

1. NPO 法人 JASAG 2018 年度秋期全国大会

大会テーマ：ゲーミングと地域

主催：NPO 法人 日本シミュレーション&ゲーミング学会

期日：2018年11月16日（金）・17日（土）・18日（日）

会場：熊本学園大学・（16日：本館4階 17-18日：4号館4階）

〒862-8680 熊本市中央区大江2-5-1 アクセスは最終頁参照

※16日の特別研究会・ゲーミングの夕べは熊本市内の別会場で行う計画がありましたが、熊本学園大学で実施することになりました。

<http://jasag.org/blog/conference/autumn2018/top2018a.html>

参加申し込み

以下のサイトより事前にお申し込みください。

<https://jasag2018a.peatix.com/>

大会概要

日本シミュレーション&ゲーミング学会（JASAG）はNPO法人化前を含めて創立30年を迎えます。これまで長らく高等教育に関するシミュレーション&ゲーミング（S&G）関係者の学際的な交流の場として重要な役割をになっています。

いわゆる大学教育の質的改善報告書においてアクティブラーニングの必要性が強調されたことから、教育手法としてのゲーミングには特に強い期待が寄せられています。JASAGには全国に約300名の会員がいて、それぞれの地域でさまざまな取り組みを行っています。

JASAG 秋期大会は昨年度までのようなフルラインアップではなく、個人の研究と情報の共有をメインとします。慣例により「S/Gの未来」と「人材育成」について語り、併せて地域のニーズに寄り添ったシミュレーション&ゲーミングの取り組みを紹介し合い、学び合う3日間としたいと思います。

一緒にこれからのS&Gの世界を考えてみるのはいかがでしょうか？

プログラム

*16日は本館4階、17～18日は4号館4階で開催します。

2018年11月16日（金）

13:00-16:00 各種委員会（第2会議室）

16:00-18:00 特別研究会・理事会（第2会議室）

18:00-20:00 特別研究会・ゲーミングの夕べ（グリル）

2018年11月17日(土)

8:50-12:00 企画セッション・部会セッション

- 企画セッション：「育成すべき資質・能力やその指導法の評価手段としてのゲーミング教材の活用」(主査：松田 稔樹(東京工業大学))【このセッションは日本教育工学会(JSET) SIG-10との共催です】8:50-10:20 (A会場)
- 部会セッション：「アクティブラーニングにおけるゲーミング・シミュレーションの活用4」(シリアスゲーム研究部会・主査：井門 正美(北海道教育大学))8:50-10:20 (B会場)
- 企画セッション：「教育研究ツールとしてのS&Gアプローチ」(主査：兼田敏之(名古屋工業大学))8:50-10:50 (C会場)
- 部会セッション(体験)：対話的教授手法研究部会(主査：吉川肇子(慶應義塾大学))10:30-12:00 (A会場)
- 部会セッション：JASAG技術移転部会(主査：浜田 良樹(名古屋工業大学))10:30-11:30 (B会場)

13:00-15:00 全体セッション「アクティブラーニングをぶっ飛ばせ」(D会場)

松井啓之(京都大学)・杉浦淳吉(慶應義塾大学)・吉川肇子(慶應義塾大学)：
シミュレーション&ゲーミングの特徴といえるものは何なのか、そしてすべきこと(できること)とすべきでないこと(できないこと)をフロアと共に議論していきたい。

15:20-16:00 プレナリースピーチ 「ゲーム依存症と医療倫理」(D会場)

出口弘(東京工業大学)：本年5月の春期大会で特別セッションを設けたこの問題は、その後6月にWHO(世界保健機関)が精神疾患の一種として認知するなどさまざまな動きがあり議論があることを紹介する。

16:20-17:00 プレナリースピーチ 「地域とゲーミングと災害」(D会場)

鐘ヶ江秀彦(立命館大学)：2018年は世界的な異常気象となった年として多くの人に記憶され、温暖化対策など日常的な心得、いざ災害が起こった時の心得を再考させるきっかけとなった。地域に根差した大学が行う防災のためのゲーミングは市民にとって頼もしい導標となるであろう。

17:00 総会・表彰式(D会場)

2018年11月18日(日)

8:50-10:20

一般セッション(知の創造)・座長：小林重人(北陸先端科学技術大学院大学)(A会場)

