

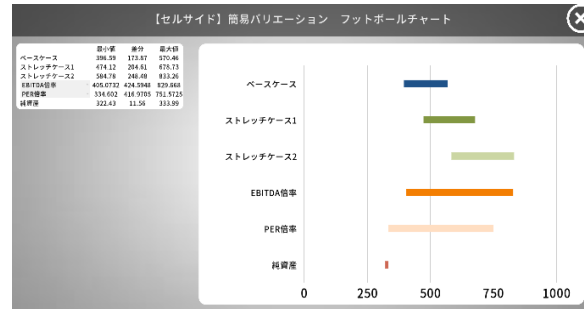
- 【研究目的】 M&A交渉疑似体験ゲーミフィケーションツール「M&A交渉ゲーム®オンライン版」を通して、デジタル無形資産（ノウハウや知識）の評価手法を学び、**M&A疑似交渉前後の行動変容を研究することです。**
- **M&A交渉ゲームゲーミフィケーションを授業で試し、実務経験のない学生の行動変容を調査されたい先生は、お気軽にご連絡ください。**

## 【M&A疑似交渉体験ゲーミフィケーションの機能と流れ】

中計シミュレーター機能



フットボールチャート作成機能



ChatGPT×独自交渉カード作成機能



M&A対局機能



## 【2023年度活動報告】

JSAGA春季大会での部会報告



ISAGA2023での論文発表（オンライン）

“M&A gamification scheme for acknowledging value of digital operation know-how as human capital intangibles”



法政大学専門職大学院  
研究部会メンバーとM&A交渉ゲーム開催

