

クリエイションとポップカルチャー——会長のご挨拶に代えて……………	兼田敏之	85
<b>【一般論文】</b>		
<b>〈査読論文〉</b>		
ビジネスゲーム学習者の行動プロセスの研究—改良したパフォーマンスシートを用いて— ……………	越山 修・國上真章・吉川 厚・寺野隆雄	86
教育改革のための意識調査における仮想授業体験の効果と影響 —音や音楽に関する教育の新たな取り組みを題材として—……………	滝沢ほだか・松田稔樹	96
説得納得ゲームを用いた風力発電の科学技術コミュニケーション —風力発電による便益と問題点の双方の理解をめざして—……………	本巢芽美・杉浦淳吉・荒川忠一	105
コモンズの管理と公共政策に関わる多様なアクターの権利： 正当性の相互承認構造に関する実証と教育を目的とした‘誰がなぜゲーム’の開発……………	野波 寛	115
<b>〈速報〉</b>		
刑事事件についての発言能力を創出する —「裁判員裁判ゲーム小学校高学年版」の開発とその可能性 ……………	荒川 歩・久保山力也・新井竜太郎	125
<b>【書 評】</b>		
ロール・プレイ 理論と実践 著者 クリシヤ・M・ヤルドレイ・マトヴェイチェク 和泉 浩監訳 和泉 浩／若林保彦訳 井門正美／企画 現代人文社 2011年刊……………	木谷 忍	131
<b>【報 告】</b>		
第16回（2011年度）学会賞等の選考および授賞について……………	白鳥 令	133
<b>【フォーラム】</b>		
◆学会賞受賞の言葉 日本シミュレーション&ゲーミング学会賞を受賞して……………	馬場則夫	136
学会賞を受賞して……………	広瀬幸雄	138
奨励賞を受賞して……………	渋谷明子	139
<b>【事務局からのお知らせ】</b> ……………		140
編集後記……………	吉川登子	142
執筆要領……………		143