日本デジタルゲーム学会
2016年度年次総会

2017年3月12日（日）
時間：10:20～11:20
場所：星城大学

会員構成（2017年3月1日現在）

全会員数は310名（前年比－1名）　※申込中9名含む

１）うち正会員252名（前年比＋41名）

２）うち学生会員51名（前年比－42名）

３）賛助会員は7団体（前年比同じ）：2017年4月より8団体

会員資格停止者　38名

１）4年(2013-2016年度)未納かつ連絡のない方　20名

２）3年(2014-2016年度)未納かつ連絡のない方　18名

有効会員※総数　256名　（2分の1＝128名）

※有効会員数＝（正会員＋学生会員）－（資格停止者＋申込者）

議題

◆第一号議案　2016年度 活動報告
◆第二号議案　2017年度 活動計画
◆第三号議案　2015年度 決算
◆第四号議案　2016年度 予算の執行報告
◆第五号議案　2017年度 予算案
◆第六号議案　表彰およびその他

第一号議案：2016年度 活動報告

1. 理事会
2. 研究委員会
3. 編集委員会
4. 広報委員会
5. 国際委員会

理事会の活動報告

【組織運営】

■会員数の推移：正会員は増加、学生会員は減少。

2016年度末　310名　2017年度から賛助会員は8団体

■国際委員会を中村理事を委員長に2016年4月に設置した。

■「年次大会」の国内巡回開催の定例化に加え、「夏期研究発表大会」（主として関東開催）と「国際日本ゲーム研究カンファレンス（International Conference on Japan Game Studies、略称Replaying Japan）」（国内／海外の交互開催）を定例化し、 学会主催の研究発表大会を三本柱にするとともに、国際化を進めた。

【組織連携】

下記の外部事業を主催、共催、後援した。

①「国際日本ゲーム研究カンファレンス2016（International Conference on Japan Game Studies 2016）」、ドイツ ライプツィヒ大学、2016年8月15日-17日（共催）

②一般社団法人デジタルメディア協会「AMDシンポジウム・AIは未来を変える」、ベルサール飯田橋ファースト 2016年10月28日（金）（後援）

③岩手県主催「全国自治体ゲームコラボレーションフォーラム」岩手県盛岡市2016年11月2日（水）（後援）

研究委員会の活動報告

■夏季研究発表大会の開催

- 2016年8月6日(土)～7日(日)
  東京工芸大学中野キャンパス
- 日本デジタルゲーム学会設立10周年記念パーティー・ツーデイ開催

■2016年度年次大会の開催

- 2017年3月11日(土)～12日(日)　星城大学(愛知県東海市)
- 運営メンバーの世代交代と多重化

■委員会活動

◆年次大会・夏季大会の運営委員会

運営プロセスの標準化と組織化を進めました

◆ゲームデザイン討論会

- 第3回公開ディスカッション「アート&ゲーム: ゲームは”芸術”たりえるか!?」
  2017年2月12日(日)　於朝日新聞社メディアラボ渋谷分室: 東京都渋谷区

■SIG活動

◆ゲームメディアSIG

- 第8回研究会「なぜ、ゲームライターからゲーム開発者になれたのか」
  2016年8月22日((月))　Youtube DiGRA JAPAN チャンネル

◆ゲーム教育SIG

- 第5回 シリアスゲームジャム ～みんなのバリアフリー～
  2016年12月10日(土)～11日(日)　於(株)ビサイド: 東京都立川市
- 第1回 シリアス&アプライドゲームサミット
  2017年2月24日(金)　於オランダ大使館: 東京都港区

編集委員会の活動報告

- ◆論文誌の刊行
  - ◆第8巻第1号第2号合併号（2016年3月発行）
  - ◆第9巻第1号の刊行（2016年12月発行）3か月の遅れ
  - ◆第9巻第2号は次年度早々に発行を目指す
- ◆新特集コーナーの状況
  - ◆CEDEC特集
    - ◆第9巻1号に1件（原著論文）掲載
  - ◆卒業研究特集
    - ◆第8巻1号2号合併号に2件

