



日本シミュレーション&ゲーミング学会とは何か?

鐘ヶ江 秀彦*1 · 土谷 茂久*2

What about JASAG: Japan Association of Simulation & Gaming?

Hidehiko KANEGAE*1 and Shigehisa TSUCHIYA*2

Abstract— This brief essay introduces outline of Japan Association of Simulation & Gaming (JASAG) which was established 21st January 1989 and was reinstated academic society of the Science Council of Japan until its reforming. JASAG is a member of academic societies in Oukan, Transdisciplinary Federation of Science and Technology and has been re-formed just from an academic society into a non-profit organization authorized by the government of Japan in 2009. JASAG has been an important regional member society of International Association of Simulation & Gaming (ISAGA) since 1989. More than one-third of the members belong to social science and art fields including communication, education and language studies, and that is the reason why JASAG is one of the biggest organizations of an interdisciplinary and transdisciplinary cybernetics group in Japan.

Keywords— simulation, gaming, cybernetics group, interdisciplinary, transdisciplinary

1. はじめに

ゲーミングは、ギャンブルのことを意味するのではない。かといってゲーム理論の学会という訳でもない。1988年に組織された発起人会によって、日本シミュレーション&ゲーミング学会（Japan Association of Simulation & Gaming）は1989年1月21日に設立された。1991年7月には、日本学術会議との共催で国際シミュレーション&ゲーミング学会京都会議（ISAGA91 Kyoto）を開催した [1]。日本学術会議の機構改革前には、日本学術会議経済政策研究連絡委員会に所属する学術登録団体であった。その後横断型基幹科学技術研究団体連合（横幹連合）のメンバーとして現在に至っている。また2009年に総務省管轄の特定非営利活動法人として組織がリフォームされた。また、日本シミュレーション&ゲーミング学会は、国際シミュレーション&ゲーミング学会を構成する日本セクションの役割も担っている。

本稿は横幹連合では知られていない日本シミュレーション&ゲーミング学会（以下JASAG）の概要ならびに紹介を目的としている。

2. 学際的学協会の元祖!?

ORが国際紛争における武力行使に端を発することやシミュレーションが世界観やモデルに基づくといったことは、横幹連合の会員諸氏には説明の必要もないことであろう。その意味でも、シミュレーションは日本帝国陸軍が得意とした（机上）演練とも深いつながりがあることも事実である。ではゲーミングとは何かと言えば、葛藤や衝突、競争といったゲーム的状况下においていかにその状況を再現するのかといった状況（ダイナミックス）のシミュレーションであり、それをういて頭（および体）を使っていかにしてその意図や世界観を学習できるかということをも射程に置いている。実際のところ、ゲーミング・シミュレーション自体は人類とともにあるといっても過言ではない。予測によってサバイバルをしてきたのが人類である。ゲーミング・シミュレーションとは人間が参加するシミュレーションであるという定義もある。しかしながら明示的に、経験科学や世界観（モデル）に基づく人間や社会システムのシミュレーションというアプローチは、第2次世界大戦を通じておこった既存学理を超えた学際的学際科学、学理同士の壁を越えた科学融合というサイバネティックス・グループのアプローチ [2] である。特に経験科学を定量的シミュレーションとして大規模システムとして扱うようになった1960年代以降のシミュレーションには学際・域際科学、ないしはサイ

*1 立命館大学政策科学部 京都市北区等持院 56-1

*2 NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会 東京都新宿区高田馬場 4-4-19

*1 Ritsumeikan University, Tojiin 56-1, Kita-ku, Kyoto

*2 NPO-JASAG, Takadanobaba 4-4-19, Shinjuku-ku, Tokyo

Table 1: Vol.19, No.1, June, 2009 の目次 [6]

