

## 研究業績

### 2019 年

#### 【論文・査読付】

Nakamura, M., Influence of Room Condition on Participants in Simulation and Gaming Activities: Analyses of Debriefing Forms. *Simulation & Gaming*, 50, 645-661.

#### 【書籍・分担執筆】

Nakamura, M., Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments. In Hamada, R., Soranastaporn, S., Kanegae, H., Dumrongrojwatthana, P., Chaisanit, S., Rizzi, P., & Dumblekar, V. (Eds.) *Neo-Simulation and Gaming toward Active Learning*, 443-452, Singapore: Springer

#### 【年報】

杉浦 淳吉・甲原 定房・吉川 肇子・中村 美枝子・松田 稔樹「ゲーミングによる主体的学び（日本教育心理学会第 60 回総会 準備委員会企画シンポジウム 1）」教育心理学年報 58 巻, 248-257. DOI <https://doi.org/10.5926/arepj.58.248>

#### 【学会口頭発表】

Nakamura, M., Unpacking and overconfidence in a production management game. Paper session 6: Special track: Gaming for individual efficacy and performance – Room A140 ISAGA（国際シミュレーション&ゲーミング学会）第 50 回大会（ポーランド・ワルサワ） 2019 年 8 月 26 日

### 2018 年

#### 【学会チュートリアルワークショップ】

兵藤好美・田中共子・中村美枝子「ゲーミングシミュレーションの実践と応用（2）」第 82 回日本心理学会, 2018 年 9 月 25 日

#### 【学会シンポジウム】

企画・司会：杉浦 淳吉、話題提供：甲原 定房・吉川 肇子・中村 美枝子、指定討論：松田 稔樹「ゲーミングによる主体的学び」日本教育心理学会第 60 回総会 準備委員会企画シンポジウム 1、2018 年 9 月 15 日

#### 【学会口頭発表】

Nakamura, M., Physical and mental environments for simulation and gaming: The facilitator's role as a designer of environments. Paper session 22: Neo-simulation and gaming 2 – Room 315. ISAGA（国際シミュレーション&ゲーミング学会）第 49 回大会（タイ・ナコーンパトム） 2018 年 7 月 12 日

## 2017年

### 【学会チュートリアルワークショップ】

兵藤好美・田中共子・中村美枝子「ゲーミングシミュレーションの実践と応用」, 第81回日本心理学会, 2017年9月22日

### 【学会口頭発表】

中村美枝子「環境がゲーミングシミュレーションの参加者に及ぼす影響—教室が狭いとどうなるの?—」第18回日本体験学習研究会全国大会要旨 p.25, 2017年6月17日

## 2016年

### 【書籍・分担執筆】

Nakamura, M., Participants' perceptions of gaming simulation, T. Kaneda, H. Kanegae, Y. Toyoda, and P. Rizzi (Eds.), *Simulation and Gaming in the Network Society*, 53-63, Springer Science+Business Media Singapore Pte Ltd, 2016

### 【学会ポスター発表】

Nakamura, M., The effect of a future-oriented question on participants in gaming simulations, The 31st International Congress of Psychology (第31回国際心理学会) (横浜) 2016年7月28日

## 2014年

### 【書籍・分担執筆】

Nakamura, M., The impact of relevant experience and debriefing questions on participants' perception of gaming simulation, In R. D. Duke and W. Kriz (Eds.), *Back to the Future of Gaming*, 200-213. Bielefeld, Germany: W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co., 2014

### 【学会公募シンポジウム：話題提供者】

中村美枝子「教育におけるゲーミング・シミュレーションの応用的展開を探る(3)—適切なディブリーフィングとは—」第78回日本心理学会, 2014年9月11日

### 【学会口頭発表】

中村美枝子「ふりかえり用紙の質問項目の検討(2)—質問項目の順序と内容の効果について考える—」第16回日本体験学習研究会全国大会要旨 p.38-39, 2014年12月7日

## 2013年

### 【学会口頭発表】

中村美枝子「ふりかえり用紙の質問項目の検討—未来志向の項目をデータから考察す

る一」第15回日本体験学習研究会全国大会要旨, p.28, 2013年12月8日

## 2012年

### 【論文・査読付】

中村美枝子「視点切替レポート法」によるディブリーフィング—簡略版仮想世界ゲームへの応用— シミュレーション&ゲーミング, 22, 109-121.

### 【書籍・分担執筆】

Nakamura, M., Kikkawa, T., Shigematsu, M., Sugiura, J, Kato, F., & Nagaoka, T., How to apply "learning by gaming" to the worksite: Training program for city officials on communication in health crises, In W.T. Bielecki, J. Grandziarowska-Ziolecka, A.M. Pikos, & M. Wardaszko (Eds.), *Bonds and Bridges: Facing the Challenges of the Globalizing World with the Use of Simulation and Gaming.* 245-254, 2012

### 【書籍・分担執筆】

Kikkawa, T., Kato, F., Nakamura, M., Shigematsu, M., Sugiura, J., & Nagaoka, T. Games for health professionals to improve crisis communication skills: "THE GHOST MAP" and "The mystery of Wai-Wai nursing home" In W.T. Bielecki, J. Grandziarowska-Ziolecka, A.M. Pikos, & M. Wardaszko (Eds.), *Bonds and Bridges: Facing the Challenges of the Globalizing World with the Use of Simulation and Gaming.* 255-262. Warsaw, Poland: Poltext Ltd. 2012.

### 【書籍・分担執筆】

中村美枝子, 「第5章 研修の運営—ふりかえりのファシリテーション」, 吉川肇子編『リスク・コミュニケーション・トレーニング—ゲーミングによる体験型研修のススメ』, ナカニシヤ出版, 63-74, 2012

## 2010年

### 【書籍・分担執筆】

中村美枝子, 「第5章 ゲームで学ぶ」, 流通経済大学社会学部入門書編集委員会編『社会学は面白い!—初めて社会学を学ぶ人へ—』, 流通経済大学出版会, 47-56,

## 1998年

### 【書籍・分担執筆】

中村美枝子, 「第5章 ゲーミングシミュレーションにおけるファシリテーション」, 新井潔・出口弘・兼田敏之・加藤文俊・中村美枝子著『ゲーミングシミュレーション』, 日科技連出版社, 169-206, 1998