◆査読体制の整備

◆査読期間の短縮及び管理強化のためシステム整備完了

◆査読状況チェックの共有化（さいぼうず）などにより2014年度から査読期間の短縮が進んだ

◆現在おおむね3か月以内に1回目の査読が完了

◆オンサイトの編集委員会とSkypeの編集委員会を隔月ごとに開催

◆工学分野の委員として今給黎会員，小川会員が参画

◆査読管理システムの定期的なアップデート

◆編集委員と事務局の役割分担の見直し

◆査読システム管理業務の委託項目の追加

- ◆（新規）著者へ完成稿PDFファイル送付
- ◆（新規）査読管理表の更新
- ◆（新規）遅延項目の確認と担当者へのリマインド

◆論文誌の位置づけの再確認

◆論文誌の考え方を理事会で議論し方向性を確認

◆ゲーム研究の拡大のために「石は拾っても珠は捨てるな」の精神の確認

◆査読手引きの修正，投稿規定等の修正を実施中

◆採択率

	原著		実線		SP		ノート		投稿計	採録系	採録率
	投稿	採択	投稿	採択	投稿	採択	投稿	採択			
2008	9	5	0	0	3	2	0	0	12	7	58.3%
2009	14	11	0	0	6	3	0	0	20	14	70.0%
2010	8	4	2	1	8	6	0	0	18	11	61.1%
2011	7	2	1	0	1	1	0	0	9	3	33.3%
2012	3	0	0	0	2	1	2	1	7	2	28.6%
2013	7	0	2	0	0	0	5	5	14	5	35.7%
2014	6	2	1	1	0	0	0	0	7	3	42.9%
2015	4	1	1	0	2	1	0	0	7	2	28.6%
計	58	25	7	2	22	14	7	6	94	47	**50.0%**
採択率	43.1%		28.6%		63.6%		85.7%		**50.0%**		

◆論文のオンライン化対応
- ◆既刊行分の著作権譲渡の依頼文を送付
- ◆新規論文についてはすでに投稿規定に含入
- ◆JStageを利用した公開

広報委員会の活動報告

①広報委員会、広報委員、広報委員長の任命、退任

新体制で新しくスタートした。特に国際化委員会と連携して、
サイトの英語化を進めている。

②公式ホームページのリニューアルの実装

田端委員、粟飯原委員を中心に、公式ホームページのデザインを一新し、
2015年10月12日から正式に実装しており、毎月、リニュアルを繰り返している。

③ニュースレターの発行

2016年4月-2017年2月までの間に定期的（毎月）にニュースレターの発行を進めた。

④国際連携

日本国際ゲームカンファレンス（Replaying Japan)における告知活動を協力

15

美しく、
見やすく、
瑞々しい。

英語ページ開設

Pac-Man Creator, Toru Iwatani is assigned to be the President of Digital Game Research Association Japan

投稿日:2016年5月30日

We are excited to announce that Professor Toru Iwatani has been assuming the office of President for DiGRA Japan Chapter since April 1 2015.

He is known as the creator of Pac-Man, which took the world by storm and became one of the most iconic characters in the golden age of arcade video game. During his career, he has also been credited for numerous popular titles developed by Namco as a producer.

Stay tuned for other exciting news coming from our chapter under new presidency.

Report on Open-Forum Regarding Game Design Studies

The report on The 2nd Open-Forum on Game Design Studies: "Encounter-Game and Historical Studies" which was held on Feb 7 2016 at Toyo Bunko Museum. is provided in the following link (In Japanese only)

http://digrajapan.org/?wpdmact=process&did=MzMuaG90bGluaw

The report is created by Ottojiro Machikane and Mitsuhiro Okamoto

We really appreciate your contribution.

投稿日:2017年1月25日

The 1st Serious and Applied Game Summit is the first summit to talk about "Save the World by the Power of Games". Researchers, developers and users in the fields who needs the power of games get together at this summit, and talk and exchange information about Serious and Applied Games.

