科研費

科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 6 年 5 月 2 8 日現在

機関番号: 32612

研究種目: 基盤研究(C)(一般)

研究期間: 2018~2023

課題番号: 18K03014

研究課題名(和文)社会心理学的視点に基づくプランニングゲームの開発と評価

研究課題名(英文)The development and evaluation of planning games based on social psychological theories

研究代表者

吉川 肇子(KIKKAWA, TOSHIKO)

慶應義塾大学・商学部(三田)・教授

研究者番号:70214830

交付決定額(研究期間全体):(直接経費) 3,400,000円

研究成果の概要(和文):本研究では、以下の2つの成果を達成した。第1に、人々がプランニングを効果的に行うためのゲームの開発を試みた。第2に、適切なプランニングをするためには、必要でない仕事を断るコミュニケーション能力が必要であるが、そのためのゲームを開発した。しかし、COVID - 19の流行により、当初計画していた、人を参加者とする実験を行って評価することは十分にできなかったため、既存のゲームにアンパッキング(分割した計画を立てること)を組み込むこととした。限られた参加者数ではあるものの、評価を行うことを試みたり、また、オンラインでの評価実施の実験を試行したりして、効果があることを確認できた。

研究成果の学術的意義や社会的意義 現実社会では、期限内に計画を完遂できないとか、また計画そのものも達成可能なものをプランできないという ことが頻繁に起こっている。本研究の社会的意義として、この問題を解決するために、プランをたてて、それを 実施するために、どのように計画を分割して行っていけば良いのかを体験できるゲームを、既存のゲームを活用 して成果を得た。また、適切な計画立案には、「できないことは断る」能力が重要であるが、その断る能力を向 上させるゲームも開発した。学術的意義としては、ゲームの開発で貢献するとともに、得られた成果について は、積極的に論文や書籍として発表している。

研究成果の概要(英文): In the present study, we accomplished two objectives. First, we developed a game to improve people's ability to plan their behaviors appropriately by introducing the unpacking strategy to existing games. Second, since, for appropriate planning, the ability to refuse unnecessary tasks is also important, we developed a game for this purpose. Although COVID-19 prevented us from evaluating the effects of the games we developed, we tried alternative methods using a small sample of participants or online experiments and then gained satisfactory results for the games.

研究分野: 社会心理学、組織心理学

キーワード: シミュレーション&ゲーミング 計画錯誤 プランニング アンパッキング

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等に ついては、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

1.研究開始当初の背景

< 社会心理学 >

計画の実行に際しては、「計画錯誤(planning fallacy)」という認知バイアスが検討されてきた(Kahneman & Tversky, 1979)。「課題達成に必要な時間を過小評価する」ために、結果として期限内に課題を遂行することができなくなってしまうのである。なぜこのバイアスが生じるかについて、複数の説明メカニズムが提案されているが、申請者らが注目するのは、課題を「アンパック(unpack)」(小課題に分解)できないために、課題達成にかかる時間を正確に見積もることができないという説明である(Kruger & Evans, 2004 など)。実際、課題を「いつ」「どこで」「どうやって」やるのか、アンパックして考えさせると、達成可能性が高まることが明らかになっている。また、小課題に分解すると、実行にかかる時間の見積もりが多くなることも明らかになっている(Forsyth & Burt, 2008)。

また、プランニング場面においては、「実行する課題」と「実行しない課題」を選別することになるが、その結果として、現実場面では「課題をやらない」と宣言するとか、「仕事として断る」というような行動が必要になってくる。「断る」とか「今はそれをやらないと言う」ことを具体的にどう言うのか、そのヒントになる研究は、接種理論(McGuire, 1964)やリアクタンス理論(Brehm, 1966)を除けば乏しい。どちらの理論も説得という働きかけに対するものであって、自発的に断るとか、あらかじめ断るというような現象については説明していない。

<シミュレーション&ゲーミング>

現状を分析し、実行可能な具体的プランを立てるような能力をどのように育成していくのか に関しては、シミュレーション&ゲーミングの分野では、多くの手法の蓄積がある。

計画を立案し、それを進捗管理しながら実行していくことを学ぶゲームは、工学やビジネスゲームの分野で既に数多く存在している。たとえば、「SysTeamsProject」はプロジェクトマネジメントを学習できるゲームであるし、サプライチェーン管理を学ぶ「Beer Game」や全体最適化を学ぶ「飛行機ゲーム」(中村(訳)、1996)も、進捗管理と共に、部分最適ではなく、全体最適を考慮すべきことを学ぶために作られている。また、将棋やチェスのような娯楽のためのゲームであっても、「先を読む」という言葉に象徴されるように、計画を立て、戦略を立てる行動を学ぶことは可能である。ただし、これらのプランニングを扱うゲームは一般に実施時間がかかりすぎて、授業時間に制約のある教育現場には使いにくいという問題を抱えている。

