自由記述を分析した。一時滞在者と長期滞在者には移動時に感じた心情（項目③）について、ホストには相手グループのメンバーがやってきた時に感じた心情（項目④）について検討した。分析に際しては、役割それぞれの自由記述をKJ法（川喜田，1967）で分類した。

1) 「移民」：相手グループに移動した時の心情

表3は、移民（一時滞在者・長期滞在者）の役割を割り振られた参加者が、「相手グループに移動した際に感じたこと」についての回答をまとめたものである。一時滞在者・長期滞在者いずれも「不安・孤独・つらい」「言語の違いに対する戸惑い」といったネガティブな感情体験をしており、移動にともなうカルチャー・ショックが生じてい

たと考えられる。だがその内容は滞在期間によって異なり、長期滞在者で「移動したくない・帰りたい」のような強いネガティブ反応が10%程度みられたのに対し、一時滞在者では移動時に「何も感じなかった」などの回答もみられた。つまり、本ゲームにおける「一時滞在者」「長期滞在者」ではカルチャー・ショックの程度や質が異なっていた。移民シミュレーションにおける移民の滞在期間の条件（一時・長期）は、参加者に異なる影響を与えるものとして機能していることが確かめられた。

2) 「ホスト」：移民を受け入れた時の心情

ホストの移民の受け入れ時の心情は、参加者によってポジティブ・ネガティブの両極端な反応が見られた（表4）。具体的には、「不審」や「関わりたくない・気まずさ」のように移民に対してネガティブな反応がみられる一方で（合計40.6%）、「歓迎・接したい・話したい」や「相手への配慮」のように移民に対するポジティブな反応もみられた（合計28.6%）。

ネガティブな反応に関しては、移民と同様にホストもカルチャー・ショックを経験していたことがうかがえる。また、（移民の）言葉が違って驚いた、というように、「言語の違いに対する戸惑い」についても、移動する側（移民）と受け入れ側（ホスト）両方に生じる反応であることが示された。その一方で、「相手への配慮」のように、相手側の視点に立ったポジティブな反応は、長期滞在者・一時滞在者にはほとんど見られなかった

ものである。また、「歓迎・話したい・接したい」などの積極的な回答も、ホスト特有の反応である。このことには、少数派として相手グループに移動する移民と、多数派として少数派を受け入れるホストというゲームにおける集団構造の相違と、それに伴うグループ・プロセスや個人の主観的判断（マジョリティ感・マイノリティ感）の相違が影響しているものと考えられる（岡本・佐々木・藤原, 2004）⁹⁾。

このように、ホストは移民に対してネガティブな感情を抱いたり、ポジティブな感情を抱いたりする。だが、それが何によって決まるかは今回の結果からは明らかではない。前村（2009）は異文化交流シミュレーションを用いて、共感力の高い参加者ほど異文化受容態度が肯定的なることを示した。移民シミュレーションを応用して、移民受け入れ時の心情を左右するホストの個人特性や、状況要因などについて検討していくことも今後は重要であろう。

以上をまとめると、移民シミュレーションでは、全ての役割の参加者にカルチャー・ショックを生じさせる可能性があり、立場（役割）によって程度や質の異なるショックを経験させられることが確かめられた。また、滞在期間の違いによって移民のカルチャー・ショックの種類が異なるなど、参加者の回答から得られた結果は、異文化接触に関する先行研究の知見（例えば秋山, 1992など）と一致するものである。したがって、本ゲームにおける3つの役割は、現実の一時滞在移民（短期的な移動者）・長期滞在移民（長期的な移動

表4 ホストの心情の分類結果

カテゴリ	度数 (%)	代表的なコメント
不審	9 (18.4%)	宇宙人が来た感じ・誰?
関わりたくない・気まずさ	6 (12.2%)	あまり話しかけたくないと思った
ホ 言語の違いに対する戸惑い	10 (20.4%)	違う言葉で驚いた
ス 歓迎・接したい・話したい	9 (18.4%)	歓迎の気持ち・打ち解けて理解したいと思った
ト 相手への配慮	5 (10.2%)	不安そう・少しやりにくいと思っていそうな表情だった
楽しい・面白い	5 (10.2%)	おもしろい
何も思わない	5 (10.2%)	何も思わなかった
計	49 (100%)	

9) 岡本ほか（2004）では、移動した集団ではマイノリティ感、移動しなかった集団ではマジョリティ感が高くなること、また移動しなかった集団の方が、集団の有力性が高くなる傾向にあることを明らかにしている。

