

JASAG の過去、現在、未来

加藤文俊, 荒井祐介

1 はじめに

日本シミュレーション&ゲーミング学会（以下 JASAG）は、1988 年に発起人会が組織され、1989 年 1 月 21 日に設立された。本論文を執筆している時点で、会員はおよそ 450 名、日本学術会議の学術登録団体（経済政策研究連絡委員会）となっている。

1991 年には、日本学術会議とともに第 22 回国際シミュレーション&ゲーミング学会を京都で開催した。その 12 年後にあたる 2003 年 8 月 25 日から 29 日にかけて、第 34 回国際シミュレーション&ゲーミング学会大会（ISAGA2003）を千葉県木更津市の「かずさアカデミアパーク」で開催（日本学術会議との共催）することとなり、開会式に先立ち、2003 年度 JASAG 春季大会シンポジウムが開催された。

本論文は同シンポジウム第 I 部「JASAG の過去、現在、未来」における筆者らの報告をもとに構成したものである。（注 1）

2 調査の目的とデータ

2.1 調査の目的

ISAGA2003 は「シミュレーション&ゲーミングの社会的貢献と責任（Social Contributions and Responsibilities of Simulation and Gaming）」という全体テーマで構成された。このテーマは、シミュレーション&ゲーミングの学問的発達を社会に還元することを目指し、とくにシミュレーション&ゲーミングの先端的知識の社会発展について議論をすすめるために選定されたものである。

シミュレーション&ゲーミングに関する調査・研

究活動の成果を広く社会に還元し、その責任や貢献について検討するためには、学会の活動領域を理解しておくことが重要である。本論文は、ISAGA2003 の全体テーマをふまえ、JASAG のこれまでの歩みを学会誌『シミュレーション&ゲーミング』および全国大会発表論文抄録集の掲載論文から振り返り、わが国におけるシミュレーション&ゲーミング研究の動向を概観するものである。本論文の主たる目的は、以下のとおりである。

（1）JASAG の活動領域を再確認し、学際的なアプローチの性格づけを試みる。JASAG における調査・研究と既存の学問分野との関連性について、その全体像を把握する。

（2）日本が会場となった第 22 回国際大会（京都、1991 年）以降の 10 数年にわたる JASAG の活動を振り返る。そして JASAG における調査・研究の時間的（時代的）な変化や傾向性について考察をくわえる。

（3）学際的な領域の特質を理解するため、JASAG における主要なキーワードの抽出を試みる。

これらの一連の問題意識のもと、JASAG における調査・研究活動を振り返ることによって、学会としてのアイデンティティを再確認することは、あらたな隣接領域との接点や手法の適用可能性について考え、社会へのメッセージ性を高めていく上で、きわめて重要だと言えるだろう。しかしながら、JASAG 会員の調査・研究領域はじつに多彩であり、学会そのもののあり方について議論する機会はあまりないのが実情である。以下で紹介する調査は、現時点では限定的な結果の報告にとどまるが、「JASAG の

過去、現在、未来」について語るきっかけとなる、基礎的な情報共有を目指すものである。

2.2 データ

JASAGにおけるこれまでの調査・研究の傾向を把握するため、学会誌『シミュレーション&ゲーミング』および大会論文抄録集のタイトルをもちいた内容分析を行った。いうまでもなく、学会における活動は、さまざまな形で記録されているが、学会誌および大会発表論文抄録集はその代表的なものであり、全体の概要をふり返るためのデータとして有用である。本論文においては、以下のデータを活用した。

(1) 学会誌『シミュレーション&ゲーミング』Vol. 1, No. 1 (1990) ~Vol. 13, No. 1 (2003) に掲載された論文タイトル (全 129 件)。ここでは、投稿論文、招待論文、依頼論文だけでなく、巻頭言、短報、資料解説なども含めた。ただし、内容が学術的な内容とは異なる巻頭言、および書評は、対象から外した。

(2) 『JASAG 大会発表論文抄録集』1990 年~2002 年に掲載された発表タイトル (全 541 件)。ここでは、一般セッションの発表論文 (口頭発表を含む)、企画セッションの発表論文 (口頭発表を含む)、シンポジウムの発表論文 (口頭発表を含む)、パネルディスカッションのテーマの全てを対象とした。

