

1. 新型コロナ禍における日本シミュレーション&ゲーミング学会の活動について

2020年9月3日

日本シミュレーション&ゲーミング学会員諸賢

NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会理事会

学会長 鐘ヶ江秀彦

設立 30 周年を迎えた私ども日本シミュレーション&ゲーミング学会は、新型コロナウイルスの感染が拡大する中で 2020 年 5 月 30 日～31 日に開催予定の春期全国大会を断念したものの会員諸賢の声にお応えして、初めてのオンライン代替発表会を同年 7 月 4 日の午後に開催を試みました。四十名を超える参加者の活発な議論や意見交流を通じて盛況となり、今後の JASAG の活動についての新たな方向性を見出すことができました。発表ならびに聴衆された学会員諸賢と共に、準備と運営にご尽力頂いた学術委員の皆様にお礼を申し上げます。

今後の JASAG の活動については、学会賞表彰式と 30 周年記念行事を含む 2020 年度の秋期全国大会は、現在のところ本年 12 月 5・6 日に、北陸新幹線の上越妙高駅から 2 駅の上越教育大学の（新潟）高田駅前のサテライトキャンパスでの開催が予定されています。今大会の開催形態・開催方法については、リスクアセスメントを踏まえて 9 月の理事会にて協議して意思決定する予定であることをご報告申し上げます。しかし、大会自体は開催が予定されています。

これまでの 30 年にわたり偉大な諸先達・諸先輩方が、三度の世界大会を日本で開催し、毎年 2 回の全国大会と 4 巻の論文集の発刊の継続にご尽力頂き、シミュレーションとゲーミングの学理が連綿と紡がれてきたことは非常に恵まれていました。この貴重な活動の承継のためにも、学会員諸賢には是非発表あるいは聴衆への学会活動へのご理解とご参画を賜れますようお願い申し上げます。秋期全国大会にて会員諸賢の皆様と再会できるのを楽しみにしています。

最後に、今年の国際シミュレーション&ゲーミング学会の世界大会とサマースクールは 1 年延期となっています。ISAGA2021 はインドール市郊外の SVVV University にて 9 月 6～10 日に開催される予定です。企画セッションの提案〆切が 2021 年 1 月 15 日、論文投稿は 4 月 15 日〆切です。また、サマースクール 2021 は北海道科学大学で開催予定です。詳細は Website をご覧ください。

<http://www.isaga2020.net/submission-and-registration/>

<https://sites.google.com/view/isaga-summer-school-2020/home>

2. JASAG 学会誌小特集 原稿大募集

『規範とゲーミング』

編集担当：小山田 晋

原稿締切：2020年11月10日

問い合わせ先：メール ***** (省略) *****

この特集号の意図と内容

新井潔他 (1998) 『ゲーミングシミュレーション』 p37 には次のような記述がある。《ゲーミングという分野が 1950 年代後半に現れたとすれば、40 年の歴史になるが、ゲーミングシミュレーションの応用事例は多いものの、ゲーミングそのものの研究は不十分である。「ゲーミングによる研究」ではなく「ゲーミングに関する研究」が必要とされている》。この状況は同書出版から 20 年以上を経た今でもさほど変わっていないように思える。

今回は「ゲーミングに関する研究」の第一歩として、社会科学における最重要概念のひとつである「規範」という観点からゲーミングをみたとき、ゲーミングというアプローチにはどのような優位性があるのか、そして社会科学に対してゲーミングはどのような独自の貢献ができるのか、ということを考えていきたい。

今回のテーマ「規範とゲーミング」は、中山康雄の著書『規範とゲーム』のもじりである。同書では規範とゲームに深い関わりがあることが示されている。著者のいう「ゲーム」の範囲は広く、ゲーミングでも同様の議論が成り立ちそうだ。たとえば、ゲーミングにはルールがある。そしてプレイヤーには役割が与えられる。ルールや役割は、ゲーミングにおける仮想世界を立ち上げるための規範である。ルールから外れたプレイをしたり、役割から逸脱して発言したりすれば、ゲーミングにおける仮想世界は壊れてしまう。

