

<実践報告>

異文化間チームワークのシミュレーション「ロケット」の 試行と可能性

小池浩子 信州大学学術研究院教育学系

A Trial and Possibilities of an Intercultural Teamwork Simulation “Rocket”

KOIKE Hiroko: Institute of Education, Shinshu University

研究の目的	新たなシミュレーション教材を用いた異文化間教育の有効性の検証
キーワード	グローバル人材養成 異文化間教育 シミュレーション チームワーク
実践の目的	新たなシミュレーション教材を学生とともに実践してみること
実践者名	小池浩子 カチョフ・シェロ 藪田由己子
対象者	信州大学教育学部 長野県短期大学 清泉女学院短期大学学生
実践時期	2012年11月
実践研究の方法と経過	異文化を体験するシミュレーションを準備し、学生に体験してもらい、異文化への意識の変化などを調査した
実践から得られた知見・提言	国際的に協調して作業するシミュレーションを通して学生に学びが生じていることが分かった。特に多様性への感受性をはぐくむうえで、教員養成現場で有用な学習方法であるといえる。

1. はじめに

本稿の目的は、国際的プロジェクトのシミュレーション「ロケット」の日本人大学生を対象とした試行の結果を報告し、日本の異文化間教育での実践の可能性と問題点を検討することである。多文化の人々と共に働く能力は、現代の人や国の結びつきが多い世界で活躍するために必要な能力である。政府や企業は異文化間コミュニケーション能力を持った人材を求めていることは言うまでもない。(Yoshida, Yashiro & Suzuki 2013)。特に、大学等の高等教育機関はグローバルな視野を持つ学生を育てることを力を入れている。グローバル人材とは外国語能力の上に、積極性があり、異文化と自文化を理解する人を指している(グローバル人材育成推進会議 2012)。異文化間教育では、シミュレーションゲームが用いられることが多い。シミュレーションゲームは能動的な教育方法であり、参加者の知識や感情を結びつける経験といえる。異文化間シミュレーションゲームには参加者間に異なる文化的価値観、コミュニケーション・スタイル、時間感覚等を設定し、どのように協力して課題を達成するのがテーマとなるという特徴がある(Fowler & Pusch 2010)。その一つとして、国際宇宙ステーションという場を設定した新しい異文化チームワークのシミュレーション『Rocket』がある(Hirshorn 2010)。

異文化間シミュレーションゲームは参加者の異文化に対する理解や対応にまつわる考えを深める目的を持つ教育方法である。異なる文化が並立する環境が作られ、参加者は異文化の場面で必要なスキルと態度に気づき、新しい行動を試す機会を持つ。しかしながら、ロールプレイングの活動を含むこのような教育方法は積極的ではない人々や能動的な授業に慣れていない人々を参加しにくくする弱点がある(McCaffery 1995, Fowler & Blohm 2004)。その上、シミュレーションゲームは道具が必要で時間がかかり、時間などの制約が多い教育現場に用いるためには修正が必要である場合が多い。

本稿では、これらの点を検討するために、次の2点の研究課題に取り組んだ。

- 1) 異なる文化出身の研究者が開発した新シミュレーション「ロケット」を日本の異文化間教育で用いた場合の適切性と課題
- 2) このシミュレーションへの参加によってどのような新たな学習効果が得られるか。具体的には、すでに異文化理解、異文化間コミュニケーションについて学んでいる学生たちの異文化間能力に関する意識がシミュレーション実施前と後でどのように変化するか。

2. シミュレーションとその異文化間教育での実践

日本の異文化間教育で使われているシミュレーションは主に BaFá BaFá (Shirts 1977), Barna (Thiagarajan & Steinwachs 1990), Ecotonos (Nipporica Associates 1993), Albatross (Gochenour 1993) であるがこれらのシミュレーションの教育的効果を測定した研究は比較的少ない。ファウラーとプッシュ (Fowler & Pusch 2010) はアメリカでも同じ状況はあるという。シミュレーションの有効性を測りにくい理由は、シミュレーションが様々な目的と環境

