



ゲーミング・シミュレーション環境の実装

経済学部
経済学科
教授

砂口 洋毅



研究シーズの紹介

本研究は、中等から高等教育、さらにはビジネス教育にまで活用可能なゲーミング・シミュレーション環境の実装に関するものである。

本来、ゲーミング・シミュレーションは複数のステークホルダーの行動によって引き起こされる複雑な事象を俯瞰することによって、全体構造を理解するためのツールとして利用されることが多い。

本研究では、教育分野にゲーム要素を取り込むことによって、エデュテインメントを実現するための基盤として、ゲーミング・シミュレーション環境の実装に関するものである。

本研究によって、学内外に向けたエデュテインメント教材を提供する基本機能が本学に実装された。

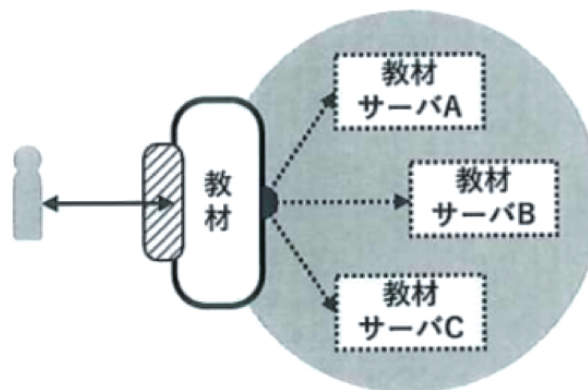


シミュレーション 技術

- 時間や場所などの物理的制限から解放されたエデュテインメント環境を提供することが可能

現実空間

仮想空間



期待される活用シーン

- 効果的な社員教育を実施したい
- プロジェクトに関わる複数ステークホルダーの相互理解を図りたい



ゲーミング教材および配信環境を提供

- 学内外に向けてエデュテインメント教材を提供したい



配信インフラを提供

その他の研究テーマ

- 社会的受容性の醸成に関する研究