

第 22 回ゲーム学会総会議事録

日時：令和 5 年 3 月 4 日（土）11:00～12:30

場所：大阪電気通信大学 寝屋川キャンパス 1 階コンベンションホール

参加者：14 名

記録：植野雅之

議事

1) 令和 4 年度役員の確認

令和 4 年度役員（会長 1 名・監事 1 名・副会長 2 名・理事 14 名・評議員 19 名）の確認。任期は今年 3 月までとなる。

2) 会員状況について

会員状況の現況は下記のようになった。

正会員	98 名
名誉会員	4 名
学生会員	5 名

3) 活動報告（令和 4 年 9 月～令和 5 年 3 月）

R4/9/10 第 38 回理事会・第 37 回評議員会（オンライン開催）

理事会（出席 8 名，委任 2 名），評議員会（出席 3 名，委任 4 名）

R4/9/10 第 20 回合同研究会（発表件数：7 件，参加者：20 名程度）（オンライン開催）

R4/11/22 古代盤上遊戯ワークショップ 2022Autumn in Osaka（大阪電気通信大学）
（参加者：30 名程度）

R4/7/1～R5/1/31 ゲーム作品コンペ（応募件数：7 件，優秀賞 3 件）

R04/1/27 「ゲームと教育」研究部会（オンライン開催）
（参加者：15 名程度）

後援・協賛

R4/10/12～15 2022 IEEE 10th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE 2022)
主催：IEEE Consumer Electronics Society

広報

R4/9/5～R5/3/3 ゲーム学会メール情報サービス 12 件（No.467～No.478）

4) 会計報告

会計監査報告（2021 年度分）及び、予算報告（2021 年度決算案・2022 年度中間報告・2023 年度予算案）が報告された。

(a)会計監査報告（2021 年度分）：

渡部監事より監査結果として問題ない旨の報告を得た。

(b)2021 年度決算案：

会合の多くがオンラインとなったため、支出が減少し、終始は黒字となった。2019,2020 とこの傾向が続いている。

(c)2022 年度中間報告：

久々に対面のワークショップ「古代盤上遊戯ワークショップ」が開催された分で少しだけ支出が増えた。

(d)2023 年度予算案：

ここ数年のコロナ禍で支出が減ったこともあり、ある程度の貯金となっていた。しかし、今後は対面が復活すると見られることもあり、積極的に事業を推進するという意味で、無理がない範囲で研究会・講習会・講演会の予算を増額している。

5) 活動予定（令和 4 年度末，令和 5 年度）

令和4年度(2022年度)

R4/3/4 第39回理事会・第38回評議員会
R4/3/4-5 ゲーム学会第21回全国大会(口頭発表7件+ポスター・デモ発表9件)
R4/3 役員選挙

令和5年度(2023年度)

- ゲーム作品コンペ告知用ポスターの公募(ポスターコンペ2023)
 - 第21回ゲーム作品コンペ
 - 第38回理事会・第37回評議員会
 - 第20回合同研究会
 - 第40回理事会・第39回評議員会
 - ゲーム学会第22回全国大会
 - 「ゲームと教育」研究部会
 - 「ゲームと数理」研究部会
 - ゲーム学会論文誌 Vol.18 投稿募集
- などが計画されている。

- ・ゲーム学会第22回全国大会は、香川大学にて、2024/3/2(土)-3(日)に実施する。
- ・ゲームと教育研究部会は2022年度と同じく、オンラインで2回程度、金曜午後に実施する。

6) 各委員会報告

和文論文誌編集委員会

ゲーム学会論文誌 Vol.17(2022) が順調に編集中である。3月末発行予定。