で使用されることや、統制群を設置するのに倫理的な問題があること、そしてシミュレーションは教育のカリキュラムの1部分であることが挙げられている。しかしそのような状況の中でも、学習効果を確認する研究はいくつか行われている（森山 2010, 2011, 山本 2001 など）。

森山（2010）は、日本の大学の90分の授業でシミュレーション「アルバトロス」を実施し、学習効果を分析した。「アルバトロス」はアルバトロス文化における儀式を疑似体験することにより、異なった価値観を持つ人を理解し、自分の偏見に気づかせるというものである。このシミュレーションの目的は、認知、感情、行動に影響を及ぼすことにある。その目的のとおり、自己認識や文化についての認知的な面、異文化ストレスのような情動的な面、そして異文化の観察による行動的な面への影響が報告されている。参加者は異文化に触れ、その意味を推測し、翻って自分の異文化に対する態度を自覚したのである。これは他の先行研究の報告とほぼ同じ線上にあるといえる。

研究を継続して、森山（2011）は、同じ状況でシミュレーションゲーム「バーンガ」を実施し、大学生に与える影響を分析した。「バーンガ」は少人数のグループに分かれて簡単なトランプゲームをしていくのだが、実はグループ毎に多少異なるゲームルールが与えられているため、それを知らずに他のグループとゲームをすることによって「異文化体験」をする仕組みになっている。このシミュレーションも認知的、情動的、行動的な学習効果があった。このシミュレーションの参加者は、知らずに違ったゲームルールに従わなくてはならない状況に陥り、言葉を使ってはいけなくて、あいまいなコミュニケーション・スタイルに従わざるを得ず混乱した状況になり、異文化交流における「見えない文化」の影響を体験すると考えられる。

近年、コンピューターを利用した異文化疑似体験も多くなりつつある。本研究は対人異文化間コミュニケーションの疑似体験について扱うので、少々方法は異なるが、学習効果を測定した研究という意味で共通点があるためここに例を挙げる。

自己と異なる文化の人の人生を疑似体験する *Real Lives* というシミュレーションを300人の高校生に行い、その成果を検証した研究がある（Bachen, Hernández-Ramos & Raphael 2012）。コンピューター上でその人の人生をなぞったり、人生の岐路を選択したりしながらその人のことを第2の自分のように実感していく。この研究では異文化への興味、異なる文化の人への感情移入が向上したという実証結果が得られている。直接に異文化交流を行う設定ではないものの、疑似体験が異文化への態度に影響することが実証されたという意味で参考になるう。

3. シミュレーション「ロケット」

シミュレーション「ロケット」は国際宇宙ステーションに関わる人々の異文化間協働作業を疑似体験するものである。参加者は特定の国（ロシア・アメリカ合衆国・日本・欧州連合）の宇宙機構のメンバーの役割を演じる。宇宙ゴミが国際宇宙ステーションにぶつかって通信衛星が破壊されてしまい、その通信を復旧するには数か月かかるという設定である。そのため、地球の国際合同宇宙機構では、通信の代わりとしてミニロケットによってメッセージを宇宙ステ

ーションの宇宙飛行士らに送ることになった。シミュレーション参加者の課題は、ミニロケットの模型を共同製作することである。RSA（ロシア宇宙機構）はエンジン、NASA は本体、JAXA はフィンと ESA（欧州連合宇宙機構）は頭部を作らなければならない。ミニロケットの模型をつくるために PET ボトル・厚紙などが用意される。各国の宇宙機構チームには 6 つの役割があり、それらは、決定権を持つプログラムマネジャー、ミニロケットの部分の設計と材料選びを担当する主任エンジニア、予算内でミニロケットの部分の作成を指導する財務担当、他の機構と交渉するコミュニケーション担当、制限時間を守るように指導する総務担当、ミニロケットに部品がきちんと接続するように確認する接合担当である。シミュレーションの目的は発射時間までにミニロケットを作成し、ロケットの中に宇宙飛行士へのメッセージを入れて打ち上げることである。