者)・ホスト(受け入れ側)を模した形で設定できていると考えられる。

異文化間教育効果の検討

1) 「移民シミュレーション」で学んだ異文化体験

ゲーム終了後の参加者の感想(項目⑤:今後、実生活の中で今回のシミュレーションで体験したことと同様のことが起きた場合、どのように対処しようと考えますか)をもとに、ゲームによって、参加者が異文化間接触や移民の問題についてどのように理解し、考察したかを検討した。

KJ法(川喜田, 1967)を用いて自由記述データを分類したところ、表5のように回答は8つのカテゴリに分類された。そのうち最も多かったのは、『ノンバーバルコミュニケーションの重要性を指摘する』『ノンバーバルコミュニケーション』(38.6%)であった。さらに『積極的コミュニケーション』や『相手言語の理解』など、コミュニケーションに関連するカテゴリが多く見受けられた。また『相手への理解姿勢』や『心情的な理解』、『積極的な交流』が見出されたことから、参加者は相手を理解し、交流を深めようという態度レベル・行動レベルの意図を向上させたと考えられる。

以上のように、参加者の感想の多くは肯定的なものであった。本ゲームを通じて、参加者が移民状況におけるコミュニケーションの重要性を認識し、相手への肯定的態度・行動の形成をある程度促すことができたようである。すなわち、前述の中川(2007)が指摘するような、従来の異文化交流シミュレーションの教育上の利点は、本ゲーム

にも含まれていると判断できる。

2) 参加者の感想とゲーム上の役割の関連性(最適尺度法による分析)

続いて、表5で分類されている参加者の感想と、ゲーム中の参加者の役割との対応関係を検討するため、最適尺度法による分析を行なった。2次元のそれぞれの固有値は、第1次元が.69、第2次元が.62であった。続いて、各次元で得られたカテゴリ数量化の値をもとにクラスター分析(平方ユークリッド距離・Ward法)を行なったところ、3つのクラスターが得られた(図3)。各クラスターには、それぞれ役割が含まれており、第1クラスターを「一時滞在者クラスター」、第2クラスターを「ホストクラスター」、第3クラスターを「長期滞在者クラスター」とした。

クラスター別に結果を解釈すると、「一時滞在者クラスター」には、『積極的な交流』・『心情的な理解』・『関係拒否』が含まれていた。したがって、一時滞在者の役割を与えられた参加者は、今後の異文化接触場面に対して肯定的な態度を形成する場合と、関係拒否といった否定的な態度を形成する場合に二分化しやすいことが示された。ゲームのふりかえりは、否定的な態度を形成した一時滞在者のフォローに注意を向けながら進めるべきであろう。「ホストクラスター」には、『積極的コミュニケーション』と『ノンバーバルコミュニケーション』が含まれていた。ホストの役割を与えられた参加者は、異文化接触場面におけるコミュニケーションの問題を特に重視するようになることが明らかになった。この点は、本ゲームの

表5 「移民シミュレーション」で学んだ異文化体験(KJ法による分類後)

カテゴリ	度数(%)	代表例
相手言語の理解	7(8.4%)	相手が何をいおうとしているのか理解しようとする
相手への理解姿勢	11(13.3%)	理解しようとする・どんなことも諦めずに理解しようとする
積極的コミュニケーション	14(16.9%)	積極的に話しかける・分かりやすい言葉をさがす
ノンバーバルコミュニケーション	32(38.6%)	身振り手振りで伝える・表情やしぐさでカバーする
観察・冷静さ	7(8.4%)	人間観察と状況把握・落ち着いて話を理解しようと思う
積極的な交流	4(4.8%)	行動交流すると思う・積極的に接していこうと思った
関係拒否	4(4.8%)	できればかわりたくない・無視する
心情的な理解	4(4.8%)	笑顔でいたら分かり合えなくても嫌な気持ちにはお互いならないと思う
計	83(100%)	

設定条件の一つであるグループ間の言語の違いの効果が強く表れた結果であると考えられる。「長期滞在者クラスター」には、『相手言語の理解』・『相手への理解姿勢』・『観察・冷静さ』の3グループが含まれていた。ゲーム中、長期滞在者は少数（時には単独）で長時間、相手のグループのメンバーと接触する必要があった。じっくりと相手を観察しながら、相手の言語と相手自身のことを理解するように努めることなどは、異文化間トレーニングでは最も強調して教授されるポイントの一つである。相手のグループに移動してからゲームが終了するまで滞在した長期滞在者は、ゲームの中で自ら考えて対処しなければならないことが多かった。したがって彼らにとっては、文化移動者として異文化と接した際の自分について内省し、気づきを得る効果が特に大きかったと思われる。