いずれも掲載論文・発表のタイトルを分析単位として取り扱った。

3 ジャンルからみた JASAG の活動

3.1 方法

JASAGにおける調査・研究の活動領域の傾向性をさぐるため、既存の学問分野のジャンルを前試行的に設定し、各論文・発表タイトルの分類を試みた。内容分析を行う際、こうした前試行的なジャンル設定の妥当性の問題、いずれかのジャンルへ分類する際のコーディングの問題 (たとえばコーダー間のバ

リアス調整)、そして「その他」というジャンルの取り扱いの問題など、いくつかの問題に直面することになる (たとえばクリッペンドルフ, 1989)。

コーディングに際して、既存の学問分野のほかにも、さまざまなジャンルを設定することが可能である。たとえば、研究対象に基づく分類や、理論研究か事例研究かといった基準による分類、シミュレーション&ゲーミングの目的による分類などが考えられるだろう。

考えるジャンルの中から、既存の学問分野という、いわばオーソドックスな基準を選択したのには以下のような理由がある。

1 つには、管見の限りではあるが、この種の分析は、シミュレーション&ゲーミング研究の領域において、今回が初めての試みだからである。初めての試みであるがゆえに、ほかのジャンルを設定した場合には、論文・発表を振り分ける際に様々な困難に直面することが予想された。既存の学問分野を基準とした場合には、われわれは、論文・発表のタイトルおよび内容だけでなく、執筆者の所属先やキャリアも参考にすることができるため、このような困難さを少しでも軽減することが可能となる。

2 つ目に、さらに積極的な理由として、既存の学問分野を基準とすることで、JASAG という学会のひとつの特色が明らかになると考えた。JASAG は、設立当初から、社会的問題に対して学際的なアプローチから解決方法、政策提言を探究する姿勢を打ち出してきた。いうまでもなく、「学際的」という言葉は、既存学問間の領域を越えた調査・研究活動を意味している。JASAG 学会大会やシンポジウムなどに参加した経験をもつ人は、この学際性を実感しているであろう。今回の調査によって、どのような学問分野の論文が提出・報告されてきたのかが明らかになり、JASAG の学際性をデータから検証することができるのである。

ジャンルとしてあらかじめ設定した学問分野は表 1 のとおりであるが、これは筆者らが逐次修正をおこないながら生成したものである。このうち、4

番目の「実践・企業」というジャンルについては補足説明が必要であろう。「実践・企業」には、ゲーミングやシミュレーションの実演（デモンストレーション）およびデザインに力点を置いた論文・発表や、企業内研修や商用ゲームのデザインに力点がおかれた論文・発表が含まれる。確かに、「実践・企業」というのは学問分野ではなく、その意味で、他のジャンルと同一で扱うことに問題がないわけではない。しかしながら、JASAGにおける調査・研究の活動領域の傾向性をさぐるという目的を考えると、このジャンルは不可欠のものといえるであろう。JASAGの設立当初から現在にいたるまで、これらの論文・発表は、常に一定程度の割合で存在しており、あえて他のジャンルに振り分けるよりも、ひとつのジャンルとして独立させた方が分析結果も有益なものになると、われわれは判断した。

表1 コーディングにもちいたジャンル

1	情報工学・情報科学・知識科学
2	社会工学
3	経営学・組織論・意思決定論
4	実践・企業
5	社会心理学
6	教育学・教育
7	経済学
8	政治学
9	社会学
10	その他

当然のことながら、これらのカテゴリーを設定する段階で、すでにわれわれの問題意識や作業仮説ともいべきものが反映されている。本調査においては、作業用に定義したカテゴリーをもとに分類をすすめ、そのプロセスをつうじてジャンルの妥当性や調査の動機づけそのものの再検討を試みることに力点を置いた。