課題達成のプランニングと進捗管理は、従来のゲームが対象としているような工学やビジネスの分野のみにとどまるわけではなく、日常的な仕事の管理から、災害復興や国の将来像の設計のような大規模なものまで、あらゆるところに必要とされる。したがって、より普遍的な場面設定で実施できるゲームがあるべきだが、それはまだ開発されていない。具体的には、問題状況を分析した上で課題を発見し、全体を見渡した上で、どの課題をやってどの課題をやらないのかを考えるゲームを、まずは大学の授業時間以内で実施できることを前提として開発する。また、作成したプランを実行に移すコミュニケーション能力を高めることも検討課題としていく。

2.研究の目的

本研究では、次の2つの課題を達成する:(1)社会心理学の知見と研究手法を用いて、プランニング(計画立案)能力を高めるゲームの開発とその評価を行う。(2)立案したプランを現実場面で実行するために必要となるコミュニケーション能力、特に「課題をやらないと説明して断る能力」を高めるためのゲームを開発する。

3.研究の方法

【年次実施計画】(申請当初)

2018 年度:議論の前提となる3点を、3つの実験によって確認する。実験素材とするゲームは、いずれも申請者らが開発したものを予定している。

- (1) ゲームプレイのプランニングにおいて、アンパックが有効であるかどうかを確認する。具体的には、プランニングのフェーズがあるゲームを用いて、具体的なプランニングの手法(ガントチャート作成など)を教示した場合としない場合とで、実際にプランニングができるか、またゲームの成績に差があるかどうかを比較する実験を行う。
- (2) プランニングができないのは、ルールを解釈して、解決すべき目標や課題へと具体的に言語 化して変換できないことも影響していると考えられる。この可能性を確認するために、ルールを配布して、その解釈を具体的に書かせる質問紙調査を行う。
- (3) 熟達したゲームプレーヤと、初心者のプレーヤとの考慮する戦略の数や見通し(何手先まで読むか)の違いを、プレイ中の発話を記録して比較する。もし、両者に差があれば、ゲームはプランニング訓練の有効な手段である確認ができ、かつ次年度のゲーム開発の参考となる。 2019 年度:プランニングを主体としたゲームを開発し、評価する。検討課題は2つである。
- (1) ゲームの開発。具体的には次の2つの要件を満たすものを作る: 既存のゲームよりも短時間で実施でき、大学などの制約ある教室構造でも柔軟に対応可能であるもの。 状況付与型のシミュレーションタイプのゲーム。プランニングが適切なものかどうかをゲーム後に評価するために、進行のログがあることが重要になるが、状況付与型のゲームはそれが比較的容易である。
- (2) 開発したゲームの実施とその評価に基づく改良。あわせて、進行用のガイドも整備する。 2020 年度:開発したゲームの現実場面への実装を踏まえた展開を行う。課題は2つである。
- (1) プランニング能力は工学やビジネス場面だけではなく、他の場面に応用できることを開発したゲームを使って示す。具体的な応用場面として、災害発生後の物資配給や人員配置のプランニングをゲームを体験させた上で考えさせることなどを考えている。
- (2)「やらないこと」を伝えるコミュニケーション方略の検討。プランニングの結果として「やらない」と決めたときに、それをどう他者に伝えて納得してもらうか、「断り方」を体験するゲームの開発とその効果の分析を行う。

4. 研究成果

当初3年計画で始めた研究であったが、2019年に発生した COVID-19により、実施計画に大幅な遅れが生じた。結果として、2023年まで研究を延長し、当初の計画の達成に努めた。

2018 年度に計画した研究については、中村が生産管理ゲームを用いて、アンパックして考えさせることによって、計画錯誤が減少することを実験的にあきらかにし、2019 年の国際シミュレーション&ゲーミング学会で発表した。この論文は、この大会での最優秀論文賞を受賞した(Nakamura, 2019)。

しかしながら、全体として本研究は、基本的には対面の心理学実験を用いて仮説の検証を行うことを前提として計画されたものであったため、2019 年度後半から、予定していた実験が実施できない状況に陥った。そこで、2020 年度から以下の 2 つの方向転換を行い、当初の研究計画からできるだけ逸脱しない、かつ、実施可能な計画に立て直した。その第 1 は、オンラインによるゲームの実施と評価を試みることである。この成果は、日本シミュレーション&ゲーミング学会誌に論文として投稿した(吉川・中村・杉浦、2020)第 2 は、これまで検討してきたゲーミ