まとめと今後の展望：移民シミュレーションの発展的展開

本稿では、移民シミュレーションの開発過程、

施行したゲームの妥当性と教育効果について述べた。ホスト・移民の役割によって参加者が異なる反応を見せたことなどから、移動する側・受けられる側という立場の違いを強調してゲームに導入することには概ね成功したと言える。また、移民に関しては一時滞在者と長期滞在者でも反応の違いがみられ、滞在期間の条件も機能していた。ホスト・一時滞在移民・長期滞在移民の立場の違いによって、ゲームが参加者に与える影響自体も異なる可能性は高い。だが、ディスカッションで各々の立場から感想を引き出すことで、両者の違いについても考えさせるきっかけ作りができるため、この設定を有効に活用すれば教育上の利点となるだろう。

教育的な観点を中心に論じてきたが、移民シミュレーションは社会心理学・異文化間心理学の研究ツールとして活用される可能性も期待できる。たとえば、移民とホストの互いに対する態度の時系列的な変化や、個人特性との関連性を検討することも可能である。また、ゲームのごく基本的なルールは完成したが、今後、研究目的によって応用・改良できる可能性が残されていることは

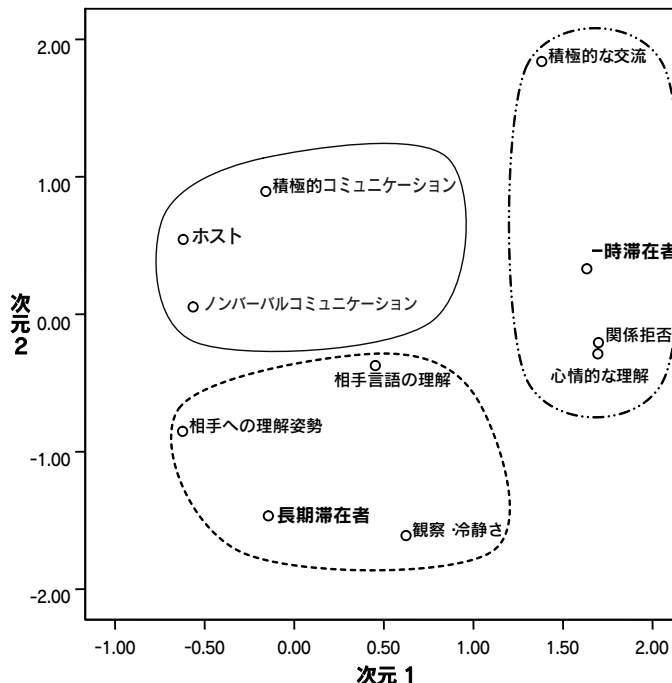


図3 参加者の感想とゲーム上の役割の関連性（最適尺度法による分析後）

言うまでもない。本稿では、オリエンテーションからディスカッションを含めても90分~120分程度で終了するよう設定したが、時間に余裕がある場合や、多人数の参加者が確保できる場合は、次のようなゲームも可能であろう。最後に、今後の研究や教育ツールとして実施・検討可能なゲームの設定の例を示しておきたい。

- ISを複数回実行し、すべての参加者にホスト・移民の両立場を経験させる。
- ISを同時に複数グループ(A/Bがどちらも複数グループ存在する状態)で複数セッション¹⁰⁾実行し、移民とホストの言語が同じ条件、異なる条件などセッションごとに別のグループと交流させる。
- グループ間の人数や得られるコインの価値に違いを設けるなど、地位や勢力の違いを設定する。
- 移民とホストとの取引で得られるメリットに違いを設ける(たとえば、移民とホストの取引で得られたコインの価値を高くする、など)。
- 移民するか否か、誰が移民になるか、滞在期間などを参加者に決めさせる。