3.2 結果と分析

表1の前試行的なジャンルに即して、学会誌および大会発表論文抄録集のタイトルをそれぞれコー

ディングするという作業をおこなった。

図1は、1990～2003年にかけて学会誌『シミュレーション&ゲーミング』に掲載された論文タイトル129件を分類したものである。最も大きなジャンルは「その他」（22%）であり、「経営学・組織論・意思決定論」（18%）、「社会工学」（14%）、「社会心理学」（10%）と続いている。

「その他」のジャンルに含まれる論文が多くなった理由としては、学会誌の構成が挙げられる。つまり、学会誌には、巻頭言、短報、資料解説などが含まれており、これらの論文（あるいはエッセイと呼ぶべきかもしれないが）は、いずれの学問分野にも属しないと判断したからである。

図1からは何が見てとれるであろうか。「その他」を除くジャンルのなかでは、「経営学・組織論・意思決定論」がやや大きめの比率を占めている。ここで、20%前後の比率をもつ学問分野を「コア」と呼ぶならば、学会誌においては、「経営学・組織論・意思決定論」がひとつの「コア」を形成しているといえよう。

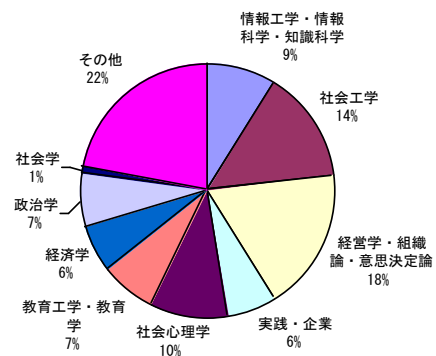


図1 学会誌 (1990-2003)

図2は、1990～2002年にかけて「大会発表論文抄録集」（大会時によっては「大会発表論文集」）に掲載された論文タイトル541件を分類したものである。最も大きなジャンルは「情報工学・情報科学・知識科学」（22%）であり、次いで、「社会工学」

(19%)、「経営学・組織論・意思決定論」(19%)と続いている。

図2からは、ひとつの明確な傾向を読み取ることができるだろう。つまり、「情報工学・情報科学・知識科学」、「社会工学」、「経営学・組織論・意思決定論」、の3つの学問分野が「コア」を形成しているのである。

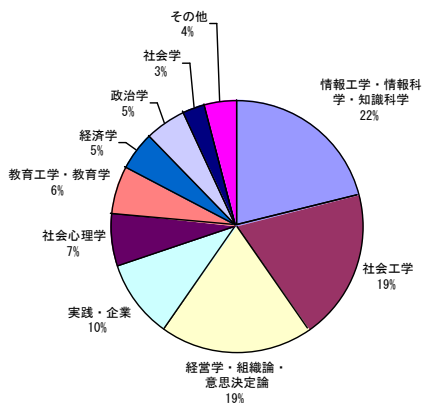


図2 大会発表論文抄録集 (1990-2002)

ここでわれわれは、時系列的な変化を見るために、「大会発表論文抄録集」に掲載された論文タイトルの分類を、5年ごとに区切って分析を試みた。つまり、1990年から1994年(図3)、1995年から1999年(図4)、2000年から2002年(図5)という3区分である。時系列的な変化を考察することで、JASAGに関与してきた学問分野に何らかの変遷があったのか否かを検討することができるであろう。

図3は、1990年から1994年までのJASAG学会大会で発表された論文タイトルを分類したものである。便宜上、この時期をJASAGの第1期とよぶことにしよう。

図3を見ると、「社会工学」(22%)と「経営学・組織論・意思決定論」(18%)が「コア」を形成している。この時期には、「情報工学・情報科学・知識科学」(7%)がそれほど関与していなかったことがわかる。

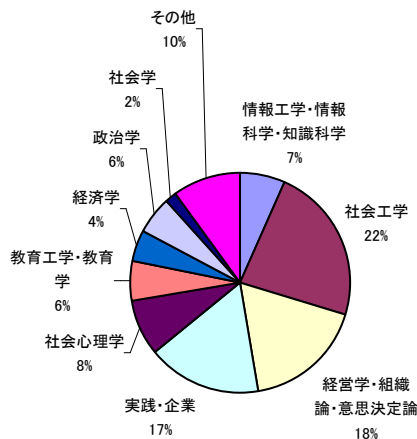


図3 大会発表論文抄録集 (1990-1994)