ングに関する内容を、書籍として出版することである。これは、オーストリアフォアアールベルク応用科学大学のWilly Kriz 教授と共同して「Gaming as a Cultural Commons」(2022)として出版し、研究代表者および研究分担者がいくつかの章を担当して、これまでの成果をまとめた。2021年以降も徐々に対面の授業が再開されたが、従前通りの計画実施には至らず、可能な方向で実施できると考えた、3つの方向での研究を進めていった。第1に、書籍の出版によって、研究成果をあきらかにして行くことである。これは、主に吉川が2022年の出版に続き、2冊の書籍で研究成果を紹介し(Kikkawa, 2022, Kikkawa, 2023)中村も別の書籍で各1章を分担執筆している(Nakamura, 2019, Nakamura, 2022)第2に、計画に関して、アンパッキングだけではなく、strategic instruction (事前に情報を提供して、工程の計画を立てさせる)の効果を「飛行機ゲーム」を用いて検討した。この結果、新たに議論を促すような質問を加えることによって、計画実施がスムーズに行われるという知見を得た。第3に、当初計画していた「課題をやらないことを説明して断る能力」のゲームについては、人形を用いた新しいゲームを開発した。このゲームの開発とその成果を含め、これまでの成果は、2024年に出版を予定している英文書籍に、吉川、中村、杉浦がそれぞれ1章を執筆しており、現在出版に向けて最終調整中である。

5 . 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計30件(うち査読付論文 25件/うち国際共著 10件/うちオープンアクセス 12件)

〔雑誌論文〕 計30件(うち査読付論文 25件/うち国際共著 10件/うちオープンアクセス	
1.著者名	4 . 巻
Schijven, M. P. & Kikkawa, T	54
2.論文標題	5.発行年
Why is Serious Gaming Important? Let's Have a Chat!	2023年
mily 13 derious daming important: Let 3 have a dhat:	20234
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation & Gaming	147 - 149
offilial faction a saming	147 - 143
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	 査読の有無
10.1177/104687812311526	有
10.11117/10/10010/120/1020	
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	該当する
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	7.1
1 . 著者名	4.巻
Schijven, M. P. & Kikkawa, T	54
55.11 J. 5.11 G. A. H. M.	
2 . 論文標題	5.発行年
When do games end?	2022年
•	
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation & Gaming	3-4
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	 査読の有無
10.1177/104687812211395	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	該当する
3 7777 EXCOCKIO (\$12, CO) 12 COO)	K170
1 . 著者名	4 . 巻
Schijven Marlies P., Kikkawa Toshiko	53
Configuration 1. Annama Tosinko	33
2 . 論文標題	5.発行年
Is there any (artificial) intelligence in gaming?	2022年
is there any (artificial) interrigence in gaming.	2022—
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation & Gaming	315 ~ 316
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子)	
10.1177/10468781221101685	有
10.1177/10700701221101000	i i
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	該当する
The second contraction of the co	- W1/0
1 . 著者名	4 . 巻
Schijven Marlies P., Kikkawa Toshiko	53
os j. s.i mai i 100 i i v i i i i i i i i i i i i i i i i	
2 . 論文標題	5.発行年
Games for Peace and Welfare	2022年
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation & Gaming	219 ~ 220
	. ==-
Ha#thanana (= * * * + + = * * + + + * * + + + * * * + + + * * * * * + + + *	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
10.1177/10468781221089058	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	該当する
- John Country (Str. Contractors)	₩ ⊐ 7 0

1. 著者名 Schijven Martice D. Kikkewa Techika	. 244
Schilven Marlica D. Kikkewa Tochika	4 . 巻
Schijven Marlies P.、Kikkawa Toshiko	53
2.論文標題	5.発行年
Diversity Games	2022年
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation & Gaming	95 ~ 96
Simulation & Saiming	95 90
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
·	
10.1177/10468781221077325	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	該当する
1.著者名	4 . 巻
前田 洋枝、杉浦 淳吉、安藤 香織	32
即山 汗汉、沙州 存口、文脉 自藏	
2	F 整仁在
2. 論文標題	5.発行年
大学の環境政策科目でのオンラインによる説得納得ゲームの導入?対面での実践と比較して?	2022年
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
シミュレーション&ゲーミング	12 ~ 23
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
10.32165/jasag.32.1_12	有
+	同W 共芸
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	-
1.著者名	4.巻
吉川肇子・中村美枝子・杉浦淳吉	31 (1)
2.論文標題	5 . 発行年
	2021年
オンラインで対話する:オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート	2021年
オンラインで対話する:オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート	· ·
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名	6 . 最初と最後の頁
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	· ·
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名	6 . 最初と最後の頁
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6 . 最初と最後の頁 50 - 59
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6 . 最初と最後の頁
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	6 . 最初と最後の頁 50 - 59 査読の有無
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング	6 . 最初と最後の頁 50 - 59
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス	6 . 最初と最後の頁 50 - 59 査読の有無
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3. 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1. 著者名 Kikkawa, T 2. 論文標題 Subtle manipulation in games	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 171-183
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 171-183
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 171-183
オンラインで対話する:オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3.雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1.著者名 Kikkawa, T 2.論文標題 Subtle manipulation in games 3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_10	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 171-183
オンラインで対話する: オンラインでのゲーム実施と対話的なレポート 3 . 雑誌名 シミュレーション&ゲーミング 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.32165/jasag.31.1_50 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1 . 著者名 Kikkawa, T 2 . 論文標題 Subtle manipulation in games 3 . 雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	6.最初と最後の頁 50-59 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 171-183