そしてディブリーフィングは、そうした規範のあり方を問い直す作業でもある。こうした作業を通して、仮想世界を成り立たせる規範と現実世界における規範とのずれや関連性が明示化される。それは、現実社会の規範を問い直すことで、現実社会を新たな視点から捉え直すことにつながりうる。

規範とゲーミングの関わりに関して少しでも関心のある方は、本小特集に是非投稿していただきたい。筆者が想定している内容は、「規範情報とプレイヤーの行動の関連性に着目したゲーミング」「異なる規範に従うプレイヤー同士のコミュニケーションに関するゲーミング」「規範に焦点を当てたディブリーフィングの意義に関する理論研究」等である。しかしもちろん、こうしたエディターの想定から外れた論文も大歓迎である。

原稿の長さや体裁：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)

3. 研究部会一覧

学術委員長：浜田良樹（旭川工業高等専門学校）

6月14日まで新規の部会の公募を行い、21日に通知しました。それまでは10部会あったのですが、今回2件が廃止、1件が新規に開設されて9部会となっています。少人数の部会とはいえ、コロナ禍でキャンパスへの立ち入りが規制されるなど制約の多い中での立ち上がりとなりましたが、今後徐々に活性化していくものと期待しています。ご興味のある方は各部会の幹事へ直接コンタクトして下さい。

	部会名	所属	主査	年度	連絡先(省略)
1	ビジネスシミュレーション研究部会	放送大学	白井 宏明	R2-R3	
2	シリアスゲーム研究部会	北海道教育大学	井門 正美	R2-R3	
3	地域に根差したアナログゲーム研究部会	北海道科学大学短期大学部	金子 友海	R1-R2	
4	ゲーミング技術移転研究部会	旭川工業高等専門学校	浜田 良樹	R1-R2	
5	対話的教授手法研究会	慶應義塾大学	吉川 肇子	R1-R2	
6	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	立命館大学	近藤 敦	R1-R2	
7	社会&ビジネスゲーム研究部会	慶應義塾大学	中野 冠	R1-R2	
8	経済・法教育のためのゲーミング研究部会	上越教育大学	吉田 昌幸	R2-R3	
9	持続可能社会構築のためのゲーミフィケーションに基づいた行動デザイン研究部会	総合地球環境学研究所	熊澤 輝一	R2-R3	

4. 春期全国大会の中止および代替行事について

学術委員長：浜田良樹（旭川工業高等専門学校）

4月7日、政府は新型コロナウイルス感染症対策として東京都など7都府県に対し緊急事態宣言を発令しました。JASAGは昨年うちに春期全国大会の日程を決め、松田稔樹先生のご協力を得て5月30日・31日に東京工業大学田町キャンパス（キャンパスイノベーションセンター）を予約しており、組織委員会も発足させておりました。しかし、当時の状況ではどうしようもなく、世界中の学会と同じように4月18日の理事会で日本シミュレーション&ゲーミング学会は春期全国大会の中止を決定し、4月24日にみなさまに速報し、27日に鐘ヶ江会長名で詳しく報告いたしました。

これに対し、会員のみなさまからさまざまなご意見がありました。特に、19年11月の京都大会から、20年12月5日・6日に予定している上越大会まで1年以上の空白が空く。しかし大学院生など発表の機会を必要としている会員もおられます。

また、春の学会シーズンにおいて多くの学会がWeb開催を行い、概ね順調に行われているという事実もありました。今や日本人の働く人ならばたいいデジタル会議に参加するスキルを身につけています。これらを駆使し、われわれもやってみようではないか。そのような声が理事会で上がり、学術委員会ではその可能性を模索して参りました。

学術委員会ではインターネットを用いて春期全国大会の代替行事を行うことを提案し、5月30日のオンライン理事会において認められ、直ちにみなさまにお知らせして公募をはじめました。参加料無料として多数の方に参加して頂くこととしました。Zoomのライセンスは500を用意。

こうして、JASAG史上初のオンラインセッションである春期全国大会代替行事が7月4日土曜日に実現いたしました。

代替行事テーマは本来予定していた「社会に広がるゲーミングシミュレーション」を堅持しました。学術委員会がそのまま組織委員会となりました。予稿集は通常のフォーマットで電子版を発刊し、JASAGホームページからダウンロードできます。

