

ゲームで学ぶIT研究者の キャリアデザイン

(社)人工知能学会創設20周年記念事業
としてゲーム型学習教材を共同開発

開発の背景

- キャリアデザインの社会的注目
- 研究者もキャリアデザイン能力が必要
 - 目指す将来像に適合するように日々の活動をコントロールできる能力が必須
- 研究者向けキャリアデザイン学習教材の開発

教材の概要

- 複数プレイヤー参加型
ボードゲーム
- 大学において助手から
教授までの道筋をシミュ
レート
- 研究者キャリアの早期に
は体験できないことを疑似体験



教材の主な特色

- 日本初の研究者の人生を体験するゲーム
- 現役研究者が作成
- ゲーム型教材の特徴
 - キャリアデザインの鍵として時間を使用
 - プレイヤがゲームのはじめに個々のゴールを設定

開発の経緯

- 国立情報学研究所の共同研究を通じた討論
- 研究人生を楽しむ会を結成
- 人工知能学会の創設20周年記念事業に採択
 - 『AI若手研究者のためのキャリアデザイン能力育成事業：幸福な研究人生に至る道』
- 約1年掛けて共同開発
 - 国立情報学研究所(所長：坂内正夫)の市瀬龍太郎
 - 研究人生を楽しむ会(代表：山川宏)
 - 人工知能学会(会長：石塚満)

人工知能学会20周年記念事業

記念事業の趣旨

- 未来への道を切り拓き,
会員にとって有用,
(2005年5月募集)
- 人工知能学会と協力
理事などによるプレイ
 - 面白いゲーム
 - 教訓が得られる



研究人生を楽しむ会

- NIIが実施する共同研究を通して結成
- 研究者の視点から、「研究者社会を活性化し、創造的社会を実現すること」を目指す
 - 研究者が効率的に研究を進める仕組みづくりなどに関する活動を研究テーマとしてチャレンジ
- メンバ
 - 代表 山川 宏, 市瀬 龍太郎(国立情報学研究所), 太田 正幸(産業技術総合研究所), 加藤 義清(情報通信研究機構), 庄司 裕子(中央大学), 松尾 豊(産業技術総合研究所)

ゲーム教材で得られる効果

一言で言うなら、
研究者の人生を体験
するゲーム

研究は面白いけど、ハードだし、将来も不安だ。
指導教官に進学を勧められるけど、従ってよい
もの？まあ、論文かいてればいいのか。



【キャリアデザイン能力の学習効果】

1. 研究キャリアの全体像の把握
2. 研究資源(業績, 資金, 人脈等)の理解と管理
3. ゴールに沿った長期戦略の策定

とも必要だけど、人脈も必要なのね。



これからは、組織作りのために学会活動
や資金獲得も積極的にやっつけていこう！



ゲームの構成(4大要素)