	T
1.著者名	4 . 巻
Kriz, C. K., Sugiura, J. and Kikkawa, T.	-
2.論文標題	r 25/=/=
·····	5.発行年
Gaming as Culturl Commons; Terminology and Fundamentals.	2022年
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	3-23
Gailling as a curtural commons. Kisks, Gharrenges, and Opportunities. Springer Nature	3-23
掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	査読の有無
10.1007/978-981-19-0348-9_1	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	該当する
	·
1.著者名	4 . 巻
Nakamura, M.	-
2.論文標題	5.発行年
2 . 調文标题 Code of Conduct for Facilitators and the Ethics of Debriefing.	2022年
Code of conduct for racificators and the Ethics of Debite Ing.	2022+
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	127-147
掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	<u></u>
10.1007/978-981-19-0348-9_8	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	-
1.著者名	4 . 巻
Matsui, H., Sugiura, J. and Kikkawa, T.	-
2.論文標題	5 . 発行年
4. 6 開入1示煜	
The current status of Japanese game players and its impact on the society.	2022年
	2022年
3.雑誌名	2022年 6.最初と最後の頁
	2022年
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	2022年 6 . 最初と最後の頁 73-89
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	2022年 6 . 最初と最後の頁 73-89
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J.	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 -
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J.	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 -
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games. 3.雑誌名	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games.	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games. 3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 107-126
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games. 3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 107-126
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games. 3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 107-126
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games. 3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 107-126
3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_5 オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Sugiura, J. 2.論文標題 Bringing Gaming into Education: Cultural Context and Ethical Issues in the Case of SN Games. 3.雑誌名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-981-19-0348-9_7	2022年 6.最初と最後の頁 73-89 査読の有無 有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2022年 6.最初と最後の頁 107-126 査読の有無 有

1.著者名	4 **
	4.巻
Willy C.K., Kikkawa, T. and Sugiura, J.	
2 . 論文標題	5 涨行在
	5 . 発行年
Manipulation through gamification and gaming.	2022年
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
to the total	
Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities. Springer Nature	185-199
 載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	 査読の有無
10.1007/978-981-19-0348-9_11	有
10.1007/070-001-10-0040-0_11	
ープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	該当する
	- W-1/0
.著者名	4 . 巻
杉浦淳吉・大沼 進・広瀬幸雄	31
	<u> </u>
. 論文標題	5.発行年
・聞えば超 「合意形成ゲーム「市民プロフィール」の開発:ドイツ・ノイス市の都市政策の社会調査事例から」	2021年
ロベルル・ス 中氏ノロノイ ルーの用元・エイノ・ノイス中の即中以来の社会副且事例から」	20214
.雑誌名	6.最初と最後の頁
・*####ロ シミュレーション&ゲーミング	27 - 37
	21 - 91
載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
10.32165/jasag.31.1_27	有
ープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている (また、その予定である)	-
	1
. 著者名	4 . 巻
Kikkawa Toshiko, Kriz Willy Christian, Sugiura Junkichi	-
and the state of t	
. 論文標題	5.発行年
Differences Between Facilitator-Guided and Self-guided Debriefing on the Attitudes of	2021年
University Students	
. 雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation Gaming Inrough Times and Disciplines.	I 14-22
Simulation Gaming Inrough limes and Disciplines.	14-22
Simulation Gaming inrough limes and Disciplines.	14-22
	14-22 査読の有無
載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	
載論文のDOI (デジタルオプジェクト識別子)	査読の有無
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2	査読の有無
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2	査読の有無有
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス	査読の有無 有 国際共著
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	査読の有無 有 国際共著
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名	査読の有無 有 国際共著 該当する
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	査読の有無 有 国際共著 該当する
10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko	査読の有無 有 国際共著 該当する
載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題	査読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko	査読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game	直読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game . 雑誌名	直読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年 6 . 最初と最後の頁
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game . 雑誌名	直読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game	直読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年 6 . 最初と最後の頁
載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game . 雑誌名	査読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年 6 . 最初と最後の頁
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game . 雑誌名 Simulation Gaming Through Times and Disciplines.	査読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年 6 . 最初と最後の頁 306-319
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game . 雑誌名 Simulation Gaming Through Times and Disciplines.	査読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年 6 . 最初と最後の頁 306-319
載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-72132-9_2 ープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 Unpacking and Overconfidence in a Production Management Game . 雑誌名 Simulation Gaming Through Times and Disciplines.	査読の有無 有 国際共著 該当する 4 . 巻 - 5 . 発行年 2021年 6 . 最初と最後の頁 306-319