当日は5件の発表があり、41人の参加があったことが確認されました。心配したトラブルなどもなく、ネット越しとは言え久しぶりに「会う」機会となり好評のうちに終了することができました。詳細は白井宏明先生のご寄稿をお読み下さい。

秋期全国大会の方針はまもなく決まります。またお会いできる日まで、みなさまお健やかに過ごして下さい。

遠くて近きはオンライン

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研究部会では、毎年、春期全国大会で活動報告の企画セッションを開催しています。2020年度も4件の発表を計画していましたが、オンラインでの代替行事となったため、そのうちの2件の発表を行いました。

- ・砂口洋毅（九州産業大学）「第四次産業革命に対応した経営シミュレーションモデル設計」
- ・白井宏明（放送大学）「プログラミング不要なビジネスゲーム開発手法の実践試行」

Zoomによるオンライン発表は、画面共有したパワーポイントのスライドを進めながら、カメラとマイクを使って発表していきますが、特に難しいこともなく、問題なく実施できます。ただ、聴衆の反応がわかりにくいので、今一つ臨場感がありません。従来の対面方式が、寄席で噺家が一席語れば、客席から笑いが返ってくるようなものなのに比べて、オンライン方式は、テレビカメラに向かって語っているような感じです。それでも、質疑応答も対面方式と遜色なくできますし、何よりも遠方の方々にも参加していただきやすいというメリットは大きいと思います。

その後、ビジネスシミュレーション研究部会の研究会を、Zoomを使ってオンラインで行いましたが、これまでで最大数の参加者を得ることができ、オンラインの効果を実感しました。この時は、研究会終了後の懇親会もオンラインでやってみました。ちょうど時刻も夕暮れ時となっており、飲み物食べ物も、甘党辛党、各自好きなものを用意して、昼間の議論をさらに深め、大いに盛り上がりました。普段なかなかお会いできない方々とも旧交を温めることができました。

今回、やむを得ない事情での代替行事でしたが、この経験はとても有用だったと思います。大会関係者の方々に感謝いたします。今後のJASAGでも活発な利用が期待されます。

5. 中長期課題対策タスク・フォース(TF)からのお知らせ

中長期課題対策 TF 委員長：田名部元成（横浜国立大学）

中長期課題対策タスク・フォース（以下TF）では、当初、2020年春期全国大会でセッションを設けてJASAGの中長期的課題抽出を行い、秋期全国大会でもセッションを設けて、対応策について検討し、2021春期全国大会でTFの活動成果を発表することを検討しておりましたが、新型コロナウイルス感染症拡大の影響でその計画の見直しが求められたため、当面は理事会メンバーを主体とした集中的ディスカッションを理事会開催に合わせてオンラインで行い、主要な課題を洗い出し、それらの対応策について検討していくこととなりました。TFで認識している中長期的な課題は、学会活動の好循環をもたらすための新規会員の獲得、研究や教育に関する既存会員の満足度向上、幅広い会員が参画できる学会運営体制の見直し、JASAGの研究対象や領域を可視化、アウトリーチ活動、ニューノーマル時代を意識した学会の新たな展開など多岐に渡っていますが、これから秋期全国大会に向けて、より踏み込んだ議論をしてまいります。これらの一連のディスカッションの結果は、2020年秋期全国大会で会員の皆様に紹介すると同時に、参加者とともに新しいアイデアを創造するためのセッションを企画する予定です。

6. 30 巻 1 号に関する訂正のお知らせとお詫び

学会誌編集委員長 大沼進（北海道大学）

発行所（株）国際文献社

2020年7月10日付で刊行した30巻1号に関しまして、目次の論文区分に記載ミスが発生いたしました。ここに訂正のお知らせを申し上げますとともに、読者の皆様、並びに関係の方々にご迷惑をおかけいたしましたこととお詫び申し上げます。なお、次号にて訂正記事を掲載いたしますが、学会誌の差し替え等はいまいませんので、ご理解いただけますようお願い申し上げます。

