

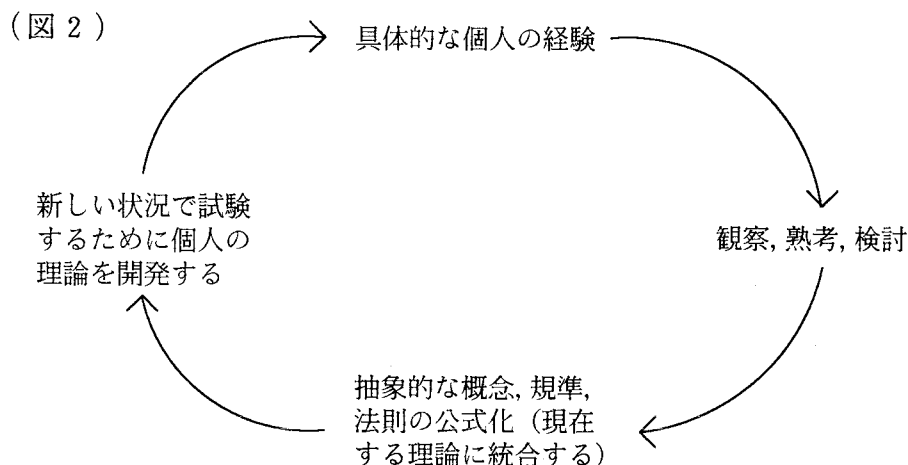
第4章 シミュレーション訓練方法の実際

これまでの章で述べたように最近の異文化トレーニングにおいては体験学習の用いられることが当然のようになっているが、本章ではその実際について説明する。具体的には、シミュレーションを用いる体験学習についてまず述べ、シミュレーションの特徴、シミュレーションの研究、そしてフィルム・ビデオと専門図書を含め、個々のシミュレーションゲームを紹介する。

1 体験学習について

異文化トレーニングの一つの形であるICWには二つの理論的背景がある。一つは社会心理学の接触仮説であり、もう一つは人間関係訓練の基礎である学習理論で体験学習として知られている。前者については別の論文[西田, 1985]に詳しいが、後者の体験学習は自らの体験を通しての学習を意味し、三つの仮説に基づいている。それは、1) 参加者は、個人的に学習体験に参加したとき最も学習をする、2) 参加者に何らかの意味を与え、参加者の行動に影響を及ぼす知識は、参加者によって発見されなければならない、3) 参加者が目標設定をするとき、学習へのコミットメントが最も深くなる [Johnson & Johnson, 1975]。

体験学習のプロセスを表すと(図2)になる。体験学習の目的は、効果的な行動について参加者「個人の理論(見解)」を作ることである。そこで、異文化トレーニングで体験学習を使う目的は参加者が効果的なコミュニケーションとは何かとい



体験学習のサイクル (Johnson & Johnson. 1975. p. 7より改造)

うことについてその人の理論を作ることになる。つまり異文化の状況（あるいは異文化トレーニングの場）において、参加者は自分の作った理論や一般化を確認したり、試してみるのである。（図2）で示されているように、学習は経験からのみ生じるものではなく、経験と、その経験の概念化から生じるものである。

2 シミュレーションの特徴

個々のシミュレーションゲームを紹介する前に、明らかにしておきたい点がある。まずシミュレーションの捉え方であるが、シミュレーションはゲシュタルト、つまりホーリスティックなコミュニケーションであるとみる見方がる [Duke, 1989]。これは、メッセージを発信し、相手からのメッセージ（反応）を受信するといった段取り、順次的なコミュニケーションとは異なり、複雑な現象を自己発見的に学習することを強調し、伝達の細部には厳格でないとする見方である。

シミュレーションはコンフリクト、意思決定、言語行動、集団関係、文化価値といった幅広い現象を理解する上で非常にダイナミックで有効な方法である。固有の言葉、文法、意味体系、分析技法を持っているという意味においてシミュレーションは「言語」であり、言語を学ぶことによってこの世界を理解するように「シミュレーションをする」という行為によってこの世界を学ぶ。その結果、シミュレーションは教育、訓練、研究において用いられている [Crookall & Saunders, 1989]。

シミュレーションという訓練技法は異文化トレーニングのなかの技法の一つとして用いられている。例えば、グディカンストとハマー [Gudykunst & Hammer, 1983] のいうところの体験学習、文化特定及び文化一般と分類される異文化トレーニングにおいて用いられる訓練方法に限ってみても、シミュレーション以外に、ロールプレー、ブレインストーミング、非言語ゲーム [Hull, 1972; 西田, 1985; 高井, 1992] などがある。一般的に、シミュレーションは全体的なカテゴリーであり、ロールプレーはその一部である [Crookall & Saunders, 1989]。シミュレーションは必ずしもロールプレーであることはないが、ロール・プレーは常にシミュレーションであるということである。

シミュレーションは異文化トレーニング以外の訓練・教育においても用いられている。ビジネス（含ビジネススクール） [Anderson & Lawton, 1991; Coote & McMahon,

1989; Freeman & Dumas, 1989; Marshall, 1991; North & Wilcock, 1991; Stern, 1989] と教育（外国語教育） [Coleman, 1990; Coleman & Crookall, 1992; Crookall, Oxford, Saunders, & LaVine, 1989; Jordan, 1992; Lu, 1992; Morgenstern, 1992] において数多くのシミュレーションが用いられている。