│ 1.著者名	4 . 巻
Kikkawa Toshiko	_
0. 40-2-197	= 7×./= /=
2.論文標題	5 . 発行年
Disaster prevention and awareness	2021年
3 . 雑誌名	6.最初と最後の頁
Transforming Society and Organizations through Gamification: From the Sustainable Development	-
Goals to Inclusive Workplaces	
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
なし	無
40	***
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	-
4	A **
1.著者名	4.巻
Nakamura, M.	50
2 . 論文標題	5 . 発行年
Influence of Room Condition on Participants in Simulation and Gaming Activities: Analyses of	2019年
Debriefing Forms	
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Simulation & Gaming	645 ~ 661
omaraction a buning	370 001
In data A	
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
10.1177/1046878119873029	有
	.,
 オープンアクセス	国際共著
	四际 六百
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	-
1.著者名	4 . 巻
	_
1.著者名 Kikkawa, T, & Ohnuma, S.	4.巻 50
Kikkawa, T, & Ohnuma, S.	50
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題	50 5 . 発行年
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題	50
Kikkawa, T, & Ohnuma, S.	50 5 . 発行年
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan	50. 発行年 2019年
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan	50. 発行年 2019年
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名 Simulation & Gaming	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名 Simulation & Gaming	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名 Simulation & Gaming	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	50 5. 発行年 2019年 6. 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Nakamura, M.	50 5. 発行年 2019年 6. 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Nakamura, M.	50 5. 発行年 2019年 6. 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Nakamura, M.	50 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 1
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5. 発行年 2019年 6. 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 1 5.発行年 2019年
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 1
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1. 著者名 Nakamura, M. 2. 論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments 3. 雑誌名	50 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 1 5.発行年 2019年
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1. 著者名 Nakamura, M. 2. 論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments	50 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 1 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2. 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3. 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1. 著者名 Nakamura, M. 2. 論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments 3. 雑誌名	50 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 1 5.発行年 2019年 6.最初と最後の頁
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Nakamura, M. 2.論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments 3.雑誌名 Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1.著者名 Nakamura, M. 2.論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments 3.雑誌名 Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452
 Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2.論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3.雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Nakamura, M. 2 . 論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments 3 . 雑誌名 Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning 掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子) なし オープンアクセス	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452
Kikkawa, T, & Ohnuma, S. 2 . 論文標題 From Then to Now: Transformation in Simulation and Gaming in Japan 3 . 雑誌名 Simulation & Gaming 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.1177/1046878119883732 オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Nakamura, M. 2 . 論文標題 Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments 3 . 雑誌名 Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	50 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 491~493 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 1 5 . 発行年 2019年 6 . 最初と最後の頁 443 - 452

1. 著者名	4 . 巻
Kikkawa, T., Kriz, W.C., & Sugiura, J.	1
2.論文標題	5 . 発行年
The Effects of Debriefing on the Performance and Attitude of Austrian University Students and	2019年
Cultural Differences to Japanese Students.	
3.雑誌名	6 . 最初と最後の頁
Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning	515 - 524
Ç	
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
なし	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	該当する
	, a
1.著者名	4 . 巻
Kikkawa, T and Sugiura, J	2
Mikkawa, i aliu sugitira, 5	-
2 . 論文標題	5 . 発行年
	2019年
"Hidden Goals":a Game Teaching Conflict Resolution	2019 T
つ かはきキペフ	6 見知を見後の方
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
The Liberal Arts Journal: Faculty of Liberal Arts, Mahidol University	1-12
In white A to the state of the	
掲載論文のDOI(デジタルオプジェクト識別子)	査読の有無
なし	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスとしている(また、その予定である)	-
1.著者名	4 . 巻
杉浦淳吉、三神彩子	27
2.論文標題	5 . 発行年
カードゲームのデザインと実践による省エネ行動の学習	2018年
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
シミュレーション&ゲーミング	87-99
	0. 00
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
なし	有
オープンアクセス	
なし	有
なし オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著
なし オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名	有
なし オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著
なし オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M.	有 国際共著 - 4.巻
なし オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題	有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年
なし オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M.	有 国際共著 - 4.巻
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew.	有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2023年
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名	有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew.	有 国際共著 - 4.巻 - 5.発行年 2023年
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名 Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023 Conference	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁 460-470
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名 Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名 Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023 Conference	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁 460-470
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名 Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023 Conference	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁 460-470
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名 Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023 Conference 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) なし	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁 460-470 査読の有無
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難 1 . 著者名 Kikkawa, T. Haga, S. Shigemori, M. Nakamura, M., and Suzuki, M. 2 . 論文標題 ISERA: An innovative simulation to enhance resilience of aircrew. 3 . 雑誌名 Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023 Conference	有 国際共著 - 4 . 巻 - 5 . 発行年 2023年 6 . 最初と最後の頁 460-470

