

## 1. 2019 年度秋期全国大会 プログラム

前号で概要をお知らせしましたが、以下のようなプログラムで秋期全国大会が開催されます。詳しくは WEB サイトをご参照ください。

<http://jasag.org/blog/npo-jasag/2019a-top2019a-html.html>

テーマ：ISAGA50 周年・JASAG30 周年に向けて：シミュレーション&ゲーミングの過去と未来

会場：京都大学 吉田キャンパス

日時：2019 年 11 月 9 日（土）受付 8:30～ 法経東館 1 階ロビー

11 月 9 日（土）

9:00～10:15

一般学術セッション 1（A 会場 101 演習室）

石橋健一/留野僚也，ゲーミング・シミュレーションを用いた公聴会参加者の意見変化の分析

MOHD Hermy bin Abdullah/ Yusuke Toyoda, Gaming Simulation for Community-Based Disaster Risk Reduction: Disaster Education Tool to Increase Earthquake Coping Capacity of School Students in Malaysia

東善朗，政策啓発を目的とした「ゲーム限界都市」の開発

一般学術セッション 2（B 会場 105 演習室）

松木知徳/中村潤，サービス業界の店舗経営モデルおよびシミュレーション開発

持井美紅，M&A とゲーミングシミュレーション

福永征夫，自然の循環と融合の論理が知の統合を実現する

10:30-12:00

企画セッション 1（体験形式）（A 会場, 101 演習室）

田窪美葉/折戸洋子/村田潔/尾花忠夫/崔英靖/岡本直之，スマートフォンで体験するオンラインアテンションゲーム

企画セッション 2（Gaming demonstration）（B 会場, 105 演習室）

Biya Girma Hirpo, Rights-Conversion type Urban Redevelopment Game in Addis Ababa

13:00-17:00 (C会場 (301 演習室))

特別セッション

渡辺範明 (ドロッセルマイヤーズ代表) 「4時間のイベント中に、参加者全員で協力して1つのボードゲームを新作する」

17:30-19:00 ゲーミングの夕べ (102・106 演習室)

11月10日(日)

9:00~10:15

一般学術セッション3 (A会場 101 演習室)

遠藤信一/松田稔樹, 高校生を対象とした技術者倫理教育を支援する「技術者倫理すごろくゲーム」の開発

竹村徳倫/松田稔樹, 縦糸・横糸モデルに基づく日本語作文指導ゲーミング教材における構成と文章の発想支援

本巢芽美, 講義と「説得納得ゲーム」における風力発電に関する学習効果の違い

一般学術セッション4 (B会場 105 演習室)

朱瑤/大沼進, 仮想世界ゲームにおける共通運命の共有と地域間葛藤解消の社会的表象過程: ソシオメトリを用いた分析

杉浦淳吉, 社会の分断と統合プロセスに関するゲーミングアプローチ

黒瀬琢也, 熊本地震デジタルアーカイブとゲーミングにおける活用可能性

10:30-12:00

企画セッション3 (体験と議論): 対話的教授法研究部会 (A会場 101 演習室)

吉川肇子, 感じの悪い旅行者、つまらない授業、そして絶望的な未来

企画セッション4 (報告形式): シリアスゲーム研究部会 (B会場 105 演習室)

伊藤慎一, 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5

13:00-14:00

会員懇談会 (301 演習室)