引用文献

- 秋山剛(1992) 異文化における適応と精神障害. 渡辺文夫・高橋順一(編著) 地球社会時代をどう捉えるか: 人間科学の課題と可能性. ナカニシヤ出版.
- 秋山剛(1998) 異文化間メンタルヘルスの現在. 秋山剛(編) 異文化とメンタルヘルス. こころの科学 77 日本評論社.
- Bennet, M. J. (1986) A developmental approach to training for intercultural sensitivity. *International Journal of Intercultural Relations*, **10**, 179-200.
- Berry, J. W. (2001) A psychology of immigration. *Journal of Social Issues*, **57**, 615-631.
- 藤原武弘(2007) 人間関係のゲーミング・シミュレーション: 共生の道を模索する. 北大路書房.
- Furnham, A. & Bochner, S. (1986) *Culture shock: Psychological reactions to unfamiliar environment*. London; New York: Methuen.
- 広瀬幸雄(1997) シミュレーション世界の社会心理学. ナカニシヤ出版.
- 加藤潤三・野波寛・岡本卓也・藤原武弘(2005) 仮想世界ゲームにおける環境問題重視型ルールの考案. 関西学院大学社会学部紀要, **98**, 69-79.
- 川喜田二郎(1967) 発想法. 中央公論新社.
- 小池浩子(2000) 異文化間コミュニケーション教育と研修. 西田ひろ子(編著) 異文化間コミュニケーション入門. pp310-334. 創元社.
- 前村奈央佳(2007) 言葉の違いを中心とした異文化交流ゲームとその教育効果. 藤原武弘(編著) 人間関係のゲーミング・シミュレーション: 共生への道を模索する. pp161-177. 北大路書房.
- 前村奈央佳(2009) 共感力と異文化受容態度との関連性: ゲーミング・シミュレーション実験による検討. 異文化コミュニケーション, **12**, 69-84.
- 中川典子(2007) 異文化シミュレーションゲーム、バーンガによる異文化接触の疑似体験. 藤原武弘(編著) 人間関係のゲーミング・シミュレーション: 共生への道を模索する. pp135-159. 北大路書房
- 入国管理局(2009) 報道発表資料: 平成20年末現在における外国人登録者統計について. (<http://www.moj.go.jp/PRESS/090710-1/090710-1.html>) (2010年2月5日アクセス)
- Oberg, K. (1960) Culture shock: Adjustment to new culture environment. *Practical Anthropology*, **7**, 177-182.
- 岡本卓也・佐々木薫・藤原武弘(2004) 移動と事前評価が主観的マイノリティ感・マジョリティ感に与える影響. 関西学院大学社会学部紀要, **97**, 71-82.
- Oudenhoven, J. P., Judd, C., & Ward, C. (2008). Social psychology and immigration: Relations between immigrants and host societies. In L. Steg, A. P. Buunk, & T. Rothengatter, *Applied social psychology: Understanding and managing social problems* (pp.141-161). New York: Cambridge University Press.
- Shirts, R. G. (1977) *BaFáBaFá: A cross culture simulation*. Del Mar, CA: Simulation Training Systems (formerly Simile II).
- Smith, P. & Bond, M. H. (1998) *Social psychology across cultures* (2nd ed.). London: Prentice Hall.
- Thiagarajan, S. & Steinwachs, B. (1990) *Barnga: A simulation game on cultural clashes*. Yarmouth, ME: Intercultural Press.
- Ward, C., Bochner, S., & Furnham, A. (2001) *The psychology of culture shock*. Hove, East Sussex: Routledge.
- 山岸みどり(1995) 異文化間能力とその育成. 渡辺文

10) 図2に示した一連の流れを1セッションとする。

夫 (編著) 異文化接触の心理学. 川島書店.
 山岸みどり・井上理・渡辺文夫 (1992) 「異文化間能力」測定を試み. 渡辺文夫 (編著) 現代のエスプリ 299 国際化と異文化教育. pp201-214. 至文堂.

参考資料：移民シミュレーション(IS)で使用する仮想言語ルールの例

ISでは、トランプカードの取引の際、2つの仮想言語を使用する (一人の参加者には、一方の言語しか教

示しない)。ほしいカードの数字・記号を表現できれば、どのような仮想言語を考案し、使ってもよいだろう。ここでは著者たちが考案した言語の例を2種類紹介する。実際に本研究で使用したA言語は下記のものとは異なるが、言語作成の上で参考にした先行研究の著作権を考慮し、ここでは別途作成したA言語ルールを紹介する (言語が機能するかどうかは確認済み)。なお、言語やゲームのルールについてより詳しい情報を得たい場合は、著者まで問い合わせられたい。

資料1 A言語のルール

① まず自分がほしい数字を伝える。

- 1 → あ行 → あ、い、う、え、お
- 2 → か行 → か、き、く、け、こ
- 3 → さ行 → さ、し、ず、せ、そ
- 4 → た行 → た、ち、つ、て、と
- 5 → な行 → な、に、ぬ、ね、の
- 6 → は行 → は、ひ、ふ、へ、ほ
- 7 → ま行 → ま、み、む、め、も
- 8 → や行 → や、ゆ、よ
- 9 → ら行 → ら、り、る、れ、ろ
- 10 → わ行 → わ、を、ん
- 11 (12・13) → わ行+あ行(か行・さ行)