図4は、1995年から1999年までのJASAG学会大会で発表された論文タイトルを分類したものである。この時期をJASAGの第2期とよぼう。

図4と図3を比較すると、いくつかの変化が現われている。まず、「情報工学・情報科学・知識科学」の発表論文の割合が第1期に比べて約4倍(+23%)と大幅に伸びている。そして「経営学・組織論・意思決定論」が10%増加した一方で、「社会工学」はわずかではあるが比率を低下させている。全体的に見れば、「情報工学・情報科学・知識科学」、「経営学・組織論・意思決定論」、「社会工学」の3つの学問分野が全体の約80%を占めており、第2期においては、明らかに、これら3つの学問分野が「コア」を形成しているといえよう。

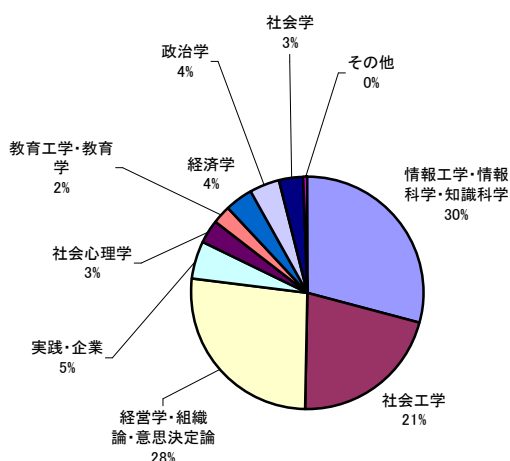


図4 大会発表論文抄録集 (1995-1999)

図5は、2000-2002年までのJASAG学会大会での発表論文のタイトルを分類したものである。いうまでもなく、この時期(第3期とよぼう)は3年分しか含まれていないので、前の2つの図と単純に比較できない点に留意しなければならないが、それでも現在のJASAGのすがたの一端を示しているといえるであろう。

図5を見ると、まず気づくのが、「社会工学」と「経営学・組織論・意思決定論」の比率の低下である。第1期、第2期には20%近くの比率を占めていたのに対して、第3期には、ともに10%程度の比率になっている。そしてこの変化に対応するように、これまで5%程度の比率しかなかった学問分野(「教育学・教育学」、「経済学」、「社会心理学」)が10%程度にまで増大している。こうした変化が起きている一方で、「情報工学・情報科学・知識科学」は28%を占め、第2期に引き続き「コア」の学問分野になっている。

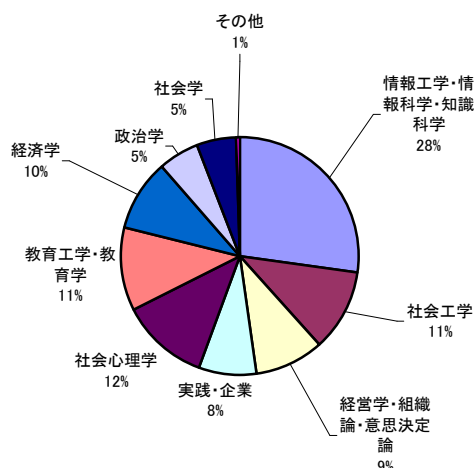


図5 大会発表論文抄録集 (2000-2002)

これまでの分析結果から、暫定的なまとめをしておこう。第1に、JASAGのこれまでの活動を全体として振り返るならば、「情報工学・情報科学・知識科学」、「社会工学」、「経営学・組織論・意思決定論」の3つの学問分野が「コア」として中心的役割を担ってきたといえる(図1と2を参照)。この結果は、JASAGが日本学術会議の第3部(経済政策研究連絡委員会)に所属する学会であるという点を考えれば、ある意味では当然のものであろう。