Data: Feb. 24 (Fri), 2017, 13:00-17:00 (summit), 17:30-19:00 (networking reception)
Venue: Embassy of the Kingdom of the Netherlands in Japan
Host: the Japan Digital Game Association (DiGRA)Education SIG
Co-host: Embassy of the Kingdom of the Netherlands (in Japan)
Organizing Committee: Yoshihiro Kishimoto, Masa Furuichi, Luite Douma

Chiba University held Learning Game Hackathon in Tokyo

On December 3rd and 4th, 2016, Fujikawa Lab- the Research Lab specialized in the Curriculum Instruction Development has conducted 2-days edutainment or e-learning game development hakathon at the headquarters of GREE, Inc. The hakathon focused on developing edutainment software for Social Studies and Home Studies for the 5th and the 6th graders.

日本デジタルゲーム学会
学会誌 投稿募集中

研究部会
ゲームメディアSIG ゲーム教育SIG
ゲームデザインSIG オンラインゲームSIG
オーラルヒストリー

DiGRA JAPAN SNS

日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)は日本国内におけるデジタルゲーム研究の発展及び普及啓蒙を目指し設立された団体です。

slideshare
USTREAM
Follow on feedly

賛助会員

SQUARE ENIX
CESA
Sony Interactive Entertainment
KT 株式会社コーエーテクモゲームス

⑤大会開催地域での広報活動を継続

DiGRA Japan2016年夏季研究発表大会並びに日本デジタルゲーム学会 2016年次大会の特設ページの開設を促進した。
これまで以上に地域の特色を生かした広報展開を実現した。

⑥ソーシャルメディアでの活動を進展

Facebookの公式アカウントにて定期的な情報発信を展開。
Facebook投稿数のリーチは最大トータルで３２００を達成
映像コンテンツについてはYoutubeチャンネルに移管。
登録数として全体で５７０人、最も人気のあるコンテンツのViewで７００人を達成

⑦夏季大会、年次会の映像アーカイブ収集

第一回年次大会から現在までの映像アーカイブを一か所に集約
今後も継続的に収集予定。データの収集はある程度、終了し、公開へ向けて準備中。

522 followers
⇒ 575 followers

330 followers
⇒ 397 followers

ツイート 590 フォロワー 397 いいね 1

DiGRA JAPAN
@DiGRA_JAPAN

日本デジタルゲーム学会(DiGRA JAPAN)は日本国内におけるデジタルゲーム研究の発展及び普及啓蒙を目指し設立された団体です。 Facebookページもできました。 facebook.com/digrajapan

digrajapan.org
2013年4月に登録

ツイート

137 画像と動画

ツイート　ツイートと返信　メディア

DiGRA JAPAN @DiGRA_JAPAN · 3月4日
日本デジタルゲーム学会（DiGRA JAPAN）では、学会誌『デジタルゲーム学研究』の第9巻第1号を発行しました。目次については、下記のページをご覧下さい。digrajapan.org/?page_id=4217 #digraj

> **DiGRA JAPAN**
> DiGRA JAPAN
> digrajapan.org

4　2

DiGRA JAPANさんがリツイート

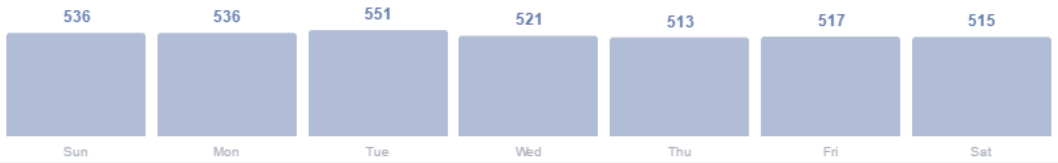
DiGRA JAPAN @DiGRA_JAPAN · 1月19日
3/12に名古屋市内で名古屋シティマラソンが開催される都合上、名古屋市内でのホテルの予約が大変困難になっているようです。半田、知多方面ではまだ空きがあるホテルがある模様ですのでお早めの確保をお願い致します。

> **DiGRA JAPAN** @DiGRA_JAPAN
> 2016年度年次大会 プログラムの公開をしました。
> digrajapan.org/conf2016/
> 3/11,12に開催される年次大会について、大会Webサイトにてプログラムを公開しました。（発表者等詳細は後日別途掲載します）…