カテゴリー	題名	著者
【一般論文】		
<査読論文>	すぐろくで語るライフストーリー	吉川 肇子
<査読論文>	「裁判員裁判ゲーム」の開発とゲームの効果	荒川 歩
【特集論文】 COE および GP におけるシミュレーション&ゲーミング(4)		
<依頼論文>	シミュレーション&ゲーミングからみた都市地震工学 - 東京工業大学都市地震工学センターにおける COE プログラム -	盛川 仁・松田 稔樹・高砂 早織
【特集論文】 シミュレーション&ゲーミングと倫理(3)		
<依頼論文>	A Gaming/Simulation Approach to Corporate Business Ethics	Shigehisa TSUCHIYA
【特集論文】		
企画にあたって	一特集「ゲーミング・シミュレーションにおける体験や学習をどう評価するのか」	井門 正美
<査読論文>	ビジネスゲームを用いた集団意思決定研究異なるメンバー構成による実験的アプローチ	岩井 千明
<査読論文>	内部観測にもとづく異文化理解シミュレーションでの体験評価に関する試論-予想外の出来事をどう捉えどう評価するか-	木谷 忍
<査読論文>	形成的評価に着目した学校教育用ゲーミングの設計-「技術者モラルゲーム」の開発と教育実践に基づき-	遠藤 信一・松田 稔樹
<査読論文>	環境政策ゲーム「キーブール」の教育への導入とその評価 ゲーム実施者とプレーヤ双方の観点から	杉浦 淳吉・吉川 肇子
<依頼論文>	教師のゲーミングファシリテーション技術	市川 新
【フォーラム】		
◆特集関連依頼寄稿文	～ゲームは友達～ ゲームからはじめる共有体験	森 隆司
◆私と S&G	国際政治シミュレーションとの出会い	玉井 雅隆
◆私と S&G	「世界が変わっていくこと」について考えながら	岡野 正
◆大会参加記・印象記	2009 ABSEL 第 36 回年次大会参加記	岩井 千明
【報 告】	シンポジウム「現代的問題に立ち向かうゲーミング」の討論記録 パネリスト: 杉浦 淳吉・大山 佳三・黒瀬 琢也・掛布 智久・丸田 康司・加藤 文俊	

バネティックスとしての大きな矛盾点を出自からして背負っていた [3]. JASAG 元会長の新井潔ら (1998) [4] は、その 2 つの代表的なスタンスを次のように述べている。「●シミュレーションというものを予行演習ととらえ実践する活動は、剣道や机上演習という形で個別になされてきたが、『経験から学ぶ』という広く共有された概念から、学習、教育のための道具として一般に位置づけられたこと。●人間の社会的活動を、役割をもった複数の主体が関与するゲームとして表現し、理解するという、行為、行動のゲームメタファーあるいはモデルとしての位置づけがなされたこと。この 2 つの位置づけないし立場がゲーミングシミュレーションという活動を洗練させていったが、同時にこの 2 つの立場がゲーミングシミュレーションの開発目標に矛盾を抱え込むことになった。」のだと。

また C. S. Greenblat (1994) [5] は、「ゲーミング・シ

Table 2: Vol.1, No.1, December, 1991 の目次 [7]

地球的課題と国際多角交渉 (サブタイトル)	
題名	著者
新しいシミュレーションの課題	武者小路 公秀
リアルタイム表示によるグローバル・システムのパーソナル・コンピュータ・シミュレーション構想の起源	関 寛治
シミュレーションと数学	山口 昌哉
核戦争の結末のシミュレーション	岩本 智之
ゲーム感覚によるシミュレーション	襟川 陽一
シミュレーション天体物理学	観山 正見
人文地理学におけるシミュレーション	杉浦 芳夫
地球的责任をになうグローバル・モデリング	リチャード・チャドウィック
日本シミュレーション&ゲーミング学会 第 2 回大会プログラム	
第 22 回国際シミュレーション&ゲーミング学会総会	
ゲーミングの歴史と今後の展望	馬場 則夫
MG 開発記/パート 2-手法面から見た MG の教育的側面	西 順一郎
防災教育におけるゲーミングシミュレーション	梶 秀樹
開いたゲーム、閉じたゲーム	糸井 重里
費用割振り問題のゲーミング分析	岡田 憲夫
モデリングのためのゲーミング・シミュレーション	中森 義輝
経営教育におけるゲーミングの利用の現状: 経営工学系 40 学科の調査例から	黒沢 敏郎

