

## 論文審査結果の要旨

○論文名：同期型および非同期型のビジネスゲームに関する研究

○氏名：立野貴之

(神奈川県 昭和51年10月22日生)

○論文審査内容の要旨

本論文は、eラーニングのフレームワークをビジネスゲームに適用し、そのビジネスゲームを利用した授業の有効性に関する研究である。そのために、同期型および非同期型の2つのビジネスゲームシステムを申請者みずからが開発し、実際の授業で運用し、評価している。さらにこの結果から、両者を組み合わせた動的制御の基本モデルを新たに提案し、実際の授業でこの有効性を検証している。

第1章では、研究の背景と、目的を述べている。ビジネスゲームが幅広い分野で進められている一方で、授業設計に関して十分に活用されない問題があること、解決策として、同期型・非同期型のビジネスゲームの研究が必要であることを述べている。

第2章では、本研究に必要な各種の技術や、ビジネスゲームの概念について説明している。ビジネスゲームに関する、国内外の事例研究を取り上げ、高等教育におけるビジネスゲーム教育の現状を検証し、とりわけ日本の高等教育機関での利用が躊躇されている問題点などを論じている。

第3章と第4章では、申請者みずからが開発した同期型・非同期型ビジネスゲームの運用実験に関しての検証結果を示している。第3章では、同期型システムのPrice Game、第4章では、非同期型システムの携帯ビジネスゲームに関して、それぞれ初年度の大学生を対象に行った実験結果から有効性を検証している。また、検証の結果から、同期型および非同期型のビジネスゲームシステムを利用した授業の課題と問題点に言及している。

そして、第5章では、同期型・非同期型ビジネスゲームの運用実験から結論付けられた課題や問題点を解決するために、今後の新しいビジネスゲームの授業設計と運用方法の動的制御の基本モデルを提案している。そしてこのモ

デルを使用した授業設計を基に、応用分野として旅行業を取り上げた授業でビジネスゲームの実践を行っている。そして、動的制御の基本モデルを組み込んだ授業設計の結果から、この基本モデルによって学習者に適応した授業設計と運用が可能であることを検証している。

第6章では、全体のまとめと残された研究課題を述べている。

以上により、本研究で得られた成果は、ビジネスゲーム分野に大きく寄与するものと期待される。

以上の結果より、本論文の内容は、学術的、実用的価値が極めて高いものと判断し、博士（工学）の学位論文として価値があるものと認める。

#### 学位審査委員会

主	査	教	授	横	田	一	正
副	査	教	授	濱	田	泰	一
副	査	教	授	菊	井	玄	一郎
副	査	教	授	渡	邊	富	夫