誤りの内容：

目次にて、本来ならば〈査読論文〉と記入すべきところ、その記載が漏れたため、〈依頼論文〉であるかのような記載になってしまった。

【誤】

〈依頼論文〉

日本における社会システム・ゲーミングの創始：総力戦研究所の演練	市川 新	11
エネルギー転換政策の検討に資するゲーミング実験の設計と実践	鈴木研悟・荻原 嵐・中井啓太	23
個人の態度が社会における行動の採用率に及ぼす影響： ローカルとグローバルな相互作用に着目して	出口拓彦	37

〈Invited Paper〉

The First Social Systems Gaming of Japan: Knowing What “ENREN” of the Total War Research Institute was	Arata ICHIKAWA	11
Design and Practice of Gaming Experiment to Contribute to Policy Discussions for Energy Transition	Kengo SUZUKI, Arashi OGIHARA, and Keita NAKAI	23
Effects of Individuals’ Attitudes on Ratio of Acceptance in Society: Focusing on Global and Local Interactions	Takuhiko DEGUCHI	37

【正】

〈依頼論文〉

日本における社会システム・ゲーミングの創始：総力戦研究所の演練	市川 新	11
---------------------------------	------	----

〈査読論文〉

エネルギー転換政策の検討に資するゲーミング実験の設計と実践	鈴木研悟・荻原 嵐・中井啓太	23
個人の態度が社会における行動の採用率に及ぼす影響： ローカルとグローバルな相互作用に着目して	出口拓彦	37

〈Invited Paper〉

The First Social Systems Gaming of Japan: Knowing What “ENREN” of the Total War Research Institute Was	Arata ICHIKAWA	11
---	----------------	----

〈Peer-Reviewed Paper〉

Design and Practice of Gaming Experiment to Contribute to Policy Discussions for Energy Transition	Kengo SUZUKI, Arashi OGIHARA, and Keita NAKAI	23
Effects of Individuals’ Attitudes on Ratio of Acceptance in Society: Focusing on Global and Local Interactions	Takuhiko DEGUCHI	37

7. シミュレーション&ゲーミングに関する研究助成の公募

メールニュースでご案内しているとおり、FOST(科学技術融合振興財団)の 2020 年度の研究助成の公募について、改めてご案内いたします。今回からメールでも応募が可能となっております。

FOST サイト : <http://www.fost.or.jp/>

助成事業 : <http://www.fost.or.jp/subsidies.html>

研究課題 A

シミュレーション&ゲーミングに関する調査研究

- ・国際関係、地域計画、都市計画、まちづくりなど社会システム領域におけるシミュレーション&ゲーミング研究
- ・ビジネスゲーム等の「経済・経営」に関するシミュレーション&ゲーミング研究
- ・集団意思決定、問題の解決、政策評価などを支援するシミュレーション&ゲーミング研究
- ・協働・協調作業、組織学習などを支援するシミュレーション&ゲーミング研究
- ・異文化理解、自己実現、課題発見のためのシミュレーション&ゲーミング研究
- ・その他シミュレーション&ゲーミングに関する調査研究

研究課題 B

- ① 情報技術、ネットワーク技術を応用したシミュレーション&ゲーミングによる学習用ソフトウェアの試作（学習用ソフトウェアを通じて行う青少年科学技術啓発活動）
- ② 社会に役立つシリアスゲームの調査研究

補助金

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

応募締切日 2020年10月15日

8. 広報委員会より

広報委員会では、シミュレーション&ゲーミングに関する研究会など、会員間での情報共有を促進させるため、お寄せいただいた情報をメールニュースで配信しております。委員長の杉浦までメールでご連絡ください。また、研究部会につきましては、佐藤みずほ委員がメールニュースの配信を担当します。研究部会の主査の方々におかれましては、研究部会の開催、報告等、佐藤委員までメールでご連絡ください。メールニュースの配信依頼においては、「件名」と「本文」を明確にしてお送りください。添付ファイルの配信も可能です。

メールニュース配信依頼：杉浦淳吉 ***** (省略) *****

研究部会に関する配信依頼：佐藤みずほ ***** (省略) *****

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 (2020年9月14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)6824-9370 Fax.(03)5227-8631

担当 : 近松 (jasag-post@bunken.co.jp)