シミュレーション「ロケット」は、実際にアメリカのジョンソン・スペース・ステーションに勤めた経験を持つ、国際宇宙ステーション・プログラムの宇宙飛行士、トレーナー、エンジニア、アドミニストレーターらへのインタビューに基づいて作成された（Hirshorn 2010）。インタビューを受けた 22 人のロシア人、アメリカ人、日本人と欧州連合人は、文化的要因がスペース・ステーションでの働きに影響を与えると述べている。異文化の影響がある領域は、言語とコミュニケーションのスタイル、意思決定、信頼関係と関係構築、働くことと時間に関する感覚、それに組織理念と経済観念などだ。シミュレーションではハーショーンの調査結果を簡潔化し、シミュレーションにおける各宇宙機構の文化的情報を説明している。

各国の文化的情報には、具体的に以下のようなものが挙げられている。ロシアの意思決定においてはプログラムマネジャーがすべての決定権を持つ。エンジンについて、いかなる決断をする前にもロシアの本部にいるプログラムマネジャーに電話して許可を得なければならない。ロシア人が信頼関係を作るためには、まず個人的なレベルでお互いを知る必要がある。信頼は友情に基づいている。アメリカの意思決定においては、一人ひとりがそのプロセスに参加する。NASA がこのプロジェクトのリーダーであり、一番力を持っているが、特にロシア（政治的な問題から）にとって好ましいものであるように努めている。日本人の意思決定は、全員の意見を確認して物事を決定するというシステムをとっている。コミュニケーション・スタイルは直接的ではない。JAXA のメッセージは時にはっきりせず、相手が理解しづらいことである。国際宇宙ステーションの公用語は英語である。ESA のメンバーの出身国や言語は多様なので、英語でのコミュニケーションは不利だと感じる。通常はっきりものを言い、遠回しな言い方をされると何を言いたいのかよくわからなくてイライラする。欧州連合人にとって家族と過ごす時間をとることや、週末や休暇はとても大切なので、ロケット製作中も必ず 1 回は長期休暇（5 分）を取る。このようにロケットの参加者は特定の国の文化を演じる。

シミュレーション「ロケット」は現実と近い。よく使われている異文化シミュレーションゲームでは、参加者が意外な行動をとったり、人工的な言語を使ったりするものがあるが、「ロケット」の参加者は他の宇宙機構と交渉してからミニロケット模型を作成するなど、実際の仕事の場面との共通点もあることから、日本人にとって「ロケット」は魅力ある教育方法と判断し

て実施した。

4. 「ロケット」の実践と参加者の行動結果

まず、小人数の試行セッションを行った。試行を通して説明が足りないところがいづつか認識され、参加者から手順についての提案もあった。改善点としては、各宇宙機構の予算を決め、ミニロケットを作成する材料に値段をつけ、仮想のお金を作ることにした。参加者がシミュレーション前に読んで理解しなければならない資料が多いので、各宇宙機構の文化的ルールとタスクなどを日本語に訳した上で説明を簡略化して、参加者の負担を減らした。ゲームの終わり方を改善するために発射時間を示し、ミニロケットを置く発射台を作ることを決めた。

シミュレーション本番は、2012年11月28日、長野市にある大学1校と短大2校から24人の大学生を集め、約2時間かけて行った。参加者は4つの「国」の宇宙機構に分けられ、そのチームの文化やコミュニケーション・スタイルの説明と、これから作るミニロケットの部分の説明を読んでからシミュレーションを始めた。シミュレーション中、チーム内では日本語で会話をするのが許されたが他のチームとの交渉は英語で行うというルールを作った。