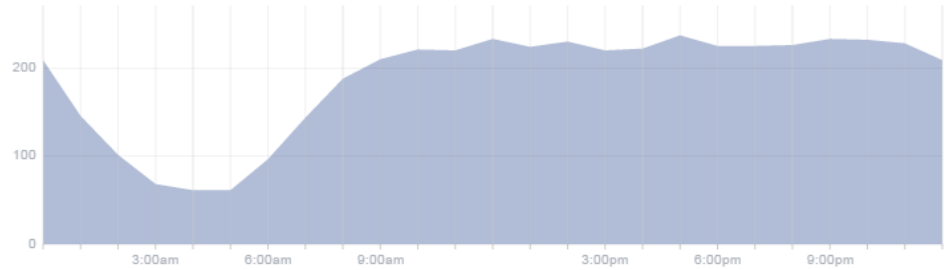
3

DiGRA JAPAN @DiGRA_JAPAN · 2月27日
2016年度年次大会 懇親会参加申込は明日2/28まで
digrajapan.org/conf2016/

DAYS



TIMES



Showing data from **07/30/2015 - 08/05/2015**

Page Likes

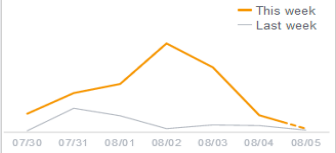
468 Total Page Likes
▲4% from last week

18
New Page Likes
▲800%

Post Reach

3,370 Total Reach
▲289.1% from last week

3,240
Post Reach
▲290.8%



Engagement

308 People Engaged
▲503.9% from last week

206
Likes

20
Comments

34
Shares

1,933
Post Clicks

Your 5 Most Recent Posts

Reach: Organic / Paid | Post Clicks | Likes, Comments & Shares

Published	Post	Type	Targeting	Reach	Engagement	Promote
08/03/2015 8:36 pm	2015 年夏季研究発表大会 学生大会奨励賞 http://digrajapan.org/?page_id=2568 日本デジタルゲ			726	39 12	Boost Post
08/03/2015 12:28 pm	日本デジタルゲーム学会 - Digra Japan's cover photo			66	2 0	Boost Post
08/03/2015 11:08 am	夏季大会ではお疲れさまでした。皆様のおかげで無事終了いたしました。深く感謝いたします。			433	47 16	Boost Post
08/02/2015 2:52 pm	日本デジタルゲーム学会 2015年夏季研究発表大会 つぶやきまとめ			82	5 1	Boost Post

All Posts Published

Reach: Organic / Paid | Post Clicks | Reactions, Comments & Shares

Published	Post	Type	Targeting	Reach	Engagement	Promote
03/05/2017 8:34 am	日本デジタルゲーム学会（DiGRA JAPAN）は、学会誌『デジタ			183	13 2	Boost Post
02/27/2017 3:10 pm	DiGRA JAPAN 2016			75	4 1	Boost Post
02/27/2017 11:26 am	2016年度年次大会 懇親会参加申込は明日2/28まで http://digrajap			163	8 5	Boost Post
02/24/2017 3:35 pm	今年のＧＤＣ２０１７で木曜日の夜に日米交流会を開催される			111	3 0	Boost Post
02/17/2017 10:22 am	2016年度年次大会 参加申込受付中！宿の手配はお早目に。 htt			108	5 1	Boost Post
01/19/2017 11:26 pm	2016年度年次大会 プログラムの公開をしました。 http://digrajap			93	9 2	Boost Post
01/19/2017 11:19 pm	Replaying Japan 2017国内公募について http://digrajapan.org/?			1K	51 20	Boost Post
01/06/2017 6:45 pm	日本デジタルゲーム学会 - Digra Japan shared their post.			32	0 0	Boost Post
01/06/2017 1:08 pm	日本デジタルゲーム学会 2016年度年次大会 参加受付開始 [2017/			300	13 7	Boost Post
12/24/2016 12:06 am	2016年度年次大会は、2017年3月11日/12日 星城大学で開催い			41	0 0	Boost Post
12/21/2016 7:35 am	２０１６年度年次大会は、2017年3月11日/12日 星城大学で開催			315	19 4	Boost Post
12/20/2016 12:52 pm	日本デジタルゲーム学会 2016年年度年次大会 発表者募集 http://d			36	6 0	Boost Post
12/19/2016 11:44 am	日本デジタルゲーム学会 2016年年度年次大会 発表者募集 締切は			337	20 10	Boost Post