一方、シミュレーションの使用については倫理的配慮も必要である。シミュレーションゲームを用いた訓練は参加者によく分からない役割で、しかも初めての行動をすることを求めることになり、さらにそのような場で、積極的な参加も求める。シミュレーションは知識学習という側面も含みながら、情動的、及び、行動的な学習をもっとも重視するものである。それだけに、学習の場における「失敗」や、個人的な開示というリスクも伴っている。これらの点をシミュレーション以外の訓練方法と比較すると次のようになる [Paige & Martin, 1983]。

順番	行動形態	リスク (失敗、開示)	学習形態
1 レクチャー	受動的、既知	低	知識
2 ディスカッション	能動的、既知	低	知識
3 集団問題解決	能動的、既知、開示	中	知識、情動
4 クリテカルインシデント	能動的、未知	中	知識、情動
5 ロールプレー	能動的、未知、開示	中 - 高	情動、行動
6 シミュレーション	能動的、未知、開示	高	情動、行動

出典 R. M. Paige & J. N. Martin, 1983

講義（レクチャー）という形態に比べて、シミュレーションは情動、行動の面を訓練するもので、未知な状況で、能動的に、より多くの自己開示を求められ、失敗する事のリスクも多いという事ができる。それだけに、ページらは、訓練ではいくつかの訓練法に馴染んだ後に用いるべきだと説明している (p. 55)。

3 シミュレーションの研究

シミュレーションを用いた実験結果が発表されるのは本報告書の付録で紹介したジャーナルを始めとする専門機関誌である。ここではシミュレーションゲームの作り方や評価に関する研究・調査の報告を取り上げ、報告されている内容をいくつか紹介することにする。その目的を達するために、異文化トレーニングに限定することなく、シミュレーション研究機関誌の一般シミュレーションからも収集することにした。

専門機関誌の母体である学会が開催する年次大会において集中的に研究報告や実験報告が行われることがある。例えば、サグセット (SAGSET = Society for the Advancement of Games and Simulations in Education and Training) の1985年の会議で発表された研究報告をまとめたもの [Craig & Martin, 1986] には、シミュレーションゲームの作成に関する議論、教室におけるシミュレーションゲームの展開に関する議論、ビジネススクールでの使用に関する議論、シミュレーションが使用されている現場からの報告が含まれている。

アンダーソンとロートン [Anderson & Lawton, 1991] はビジネスコースの科目を教える際、ケーススタディとシミュレーションの教育効果を比較調査し、技能の習得にはケーススタディよりもシミュレーションの方が優れていることを発見し、前回の結果と異なる理由について論じた。

ミラーとルロー・デマーズ [Miller & Leroux-Demers, 1992] は1950年代から使われ始めたマネジメントの主たるシミュレーションを論評し、次の三点を指摘している。それらは、1) ビジネスシミュレーションは教育手段として効果がある、2) ビジネスシミュレーションは競争的現実性を表現していると認められるに十分な複雑性を必要としている、3) シミュレーションを経験させることはハイレベルの動機を生じさせる、である。

ロビンソン [Robinson, 1992] はシミュレーションゲームの評価について、1991年後半の時点においても十分なされていないことを指摘し、評価法を概観した。そして次の五つの技法を確認した。1) 経済学者のアプローチ (economist's input/output approach)、2) 知識より感情を評価 (assessing the affective rather than the cognitive)、3) 現実性、複雑性、融通性、構成といった点の点検 (checklisting attributes such as realism,

complexity, flexibility and organisation)、4) フィードバックの使用 (using feedback)、5) 参加者によるアンケートの採用 (using questionnaires completed by participants)。

クラインとフリック [Klein & Fleck, 1990] は国際ビジネスの概念を理解させるために作られたシミュレーションの効果を論じ、四つの国際ビジネスシミュレーションを選び、評価した。それらは、1) International Operations (INTOP)、2) Multinational Business Game (MBG)、3) Multinational Management Game (MMG)、4) Worldwide Simulation Exercise (WISE) であった。その結果、シミュレーションの訓練項目の多様性や複雑性など十分備えたもので、教育材料として問題はないと報告している。

チャプマン [Chapman, 1992] は三つのシミュレーションゲームの構成と機能について取り上げ、発展途上国が面している問題の本質を理解するには強力なシミュレーションであると報告している。三つのシミュレーションは、1) グリーンレボリューションゲーム (The Green Revolution Game)、2) エグザクション (Exaction)、3) アフリカルチャー (Africulture) である。

国際関係を理解させる目的で作られたクライシス (CRISIS) というシミュレーションは学際的で、比較的容易で、短時間に実施できる非常によくできたものであることが実験によって証明された [Diehl, 1991]。

ロールプレーやシミュレーションゲームの終了後に行うデブリーフィング (debriefing) は最も重要な作業であるが学術的・体系的に取り上げられたことはない、今回 (1992年当時) 機関誌で特別テーマとしてまとめられたことは大きな意味があるとレダーマンは報告している [Lederman, 1992]。その特集では理論と実際の体系的学習の最終段階という捉え方、三つの作業の一つとしての捉え方 (シミュレーションへの参加、デブリーフィング、ジャーナル)、デブリーフィングの行い方、倫理問題に関する議論を含めている。

バファ・バファのシミュレーションを使って三つの側面への効果を調べた報告がある [Glover, Romero, Romero, & Petersen, 1978]。その三つの側面は曖昧性への許容度、ドグマティズム (教条主義)、リスク・テイキングの選択・優先であった。実験結果は、曖昧性への許容度が高まり、ドグマティズムが減少したが、リスク・テイキングの選択・優先に変化はなかった。