ルールの理解がなされると、参加者は自分の国の文化に従いながら役割を演じはじめ、各チームが材料を購入してミニロケットのパーツを作り始めた。シミュレーション中には、試行セッションでも見られなかった行動がいづつか見られた。例えば、NASAはロケット本体を作るために資金調達が必要であり、ロシアからお金を調達する方法があったがそのようにはせず、材料のテーブルから小さい本体を選び、余っているお金を他のチームに配るという行動をとった。また、JAXAは早く動いてロケットのフィンを作ったが、NASAと大きさについて交渉しなかったため、もう一度作ることになってしまった。そして、参加者はタスクの遂行よりも他大学の参加者との人間関係を気にしていたためにロケットの作成は発射時間には間に合わず、宇宙飛行士へのメッセージを書き忘れてしまった。

このように日本人大学生の行動は「ロケット」作者ハーショーンが想像していたものとは異なるものもあったと思われる。シミュレーションの参加者の文化と作者のそれとが違うときには、意外な結果が出る場合がある (Hofstede & Murff 2011)。参加者はシミュレーションゲームのために新しい文化的なルールを演じるが自分の文化から完全に離れられないからだ。

5. 質問票調査

シミュレーション実施当日に2種類の質問紙に記入してもらった。1つ目は異文化間コミュニケーション能力に関する参加者の意識にシミュレーションが及ぼす影響について確認する目的で、実施前と実施後の2回、国際的なプロジェクトに必要な人材についてのイメージを箇条書きで提示してもらった。2つ目は振り返りの話し合いの材料とする目的で、以下の4点を問うた。1) シミュレーションで生じた国際間の現実、2) 4チームの文化的違いの認識、3) 他チームへの意見、4) 国際的プロジェクト進行のために大切と思うこと。このうち前者の事前事後比較を本論文の分析対象とした。

5.1 参加者

参加者は、長野市の大学1校と短大2校の24名であった。この内、事前調査に回答できなかった1名を除く有効回答者の内訳は以下のとおりである。学年は1年次生7名、2年次生10名、3年次生2名（1名は社会人経験者）、4年次生5名であった。性別は女性20名、男性3名であった。全員、本研究に関わる3名の教員の異文化理解、異文化間コミュニケーション関連の授業受講歴がある。

5.2 分析方法

内容分析を行った。事前、事後の自由回答を其々一覧にし、分析概念を抽出したのち、2人のコーダーが個別に各回答を分析、コーダー間信頼性を確認した(91.6%)。回答様式は自由記述であるため、同一人物が同一のカテゴリに入る回答を複数述べている場合は1回答と分類した。その後、概念毎に事前と事後×回答ありと回答なしのクロス表を作成し、 χ^2 検定にて違いの有意性を確認した。

5.3 結果

分析結果のうち、事前、事後どちらかで30%以上の回答があった上位概念と、20%以上の下位概念を報告する。どちらも母数は23名である。結果の概要は表1に示した。

以下の要件は、実験授業実施前、実施後ともに安定して参加学生らに大切と考えられていた。上位概念の「コミュニケーション能力」(事前:22名, 95.7%, 事後:21名, 91.3%, $\chi^2=0.36$)、その下位概念の語学力(事前:13名, 56.5%, 事後:11名 47.8%, $\chi^2=0.35$)、発言する力(事前:11名, 47.8%, 事後:9名, 39.1%, $\chi^2=0.35$)、コミュニケーション能力全般(事前:10名, 43.5%, 事後:9名, 39.1%, $\chi^2=0.09$)、聞く力(事前:9名, 39.1%, 事後:5名, 21.7%, $\chi^2=1.64$)、上位概念の「違いへの態度」(事前:13名, 56.5% 事後 16名, 69.6%, $\chi^2=0.84$)、その下位概念の受容・尊重(事前:7名, 30.4%, 事後:4名, 17.4%, 事前 $\chi^2=1.08$)、上位概念の「性格特性」(事前:10名, 43.5%, 事後:14名, 60.9%, $\chi^2=1.39$)、上位概念の「異文化理解・興味」(事前:10名, 43.5%, 事後:4名, 17.4%, $\chi^2=3.70$, これは5%水準からわずかに外れたが、 $p = 0.055$ であり、下方向に変化の可能性あり)、知識・理解(事前:6名 26.1%, 事後:3名, 13.0%, $\chi^2=1.24$)、上位概念の「積極性」(事前:8名, 34.8%, 事後:7名, 30.4%, $\chi^2=0.10$)。