データ管理シート

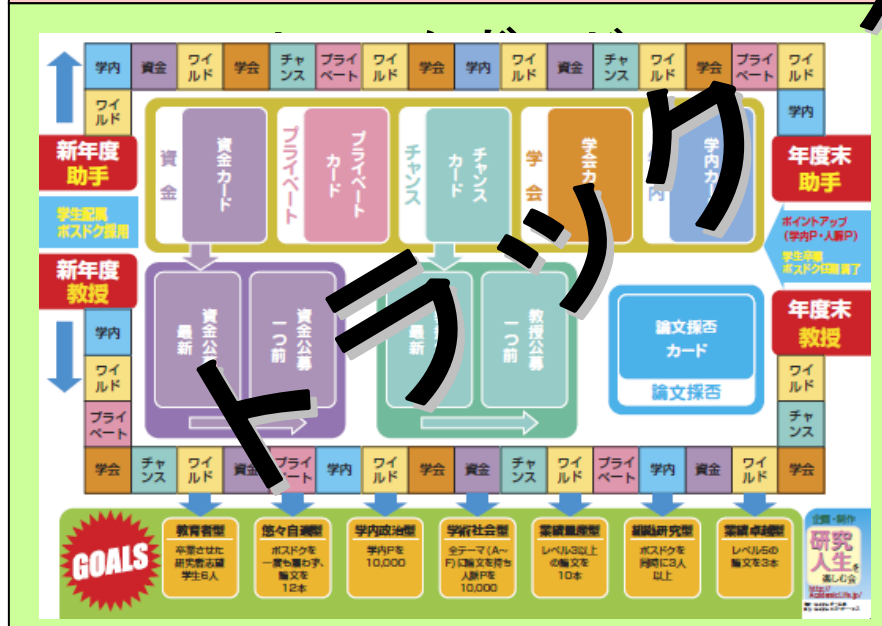
名前: いろこ ゴール: 教育者型

	チームの時間	自分の時間	研究テーマ
基本		0	A7
定常		00	B1
学費(固定)		50	
学生カード	50	- 50	
ポスドク	0		
合計	50		

資金力	ポイント	学内ポイント
7000 1200	1000	200 600

・5000毎にポスドク1人採用可
・1000毎に学生カードを1枚引ける
・2000で学内昇進可
・1000毎に学生カードを1枚多く引ける

卒業研究者志望学生



イベントカード

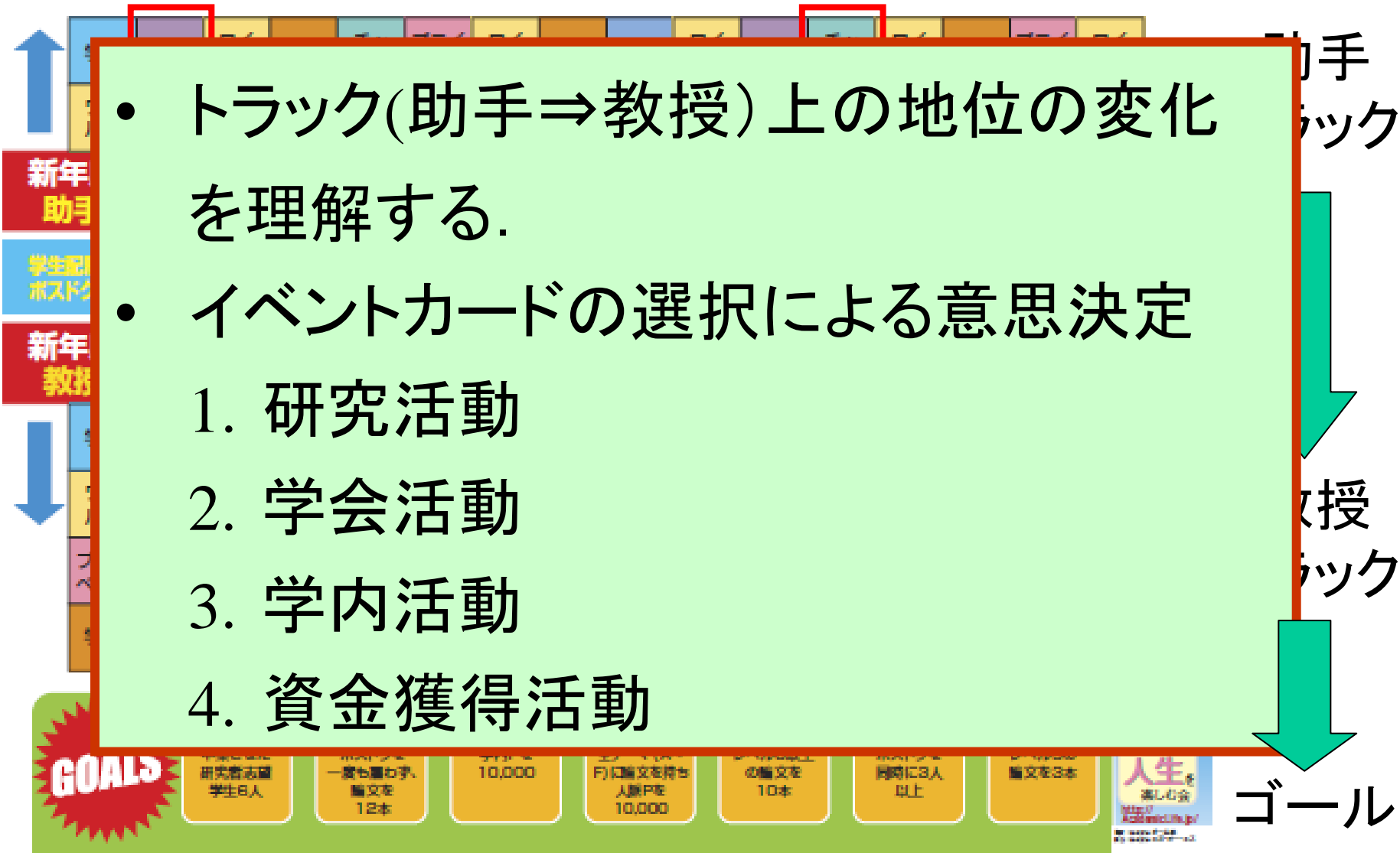
イベントカード

データ管理シート

研究マップ

イベントカード

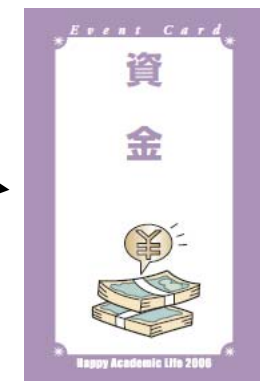
キャリアの全体像の把握(トラック)



研究資源の理解(イベントカード)

- 資産となる研究資源

- 人脈ポイント:
 - 学会活動で得られる
- 学内ポイント:
 - 学内活動
- 資金力
 - 研究資金調達活動