第2に、JASAGの活動を時系列で見た場合には、ある変化を見出すことができる。第1期から第2期、すなわち1990年代を通じて、「情報工学・情報科学・知識科学」、「社会工学」、「経営学・組織論・意思決定論」という3つの学問分野の存在が明確になった後(図3と4を参照)、第3期に入ると、「経済学」、「教育学・教育学」、「社会心理学」といった学問分野の台頭が見られるのである(図5を参照)。この変化は、JASAGという学会の特性から見れば、好ましいものと評価することができるだろう。JASAGは、本来的に人文・社会科学および自然科学の境界を横断するかたちで、「シミュレーションおよびゲーミングに関する文化的、哲学的、理論的、実証的および実験的研究を行うとともに、これらの分野にたずさわる研究者、教育者、実務者等による

研究成果の発表と相互交流を行うことを通じてシミュレーションおよびゲーミングに関する学問体系の確立に資する」という目標を掲げているからである（たとえば JASAG ウェブを参照）。

第3に、いま述べたように、学会に関与する学問分野の多様化傾向が見られる一方で、第1期から第3期を通じ、一貫して「社会学」と「政治学」の比率は5%程度のままである。この点についても、JASAG が日本学術会議の第3部に属する学会であるという点から説明はつくかもしれない（社会学は第1部、政治学は第2部に所属）。

しかしながら、JASAG における両学問分野の位置づけ --- 相対的に存在感が希薄であるという点 --- は、両分野の固有の特徴からも説明できると思われる。まず、「社会学」や「政治学」において、シミュレーションやゲーミングといった手法がまだじゅうぶんに定着していない（なじみがない）という点である。もうひとつは、両学問分野は、社会的・政治的諸問題の記述や分析への志向が強く、問題の解決策の探求、つまり政策提言や計画策定、デザインに対する志向性をそれほどもたないという点である。

第4に、すでに述べたとおり、第1期から第3期を通じて、ゲーミングやシミュレーションの実演およびデザインに力点を置いた論文・発表、企業内研修や商用ゲームのデザインに力点を置いた論文・発表が、全体に占める比率は低いとはいえ、常に存在している。つまり、「実践・企業」というカテゴリーは、論文等の件数はさほど変化しないものの、JASAG におけるひとつのジャンルとしてのポジションを確保していると理解できる。研究者だけでなく、教育者や実践者、デザイナー等も学会活動の一翼を担っている点は、JASAG のひとつの特徴といえるだろう。

4 頻出キーワードからみた JASAG の活動

4.1 方法

前節では、JASAG の活動についてジャンル別に考察をくわえた。論文タイトルのコーディングのプロセスをつうじて、われわれは、シミュレーション&ゲーミングについて語るための“共通の言語”ともいべきものがないということに、あらためて気づいた。JASAG の会員であれば、研究領域としてのシミュレーション&ゲーミングについて語る際、さまざまな工夫が必要だと感じたことがあるにちがいない。

たとえば「ゲーム」「ゲーミング」「シミュレーション」「シミュレーションゲーム」「シミュレーション・ゲーミング」「ゲーミング・シミュレーション」など、類似する用語が論文や報告タイトルで用いられている。こうした用語の混乱は、つねに話題になる問題であり、逆にこの混乱そのものが、学会を特徴づけていると理解することさえできる。

あらためて JASAG の活動のあり方を考える際、研究者どうしはもちろんのこと、他の関連分野に対するメッセージ性という観点からは、アカデミックなコミュニケーションを円滑にするための用語の整理が必要であろう（たとえば新井, 1989）。実際に、ゲーミングシミュレーションに関する専門語や仮説的概念について整理する試みがあるが（たとえば中村・市川, 2002）、その内容についてはまだじゅうぶんに受容・普及がすすんでいるとは言えないのが現状である。

どのようなキーワードでみずからの調査・研究活動の内容を語るかという意思決定は、研究者自身のアイデンティティやポジショニングの問題と直結しており、戦略的な意味も持ちうる。どのようにキーワードを選別し、論文や報告のタイトルとして表現するかという問題は、調査・研究の社会に対するメッセージ性や、社会的責任・貢献の問題と密接に関連していると言えるだろう。また、学際的な調査・研究の〈場〉として JASAG を理解するとき、用語の問題（専門用語の受容・普及、他の隣接分野と