米国海軍基地のトレーナーたちによって開発されたセルフ・コンフロンテーション技法を一般の異文化教育と比較実験した報告によると、この技法ではより高い学

習効果が確認され、また学習した行動は少なくとも2週間持続されたとなっている [Gudykunst & Hammer, 1983]。

4 シミュレーションゲームの紹介

ここでは異文化トレーニングの領域を中心に、広くビジネス及び大学で使われているシミュレーションゲームを紹介する。尚、バファ・バファのシミュレーション (入手先: Simile II, Box 910, Del Mar, CA 92014 Phone:619-755-0272) については第5章で詳しく説明する関係上ここには含めない。開発者及び連絡先、あるいは入手先の判明したものについてはその情報を含めることにする。

異文化トレーニングで用いられているシミュレーション

名 称: ラファ・ラファ (Rafa Rafa)

開発者: Garry Shirts

入手先: Simile II, Box 910, Del Mar, CA 92014

内 容: 「バファ・バファ」の子供版。目的及び実施方法は「バファ・バファ」と同じ。訓練の対象は5年生から中学2年生位。1時間30分のゲーム時間と30分のディスカッション時間必要。

名 称: タッグ・ゲーム (The Tag Game)

開発者: Norine Dresser, George O. Enell, Kay Hardman

連絡先: Barbara Steinwachs, Consultant for Organizational Planning and

Participative Learning

1128 East Bluff Drive

Penn Yan, NY 14527

Phone 315-536-7895

内 容: デブリーフィングを含めて1~2時間の比較的短時間で行える相互作用のエクササイズ。参加者は異なる形と異なる色のタッグ(付け札)を付け、歩き回り、互いに観察し、グループを作る。この間、話し合いはし

ない。言葉は使ってはならない。これを二回（二回り）して、タグを戻し、そして新しいもっとユニークなタグを付ける。もう一度、観察し、黙ってグループを作る。最終の回では、グループを組むという判断をするとき話し合うことを許す。最後に、デブリーフィングでは、グループを作るとき、表面的な類似点と相違点、そして内的な類似点と相違点など、どのような点に注目したか話し合う。このエクササイズは、自由に話し合える環境で、類似点と相違点を話し合ったり、吟味する行為を奨励する。

名 称：ホエア・デゥ・ユ・デゥロー・ザ・ライン (Where do you draw the line?)

開発者：Garry Shirts

入手先：Simile, Box 910, Del Mar, CA 92014 Phone:619-755-0272

内 容：実施時間は1時間程度。5名から35名程度。準備に5分から15分必要。微妙なことやきわどい出来事について異なる見方をもつ小グループのいる状況を作る。グループの間で詳しく話し合ってみると、状況によってそれぞれのグループの価値観が異なることがわかる。例えば、誰かの財布から10ドル取ることはいいことか。会社から私用に10ドルの長距離電話をするのは。恵まれない子供達のためのボランティア事務所で、10ドル分の紙や鉛筆を持ってくることは。どこで、線を引くかが問題なのである。

名 称：バーンガ (BARNGA)

開発者：Sivasailam Thiagarajan

入手先：Intercultural Press, Inc. P. O. Box 700, Yarmouth, ME 04096

Phone:207-846-5168

内 容：実施時間は45分から2時間。参加者は9名から100名可能という融通のきくエクササイズ。参加者は小グループでそれぞれのテーブルに着く。プレーの仕方が書かれた紙を読みながら、それぞれのグループは簡単なカードゲームを学び、練習する。しばらくして、その紙が回収される。会話できないという制限が告げられる。黙ってプレーが続ける。こ

これからトーナメントが始まる。それぞれのテーブルから数人が他のグループに参加する。やがてくすくす笑ったり、テーブルを叩いたり、大きなジェスチャーをする、といった光景が展開される。これは、それぞれのグループに渡された紙に書かれたゲームのルールが少しずつ違うから起きるのである。誤解や判断、先入観といったことが小さい摩擦から大きな摩擦までを生じさせるのである。ゲームの後のフォローアップディスカッションは非常にエキサイティングなものになる。ルールが違うということがわかって、どのように違うのか簡単にはわからない。またルールの違いがわかって、その違いを埋めるにはどうしたらいいのか簡単にはわからない。この共通の体験を現実世界の問題にあてはめてディスカッションを展開させるとよい。

名 称：クルー & チャレンジ (Clues & Challenges)

開発者： Sandra Mumford Fowler, Barbara Steinwachs, Pierre Corbeil
for Youth for Understanding (Washington, D. C.)

入手先： Barbara Steinwachs, 1128 East Bluff Drive, Penn Yan, NY 14527
Phone:315-536-7895

Sandra Mumford Fowler, 9220 Jones Mill Road, Chevy Chase,
MD 20815 Phone:301-656-0189

内 容：デブリーフィングを含め3時間。6名以上。参加することによって文化が人の行動にいかに関与を及ぼしているか理解する。人の行為や行動はどんなに変に見えても、文化的価値観や、習慣、経験に根ざしていることがわかる。自分の文化からもう一つの文化への目覚めを経験させる。まず小グループに分かれる。カードに書かれた手がかり（クルー）を受け取り、どのような文化であるかその「秘密」を解こうと試みる。カードは実際の文化を表しているのではないので、クルーをもとに最初から始めなければならない。二つの挑戦（チャレンジ）に挑むことになる。第一は、新しい文化について何かを示す行為や行動を作らなければならない。第二は、新しい文化にとって重要な何か代表する行為や行動と一緒に作らなければならない。第二の挑戦が成就したとき、何が起きたか、

何を意味していたかを話し合い、ここで学んだことを実際の異文化の状況に当てはめてみる。このエクササイズは異なる状況への感受性や、異なる状況へ対応するときの柔軟性と創造性を訓練する。

名 称：リビング・イン・ア・グローバル・エイジ (Living in a Global Age)

開発者： Robert E. Freeman and Stanford Program for International and Cross-cultural Education (SPICE)