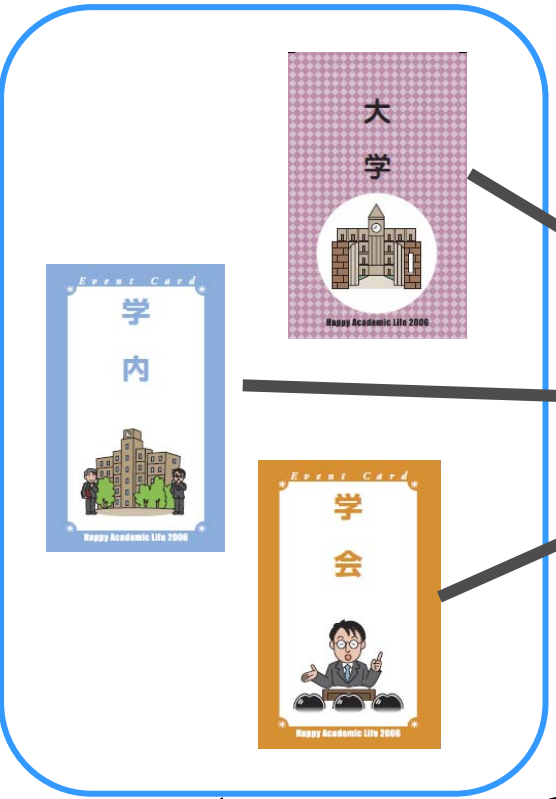
- 研究業績

- 研究活動で得られる論文

※ 活動時間のバランスをとることが大切

時間の上手な管理がゲームの鍵

3ヶ月の労働時間



	チームの時間	自分の時間
基本	/	① 600
定常		② -100
学会 (固定)		③ - 50
学内 (固定)		④ - 50
学生	⑧ 50	⑤ -50
ポスドク	⑨ 0	⑥ 0
合計	⑩ 50	⑦ 350
研究時間		⑪ = ⑩ + ⑦ 400

選んだカードの活動で時間を消費

学生・ポスドクも研究を進める

研究活動に使える時間

Three digital clock icons are shown, representing time units. The top-left icon shows '1000', the middle one shows '100', and the bottom-right one shows '100'. They are arranged in a cluster within a green speech bubble.

