

## 1. 2021年春期全国大会 (JASAG2021S)参加者募集 (プログラム確定)

JASAG は春期大会への大会への参加を募集しています。ISAGA (国際シミュレーション&ゲーミング学会) 議長の Heide Lukosch 氏による特別講演を実施いたします。また、オンラインによる「ゲーミングの夕べ」も行います。非会員でも参加できます。

<http://jasag.org/blog/npo-jasag/2021s.html>

### 1. 大会テーマ

「ポストコロナ時代のゲーミングシミュレーション」

### 2. 開催日時

2021年5月29日(土) 13:00-17:00

(16:00-17:00 総会)

2021年5月30日(日) 09:00-17:00

\*Zoom 上で2チャンネルで開催します。

\*総会は京都大学に場所を設定しますが、極力書面表決でお願いします。

議案書に同封したはがきをご利用ください。

### 3. 参加費用

会員一般事前 3,000円

会員学生事前 2,000円

非会員 各会員からの1,000円増し

キャンセルポリシー

システムの都合上受けられません。ただし参加費を納入された方については、開催後一定期間動画にアクセスすることができます。

### 4. 申し込み

こちらからどうぞ

<https://jasag2021s.peatix.com/>

上記の通り開催ご一定期間動画を本大会登録者に限定公開いたします。セッションの録画と限定公開をご承諾の上、お申し込み下さい。

大会領収書の発行については、こちらをご覧ください。

<http://jasag.org/wp-content/uploads/2020/11/9df127bc5cf989fd2edc3da9b4249149.pdf>

## ■JASAG2021S プログラム

5月29日(土)

総会, 部会セッション, 一般学術セッション, ゲーミングのタベ

### ○A会場

**13:00-13:30 ビジネスシミュレーション研究部会**：パワーポイントによるプロジェクト業務型  
ビジネスゲーム開発 企画：白井 明（放送大学）

### ○B会場

**13:00-14:00 一般学術セッション【SDGs】**

SDGs の理解と行動変容を促進する教育ゲームの開発とその効果に関する研究 亀田 樹（金沢  
工業大学）

ゲーミフィケーションによる未来の ESG 人材育成に関する研究 青木 啓人（金沢工業大学）

### ○全体共通

**16:00-17:00 総会**

**17:00-18:30 ゲーミングのタベ**：BASE 製造業ゲームオンライン版

企画：菊池 崇仁（東北大学）

5月30日(日) プレナリースピーチ, 部会セッション, 一般学術セッション

### ○全体共通

**9:00-10:30 プレナリースピーチ**：Applied Games：Current and Future Affairs

Heide Lukosch (University of Canterbury, I S A G A議長)

### ○A会場

**10:40-11:10 ヒューマン・ベース政策過程ゲーミング・シミュレーション研究部会**：大学の学び  
を変える「ハイブリッド」ゲーミング 企画：近藤 敦（立命館大学）

**13:00-15:00 一般学術セッション【コロナ禍のゲーミング実践】**

大学の環境政策科目での説得納得ゲームの導入：対面とオンラインでの実践 前田 洋枝（南山  
大学）

オンラインにおけるアナログボードゲーム「THE RULE」の活用 古澤 輝由（立教大学）

位置情報ゲームの今後の在り方 Pokemon GO の事例において 植田 幹浩（WAsHu 企画）

oTree を用いた完全遠隔ゲーミング実験の報告 鈴木 研悟（筑波大学）

## ○B会場

### 10:40-11:40 一般学術セッション【教育】

シナリオシミュレーションを用いた安全研修の試み 芳賀 繁（社会安全研究所）

逆向き設計に基づく高校数学「課題学習」の課題設定とゲーミング教材の検討 永原 健太郎（東京工業大学附属科学技術高等学校）

13:00-13:45 ゲーミング技術移転研究部会と地域に根差したアナログゲーム研究部会の共催セッション: オンライン時代のアナログゲームとゲーミング文化の普及啓発 企画: 浜田 良樹（旭川工業高等専門学校）・金子 友海（北海道科学大学）

## 2. 総会について(再掲)

### <第16回(2021年度 第1回)総会>

日時: 2021年5月29日(土) 16:00-17:00

場所: 京都大学 吉田キャンパス 総合研究2号館 3階 経営管理大学院 大演習室1  
〒606-8501 京都府京都市左京区吉田本町

(オンラインでのオブザーバ参加については、別途ご連絡いたします)

新型コロナウイルス感染症の感染拡大の継続に伴い、昨年度に引き続き、今年度の総会も最小限の規模で実施する(オンライン開催の春期全国大会中)こととなりました。

本対応にあたり、正会員からのご質問を事前にサイボウズにて受け付けます(総会1週間前までの5月21日まで)。つきましては、全会員に配布しているサイボウズID・パスワードにてログインいただき、掲示板をご確認ください。なお、サイボウズID・パスワードは、昨年度5月、それ以降にご入会された会員には入会の次の月にメールにて配布しております。

正会員の皆様におかれましては、「出欠届け」ならびに「書面表決もしくは委任状」のご提出をお願いいたします。なお、総会資料はサイボウズ等の説明書を同封して、正会員へご登録されております住所宛にお送りしておりますので、ご確認ください(2021年4月27日発送)。

### 3. 社会&ビジネスゲーム研究部会活動案内

#### 第2回 全日本ゲーミフィケーションコンペティションのご案内

社会&ビジネスゲーム研究部会では、昨年、ゲームを活用して、社会の様々な問題や課題を解決することの良さを広げるために、第1回全日本ゲーミフィケーションコンペティションを開催しました。全体の応募者は13組(17品)で、その内訳は、大学関係者が6組、企業から4組、個人あるいは有志グループ3組と幅広い分野から応募していただきました。今年もコロナ禍ではありますが、より多くの方にゲームを活用して、社会の様々な問題や課題を解決することの良さを広げるために今年もコンペティションを開催します。テーマは、昨年と同様に「持続可能な社会」、「人材育成」、「プロジェクトマネジメント」、「プロダクトマネジメント」、「組織マネジメント」、「コミュニケーション」と幅広いテーマで2021年5月17日(月)から募集させていただきます。ご興味のある方は、是非、ご応募ください。詳細は、下記のHP(第2回全日本ゲーミフィケーションコンペティション案内)をご確認ください。また、昨年の2次審査内容及び入賞作品についても下記のHP(第1回 全日本ゲーミフィケーションコンペティション 2次審査の概要)からご覧いただけますのでご興味のある方は是非ご確認ください。皆さまのご応募をお待ちしています!

□第1回 全日本ゲーミフィケーションコンペティション 2次審査の概要

<https://www.altplus.co.jp/jgc/the1st/>

□第2回 全日本ゲーミフィケーションコンペティション案内

<https://www.altplus.co.jp/jgc/the2nd/>

5月11日に配信しましたニュースレターにおいて、学会センターの連絡先に誤りがございました。すでに修正版を配信しておりますが、改めてお詫びして訂正させていただきます。

---

NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会ニュースレター (2021年5月17日発行)	NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会事務センター
編集広報委員会杉浦淳吉	〒162-0801 東京都新宿区山吹町 358-5
発行 NPO 法人日本シミュレーション&ゲーミング学会	Tel.(03)6824-9370 Fax.(03)5227-8631
JASAG ホームページ : <a href="http://www.jasag.org/">http://www.jasag.org/</a>	担当 : 近松 (jasag-post@bunken.co.jp)
JASAG 全般に関するご意見・質問等 : <a href="mailto:secretary@jasag.org">secretary@jasag.org</a>	

---