入手先： The Japan Project/SPICE, Room 200, Lou Henry Hoover Building, Stanford University, Stanford, CA 94305

内 容：三つのグループを作る。特定の国を代表させるわけではないが、三つの国を想定させる。第一の国は資源リッチ・技術プア、第二の国は技術ハイ・資源プア、第三の国は技術ハイ・資源モデレート（中間）である。シミュレーションの作業は戦略を考え、交渉することである。そのテーマは資源の枯渇であったり、国際的危機（エネルギー、財政など）、持っている国と持っていない国の関係、外交政策、相互依存、異文化コミュニケーション、グローバルシステムなどである。

名 称：マークホール (Markhall)

開発者： James McCaffrey, Daniel Edwards, Judee Blohm, and David Bachner

入手先： Youth for Understanding, 3501 Newark Street, NW, Washington, DC 20016 Phone:202-966-6808

Training Resources Group, 1021 Prince Street, Alexandria, VA 22314

内 容：二つの異なる国は異なるマネジメントのスタイルで製品を生産し、それぞれ特異の会社文化の環境で販売している。数時間の体験で、受講者は会社勤めのいろいろな側面を知るようになる。例えば、仕様書、納入期限、市場の開拓、新材料、販売会議、冠婚葬祭、退職、昇進などである。受講者の何人かは時としてそれぞれの会社文化でうまく機能する。そういった人はデブリーフィングで重要な発言者になる。このシミュレーションは多国籍企業で従業員の訓練に用いられている。

名 称：アルバトロス (The Albatross)

出 典：Gochenour, T. (1977a). The albatross. In D. Batchelder & E. Warner (Eds.), Beyond Experience: The Experiential Approach to Cross-cultural Education. Brattleboro, VT: The Experiment Press.

内 容：異文化トレーニングのための初級のシミュレーション。「アルバトロス」という文化と受講者の間で儀礼的な挨拶を行う。何が起きていて、何が正しいという受講者の前提が正しいことではなくなってしまう新しい文化的状況を受講者は体験する。受講者は男性と女性の両性が必要。

名 称：アウル (The Owl)

出 典：Gochenour, T. (1977b). The owl. In D. Batchelder & E. Warner (Eds.), Beyond Experience: The Experiential Approach to Cross-cultural Education. Brattleboro, VT: The Experiment Press.

内 容：エクシアン (the X-ian) と呼ばれることもある。3人のエクシアンと2人の受講者（男性と女性）のやり取りである。受講者が何らかの目的を持ってエクシアンに近づく。例えば、X国で開催される女王のガーデン祭を訪問する許可をとりに来る。エクシアンも受講者もそれぞれ役割を指示されるが、同時に、彼らの役割をなくべく広く解釈するように言われる。男女関係の文化差や価値観及び非言語行動の文化差を学習できるシミュレーションである。

名 称：セルフ・コンフロンテーション技法 (Self-confrontation technique)

開発者：米国空軍ライト・パターンソン (Wright-Patterson) 基地のトレーナー
(出典：Gudykunst, W. B. and Hammer, M. R. (1983). Basic training design: Approaches to intercultural training. In D. Landis & R. Brislin (Eds.), Handbook of Intercultural training, Vol. 1. Elmsford: Pergamon.)

内 容：自己対決法とでもいえるビデオを使ったシミュレーションである。特定の役割を演じている受講者をビデオにとり、それを再生し、話し合い、

批評し合う。実例は米国の軍隊組織の中の人間関係を扱っているので、状況設定を必要に応じ作成しなければならない。

名 称：コントラスト・アメリカン (The Contrast-American)

開発者：Edward Stewart

出 典：Stewart, E. (1966). The simulation of cultural differences. Journal of Communication, 16, 291-304.

Stewart, E., Danielian, J., & Foster, R. (1969). Simulating intercultural communication through role-playing. Technical Report 69-3, HumPRO.

内 容：知覚に関する文化差を学習させるシミュレーション。異なる文化的価値観や前提を持つ人のやり取りに現れる社会心理的側面を対立して示すのがこのシミュレーションの特徴である。海外派遣される米国軍人のために開発された。アメリカ文化の価値観と前提（知覚因子）と外国文化の「対照」因子をコントラスト・アメリカンとしてシミュレーションを開発した。五つの側面を取り上げている。行為・行動の側面、対人関係の側面、動機の様式、世界観、自己認知の五つである。これらの側面がぶつかり合うところをアメリカ人とコントラスト（対照）のアメリカ人が役割を演じるのである。

名 称：ラベル・エクササイズ (The Label Exercise)

出 典：David Warren and Peter Adler. (1977). An experiential approach to instruction in intercultural communication. Communication Education, 26, 128-134.

内 容：目的は、人に対してラベルをはり、ラベル通りに対応してしまったり、行動をすることによって自分の知覚を限定してしまいコミュニケーションを制限してしまうことを体験でもって教えることである。いろいろなラベルを準備する。ウォレンとアドラーは次のようなサンプルを紹介している。

1. Tell me I'm right

2. Ignore me

- | | |
|--|---|
| 3. Treat me as a sex object or
Tell me I'm sexy | 4. Treat me as a helpless
person with nothing
worthwhile to say |
| 5. Interrupt me | 6. Flatter me |
| 7. Criticize me | 8. Tell me I'm wrong |

全体を6つのグループに分ける。それぞれのグループに「ハワイの生活」といった話題について10分話し合いをさせる。その後、全体で集まり話し合いをさせる。その時、受講者ひとり一人の額にラベルをつける。他の受講者がそこに書かれているように行動するというわけである。自分の付けているラベルの内容が何であるか他の人に聞くことはできないし、鏡で見ることもできない。速やかに話し合いに入る。10分の話し合いが終わったら、各人は自分がみんなからどのように扱われたか、グループに対して話す。この確認と話し合いが終わったら、ラベルをはがし、書かれている内容を見る。全員の確認と話し合いが終わったら、全体のグループに戻り、全体で同じような体験をしたか、実際の世界で同じ体験がないかなど話し合う。このエクササイズで問題にする概念はステレオタイプ、偏見、コミュニケーション障害である。

名 称：パーソナル・インベントリー・エクササイズ (Personal Inventory Exercise)

出 典：David Warren and Peter Adler. (1977). An experiential approach to instruction in intercultural communication. Communication Education, 26, 128-134.