14:15-16:15

企画セッション5（体験形式）（A会場 101 演習室）

小山翼/鈴木研悟，エネルギー政策課題の経験的学習を促す電源選択ゲームの開発

企画セッション6A：（報告形式、30分）：ヒューマンベース政策過程ゲーミング・シミュレーション研究部会（B会場 105 演習室）

近藤敦，「愛知サマーセミナー」でのゲーミング・シミュレーションの実施－中高生・一般の人たちへのゲーミング・シミュレーションの実施の試みに関して－

企画セッション6B（報告形式、90分）（B会場 105 演習室）

兼田敏之/浜田良樹/熊澤輝一/Shang Chang，社会デザインのシミュレーション&ゲーミング

16:30-18:00

企画セッション7（議論形式+体験形式）：社会&ビジネスゲーム研究部会 A会場（101 演習室）

佐藤みずほ，持続可能な社会システムのためのゲーム

企画セッション8（体験方式+報告形式+議論形式）：日本教育工学会 SIG-10 共催（B会場 105 演習室）

松田稔樹，問題解決力として統計的データ分析方法を指導するゲーミング教材と授業カリキュラム

## 会場案内

- 京都大学吉田キャンパス（法経東館）受付：法経東館1階.
- 本部構内 ([http://www.kyoto-u.ac.jp/ja/access/campus/yoshida/map6r\\_y/](http://www.kyoto-u.ac.jp/ja/access/campus/yoshida/map6r_y/)) の5番建物
- 〒606-8501 京都市左京区吉田本町 <https://www.econ.kyoto-u.ac.jp/access/>
- JR 京都駅よりバスまたは京阪電鉄「出町柳」駅下車徒歩10分
- JR 京都駅より京都市営バス（206，17，京大快速）百万遍もしくは京大正門前下車
- 阪急四条河原町駅より京都市営バス（3，17，201）百万遍もしくは京大正門前下車

## 2. 『シミュレーション&ゲーミング』特集号の論文募集(締め切り延長)

すでにメールニュースでご案内しているとおおり、特集号の論文募集について、締め切りが延長されています。

### 『社会問題に関する政策形成と評価のシミュレーション&ゲーミング』

編集担当:白鳥 令

原稿締切:2019年 ~~9月30日~~ →12月7日に延期となりました。

原稿の長さと同様:JASAG 学会誌投稿規定に従う

(<http://jasag.org/journal/journal-instruction> を参考にして下さい)

### この特集号の意図と内容

JASAG は、本年度で設立 30 周年を迎えますが、これ迄、農業政策、福祉政策、からエネルギー政策や外交政策まで、広く社会問題の政策形成から評価までを扱う特集号を出したことはありません。ソロソロこの辺で将来に向かって、政策形成から評価までの過程における、シミュレーション&ゲーミング技法適用の成果と可能性を示す特集号を、学会誌として公刊するのも意味のあることだと思います。これが、本特集号を提案する意図です。

社会問題解決の政策形成過程を見ますと、インプットサイドにある人々のニーズや社会問題解決の要請を発端として、それを増幅し集約し政策にまとめ上げ、この政策を議会等政治的な機関を通すことで権威付けをして公的なものとし、アウトプットサイドで公的な権威と組織および資源を使って実施することになります。この過程のどの部分でも、シミュレーション&ゲーミングの技法は使うことが出来ます。さらに、実施の結果の評価の際にも、また、ステークホルダーとしての市民の教育面でも、シミュレーション&ゲーミングの技法は有効です。

インプットサイドの市民感情や社会に存在する利益は相互対立的である場合が多く、これを単純に量的な統合やシミュレーションによる総合利益最大化の論理で解決へと持ち込むことは不可能です。ゲーミングの相互作用の中で、市民や対立する利益集団の間に「決定には負けても納得する」合意が形成されるのでしょ。これで初めて、合意の上に成立する公的な権威が確立するのだと思います。

このような、シミュレーションとゲーミングを結んだ技法の効果を示す実験結果や論文を、この特集号に多数掲載出来ればと考えています。テーマはどんなものでも、また、実験途中のものでも結構ですから、一度、編集委員会に投稿をしてみてください。

### 3. 研究部会一覧

前号でお知らせしました、今年度の研究部会につきまして、各部会の活動内容の概要と連絡先をご紹介します。研究部会は会員であれば、どなたでも参加できるものです。関心のある部会に直接メールで連絡をとっていただき、ご参加ください。

