慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	Web用ビジネス・ゲームの開発と教育効果の考察
Sub Title	
Author	田所聖司(Tadokoro, Seishi) 國領二郎
Publisher	慶應義塾大学大学院経営管理研究科
Publication year	2001
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2001年度経営学 第1698号 連絡が必要
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40003001-00002001-1698

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

論文要旨

所属ゼミ	國領 研究室	学籍番号	80028530	氏名	田所 聖司

(論文題名)

Web用ビジネス・ゲームの開発と教育効果の考察

(内容の要旨)

ビジネス・ゲームとは、実際の経営環境や企業構成をモデル化し、模擬的に企業経営を行い、意思決定のシミュレーションやテクニカル・スキルの習得技法として開発された教育ツールを指す。

本研究では、まずビジネス・ゲームの教育効果について振り返り、いくつかの形態に分類、比較検討し、インターネットを活用したWeb型ビジネス・ゲーム・システムを開発した。次にそれを活用して、対面型コミュニケーションによるチーム(以下、F2F・チーム)と電子ネットワーク上のコンピュータ・コミュニケーションを行うチーム(以下、バーチャル・チーム)を対戦させて、意思決定過程の違いを主に「メンバーの発言回数」に着目して観察し、分析を試みた。

ネットワーク組織の先行研究では、コンピュータ・コミュニケーションを活用することで、企業組織の作り方と動かし方がピラミッド型からネットワーク型へ変化しつつあり、そのような組織は自律エージェントによって構成されるようになっていくと指摘されている。

実証実験でもF2F・チームとバーチャル・チームの間に異なる組織行動が導き出されることが確認された。バーチャル・チームは、F2F・チームと比べてメンバー間の発言数は明らかに少なくなるが、メンバー間の発言数が均一化する傾向があり、自律的に行動するような振る舞いが観察された。

したがって、Web型ビジネス・ゲームは教育目的に合わせて、利用方法を変える必要がある。通常の組織におけるリーダーシップとビジネス・スキルを身につけることを目標とするのであれば、F2F・チームを活用し、一定以上のビジネス・スキルを持っている者で、ネット上のコラボレーション・スキルの開発を目指す時には、バーチャル・チームを活用することが望ましいと考える。