のコミュニケーションなど)は重要かつ興味深いテーマである。

そこでわれわれは、同じデータを用いて、学会誌および大会発表論文集のタイトルにおいて、出現頻度の高い用語を抽出した。具体的には、前節でもちいた論文等のタイトルのリストから、テキストマイニングのシステムを介して、頻出キーワードを抜き出し分析した。(注2)

4.2 結果と分析

表2は、学会誌『シミュレーション&ゲーミング』に掲載された論文タイトル(全129件)において、出現頻度の高いキーワード上位10件までをリスト化したものである。表のとおり、「シミュレーション」が最も多く(50件)、次いで「ゲーム」(47件)というキーワードの利用も比較的多かった。以下は「教育」「開発」「社会」といった用語の利用頻度が高かった。

表2 学会誌『シミュレーション&ゲーミング』タイトルにおける頻出キーワード(上位10件)

シミュレーション	50
ゲーム	47
教育	21
開発	20
社会	16
モデル	15
学習	10
システム	10
ビジネス	10
環境	9

こうした傾向はわれわれの一般的なイメージや語感とほぼ整合しているように思われる。たとえば社会科学的なアプローチにおいては、「モデル」→「シミュレーション」という図式は馴染みぶかいものであり、JASAGとの接点を明示する用語としては定着率が高いはずである。また、前節におけるジャンルによる分析結果をふまえて考えると、「ゲーム」の出現頻度が高いのは、比較的コンスタントに論

文・発表がおこなわれる「実践・企業」といった領域の存在と関連が深いと言えるだろう。

いっぽう、「ゲーミング」は出現頻度の高いキーワードとしては抽出されなかった。少なくとも、今回データとして取り扱った学会誌(のタイトル)においては、さほど定着率の高いコンセプトではないようだ。

表3は、JASAG大会発表論文集に記載された報告タイトル(541件)における頻出キーワードの上位10件を示している。学会誌と同様、発表論文においても、頻繁に使われているキーワードは「シミュレーション」(132件)、「ゲーム」(98件)と続き、「システム」(62件)、「モデル」(54件)も比較的多く見られた。また、大会発表論文集に関しては、「ゲーミング」の利用が51件あった。次いで利用頻度が高かったのは、「社会」「環境」「教育」「分析」「開発」といったキーワードであった。

表3 大会報告論文集タイトルにおける頻出キーワード(上位10件)

シミュレーション	132
ゲーム	98
システム	62
モデル	54
ゲーミング	51
社会	40
環境	37
教育	36
分析	30
開発	25

上述の結果は、データの一次的な処理のみであるため、さらなる分析が必要であるが、キーワードの出現頻度の傾向をふまえると、以下のような論点が重要だと思われる。

まず、学際的な性質をもつ学会における“共通の言語”は、会員(大会参加者)による論文投稿や学会報告というプロセスを経て、相互構成的にまとまりを持つといえるだろう。つまり、JASAGにおける“共通の言語”の問題は、さまざまな分野からJASAG

という〈場〉に集うメンバーどうしの、コミュニケーションの所産として理解することができる。今回もちいたデータの特質（とくに表3の大会における発表論文集）を考慮すると、JASAGにおいて比較的頻繁に用いられる用語は、大会の会場校、さらには学部・学科、大会実行委員会のメンバーの志向性と少なからず関連していると考えられる。今回は分析を行っていないが、学会におけるキーワードや“コア”として認知される領域の変化は、学会という定期的な会合の会場や運営体制（大会実行委員会）とも関連しているのではないだろうか。

つぎに、当然のことながら、研究領域の成熟度や学会そのものの社会的認知度によって、学会で用いられる用語や語彙は変化しうる。JASAGにおいては社会との接点を意識した調査・研究への志向が強いことをふまえると、学会のみならず社会的な背景や時代の要請によって、学会における主要なキーワードが変わっていく場合もあるだろう。JASAG固有の用語の混乱を整理し、会員どうしが共有できるようにする試みは重要であるが、同時に変化に対して柔軟に対応できるようなコミュニケーション・スタイルを、学会の“文化”として醸成していくことも有意義であろう。