研究部会名	主査	所属	期間
ビジネスシミュレーション研究部会	白井 宏明	放送大学	H30-H31
シリアスゲーム研究部会	井門 正美	北海道教育大学	H30-H31
地域づくりゲーミング評価研究部会	小山田 晋	東北大学	H30-H31
地域に根差したアナログゲーム研究会	金子 友海	北海道科学大学	R1-R2
ゲーミング技術移転研究部会	浜田 良樹	旭川工業高等専門学校	R1-R2
対話的教授手法研究会	吉川 肇子	慶応義塾大学	R1-R2
ヒューマン・ベース政策過程ゲーミング・シミュレーション研究会	近藤 敦	立命館大学	R1-R2
社会&ビジネスゲーム研究部会	中野 冠	慶應義塾大学	R1-R2
経済・法教育のためのゲーミング研究部会	吉田 昌幸	上越教育大学	H30-H31
グローバルヒストリーSG 研究部会	佐々木 陽子	南山大学	H30-H31

#### ビジネスシミュレーション研究部会

主査：白井 宏明(放送大学)

ビジネスシミュレーションの代表的手法の一つであるビジネスゲームの研究を行い、その社会的認知度を高め、普及をはかる。さらにビジネスモデリング手法への発展をめざす。

- (1)インターネット型ビジネスゲーム開発システムの公開・普及
- (2)上記を利用した業種業務別および教育目的別のビジネスゲームの開発・流通
- (3)ビジネスゲームを開発・運用できる人材の育成
- (4)ビジネスゲームの設計・運用・評価手法の研究
- (5)研究成果の学会発表・論文投稿

### シリアスゲーム研究部会

主査：井門 正美(北海道教育大学)

私たちは、ゲーミング・シミュレーション手法の中でも、現実社会で生起している問題や課題を理解し、解決することに活用することを目的とするものをシリアスゲームと規定する。よって、デジタルゲームのみをシリアスゲームとするのではなく、カードゲームやボードゲーム、アナログゲーム、対人的なゲームやシミュレーション、ロールプレイング等もシリアスゲームとする。

本研究部会では、以上の規定に基づき、特に、役割体験学習論(役割実践法)を理論的枠組としてシリアスゲーム研究と実践を推進する。

### 地域づくりゲーミング評価研究部会

主査：小山田 晋(東北大学)

シミュレーション&ゲーミング技術は、ビジネスや教育分野に限らず、人々が意思決定する場面において幅広く応用できると考えられるが、一般住民が参画する地域社会づくりのように、意思決定に参加する人々の知識や意識向上、発揚に限らず、不確実かつ不確定な状況下で、設計者(外部からの観察者)自らにも試行錯誤が必要な場合に、シミュレーション&ゲーミング技術がいかなる役割を持ちうるのか、その可能性を探ることを目的として、本研究部会を設置する。

### 地域に根差したアナログゲーム研究会

主査：金子友海(北海道科学大学)

北海道は農業・漁業・酪農などが盛んで、それらの魅力が観光資源となっているが、北海道内の1次産業の6次産業化を目指す取り組みはまだ不十分である。そこで、社会のさまざまな問題の本質を理解する上で「アナログゲーム化」することは有効な手段であり、この手段と6次産業化を図る際に有効な武器となる「デザイン」を組み合わせることで、北海道内にイノベーションを引き起こすきっかけになればと考える。金子らは、平成20年より北海道立総合研究機構と共同で「アナログゲームによるデザイン導入手法」について研究を重ねており、今研究会の設置を機に活動の活性化を図りたい。

### ゲーミング技術移転研究部会

主査：浜田良樹(旭川工業高等専門学校)

平成27年から31年度まで存在したJASAG「技術移転部会」は主査の浜田がタマサート大学に常勤しており、浜田研をセンターとして日本とタイで、ゲーミング自身にとどまらずそのファシリテーター、開発者が活発に行き来するようになるなど一定の成果を上げた。8月より浜田が旭川工業高等専門学校に転勤するため、タイ拠点を失うこととなるが、SIITとの間では包括連携協定により引き続きタイとの関係は相当に強く維持される。また、台湾、韓国、マレーシアの高等教育機関との連携も行われるので、タイ以外の国へのゲーミングの技術移転を試みる。

### 対話的教授法研究会

主査：吉川肇子(慶應義塾大学)