See More

次のおすすめ

ゲームメディアSIG 第8回　講演動画
チャンネル: DiGRA JAPAN CHANNEL
視聴回数 255 回　6 か月前

2016夏季大会2日目
チャンネル: DiGRA JAPAN CHANNEL
視聴回数 78 回　7 か月前

アーケードゲーム『バラテューク』30周年イベント
チャンネル: DiGRA JAPAN CHANNEL
視聴回数 2,285 回　1 年前

ゲームメティアSIG
チャンネル: DiGRA JAPAN CHANNEL
視聴回数 503 回　1 年前

アップロード動画

2016年夏季研究発表大会 奨励賞
視聴回数 26 回・5 か月前

2016年夏季研究発表大会 基調講演
視聴回数 51 回・6 か月前

ゲームメディアSIG 第8回　講演動画
視聴回数 255 回・6 か月前

2016夏季大会2日目
視聴回数 78 回・7 か月前 に配信済み

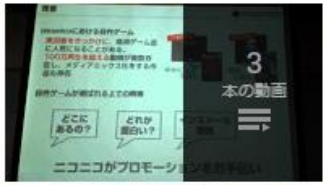
2016夏季大会その2
視聴回数 139 回・7 か月前 に配信済み

作成した再生リスト

2015年夏季研究発表大会

ゲームデザイン討論会 「奥野の百年、ゲームデザインの千年」

ゲームメディアSIG #06「ゲームメディア黎明期の歴史を紐解く」



ゲームメディア研究会05「動画共有サイトとゲーマーコミュニ...

2014夏季研究発表大会

国際委員会の活動報告

DiGRA Japanとして共催している国際カンファレンスReplaying Japanを始め、海外のデジタルゲーム研究者とのネットワークを充実させ、組織的に国際連携を深めていく。

①Replaying Japanの共催

DiGRA Japanの岩谷会長と、遠藤副会長が基調講演で講演
欧米日から100名程度の出席者を迎えるなど非常に盛況な国際イベントに

②DiGRA本体との連携の強化

2016年度については広報委員会と連携し全体で6本（1本は掲載準備中）の記事を英語化。
DiGRA Japanの概要を英語化し、DiGRAホームページへの掲載を達成
DiGRA Annual Conferenceの日本での開催の可能性について確認

③Chinese DiGRAとの連携の強化

現在共催中のReplaying Japanを連携の端緒とすることで合意を得た

第二号議案：2017年度活動計画

1．理事会
2．研究委員会
3．編集委員会
4．広報委員会
5．国際委員会

理事会の活動計画

- 現理事会体制（第三期）にて、役職、役割分担を精査しつつ、学会各事業について合理的な実施体制を整えるとともに、必要な財政的手当を行う。
- 地域研究会の設置を推進するとともに、全国のゲーム研究活動に対して積極的に協力、協賛する。
- 年次大会の全国巡回型の開催＋夏期研究発表大会＋国際日本ゲーム研究カンファレンス（Replaying Japan）の三本柱の活動体制の定例化のために必要な施策を実施する。
- オーラルヒストリーのタスクフォース活動を行う。

- 新規のゲーム表現形態の研究母体の検討
- ゲーム企業内の開発者の論文投稿及び発表の推進

【委員会体制】

委員の異動

「研究委員会」

１）委員長
遠藤 雅伸（東京工芸大学）

２） 委員
板垣 貴幸（運営: IGDA日本 監事）
一小路 武安（SIG運営: 東洋大学）
小野 憲史（運営: IGDA日本 名誉理事）
川口 洋司（オンラインゲームSIG: 日本オンラインゲーム協会 事務局長）
川村 景吾（大会: フリーランス）
岸本 好弘（ゲーム教育SIG: 東京工科大学）
ケネス・チャン（ゲームデザインSIG: フロム・ソフトウェア）
小山 友介（運営: 芝浦工業大学）
鴫原 盛之（ゲームメディアSIG: フリーランス）