なお、今回の分析ではテキストマイニングのソフトウェアである「茶筌」をベースとしてテキストを分節化したが、現時点では限定的な分析にとどまっている。まず、用語の組み合わせや随伴性についての考察は行っていない。たとえば、実際には「シミュレーション・ゲーミング」「ゲーミングシミュレーション」といった用語の組み合わせによってタイトルが構成されている場合でも、機械的に分節化した結果にもとづいて、頻出キーワードとして取り扱っている。さらに、任意のキーワードについて、その前後の用語との関係性（どのような文脈で使われているか）や接続詞等をふまえた分析は、今後の課題として残されている。

5 まとめと展望

5.1 今後の課題

今回のデータ分析をつうじて、JASAGの活動領域の性格づけを試みた。今回の分析では、論文や報告のタイトル（テキスト）を対象を限定している。また、コーディングから、分類結果の意味づけにいたるプロセスは、われわれ自身の専門領域やJASAGにおける活動歴に基づくものである。今後は、以下のような課題へと展開していくことが興味ぶかいといえるだろう。

5.1.1 シミュレーション&ゲーミング研究の“コア”となる著作・論文

まず、論文や報告のタイトルではなく、参考文献や引用文献を調べることによって、シミュレーション&ゲーミング研究における知識の生成プロセスに関する分析が可能となる。さらに、論文や著作の参照関係（引用する・引用されるという関係性）を分析することによって、シミュレーション&ゲーミング研究をめぐるヒューマンネットワークの分析へと展開することもできるだろう。

10数年というJASAGの歴史のなかで、研究者どうしのネットワークや研究コミュニティが形成され、学会においては課題別研究部会というかたちでゆるやかなグルーピングが行われている。また、デジタルメディアやネットワーク環境の受容・普及とともに、われわれの研究のスタイルも変容しつつある。こうした中で、どのような“つながり”のなかでシミュレーション&ゲーミング研究がすすめられているかを分析することは、たんに用語やキーワードの整理にとどまらず、調査・研究のプロセスそのものの理解に結びつくであろう。

5.1.2 国際的な文脈における位置づけ

国際シミュレーション&ゲーミング学会（ISAGA）における調査・研究活動とJASAGとの関連性について考察することも興味深いテーマだと言えるだろう。たとえば新井（2003）が指摘するように、今回

の ISAGA2003 を ISAGA1991 (第 22 回国際大会, 京都) と比較した場合、日本人の発表者数が増えており、学会そのものが国際化のなかで性格を変えつつあるのかもしれない。学術活動のグローバル化という観点からは、JASAG 会員がどのようなチャンネルで研究成果を発表しているのかという問題も、社会的責任や貢献について考える上では重要なポイントになるだろう。

5.2 おわりに

データ分析上の課題もふくめ、本研究は発展途上であるが、JASAG の「過去、現在、未来」を評価し、今後の方向性について考えるとき、以下のような 3 つの観点から整理することが有用であろう。(注 3)

- | |
|--|
| (1) JASAG <u>では</u> 語る <u>ことができない</u> テーマ |
| (2) JASAG <u>でも</u> 語る <u>ことができる</u> テーマ |
| (3) JASAG <u>でしか</u> 語る <u>ことができない</u> テーマ |

まず、「JASAG では語ることができない」テーマについては、文字どおり JASAG との接点がない領域であり、調査・研究の成果は、JASAG 以外の〈場〉で公開・報告されることになる。だが、重要なのは「JASAG では語ることができない」かどうかという判断である。これからの JASAG は、他の既存の学会との差別化をはかるといふ課題に取り組むとともに、学会としての活動領域を拡げていくことも重要である。その意味では、「語ることができない」領域と思われる（思われている）場合でも、さまざまななかたちで、積極的に関連領域とのコンタクトをはかるべきであろう。学会としての広報活動や、萌芽的・複合的な領域の調査・研究を奨励したりすることによって、JASAG で語ることが「できる」のか「できない」のかという問題を整理するべきであろう。実際には、学際的な性格上、JASAG で取り扱うことの「できる」テーマは柔軟に拡げることが可能で、さらに流動的な性格をもつとは思いますが、われわれのアイデンティティを確認する意味でも、ある程度の