ゲームを使った対話的な教授手法について、手法の検討と学会内外への普及啓発をめざす。主に Thiagarajan(Thiagi)氏の開発による Interactive learning の手法の普及を進めてきた。個別の手法の細かな実施上の工夫について、日本人学生や教室の物理的環境に合わせた調整を、複数の利用者の知恵や工夫を共有する試みを今後も進めていく。継続に当たっては、新たにモノを使った手法についても検討を進めていく。

### ヒューマン・ベース政策過程ゲーミング・シミュレーション研究会

主査：近藤敦(立命館大学)

本研究会では、各大学等でのゲーミング・シミュレーションの経験の情報交換ならびに地域別研究会としての研究の蓄積を進めるために公開授業や研究会等を通じ、JASAG での報告、学会誌への投稿を通じてその成果の報告を行いたい。2019年度～2020年度の活動では、前年度からの継続しているゲーミング・シミュレーションの制作・開発の方法論を含めた政治・政策系ゲーミング・シミュレーションに関する書籍の編集・出版を企画し、2019年度夏に『大学の学びを変えるゲーミング』(晃洋書房)として出版の予定である。また「愛知サマー・セミナー」等でのゲーミング・シミュレーションの実施デモなど、一般へのゲーミング・シミュレーションへの普及も考えていきたい。

### 社会&ビジネスゲーム研究会

主査：中野冠(慶應義塾大学)

連絡先：佐藤みずほ(東京農業大学)

社会のさまざまな問題をゲーム(ビジネスゲーム、人材育成ゲーム、サプライチェーンマネジメントゲーム、社会ゲーム、経営ゲーム、プロダクトデザインゲームなど)を使って考え、解決できるようにすることを目的とする。現在、教育関係者及び一般の方合わせて、約40名の方が登録している。メンバーには、JASAG 会員である、横浜国立大学の白井宏明名誉教授、青山学院大学の水山元教授、筑波大学の鈴木研悟助教、また、企業でゲームを活用した研修をされている方にもメンバーに入っていただき、教育とビジネスにおけるゲームの活用について情報交換を行っている。年に約4回活動をしており、毎年シンポジウムを開催している。活動内容は、下記のHPを参照ください。

社会&ビジネスゲームラボ HP: <http://sdm-gamelab.sdm.keio.ac.jp/>

## 経済・法教育のためのゲーミング研究部会

主査：吉田 昌幸(上越教育大学)

本研究部会は、経済教育や法教育に共通する主体的判断能力の育成という課題に対して、教育現場で広く活用できるゲーミング活用方法の開発を目的としている。具体的には、ゲーミングを通じた地域通貨の理解や基礎的経済概念の理解、模擬裁判を通じた判断における多面性の理解など、これまで行ってきたゲーミングの効果の再検討を行うと共に、教育課題の解決のために新たなゲーミングの開発を行い、地域や教育の現場での活用方法を開発する。

## グローバルヒストリーSG 研究部会

主査：佐々木 陽子(南山大学)

中国での全球史教育、全米のグローバルヒストリー教育、日本におけるグローバルヒストリー教育の着手などグローバルヒストリーの獲得への社会的要請が高まっている。日本における多文化共生課題として通時的課題すなわち歴史問題が、共時的課題に多くの影響を与え続けており、地域的和解や共生を考えるうえで歴史問題は看過できない。従来型の知識を重視した歴史教育と異なる、学習者の主体性を重視したかたちでの歴史学習としてグローバルヒストリーの構築、そのさきに得られる他者理解および和解を、人文社会学系の学際的な協力で扱いながら、SGの開発と施行を、東アジアの参加国で試みたい。国際研究の部分についてはすでに科研費等の費用申請を終えているので、本研究部会では、東アジアの歴史課題の特定や、SG 専門家による SG 開発の協力、さらに実施や効果測定の部分で、学会内の専門家に公開した共同作業を行いたい。

---

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 (2019年10月25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](mailto: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：近松 ([jasag-post@bunken.co.jp](mailto:jasag-post@bunken.co.jp))

---