研究時間を使って業績を蓄積

B 1300 時
1 0 資

I II III

500 100

500 100

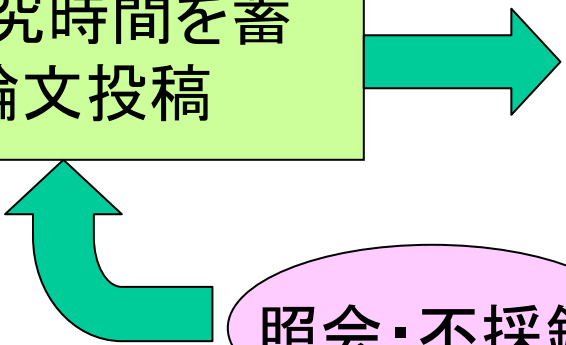
100

必要な研究時間を蓄積したら論文投稿

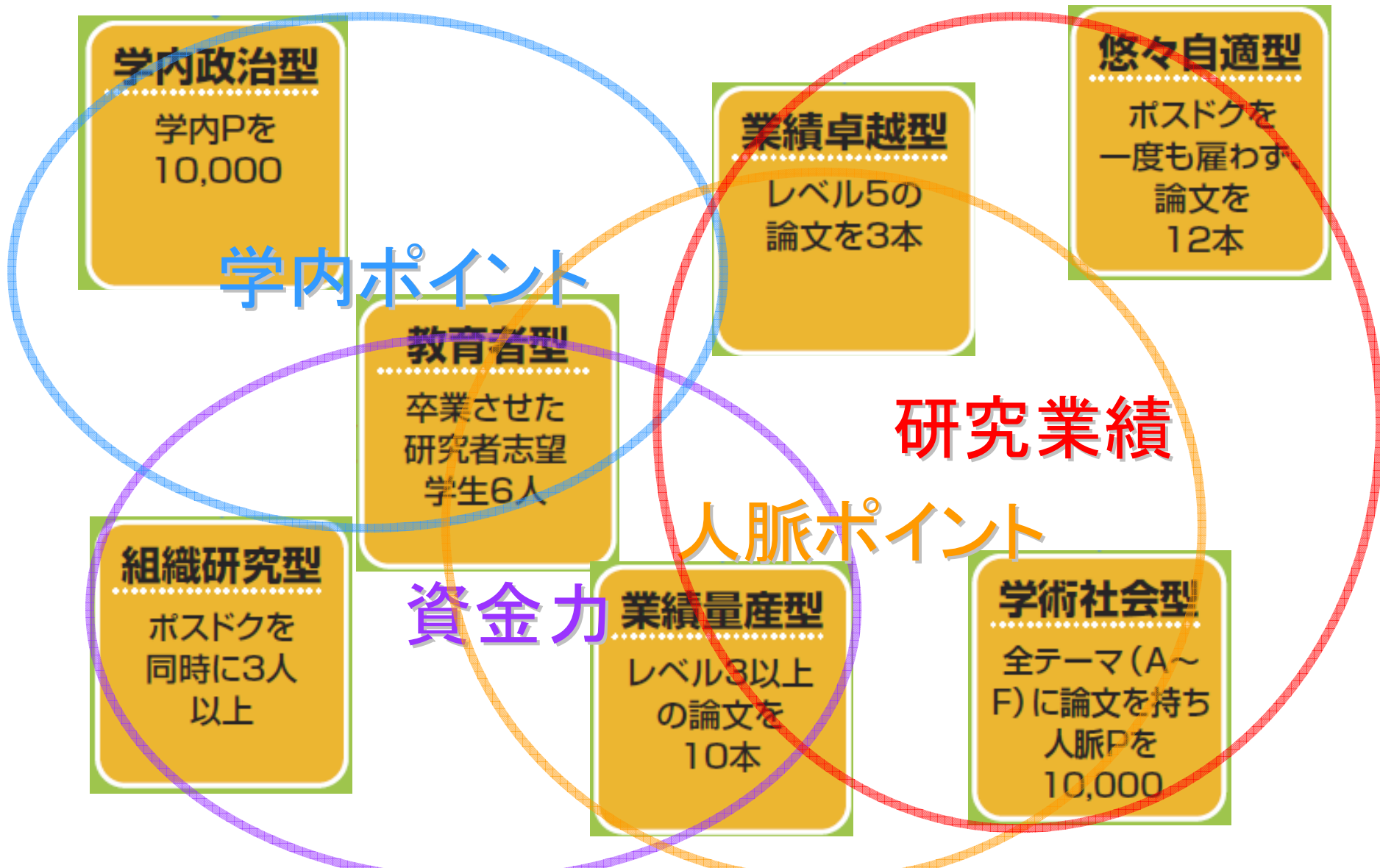


採録

照会・不採録



ゴール(将来像)に沿った長期戦略



今後の展開

- 教材の配布
 - 人工知能学会誌(5月1日号)の付録として
全会員に配布
- 人工知能学会全国大会(6月7日(水))
 - オーガナイズドセッション
 - ゲーム大会
- 教材を用いた研究
 - キャリアデザイン支援
 - 意思決定法の解明
 - エージェント学習

ご清聴ありがとうございました。

<http://academiclife.jp/>