1.著者名	л ж
	4 . 巻
Kikkawa, T.	-
2.論文標題	5 . 発行年
·····	5.発行中 2023年
Interactive Courses and Assignments Using Simulation and Gaming in the COVID-19 Era.	2023+
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
ು ಸಹಿಕಾಯದು Simulation for Participatory Education Virtual Exchange and Worldwide Collaboration	271-282
Simulation for Farticipatory Education virtual exchange and worldwide Collaboration	211-202
	 │ 査読の有無
なし	有
- 	"
t − プンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	該当する
2 22 2 COUNTRY NIGHT 22 2 CAN ELECT	1 1/2
.著者名	4.巻
Nakamura, M.	¬ · e
nanamara, m.	
!論文標題	5.発行年
빼又惊起 Moderate tension enables an open discussion:Text analysis of written comments in debriefings.	2023年
moderate tension enables an open discussion, lext analysis of written comments in debiterings.	2023+
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
	0.取例と取扱の貝 563-567
Simulation and Gaming for Social and Environmental Transitions: Proceedings of ISAGA 2023 Conference	003-007
CONTIGUICE	
	<u></u> 査読の有無
専製舗文のDOT(デジタルオプジェクトiakが子) なし	
/d. U	有
· ープンアクセス	国際共著
ープファクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国际六年
カーフンテアに入こしている(本た、この子をこのも)	-
	4.巻
・ 看有石 杉浦淳吉、甲原定房、吉川肇子、中村美枝子、松田稔樹	4.含 58
12册13日、平际45万、日川丰丁、平约关权丁、临田临倒	30
2.論文標題	5 . 発行年
・・ 調文标題 ゲーミングによる主体的学び	2019年
ノ ヘンノにある工作的子び	20134
· 始封夕	6 是初と是後の百
** *** * *	6.最初と最後の頁
3.雑誌名 教育心理学年報	6 . 最初と最後の頁 248~257
** *** *	
教育心理学年報	248 ~ 257
教育心理学年報 弱載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	248 ~ 257 査読の有無
教育心理学年報	248 ~ 257
教育心理学年報 引載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248	248~257 査読の有無 無
教育心理学年報 弱載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248	248 ~ 257 査読の有無
教育心理学年報 弱載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248	248~257 査読の有無 無
教育心理学年報 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	248 ~ 257 査読の有無 無 国際共著
教育心理学年報 引載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 コープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	248~257 査読の有無 無 国際共著 -
教育心理学年報 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	248 ~ 257 査読の有無 無 国際共著
教育心理学年報 引載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434
教育心理学年報 副載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年
教育心理学年報 引載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434
教育心理学年報 記載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 ープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion?	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 12434 5.発行年 2020年
教育心理学年報 翻載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko 2. 論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion? 3. 雑誌名	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁
教育心理学年報 記載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 ープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion?	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4.巻 12434 5.発行年 2020年
教育心理学年報 副載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 エープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko . 論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion? 3. 雑誌名	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁
教育心理学年報 副載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) . 著者名 Nakamura Mieko 2. 論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion? 3. 雑誌名 Serious Games. JCSG 2020. Lecture Notes in Computer Science	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁 289~302
教育心理学年報 記載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁 289~302
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1.著者名 Nakamura Mieko 2.論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion? 3.雑誌名	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁 289~302
教育心理学年報 『載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) I. 著者名 Nakamura Mieko 2. 論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion? B. 雑誌名 Serious Games. JCSG 2020. Lecture Notes in Computer Science	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁 289~302 査読の有無 有
教育心理学年報 掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子) 10.5926/arepj.58.248 オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である) 1.著者名 Nakamura Mieko 2.論文標題 How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion? 3.雑誌名 Serious Games. JCSG 2020. Lecture Notes in Computer Science	248~257 査読の有無 無 国際共著 - 4 . 巻 12434 5 . 発行年 2020年 6 . 最初と最後の頁 289~302