事前に比べ事後に統計的に有意に増加したのは、以下の3要件であった。立場理解(違いへの態度の下位概念)(事前:0名, 0.0%, 事後:6名, 26.1%, $\chi^2=6.90$)、協調性(性格特性の下位概念)(事前:5名, 21.7%, 事後:13名, 56.5%, $\chi^2=5.84$)、「仕事の仕方」(事前:0名, 0.0%, 事後:7名, 30.4%, $\chi^2=8.26$)。

このように、国際的プロジェクトにおいてどのような要件が大切かを問うたとき、事前に異文化間教育を受けていた学生たちの意見は、シミュレーション「ロケット」の実施前と後であまり大きく変化することがなかった。ただし、実施後にいくつかの要件が新たに必要視されるようになった。

表1 国際プロジェクトで必要な要件に関する意識変化

概念	事前			事後			比較 t値
	n	%	無回答人数	n	%	無回答人数	
<コミュニケーション能力>	22	95.7%	1	21	91.3%	2	0.36
語学力	13	56.5%	10	11	47.8%	12	0.35
発言する力	11	47.8%	12	9	39.1%	14	0.35
コミュ能力全般	10	43.5%	13	9	39.1%	14	0.09
聞く力	9	39.1%	14	5	21.7%	18	1.64
<違いへの態度>	13	56.5%	10	16	69.6%	7	0.84
受容・尊重	7	30.4%	16	4	17.4%	19	1.08
立場理解	0	0.0%	23	6	26.1%	17	6.90 *
<性格特性>	10	43.5%	13	14	60.9%	9	1.39
協調性	5	21.7%	18	13	56.5%	10	5.84 *
<異文化理解・興味>	10	43.5%	13	4	17.4%	19	3.70
知識・理解	6	26.1%	17	3	13.0%	20	1.24
<積極性>	8	34.8%	15	7	30.4%	16	0.10
<仕事の仕方>	0	0.0%	23	7	30.4%	16	8.26 *

<>=上位概念, その他は下位概念

n=23

上位概念>30%, 下位概念>20%を示した

* p<.05 の信頼性で優位差認められたもの

6. 今後の「ロケット」実施に向けての課題

今回の実践を通して、何点か課題が見つかった。1 つ目は、時間的な制約である。今回は 2 時間で実施してみたが、最後のプロセス（ロケットの発射）までを時間通りに行うことができず、10 分程度の延長を余儀なくされた。その背景には、今回の参加者はほとんどが初対面であったため、チームの雰囲気づくりや役割分担などにやや時間がかかったこと、シミュレーションを始めるまでの文化的ルールや役割等の読み物に時間がかかったことがあげられる。90 分という大学授業の 1 コマを使って行くと、かなりあわただしくなってしまう、シミュレーション自体が内容の薄いものになってしまう可能性もある。そのため、シミュレーションを 2 回に分けて行い、目的や文化的ルールや役割についての理解を 1 回目、2 回目はシミュレーションの実施と振り返りに充てることが現実的ではないだろうか。

2 つ目は、教員の関わり方である。シミュレーションの主役は参加する学生であるが、ファ

シリテーターとなる教員の役割も大きい。シミュレーションからの学びを偶発的なものにとどめないためにも、必要な助言や支援を行うことは大切なことである。今回は、現場にいた3名の教員も初めての取り組みであったため、どのようなことが起こるのかははっきりとイメージすることができなかったため、あえて積極的には介入をしなかった。今後は、まずはファシリテーターがシミュレーション事態を熟知し、進捗状況を確認しながら、「次には何をするのか?」「このようにしているのはなぜか?」など、質問形式での介入を行うことで、参加者に現状に気づかせるとともに、よりチームで考えさせるようにしていくことも重要である。