内 容：文化の影響を認識するエクササイズ。そしてコミュニティを築く訓練。装い方、装うもの、髪の毛のまとめ方、対人の距離などすべて文化を反映している。ポケットや財布の中にあるものも文化を非常に反映している。まず小グループに分ける（最大10のグループ）。それぞれの人に、ポケットの中、或いは財布の中のものを出すように指示する。断る人ができた場合、無理に強行しないこと。個人のプライバシーの侵害になってしまうため。次に、ポケットの中から出てきたものについてそれぞれなぜ

それを持っているか問う。よい議論が期待できるのは、財布の中から出てきたものについてである。

名 称：エコトノス (Ecotonos)

開発者： Nipporica Associates

入手先： Intercultural Press, Inc. P. O. Box 700, Yarmouth, ME 04096

Phone:207-846-5168

内 容：多数派と少数派の関係の状況、対等でない関係にある合弁企業の状況、異文化の状況といった環境での意思決定と問題解決のエクササイズ。対象は国内及び国際の異文化のグループ、ビジネス、学校、非営利団体、ボランティア組織、国際結婚カウンセラーなど。この種の訓練では初級及び中級のエクササイズ。実施に3時間は必要。ファシリテーター（助手）は4名必要。受講者は12名以上、50名以下。

名 称：トーキング・ロック (Talking Rocks)

開発者： Robert F. Vernon

入手先： Simile, Box 910, Del Mar, CA 92014 Phone:619-755-0272

内 容：時間を越えた異文化コミュニケーション。文字の起源について学ぶエクササイズ。小グループに分けて、コミュニケーションをさせるが、現代語を用いない。言葉を持たなかった時代の人類のように、絵であるとか、矢印であるとかといったものを使ったコミュニケーションをさせる。対象は5年生から大学生まで。時間は1時間から3時間必要。

名 称：ヒューマナス (Humanus)

開発者： Paul A. Twelker and Kent Layden

入手先： Simile, Box 910, Del Mar, CA 92014 Phone:619-755-0272

内 容：人間社会と自然、人間社会と自然環境、社会変革といったことの前提に関する検討を促すエクササイズ。対象は5年生から成人学生まで。時間は1時間30分必要。2名以上で使用可能。

名 称：クラッグ (CLUG)

開発者：Allan G. Feldt

入手先：Allan G. Feldt, Urban Planning, University of Michigan,
Ann Arbor, MI 48109

内 容：地域の土地の使用訓練のためのエクササイズ。バランスのとれた地域開発戦略には報酬を与え、無謀な戦略には罰を課する。

名 称：コモンズゲーム (The Commons Game)

開発者：Richard Powers

入手先：Richard Powers, P. O. Box 307, Oceanside, OR 97134
Phone:503-842-7247

内 容：「コモンズ」の悲劇に対応してもう一つの戦略を作る。

名 称：コンダクティング・プランニング・エクササイズ (Conducting Planning Exercises)

開発者：Paul Tweler

入手先：Simulation Systems, P. O. Box 1810, Sisters, OR 97759

内 容：与えられた問題を解決するための提案とその検証をするシミュレーション。

名 称：エンカウンターズ：ア・ファミリー・オブ・シミュレーション
(Encounters: A Family of Simulations)

開発者：Cathy Stein Greenblat

入手先：CSG Enterprises, 301 N. Harrison Street, Suite 156
Princeton, NJ 08540

名 称：ジ・エンド・オブ・ザ・ライン (The end of the Line)

開発者：Fred Goodman

入手先：Fred Goodman, School of Education, University of Michigan,
Ann Arbor, MI 48109 Phone:313-763-6717

内 容：高齢者の世話をする困難さを訓練するエクササイズ。

名 称：ホステージ・クライシス・シミュレーション (Hostage Crisis
Simulation)

開発者：Marth M. Keys and Moorhead Kennedy

入手先：The American Forum for Global Education, Suite 1200,
45 John Street, New York, NY 10038 Phone:212-732-8606

内 容：人質奪回シミュレーション。

名 称：イッツ・ノット・マイ・プロブレム：ゲーム・アバウト・エイズ
(It's Not My Problem: A Game about AIDS)

開発者：Kuon Custer Hunt

入手先：Simulation Technologies, 13735 NW Westside Road, Yamhill,
OR 97148

名 称：ルッキング・グラス株式会社 (Looking Glass, Inc. : A Management
simulation of a Day in the Life of Top Management)

開発者：Michael Lombardo, Morgan McCall, and David DeVries

入手先：Center for Creative Leadership, 5000 Laurinda Drive,
P. O. Box P-1, Greensboro, NC 27402-1660 Phone:919-545-2814

名 称：ニューズキャスト (Newscast)

開発者：Michael Beary, Gary Salvner, and Bob Wesolowski

入手先：Interact, P. O. Box 997, Lakeside, CA 92040 Phone:619-448-1474

内 容：テレビのニューズキャストのチームの一人として歴史的な出来事や現
在の出来事をカバーする。

名 称：ポリシー・ネゴシエーション (Policy Negotiations)

開発者：Fred Goodman

出 典：Barbara Steinwachs. (4th ed.) The Guide to Simulation & Games.