1.著者名	4 . 巻
Nakamura Mieko	18
2.論文標題	5 . 発行年
Physical and Mental Environments for Simulation and Gaming: The Facilitator's Role as a	2019年
Designer of Environments	
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning, Translational Systems Sciences	443 ~ 452
	査読の有無
10.1007/978-981-13-8039-6_42	無
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	-

1.著者名	4 . 巻
Nakamura Mieko	13219
2 . 論文標題	5 . 発行年
The Effects of Structured Instruction on Team Performance	2022年
3.雑誌名	6.最初と最後の頁
In U. Dhar, J. Dubey, V. Dumblekar, S. Meijer, & H. Lukosch (Eds.), Gaming, Simulation and	15 ~ 27
Innovations: Challenges and Opportunities, ISAGA 2021, Lecture Notes in Computer Science,	
掲載論文のDOI(デジタルオブジェクト識別子)	査読の有無
10.1007/978-3-031-09959-5_2	有
オープンアクセス	国際共著
オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	-

〔学会発表〕 計23件(うち招待講演 4件/うち国際学会 11件)

1 . 発表者名

Mieko Nakamura

2 . 発表標題

Catalyst for serious discussion in a project management game

3 . 学会等名

International Simulation and Gaming Association Conference(国際学会)

4.発表年

2022年

1.発表者名

Mieko Nakamura

2 . 発表標題

Facilitator in Simulation and Gaming---an Example of Project Management Game

3 . 学会等名

The Webinar series *PRATITI ...becoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演)

4 . 発表年 2022年

2 . 発表標題 Subtle Manipulation in Games 3 . 学会等名 The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4 . 発表年 2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ポードを用いた検討 3 . 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会2022年秋期大会
Subtle Manipulation in Games 3 . 学会等名 The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4 . 発表年 2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3 . 学会等名
Subtle Manipulation in Games 3 . 学会等名 The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4 . 発表年 2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3 . 学会等名
Subtle Manipulation in Games 3 . 学会等名 The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4 . 発表年 2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3 . 学会等名
3 . 学会等名 The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4 . 発表年 2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ポードを用いた検討 3 . 学会等名
The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4. 発表年 2022年 1. 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2. 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3. 学会等名
The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4. 発表年 2022年 1. 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2. 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3. 学会等名
The Webinar series *PRATITIbecoming aware* organized by Centre of Excellence in Simulation and Gaming (CoE_SG), Shri Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4. 発表年 2022年 1. 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2. 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3. 学会等名
Vaishnav Vidyapeeth Vishwavidyalaya, Indore (招待講演) 4 . 発表年 2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3 . 学会等名
4.発表年 2022年 1.発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2.発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
2022年 1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3 . 学会等名
1 . 発表者名 杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2 . 発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3 . 学会等名
杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2.発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
杉浦淳吉・吉川肇子・西田公昭 2.発表標題 意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
意見相違の可視化による合意形成:意見表明ボードを用いた検討 3.学会等名
4.発表年
2022年
1.発表者名
Nakamura, M.
Transamara, in.
2.発表標題
2 . 光衣信思 Unpacking and disclosing the reasoning behind "a structured instruction improves team performance"
onputating and dispressing the reasoning solution a structured instruction improves team performance
3 . 学会等名 The 52nd Annual International Conference of the International Simulation and Gaming Association (ISAGA2021)(国際学会)
The 52nd Annual International Conference of the International Simulation and Saming Association (15ASA2021)(国际子云)
4 . 発表年
2021年
1.発表者名
Sugiura, J. Ohnuma, S., & Hirose, Y.
2 . 発表標題
Learning consensus building in conflicting situations using gaming simulation.
3.学会等名
The 32nd International Congress of Psychology PRAGUE2020, (国際学会)
4.発表年
2021年
·

1 . 発表者名 杉浦淳吉・フランツ レンツ
2 . 発表標題 気候変動問題の理解を目指したゲーミング:メタファーとしての化学反応
3 . 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会2021年度秋期全国大会
4 . 発表年 2021年
1 . 発表者名 芳賀繁・吉川肇子
2 . 発表標題 シナリオシミュレーションを用いた安全研修の試み
3.学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会2021年度春期全国大会
4.発表年 2021年
1.発表者名 Kikkawa, T.
2.発表標題 Simulation & Gaming: Past, Present, and Future
3.学会等名 The 52nd Annual International Conference of the International Simulation and Gaming Association (ISAGA2021)(招待講演)(国際学会) 4.発表年
2021年
1 . 発表者名 Kikkawa,T.
2 . 発表標題 Disaster Prevention and Awareness Education Using Simulation and Gaming
3 . 学会等名 The 52nd Annual International Conference of the International Simulation and Gaming Association (Webinar Series of ISAGA2021) (招待講演)(国際学会)
4 . 発表年 2021年

