

# 特集に当って

村山 乾一

ビジネス・ゲームは1960年頃一時ブームになったが、5年前頃より再び大きなブームが起り、最近ではビジネスの分野だけでなく、その枠を拡げてゲーミング・シミュレーションという名称で、着実にその市民権を確立しつつある。このような発展の原因はインタメスティックの時代ともいわれるほど、世界のあらゆるものが複雑に関連し合っており、従来の単純な方法が役に立たなくなってきたからで、巨大な仮説の検証や始終状況が変化する場合の対応策を教育訓練したり、多数の異なる目的をもった集団間の合意形成などの場合、特に人間の要素の多い問題にはゲーミング・シミュレーションが役に立つようである。たとえばローマクラブの予測は公害の恐ろしさを知った人間が回避行動をとるところまで組み込めなかったし、オイルショック後の心理的狂乱物価は従来の予測手法ではほとんどつかめなかった。ところがこれに似た問題を処理する多数のゲーミング・シミュレーションが今や続々と開発されつつあるし、また故意に複雑な人間関係をゲーム的に作らせ、その結果によってその法則性を分析するなど、新しいゲームが次々と発表されている。教育に関しては状況に応じて会計的に処理できる能力を養成す

る戦略会計のゲームともいべきマネジメント・ゲーム(MG)が受講者20万人を超したといわれている。またゲームによる教育をただ単に戦略的教育という特徴だけでなく、最近の大脳生理学の発展により、論理的な左脳的教育だけでなく、楽しみながら情緒的な右脳的教育を含めるほうが大きな教育的効果のあることがわかってきた。さらに深層部分を働かす繰返し教育のゲーミング・シミュレーションは全脳学習として一層の効果が期待できる。

このような各種の動きは学会活動へ発展し、世界各国に学会が生まれ、世界的にもISAGA(International Simulation and Gaming Association)が結成され、毎年年次大会が開かれるなど、盛んな活動が行なわれるようになってきた。

日本においても7年前日本経営工学会にビジネス・ゲームの研究部会が設けられたが、その後中断し3年前、ゲーム研究会と名を改め再発足した。2年前OR学会で研究部会として認められたが、もっかメンバーも60名を超え、日本全国では数百名の研究者がいるのではないと思われる。今後はマイコンなどコンピュータの発展によって、ますますこの分野の研究は高まってくるのではないと思われる。一方、これからも国際化、多様化、複雑化はその速度を増し、解決すべき問題もますます増えてくるので、この特集を機に多方面からの御検討をいただき、さらに新しい発展のきっかけになれば幸いと存じます。

となり、予期どおりの結果が得られた。

以上の結果  $A=52.5$ 、 $B=60$  の点に最適値があり、その値は略110.0と推定された。

### 5.3 結果の評価

甲、乙両チームともに、実験誤差の存在を考慮せずに、実現値の大小のみを手がかりにして次の実験を計画しているが、構造模型上から予測される値と実現値との食い違いから、実験誤差の大きさを求め、2つの値の大小に有意な差があるか否かを判断すべきである。

甲チームに比べ、乙チームは交互作用の存在を無視したために、山の尾根の中の1点を最適値と見誤ったために真の頂点には到達していない。

実験回数は少し多くなるが、この種のモデルに

対しては甲チームの攻め方が正しいといえる。

### 6. おわりに

各種のモデルについて、気の合った2人が組になってゲームを行ない、結果を批判し合うことによって、最適値探求の手法をマスターする参考にしていただければ幸いである。

×

×

×