入手先：Fred Goodman, School of Education, University of Michigan,
Ann Arbor, MI 48109

内 容：意思伝達のプロセスにおける影響力の分配と行使。

名 称：プロジェクト・プランニング・シミュレーション (Project Planning
Simulation)

開発者：Human Synergistics

入手先：Human Synergistics, 39819 Plymouth Road, Plymouth, MI 48170
Phone:313-459-1030

内 容：プロジェクトのプランニングを教えるために「サバイバル」モデルを用い
る。

名 称：スター・パワー (Star Power)

開発者：Garry Shirts

入手先：Simile, Box 910, Del Mar, CA 92014 Phone:619-755-0272

内 容：マネジメントの訓練。持つものと持たないものの力の行使。1969
年に作られて以来非常に多くの組織で使われたシミュレーション。実施
に50分必要。受講者は18名以上35名以下。

名 称：ゼイ・シュート・マーブルズ・ドン・ゼイ (They Shoot Marbles,
Don't They?)

開発者：Fred Goodman

入手先：Fred Goodman, School of Education, University of Michigan,
Ann Arbor, MI 48109 Phone:313-763-6717

内 容：規則と施行

名 称：ザン・テックス・ゲーム (Zan-Tec's Game: Teaching Responsibility
towards Future Generations)

開発者：Richard Powers

入手先：Richard Powers, P. O. Box 307, Oceanside, OR 97134

Phone:503-842-7247

人種的多様性を教育する目的で作られたフィルム・ビデオ

名 称：ビジネス・オブ・パラダイム (The Business of Paradigms)

制作者：Charthouse Learning Corporation

入手先：Videolearning Resource Group, 1000 Thomas Jefferson Street, NW.,

Suite 510, Washington, DC 20007 Phone:800-648-4336 or

202-333-4414

内 容：知っていること越えて物事を考えさせる、あるいは可能だと考えている
ところ以上のところに達することを考えさせる作品。

名 称：ブリッジ (Bridges: Skills for Managing A Diverse Workforce)

入手先：BNA Communications, Inc., 9439 Key West Avenue, Rockville,

MD 20850 Phone:800-233-6067

内 容：職場の文化的多様性をプラスにするエクササイズ。

名 称：エッグ (The Egg)

入手先：National Film Board of Canada, 1251 Avenue of the Americas,

New York, NY 10020 Phone:212-586-5131 (Fax:246-7424)

内 容：自分の殻から抜け出ることを恐れている問題。

名 称：マネジング・ダイバシティ (Managing Diversity)

入手先：CRM Films, 2233 Faraday Avenue, Carisbad, CA 92008

Phone:800-421-0833

内 容：文化背景の異なる人々の間に生じる代表的な三つの問題。時間 2 2 分。

名 称：バリュウイング・ダイバシテイ (Valuing Diversity)

入手先：Copeland Griggs Productions, Inc., 302 23rd Avenue,
San Francisco, CA 94121 Phone:415-668-4200 (Fax:6004)

内 容：7部作。30分と60分。

名 称：ワーキング・トゲザー (Working Together: Managing Cultural
Diversity)

入手先：Crisp Publications, Inc., 95 First Street, Los Altos, CA 94022
Phone:415-949-4888 (Fax:1610)

内 容：文化背景の異なる人との相互理解。25分ビデオ。

シミュレーションの作成、評価など専門的情報に関する書物

ここで紹介する書物に関しては重複を避けるために使用文献には含めない。

書 名：Simulation/Gaming & Language Learning (1990)

著 者：Crookall, David & Oxford, Rebecca (Eds.)

出版社：New York: Harper & Row

書 名：Get Results from Simulation and Role Play, INFO-LINE #412 (12/85)

著 者：American Society for Training and Development

入手先：Madelyn R. Callahan, ed. ASTD/1630 Duke Street, Box 1443,
Alexandria, VA 22313

書 名：Leadership Training through Gaming: Power, People and Problem-
Solving (1987)

著 者：Christopher, L. M., & Smith, L. E.

入手先：New York: Nichols Publishing

Nichols Publishing, P. O. Box 96, New York, NY 10024

書 名：Urban Gaming Simulation (Revised ed. , 1979)
著 者：Coppard, Larry C. , & Goodman, Frederick L.
入手先：Larry Coppard, School of Social Work, University of Michigan,
Ann Arbor, MI 48109

書 名：Games and Simulation Activities: Tools for International
Development Education (1989)

著 者：Corbeil, P. , Laveault, D. , & Saint-Germain, M.

入手先：Canadian International Development Agency,
200 Promenade du portage, Hull, Quebec K1A 0G4, Canada
Phone:819-997-6100

書 名：Group Techniques for Program Planning: A Guide to Nominal Group
and Delphi Processes (1975)

著 者：Delbecq, Andre L. , Van de Ven, Andrew H. , & Gustafson, David

出版社：Glenview, IL: Scott, Foresman & Co.

書 名：The Well Played Game (1978)

著 者：DeKoven, Bernie (1978)

出版社：Garden City, NY: Doubleday

書 名：How to Make Meetings: The New Interaction Method (1976) (paper)

著 者：Doyle, M. , & Straus, D.

入手先：Interaction Associates, 600 Townsend Street, Suite 550,
San Francisco, CA 94103 Phone:415-241-8000

書 名：Gaming: The Future's Language (1974)

著 者：Duke, Richard D.