1
1 . 発表者名 吉川肇子・中村美枝子・杉浦淳吉
2 . 発表標題 オンラインで対話する:オンライン授業でのゲームを使った授業およびレポート
オフライン(対話する:オフライン技業(のケームを使うた技業のよびレポート
3 . 学会等名
日本シミュレーション&ゲーミング学会2020年度秋期全国大会
4.発表年
2020年
1. 発表者名
Nakamura, Mieko
2.発表標題
How to Utilize Unshared Knowledge in a Group Discussion?
3 . 学会等名
Joint International Conference on Serious Games(国際学会)
A 改革左
4 . 発表年 2020年
2020—
1.発表者名
安藤香織・杉浦淳吉・大沼進
2 . 発表標題
説得納得ゲームの長期的効果の検証
3.学会等名
日本シミュレーション&ゲーミング学会2020年度秋期全国大会
4. 発表年
2020年
1
1.発表者名 Nakamura,M.
iyanailiut a , iii .
2. 発表標題
Unpacking and overconfidence in a production management game.
3 . 学会等名
The 50th Conference of International Association of Simulation and Gaming(国際学会)
4.発表年
2019年

1 . 発表者名 Kikkawa, T., Kriz, W.C., & Sugiura, J.
2.発表標題 Differences between Facilitator-guided and Self-guided Debriefing on the Attitudes of University Students.
3 . 学会等名 The 50th Conference of International Association of Simulation and Gaming(国際学会)
4 . 発表年 2019年
1 . 発表者名 Matsui, T., Kikkawa, T., & Sugiura, J.
2 . 発表標題 Current characteristics of Japanese Tabletop Game players:A preliminary study based on an online survey.
3 . 学会等名 The 50th Conference of International Association of Simulation and Gaming(国際学会)
4 . 発表年 2019年
1.発表者名 杉浦淳吉
2 . 発表標題 アナログ商用ゲームを用いた社会心理学の教育と研究
3. 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会
4 . 発表年 2019年
1.発表者名 杉浦淳吉
2 . 発表標題 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
3 . 学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会
4.発表年 2019年

1.発表者名 杉浦淳吉,安藤香,大沼進,Huebner,G.,Tam,K.,& 安達菜穗子
2.発表標題 説得納得ゲームにおける説得内容の国際比較
3.学会等名 日本グループ・ダイナミックス学会
4. 発表年 2019年
1.発表者名 吉川肇子、杉浦淳吉、中村美枝子
2 . 発表標題 対話的教授法で考える地域活性化
3.学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会秋期大会
4 . 発表年 2018年
1.発表者名 Kikkawa, T., Kriz, W.C., and Sugiura, J.
2. 発表標題 The Effects of Debriefing on the Performance and Attitude of Austrian University Students and Cultural Differences to Japanese Students
3.学会等名 The 49th International Conference of Simulation and Gaming(国際学会)
4 . 発表年 2018年
1.発表者名 Kriz, W.C., Kikkawa,T., and Sugiura, J.
2.発表標題 The effects of debriefing on attitudes of Japanese uniseristy students
3.学会等名 日本シミュレーション&ゲーミング学会春期大会

4 . 発表年 2018年

1.発表者名 Nakamura, M.	
2.発表標題	
2.光衣信录题 Physical and Mental Environments for Simulation and Gaming: The Important Role of a Facilitator	
2 44 47 47	
3.学会等名 The 49th International Conference of Simulation and Gaming(国際学会)	
4.発表年	
2018年	
〔図書〕 計2件	
1 . 著者名	4 . 発行年
Toshiko Kikkawa, Willy Kriz, & Junkichi Sugiura	2022年
2.出版社	5 . 総ページ数
Springer	212
3.書名 Gaming as a Cultural Commons: Risks, Challenges, and Opportunities.	
dailing as a curtural commons. Kisks, charrenges, and opportunities.	
1.著者名	4 . 発行年
吉川 肇子、Sivasailam Thiagarajan	2018年
2.出版社	5.総ページ数
ナカニシヤ出版	176
3 . 書名 ゲームと対話で学ぼう	
	İ

〔産業財産権〕

〔その他〕

_

6.研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
	中村 美枝子	流通経済大学・共創社会学部・教授	2024年4月に学部学科名が社会学部社会学科から変更
研究分担者	(NAKAMURA MIEKO)		
	(30207922)	(32102)	

6.研究組織(つづき)

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
	杉浦 淳吉	慶應義塾大学・文学部(三田)・教授	
研究分担者	(SUGIURA JUNKICHI)		
	(70311719)	(32612)	

7.科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関			
オーストリア	University of Applied Science, FHV			
ドイツ	Leibniz University Hannover			