50音を使用する。ただし、a, i, u, e, oのうち、自分の名(ファーストネーム)の頭文字の母音と同じ母音を使用する

例)「ゆうき」さんの場合
 頭文字「ゆ」=「Yu」なので、数字は「う」「く」「ず」「つ」「ぬ」「ふ」「む」「ゆ」「る」「わ」で表現
 ※わ行・や行に関しては好きなものを使用

② 次に自分がカードの種類(♠:♥:♦:♣)を伝える。

- ♠: ズ (スペードの「ス」を濁音にする)
- ♥: バ (ハートの「ハ」を濁音にする)
- ♦: ダ (ダイヤの「ダ」を濁音のまま)
- ♣: グ (クラブの「ク」を濁音にする)

例)「ゆうき」さんが「スペードの5がほしい」と言うとき
 =「ヌ(5)」「ズ(スペード)」=「ヌズ」

●相手からカードを見せられ、取引をもちかけられた際は、イエス (取引承諾)・ノー (取引拒否)・もう一度 (別のカードで再取引・言い直し) を下記のジェスチャーで表現する。

- イエス : 鼻
- ノー : 腹 をさわる
- もう一度 : 胸

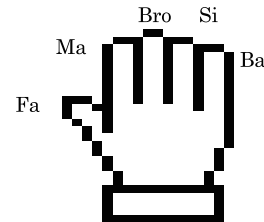
資料2 B言語のルール

① まず自分がほしいカードの種類(♠:♥:♦:♣)を伝える。
カードの種類は、ジェスチャーで体の部位を指し示す。(♣は頭 ♠は鼻、♥は胸、♦は腹)

②次にほしいカードの数字を伝える。

指の左から(右図参照)……1, 2, 3, 4, 5

- | | | | | | | | |
|---|---|-------|---|------------------|---|-----|------|
| 1 | → | お父さん指 | → | F <u>a</u> ther | → | Fa | (ファ) |
| 2 | → | お母さん指 | → | M <u>o</u> ther | → | Mo | (マ) |
| 3 | → | お兄さん指 | → | B <u>r</u> other | → | Bro | (ブロ) |
| 4 | → | お姉さん指 | → | S <u>i</u> ster | → | Si | (シ) |
| 5 | → | 赤ちゃん指 | → | B <u>a</u> by | → | Ba | (バ) |



6～10は、5(Ba)に1～5までの数字を足して表現する。

$$6 = 5 + 1 = \text{BaFa} \quad 7 = 5 + 2 = \text{BaMa} \quad 8 = 5 + 3 = \text{BaBro}$$

$$9 = 5 + 4 = \text{BaSi} \quad 10 = 5 + 5 = \text{BaBa}$$

10～13は、10(BaBa)に1～3までの数字を足して表現する。

$$11 = 10 + 1 = \text{BaBaFa} \quad 12 = 10 + 2 = \text{BaBaMo} \quad 13 = 10 + 3 = \text{BaBaBro}$$

●相手からカードを見せられ、取引をもちかけられた際は、イエス(取引承諾)・ノー(取引拒否)・もう一度(別のカードで再取引・言い直し)を下記の言葉で表現する。

- イエス → 「セイ(青)」
- ノー → 「セキ(赤)」
- もう一度 → 「オウ(黄)」

“The development of an Immigration Simulation (IS) and measuring the effects of intercultural training”

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a gaming simulation, the Immigration Simulation (IS). Some intercultural simulations already exist (e.g., BaFáBaFá, Barnga.) They are essentially role-playing style games with group interaction. IS also uses role-playing and re-creates a situation in which one community accepts immigrants. Participants are divided into two groups with different imaginary languages, and play a simple card game among each other. The two groups are in separate rooms and are not given any information about the other group. Halfway through the game, some participants visit the other group and try to interact with members of the other group. After a short stay, some of them, the “temporary” immigrants, go back to their own group and other, “permanent” immigrants stay in the other group until the end of the game. There are also “host” participants who stay in their own group and receive the immigrants. In order to confirm the validity of the IS, 93 university students took part in the game. After the game, participants’ description about what they felt during the intergroup contacts was analyzed. As a result, not only immigrants but also host members experienced culture shock through the game. However, the level and characteristics of the shock were different for each role-temporary immigrants, permanent immigrants, and host. IS could be effective as an intercultural training method.

Key Words: immigration, gaming simulation, intercultural training