出版社：New York: Halstead Press/John Wiley

書名：A Handbook of Game Design (1983)

著者：Ellington, H., Addinall, E., Percival, F.

入手先：New York: Nichols Publishing

Nichols Publishing, P. O. Box 96, New York, NY 10024

書名：Case Studies in Game Design (1984)

著者：Ellington, H., Addinall, E., Percival, F.

入手先：New York: Nichols Publishing

Nichols Publishing, P. O. Box 96, New York, NY 10024

書名：Little Big Winners: 77 Ideas for a Better Conference (1980)

(paper)

著者：Fischer, Ken

入手先：Kenneth C. Fischer, 2115 Melrose Avenue, Ann Arbor, MI 48104

書名：The New Games Book: Play Hard, Play Fair, Nobody Hurt (1976)

著者：Fleugelman, Andrew (Ed.)

出版社：Garden City, NJ: Doubleday/Dolphin (絶版)

書名：Guide to Business Gaming and Experiential Learning (1990)

著者：Gentry, Jim (Ed.)

入手先：Nichols/GP Publishing, 11 Harts Lane, E. Brunswick, NJ 08816

Phone:201-238-4880

書名：Learning through Simulation Games (1973)

著者：Gillisple, Philip H.

出版社：New York: Paulist Press

書 名 : Synectics: The Development of Creative Capacity (1973)

著 者 : Gordon, William J. J.

出版社 : New York: Collier Books

書 名 : Designing Games and Simulations: An Illustrated Handbook (1988)

著 者 : Greenblat, Cathy S.

出版社 : Sage Publications, Inc. , P. O. Box 5084, Newbury Park, CA 91359

Phone:805-499-0721

書 名 : Principles and Practices of Gaming Simulation (1981)

著 者 : Greenblat, Cathy S. , & Duke, Richard D.

出版社 : Sage Publications, Inc. , P. O. Box 5084, Newbury Park, CA 91359

Phone:805-499-0721

書 名 : The Guide to Simulation Games for Education and Training (1980)

(4th ed.)

著 者 : Horn, Robert E. , & Cleaves, Anne

出版社 : Sage Publications, Inc. , P. O. Box 5084, Newbury Park, CA 91359

Phone:805-499-0721

書 名 : Designing Your Own Simulations (1986)

著 者 : Jones, Ken.

出版社 : London/New York: Methuen

書 名 : Interactive Learning Events: A Guide for Facilitators

著 者 : Jones, Ken.

入手先 : New York: Nichols Publishing

Nichols Publishing, P. O. Box 96, New York, NY 10024

書 名： Simulations: A Handbook for Teachers and Trainers (1987)(2nd ed.)

著 者： Jones, Ken.

入手先： New York: Nichols Publishing

Nichols Publishing, P. O. Box 96, New York, NY 10024

書 名： Cooperataive Learning: Resources for Teachers (1990)

著 者： Kagan, Spencer

出版社： San Juan Capistrano, CA: Resources for Teachers

書 名： Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult
Learning (1984)

著 者： Knowles, Malcolm S. & Associates

出版社： San Francisco: Jossey-Bass Publications

書 名： Experiential and Simulation Techniques for Teaching Adults
New Directions for Continuing Education, No. 30. (1986)

著 者： Lewis, Linda H.

出版社： San Francisco: Jossey-Bass Publications

書 名： Simulation in Education and Assessment for the Health
Professions, National Library of Medicine Literature Search
#82-23. 213 citations in English, 1/75-9/82.

著 者： Locatis, Craig & Charlotte Kenton

入手先： Reference Services Division, National Library of Medicine,

Building 38, Room 1-W-22E, Bethesda, MD 20209

Phone:301-496-6097

書 名： Role-Play: A Practical Guide (1982)

著 者： Milroy, E.

出版社： Aberdeen: Aberdeen University Press

書 名： A Handbook of Structured Experiences for Human Relations Training

著 者： Pfeiffer, J. William & Jones, John E.

入手先： Pfeiffer & Company, 8517 Production Avenue, San Diego,
CA 92121-2280 Phone:619-578-5900

書 名： Design Games (1979)

著 者： Sanoff, Henry

入手先： William Kaufmann, Inc. , One First Street, Los Altos, CA 94022

書 名： Structured Activities for Management Training and Communication

著 者： Sashkin, Marshall

入手先： Organization Design & Development, Inc. , 2002 Renaissance Blvd. ,
Suite 100, King of Prussia, PA 19406 Phone:215-279-2002

書 名： Frame Games (1978)

著 者： Stolovitch, Harold D. , & Thiagarajan, Sivasailam

入手先： Education Technology Publications, 140 Sylvan Avenue,
Englewood Cliffs, NJ 07632

書 名： Instructional Simulation Games (1978)

著 者： Thiagarajan, Sivasailam & Stolovitch, Harold D.

入手先： Education Technology Publications, 140 Sylvan Avenue,
Englewood Cliffs, NJ 07632

書 名： Taking Action: Writing, Reading, Speaking, & Listening through
Simulation Games (1975)

著 者： Troyka, Lynn Quitman & Nudelman, Jerrold

出版社： Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.