- 福永 征夫(アブダクション研究会)「広域学の基盤の確立をめざして」
- 谷崎 浩一(東京工業大学)「要求仕様書の改善のためのフィードバック導出手法」
- 高橋 志行(立命館大学ゲーム研究センター)「家族概念の多元化のためのゲーミング実践：家事を主題とするゲームを通じて」

一般セッション（合意形成）・座長：北梶 陽子（広島大学）（B会場）

- 横山 実紀（北海道大学）「無知のヴェールは合意形成に何をもたらすか：指定廃棄物処分立地ゲームを用いた定性的分析」
- 朱瑤（北海道大学）「仮想世界ゲームにける共通運命と地域間協力の社会的表象過程」
- 北梶 陽子（広島大学）「大規模集団社会的ジレンマにおける集団規模の効果」

一般セッション（情報と社会）・座長：松井 啓之（京都大学）（C会場）

- 松井 啓之（京都大学）「インターネットを用いた大規模調査からみたアナログゲームの現状」
- 田窪 美葉（大阪国際大学）「オンラインネットワークで行うアテンションゲームの試作」
- 長瀬 貴軌（日本大学）「ゲーミングシミュレーションを用いた二次的著作物許諾シミュレーションの開発」

10:30-12:00 企画セッション・一般セッション

企画セッション（体験）「プラットフォームとしてのアナログゲーム——ゲームプレイとデブリーフィングから考える大学問題の共有」（主査：谷川 嘉浩（京都大学））（A会場）

企画セッション「社会&ビジネスに役立つゲーム」（主査：佐藤みずほ（慶應義塾大学））（B会場）

一般セッション（説得と納得）・座長：杉浦淳吉（慶應義塾大学） 10:30-11:30（C会場）

- 杉浦 淳吉（慶應義塾大学）「説得納得ゲームにおける説得方略の統制による環境行動の促進の検討」
- 安藤 香織（奈良女子大学）「他者を説得することが省エネ行動への態度・意図に及ぼす効果：説得納得ゲームを用いて」

一般セッション（教育）・座長：森 健一郎（北海道教育大学）10:30-11:30（D会場）

- 森 健一郎（北海道教育大学）「ゲーミング・シミュレーションを活用した理科教育における批判的思考力の育成」
- 下田 篤（千葉工業大学）「ゲーミングシミュレーションを用いた中核社員の意識改革—千葉県での取り組み—」

会場へのアクセス

<http://www.kumagaku.ac.jp/daigaku/map/index>

JR 豊肥線水前寺駅下車徒歩 10 分、交通センターより路線バス(以下)、他 WEB サイト参照。

熊本交通センターより

【熊本都市バス利用】 17 のりば 約 20 分

◎子飼渡瀬線（こかいわたるぜせん） バス停「学園大前」下車

◎大江城西線（おおえじょうせいせん） バス停「学園大前」下車

◎渡鹿長嶺線（とろくながみねせん） バス停「大江渡鹿」下車 徒歩約 5 分

【産交バス利用】 17 のりば 約 20 分

◎大江四丁目・託麻原本通經由 約 20 分 → バス停「大江渡鹿」下車 徒歩約 5 分

◎大江四丁目・保田窪新道經由 約 20 分 → バス停「大江渡鹿」下車 徒歩約 5 分

◎子飼・託麻原本通經由 約 20 分 → バス停「大江渡鹿」下車 徒歩約 5 分

J R 鹿児島本線 熊本駅より

【熊本都市バス利用】 3 のりば（白川口） 約 20 分

◎熊学ライナー熊本駅-熊学ノンストップ バス停「学園大（キャンパス内）」下車

◎第一環状線（大学病院回り） バス停「大江渡鹿」下車 徒歩約 5 分

◎中央環状線（大学病院回り） バス停「学園大前」下車すぐ



NPO 法人 日本シミュレーション&ゲーミング学会ニュースレター (2018年11月6日発行)

編集 広報委員会 杉浦淳吉

発行 NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会

JASAG ホームページ：<http://www.jasag.org/>
JASAG 全般に関するご意見・質問等：
secretary@jasag.org

NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会事務センター

〒162-0801 東京都新宿区山吹町 358-5

Tel. (03) 5389-6278 Fax. (03) 3368-2822

担当：木崎 (jasag-post@bunken.co.jp)