



**研究者氏名**  
たなぶ もとなり  
田名部 元成

**所属機関**  
横浜国立大学  
国際社会科学研究院

**関連キーワード(複数可)**  
・ゲーミング・シミュレーション  
・ビジネスゲーム  
・情報システム人材育成

**主な研究テーマ**  
・ゲーミング・シミュレーションの情報システム人材育成への適用  
・情報システム研究方法論

**主な採択課題**  
・基盤研究(C)平成26~28年度(配分総額:4,290千円)  
課題名「ゲーミング構築による高度情報システム人材育成」  
・基盤研究(C)平成23~25年度(配分総額:4,030千円)  
課題名「ゲーミングを主体としたモデリング方法論」  
・挑戦的萌芽研究 平成20~22年度(配分総額:2,500千円)  
課題名「ビジネスゲームのモデル分析手法」

## ① 科研費による研究成果

【背景】知識・情報基盤社会における実践的教育と現実的問題解決に対するネット時代にふさわしいゲーミング(情報技術を積極的に活用した遊びの要素を持つ経験による学び)のあり方の探求

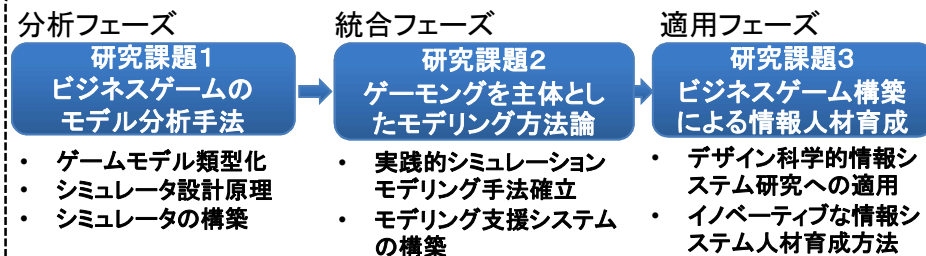
【成果1】ゲーミングに内包された現実世界の構造をゲーム参加者が分析して、より深い学びを獲得するための情報処理システムの**設計原理**の提案

【成果2】ゲーミングに内包された現実世界の構造とゲーム参加者の行動記録から高度な分析を行う**方法論**の提案とその**支援システム**の構築

【成果3】ゲーミング手法とデザイン科学を原理とする情報システム研究法の融合可能性に関する**哲学的基盤**の検証

【成果4】社会的動機付けに基づく**ゲーミング構築を通じた学修法**の提案

### ★科研費による研究の継続的段階的發展



【参考】横浜国立大学ビジネスシミュレーション研究拠点 [jpn.business-simulation.net](http://jpn.business-simulation.net)

## ② 研究成果のその後の展開など

【地域貢献】横浜青年会議所「ハマのリーダー育成塾」

ビジネスゲームによる戦略的思考力育成  
[www.yokohama-jc.or.jp/yokokoku/](http://www.yokohama-jc.or.jp/yokokoku/)



【社会還元】ゲーミングの理論と実践

「社会・経済・ビジネスのためのシミュレーション：ゲーミングからのアプローチ」(第40回横幹技術フォーラム)  
[www.trafst.jp/nl/038/report.html#forum\\_40](http://www.trafst.jp/nl/038/report.html#forum_40)

「経営学教育におけるゲーミングシミュレーションの新潮流」(サイエンティフィック・システム研究会)

[www.sskn.gr.jp/MAINSITE/event/2015/20151028-edu-2/](http://www.sskn.gr.jp/MAINSITE/event/2015/20151028-edu-2/)

【教育貢献】ビジネスゲーム支援システム高度化

ビジネスゲームシステム国内100以上の教育機関利用  
[133.242.87.153/bsel2014lite/](http://133.242.87.153/bsel2014lite/)



## ③ 今後期待される波及効果、社会への還元など

21世紀の知識・情報基盤社会における新しいゲーミング手法の多様な分野への適用

【教育手法の高度化】ゲーミング構築を通じた学修法の高等教育への適用による21世紀スキルを身につけさせる実践的教育手法の確立

【教育支援の高度化】ゲーミング活動ビッグデータ解析に基づくイノベーティブな教育支援手法の確立

【研究開発領域創出】ゲーミングと人工知能の融合による学習科学における新しい研究開発領域の創出