書名： Handbook of Forecasting Techniques.
著者： U. S. Army Engineer Institute for Water Resources
入手先： U. S. Army Engineer Institute for Water Resources,
Kingman Building, Fort Belvoir, VA 22060

書名： The Effective Use of Role Play: A Handbook for Teachers and Trainers (1983)
著者： van Ments, Morry
入手先： Nichols/GP Publishing, 11 Harts Lane, E. Brunswick, NJ 08816
Phone:201-238-4880

<使用文献>

- Anderson, P. H. , & Lawton, L. (1991). Case study versus a business simulation exercise: Student perceptions of acquired skills. Simulations/Games for Learning, Vol. 21, No. 3, 250-261.
- Chapman, G. P. (1992). Doing is learning: Teaching development studies by the next best experience. Simulation/Games for Learning, Vol. 22, No. 3, 137-152.
- Coleman, D. W. (Ed. for special section). (1990). Computerized simulations and games for language learning: Part I. Simulation and Gaming, Vol. 21, No. 4, 443-466.
- Coleman, D. W. , & Crookall, D. (1992). Validity, reliability, and the structure of computerized conversational simulation. Simulation & Gaming, Vol. 23, No. 1, 99-109.
- Coote, A. , & McMahon, L. (1989). Understanding organisational communication processes: The use of simulation techniques. In D. Crookall & D. Saunders (Eds.), Communication and simulation. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Craig, D. , & Martin, A. (Eds.). (1986). Gaming and simulation for capability: Perspectives on Gaming and Simulation 11. Leicestershire, England: SAGSET.
- Crookall, D. , & Saunders, D. (1989). Towards an integration of communication and simulation. In D. Crookall & D. Saunders (Eds.), Communication and simulation. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Crookall, D. , Oxford, R. , Saunders, D. , & LaVine, R. (1989). Our multicultural

- global village: Foreign languages, simulations and network gaming. In D. Crookall & D. Saunders (Eds.), Communication and simulation. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Diehl, B. J. (1991). CRISIS: A process evaluation. Simulation & Gaming, Vol. 22, No. 3, 293-307.
 - Duke, R. D. (1989). Gaming/simulation: A gestalt communications form. In D. Crookall & D. Saunders (Eds.), Communication and simulation. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
 - Freeman, J. M., & Dumas, P. (1989). Business games: From business schools to business firms. In D. Crookall & D. Saunders (Eds.), Communication and simulation. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
 - Glover, J. A., Romero, D., Romero, P., & Petersen, C. (1978). Journal of Social Psychology, 105, 291-296.
 - Gochenour, T. (1977a). The albatross. In D. Batchelder & E. Warner (Eds.), Beyond Experience: The Experiential Approach to Cross-cultural Education. Brattleboro, VT: The Experiment Press.
 - Gochenour, T. (1977b). The owl. In D. Batchelder & E. Warner (Eds.), Beyond Experience: The Experiential Approach to Cross-cultural Education. Brattleboro, VT: The Experiment Press.
 - Gudykunst, W. B. and Hammer, M. R. (1983). Basic training design: Approaches to intercultural training. In D. Landis & R. Brislin (Eds.), Handbook of Intercultural training, Vol. 1. Elmsford: Pergamon.
 - Hull, W. F. (1972). Changes in worldmindedness after a cross-cultural sensitivity group experience. Journal of Applied Behavioral Science, 18, 68-87.
 - Johnson, P. W., & Johnson, F. (1975). Joining together: Group theory and group skill. Englewood-Cliffs, NJ: Prentice Hall.
 - Jordan, G. (1992). Exploiting computer-based simulations for language-learning purposes. Simulation & Gaming, Vol. 23, No. 1, 88-98.
 - Klein, R. D., & Fleck, R. Jr. (1990). International business simulation/gaming: An assessment and review. Simulation & Gaming, Vol. 21, No. 2, 147-165.
 - Lederman, L. C. (Ed.). (1992). Debriefing. Simulation & Gaming, Vol. 23, No. 2, 141-211.

- Lu, M. (1992). An overview of a simulation program for English as a second language. Simulation & Gaming, Vol. 23, No. 1, 79-81.
- Marshall, S. (1991). Computer analysis and feedback for a group decision-making exercise. Simulations/Games for Learning, Vol. 21, No. 3, 242-249.
- Miller, R. , & Leroux-Demers, T. (1992). Business simulations: Validity and effectiveness. Simulations/Games for Learning, Vol. 22, No. 4, 261-285.
- Morgenstern, D. M. (1992). Shifting paradigms, shifting sands: Interactive multimedia for language learning. Simulation & Gaming, Vol. 23, No. 1, 82-87.
- 西田司 (1985) 米国における文化間の人間関係トレーニングの歴史と理論的背景 『日本大学文理学部 (三島) 研究年報』 第33集, 87-96.
- North, R. , & Wilcock, D. (1991). Major incidents-chaos and communications. Simulations/Games for Learning, Vol. 21, No. 2, 169-172.
- Paige, R. M. , & Martin, J. N. (1983). Ethical issues and ethics in cross-cultural training. In D. Landis & R. Brislin (Eds.), Handbook of Intercultural training, Vol. 1. Elmsford: Pergamon.
- Robinson, N. (1992). Evaluating simulations and games: An economist's view. Simulations/Games for Learning, Vol. 22, No. 4, 308-325.
- Stern, B. B. (1989). Simulation and communication in women's networks: Power and corporate culture. In D. Crookall & D. Saunders (Eds.), Communication and simulation. Clevedon, UK: Multilingual Matters.
- Stewart, E. (1966). The simulation of cultural differences. Journal of Communication, 16, 291-304.
- Stewart, E. , Danielian, J. , & Foster, R. (1969). Simulating intercultural communication through role-playing. Technical Report 69-3, HumPRO.
- 高井次郎 (1992) 異文化間ソーシャル・スキル・トレーニング (pp. 42-53) 渡辺文夫 編 『現代のエスプリ：国際化と異文化教育』 No. 299. 至文堂
- Warren, D. , & Peter Adler, P. (1977). An experiential approach to instruction in intercultural communication. Communication Education, 26, 128-134.