

# 学習者の行動分析に基づいたビジネスゲーム実践の評価

越山 修\*, \*\*\*, 吉川 厚\*\*, \*\*\*, 寺野 隆雄\*\*\*

## Study on Learners' Understanding in a Business Gaming Practice through their Behavior Analysis

Osamu KOSHIYAMA\* \*\*\*, Atsushi YOSHIKAWA\*\* \*\*\*, Takao TERANO\*\*\*

This paper describes the experimental analysis to evaluate business game learners' understandings. For the purpose, we have carried out intensive experiments to record and analyze what learners have understood from business gaming practice. We utilize (1) the methods of recording decisions of each round and visual screens referred during the games, (2) protocol analysis of the utterance of players, and (3) performance sheet, or paper testing, to extract learners' understanding levels. The main results are that for players, player teams, and a game designer, the proposed method is applicable to business training games with computer-support.

キーワード：ビジネスゲーム，ゲームプレイヤ，プロトコル分析，視認，発話

### 1. 研究の背景と目的

ビジネススクールや企業研修では体験学習が主に使われている。これにはビジネスゲームやケーススタディ等があり、擬似体験による実践的な知識の習得や、意識改革と行動変容を目的としている<sup>(1)</sup>。体験学習は効果的な教育手法<sup>(2)</sup>とされているが、その効果を測定する手段ははまだ明確にはなっていない。例えばビジネスゲームにおいてはゲームの勝敗や成績のみで受講者の学びを説明してきた。しかし、第一著者が研修考課者として参画してきた研修現場の状況と従来の説明とは違和感がある。

そこで本研究では、研修考課者の体感とずれず、かつ客観的に測定可能な、ビジネスゲーム学習者の行動分析評価方法を提案する。具体的には、ビジネスゲー

ム実験を通して、ゲーム中の学習者同士の会話やゲーム画面を記録し、ゲーム成績以外の評価を可能とする方法を示す。そのために本論文では以下の3種類の一連の評価実験を行う。実験1：一人で実施するゲームの成績と学習効果が異なる状況が存在することを確認する。実験2：複数人で実施するゲームにおいて同様の状況が存在することを確認する。実験3：複数人で実施するゲームの研修効果を外部評価者によるインタビューを含めて確認する。

なお、ここで研修効果とは、図1に示す学習効果、すなわち、学習者がゲーム作成者の設計意図どおりに学んだ効果である<sup>(3)</sup>。

以下、本稿の構成は次の通りである。まず2章で関連研究を述べ、3章で実験の概要を、4章から6章で各実験の結果と考察を、7章に結論と課題を述べる。

\*三菱UFJリサーチ & コンサルティング株式会社 (Mitsubishi UFJ Research and Consulting Co.,Ltd.)

\*\*株式会社教育測定研究所 (The Japan Institute for Educational Measurement, Inc.)

\*\*\*東京工業大学大学院総合理工学研究科知能システム科学専攻 (Department of Computational Intelligence and Systems Science Interdisciplinary Graduate School of Science and Engineering, Tokyo Institute of Technology)

受付日：2009年1月7日；再受付日：2009年5月30日；採録日：2009年7月17日