共通認識をもつことが重要である。

つぎに、「JASAG でも語ることのできる」テーマであるが、これは調査・研究活動の成果を JASAG 以外の〈場〉においても報告可能だということである。通常、われわれは複数の学会に所属していることが多いが、いわゆる「メイン」と「サブ」というように優先順位や重みづけをすることがある。JASAG が「サブ」として位置づけられている場合を考慮すると、「JASAG でも語ることのできる」テーマの取り扱いについては注意が必要である。「JASAG でも可能」ということは、つまりは「JASAG 以外でも可能」ということを意味する。学会の学術活動における“ゲートキーパー”的な機能を洗練させることによって、JASAG のユニークさを際立たせることが重要であろう。学会誌の査読プロセスや、大会報告のための要件など、アカデミックな水準を保つと同時に、JASAG としてのアイデンティティと研究活動スタイルを構成・維持していくためにも、運営面での工夫を怠らないことである。

最後に、「JASAG でしか語ることのできない」テーマは、文字どおり、JASAG にユニークな研究領域である。今回の調査では、JASAG においては、設立当初から「情報工学・情報科学・知識科学」「社会工学」「経営学・組織論・意思決定論」という 3 つの“コア”を中心に活動が行われてきたことがわかった。近年では、「経済学」「教育工学・教育学」「社会心理学」といった分野からの投稿や報告が増えている。学会としてのユニークネスは、このような、いくつかの“コア”が協動的に併存しながら形成されるのか、それとも、シミュレーション&ゲーミングそのものがひとつのディシプリンになりうるのかという問題もあらためて議論する必要がある。

また、近年ゲーミングを研究対象とするあたらしい学会（たとえば、ゲーム学会、ゲーミング*ギャンブリング学会）が作られる動きもある。JASAG の未来を語るとき、隣接領域のさまざまな学会との接点を持ちながら、われわれの活動領域を拡大し、

JASAG 固有の調査・研究をよりわかりやすいかたちで整理することが求められるだろう。

参考文献

新井潔 (2003) 「巻頭言」『シミュレーション&ゲーミング』Volume 13, No. 1, pp. 1-2.

新井潔 (1989) 「ゲーミングシミュレーションとは何か」新井潔ほか (1989) 『ゲーミングシミュレーション』(pp. 1-43) 日科技連.

中村美枝子・市川新 (2002) 「ゲーミングシミュレーション：未来との対話」調査研究：専門語と仮説的概念の日本語表現. 財団法人科学技術融合振興財団助成調査研究報告書.

クラウス・クリッペンドルフ/三上俊治ほか訳 (1989) 『メッセージ分析の技法：「内容分析」への招待』勁草書房.

林俊克 (2002) 『Excel で学ぶテキストマイニング入門』オーム社.

宮崎耕 (2001) 「新たな教育システム：遠隔 e-learning の試み キャンパス間・大学間授業とインターネット教育への展開」平成 14 年度教育の情報化フォーラム. 私立大学情報教育協会.

「茶筌」(<http://chasen.aist-nara.ac.jp/>)

注

(注 1) 第 34 回国際シミュレーション&ゲーミング学会 (ISAGA2003) の概要は学会誌『シミュレーション&ゲーミング』Volume 13, No. 2, pp. 238-239 を参照。また、2003 年度 JASAG 春季大会シンポジウムについては、本誌 p. xx-xx を参照。

(注 2) 本節の分析にあたっては、慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科においてすすめられているテキストマイニング研究を参考にした。テキストの分節化と、単語の出現頻度は、形態素解析システム「茶筌」(<http://chasen.aist-nara.ac.jp/>) をベースにしたシステムを活用した。詳細については、筆者 (fk@sfc.keio.ac.jp) へ連絡されたい。

(注 3) 宮崎耕 (2001) は、教育の情報化に関する考察のなかで、e-ラーニングの性格づけを試みている。「ネットでしか提供できない教育」「ネットでも提供できる教育」「ネットでは提供できない教育」の 3 つの観点から問題を整理することを提案しているが、本論文においてはその類推から、JASAG における活動領域について整理した。