3つ目には、参加者がロールプレイに必要な知識をしっかりと理解することがあげられる。「ロケット」ではそれぞれが所属する国の特有の文化を演じる必要があるが、なぜそのような態度をとるのか、その背景には何があるのかを理解しておくことで実際のシミュレーションがスムーズになる。今回は役割理解の時間が短かったため、十分に役を演じ切れていない参加者も見受けられた。時間的な制約もあるが、この部分はしっかりと押さえておくべきである。

7. 考察及び結語

本稿では、新しい異文化シミュレーション「ロケット」を日本の大学生に対して行った実践について報告した。「ロケット」は日本で行われた実績が報告されていないので、今回の試みは新しい異文化間シミュレーションを紹介し、開発者と異なる文化で実施する時の課題を検討する機会となった。

24人の大学生が参加して行われたシミュレーションは、ほぼ予定通りに終了することができたが、時間の制約、教員の関わり方、役割の理解など、今後の実施に向けては課題も発見された。

事前と事後に行った「国際チームに適切な人材はどのような人か」という質問紙調査からは、次のような結果が得られた。第1に、事前事後の両方において<コミュニケーション能力>（語学力、発言する力、コミュニケーション能力全般、聞く力）、「違いへの態度」（受容・尊重）、<性格特性>、<異文化理解・興味>（知識・理解）、<積極性>（<>付は上位概念）は重要なものとして認識されていたことがわかった。これは参加者がこれまで受講してきた異文化理解、異文化間コミュニケーション等の授業（他のシミュレーションの経験も含む）で培った意識がやはり大切であると再認識されたと考えられる。

第2に、立場理解、協調性、<仕事の仕方>（<>は上位概念）は事後において、事前よりも統計的に優位に増加していたことが確認された。これはタスクの性質上、協調性を要求するものだったこと、またタスク重視のシミュレーションの特性が出たとも考えられる。それぞれの異文化体験シミュレーションにはそれぞれの交流イベントやタスクが設定されており、その特徴がある程度学びにも影響すると考えられる。したがって、ファシリテーターは、目的に応じてどのシミュレーションを教材として用いるか考慮することが大切であろう。

いずれにしても、このシミュレーションを通して、参加者たちは異なる文化を持った人々との共同作業を疑似的に体験し、事前に学習していたことに加えて新たに協調性やタスク遂行時

に必要な能力を感じ取ることができ、一定の成果を出すことができたと考える。

シミュレーションの効果に関する研究における今後の課題としては、下記の6点があげられる。まずは、架空の文化と現実の文化を用いるシミュレーションの学びに現れる違いについてである。「アルバトロス」や「バファバファ」などは、架空の文化を創りそれを異文化として体験する。しかし、「ロケット」は現実存在する組織や状況を基にして作成されたものであり、参加者もイメージがしやすいという利点がある。これが学びにどのように影響するのか今後検証してみたい。2点目は、「ロケット」のようなタスク主体のシミュレーションと交流活動が主体のシミュレーションの学習効果の違いをさらに詳しく検討することである。3点目は、このシミュレーションは異文化理解について学んでいない学生にも有効であるか、ということである。今回シミュレーションに参加した学生は、いずれも異文化理解に関する科目の受講を通して基本的な理念は理解していたため、異なる文化の人と働くということに関してある程度想像ができた。この基本的な理解は必要なのか、またはシミュレーションを行ってから、振り返りを通して学んでいくことでも効果はあるのかは、検証の価値があると考えた。4点目は、「ロケット」でステレオタイプをどのように扱うかである。「ロケット」では文化的情報が各組織に設定されていて、それにしがって役を演じるのであるが、この行為はかえってステレオタイプを助長することにはならないのかという不安が生じる。この点は振り返りの中でしっかりと取り扱う必要があると感じた。5点目に、現実の特定文化を疑似体験する「ロケット」のようなシミュレーションでは、どの文化の役割を演じるかによって演じ易さに差が出ることが観察された。今回は開発者と異なる文化の参加者として、日本人学生を対象としたが、他の文化出身の参加者の場合にまた異なる課題が見いだせるかもしれない。この点他の文化出身者を参加者とした実証研究が求められる。6点目に、用いる言語の作用について検討することも必要であろう。今回は「国際間」では英語を用いるという設定であったが、英語が得意ではない日本人学生の場合、それが役割を演じるうえで大きな難しさであったことは否めない。もし母語で行ったら、また別の学びが得られた可能性もあるのではないか。