ミュレーションの設計について学ぶ最良の方法は、第 1 には、多くのゲーミング・シミュレーションに参加したり自分で実施したりすることであり、第 2 には、経験豊かな設計者と直接一緒に具体的にゲームを設計することである。… (中略) …このように行動から学ぶ (learn by doing) -ゲーミング愛好家によって保証されている原理- ことができるのである。」と述べている。

Table 1 と 2 は本学会の近年号 [6] と初巻 [7] の目次である。発足当時よりサイバネティックスの学際的学協会として、経験科学である社会科学との文理融合、学際・域際の科学としての性格を強く合わせ持っていた。言語習得や学習、コミュニケーションといった異文化理解やリスクの領域と教育工学、行動科学や認知科学、国際政治・外交・安全保障や社会保障、経済や政策の領域、経営学・経営工学の領域、環境や防災、まちづくりや都市計画、地域開発といった社会学、社会システム工学の領域、医療や伝染病にいたるまでその扱う現象は、人間の参加するシミュレーションとして多岐にわたっている。

兼田敏之 (2008) [8] は、「ゲーミングシミュレーションのツールを私どもは簡単に『ゲーム』と呼ぶことができ、そのゲームづくりの方法は、設計方法論 (design methodology) と呼ばれ、Duke や Greenblat など 70 年代から S&G 研究者が授業で用いる標準的な教科書として重宝され… (中略) …査読制度の設計に携わる経験をさせていただき、数々の優秀な論文を拝見して… (中

略) …本学会は、21世紀に入り内容陣容とともに幅と厚みを増しています。『気づき』の原理を洗練させる新しい方法論の探求、よく練られた国産ゲーミング教材の制作、実用期に入ったエージェント・シミュレーションによる政策分析、知能システム技術と融合した新型ビジネスゲームの開発、等々… (後略)」と述べている。

横幹連合の中でも当初から異色な人間が関与するシミュレーション、特に社会科学分野の会員の多いJASAGもあるのだと気づきのきっかけとなるとともに、今後も皆様のご理解とご支援を願う次第である。

参考文献

- [1] NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会 (略称 JASAG) : ウェブサイト <http://www.jasag.org/>, 2010年1月1日現在.
- [2] Steve J. Himes: サイバネティックス学者たち-アメリカ戦後科学の出発, 忠平美幸訳, 朝日新聞社, 2001.
- [3] Richard D. Duke: ゲーミングシミュレーション: 未来との対話, 中村美枝子・市川新訳, アスキー, 2001.
- [4] 新井潔他: ゲーミングシミュレーション, 日科技連, 1998.

- [5] C. S. Greenblat: ゲーミング・シミュレーション作法, 新井潔・兼田敏之訳, 共立出版, 1994.
- [6] シミュレーション&ゲーミング, 日本シミュレーション&ゲーミング学会誌, Vol.19-1, No.28, 2009.
- [7] シミュレーション&ゲーミング, 日本シミュレーション&ゲーミング学会誌, Vol.1-1, No.1, 1991.
- [8] 兼田敏之: まちづくり便り, シミュレーション&ゲーミング, 日本シミュレーション&ゲーミング学会誌, Vol.18-2, No.27, pp. 112-113, 2008.

鐘ヶ江 秀彦



東京工業大学工学部社会工学科卒業。東京工業大学大学院理工学研究科修士課程社会工学専攻修了。同博士課程後期課程同専攻修了。博士(工学)。国連地域開発センター研究員, 東京工業大学助手, 九州大学助教授を経て立命館大学政策科学部教授, 同大地域情報研究センター長。NPO-JASAG 副会長。

土谷 茂久



早稲田大学政治経済学部卒業。筑波大学大学院経営・政策科学研究科経営システム専攻修士課程修了。東京大学大学院工学系研究科先端学際工学専攻博士課程後期課程修了。学術博士。元千葉工業大学プロジェクトマネジメント学科教授。NPO-JASAG 学会長。
