

Vol. 24, No. 2
December 2014
日本シミュレーション
&ゲーミング学会編集

シミュレーション &ゲーミング

【一般論文】

〈査読論文〉

なぜ有人カウンタに行ってしまうのか：

- セルフサービスチェックイン機器利用の意思決定メカニズム 上田圭一・倉橋節也 1
- スノーボール調査とネットワーク分析に基づくエージェントベース普及モデルとビジネスゲーム
..... 吉田孝志・倉橋節也 17

【報 告】

JASAG2014 年度春期大会報告

- ISAGA2015 に向けて「ゲーム」とは何かを考えよう 市川 新 29
- 2014 年春期全国大会（流通経済大学）論文報告集目次 32

編集後記 田名部元成 34

執筆要領 35