シミュレーションは参加者が五感を使って体験できる効果的な手法である。今回の「ロケット」シミュレーションの実施方法をさらに洗練させ、参加者の心と頭に働きかける活動とできる可能性を探ることが今後の課題であろう。

付記

本稿は共同実践者2名の了承を得て、小池が代表で投稿した。2回目の実施についてはその2名が他誌に投稿中である。

文献

グローバル人材育成推進会議, 2012, グローバル人材育成戦略

<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/global/1206011matome.pdf>

森山美雪, 2010, 異文化トレーニングにおける大学生の学び—シミュレーション, アルバトロ

- スの効果について、異文化コミュニケーション, 13, pp.105-119
- 森山美雪, 2011, 「シミュレーションゲーム『バーンガ』の効果とその要因—多面的を状況に注目して—, 異文化コミュニケーション14, pp.69-84
- 山本志都, 2001, 「異文化コミュニケーション教育におけるシミュレーション・ゲームの導入 : 『レインボー・ミッション』の実習と学習分析, 異文化コミュニケーション, 4, pp.91-114
- Bachen, C.M., Hernández-Ramos, P. F. , & Raphael, C., 2012, Simulating REAL LIVES: Promoting global empathy and interest in learning through simulation games. *Simulation & Gaming* 43(4), pp.437-460
- Fowler, S. M. & Blohm, J., 2004, An analysis of methods for intercultural training. In D. Landis, M. Bennett, & J. M. Bennett (Eds.) *Handbook of Intercultural Training*, pp. 37-84, Newbury Park, CA: Sage
- Fowler, S. M. & Pusch, M. D., 2010, Intercultural simulation games: A review (of the United States and beyond). *Simulation & Gaming*, 41(1), pp.94-115
- Gochenour, T., 1993, The Albatross. In T. Gochenour (Ed.), *Beyond Experience: The experiential approach to cross-cultural education* (2nd ed.) pp.119-127. Yarmouth, ME: Intercultural Press
- Hirshorn, J., 2010, *Rocket – A simulation on intercultural teamwork*. Boston: Intercultural Press
- Hofstede, G. J. & Murff, E. J. T., 2011, Repurposing an old game for an international world. *Simulation & Gaming*, 43(1), pp.34-50
- McCaffery, J. A., 1995, The role-play: A powerful but difficult training tool. In S. M. Fowler, & M. G. Mumford (Eds.) *Intercultural Sourcebook Vol. 1*, pp.17-26 Yarmouth, ME: Intercultural Press
- Nipporica Associates, 1993, *Ecotonos: A multicultural problem-solving simulation*. Yarmouth, ME: Intercultural Press
- Shirts, R. G., 1977, *BaFá BaFá. A cross-cultural simulation*. Del Mar, CA: Simile II
- Thiagarajan, S., & Steinwachs, B., 1990, *Barnga: A simulation game on cultural clashes*. Yarmouth, ME: Intercultural Press
- Yoshida, T., Yashiro, K. & Suzuki, Y., 2013, Intercultural communication skills: What Japanese businesses need today. *International Journal of Intercultural Relations*, 37, pp.72-85

(2017年8月21日 受付)