谷 茉莉花（広報: 東京大学）
田端 秀輝（広報: フリーランス）
中村 隆之（大会: 神奈川工科大学）
松隈 浩之（デザイン: 九州大学）
三宅 陽一郎（運営: スクウェア・エニックス）
渡辺 修司（運営: 立命館大学）
馬場 保仁（ゲームデザインSIG: ファリアー）
原　寛徳（大会: 東京工芸大学）
福田 一史（大会: 立命館大学）
藤原 正仁（大会: 専修大学）
古市 昌一（ゲーム教育SIG: 日本大学）

「編集委員会」

１）委員長
三上 浩司（東京工科大学）

２）委員
伊藤 彰教（東京工科大学）
梶並 知記（神奈川工科大学）
後藤 誠（マッチロック株式会社）
小山 友介（芝浦工業大学）
渋谷 明子（創価大学）
玉井 建也（東北芸術工科大学）
七邊 信重（マルチメディア振興センター）
藤本 徹（東京大学）
三宅 陽一郎（株式会社スクウェア・エニックス）
山口 浩（駒澤大学）
今給黎隆（東京工芸大学）：新任
小川充洋（帝京大学）：新任

「広報委員会」

１）委員長
三宅 陽一郎（株式会社スクウェア・エニックス）

２）委員
栗飯原 萌（日本大学）
田端 秀輝（フリーランス）
中村 彰憲（立命館大学）
七邊 信重（マルチメディア振興センター）

「国際委員会」

１）委員長

中村彰憲（立命館大学）：新任

２）委員

藤原正仁（専修大学）：新任

研究委員会の活動計画

■委員会活動

- SIG・研究発表大会の活動と運営
- Skypeによる会議

■2017夏季研究発表大会の運営

- 専修大学生田キャンパス（予定）
- 土曜日ワンデイ、トラック数未定、インタラクティブ・ポスター有り！

■2017年次大会の運営

- 開催校未定（主催者募集中: ）

■研究活動の支援

- SIG独自の研究活動への支援
- 「オーラルヒストリープロジェクト」の進行

編集委員会の活動計画

- ◆学会誌の刊行
  - ◆第9巻第2号（2016年6月発行目標）
  - ◆第10巻第1号第2号合併号（2017年9月発行予定）
- ◆会員からの投稿数を増やすため、学会誌論文公募を積極的に行う
- ◆平均査読期間などのデータを継続して分析
- ◆継続して編集委員の増強をはかる

◆特集の検討

◆論文として査読する投稿と記事として掲載する投稿の分別

◆学術的な価値のみでなく，会員の知見や当該分野の記録として適したものを掲載

◆主査の役割についての議論

◆一定水準以上の論文を受け付ける「審査」だけでなく，一定水準の論文に仕上げるための「改善」を指摘する役割

◆研究大会における査読付きトラックの設置や優秀論文の論文誌への掲載の議論

◆編集委員（場合によっては研究委員）が推薦し掲載

◆査読付きトラックの査読への協力（査読手引きの作成や基準作り）

◆原則「条件付き採録B」以上の判定になるものを対象

◆既刊分を含めた学会誌論文のオンライン提供

◆研究成果を広め学会のプレゼンス向上をはかる

◆学会誌そのもののオンライン化についても継続検討

◆書評コーナーの改革

広報委員会の活動計画

①広報委員募集

②公式ホームページのリニューアルの実装継続

③ニュースレターの発行

④国際連携

⑤大会開催地域での広報活動を継続

⑥ソーシャルメディアでの活動を進展継続

⑦夏季大会、年次会の映像アーカイブ収集継続

35

国際委員会の活動計画

DiGRA Japanとして共催する国際カンファレンスReplaying Japanを始め、海外のデジタルゲーム研究者とのネットワークを充実させ、組織的に国際連携を深めていく。

①委員会構成

DiGRA本体やChinese DiGRA、協賛団体であるReplaying Japan実行委員会とのつながりを
更に強固にするためにも委員を1名充当し、3名体制とする

②DiGRA本体との連携の強化

広報委員会と連携し、DiGRA本体のホームページでの活動報告を強化する。
DiGRA学会誌、夏季大会及び年次大会開催時における研究発表名と研究概要書（英文）のDiGRA　Japan
ページへの掲載
DiGRA Annual Conferenceの招聘に関し更に具体的な協議を進める

③Chinese DiGRAとの連携の強化

互いの年次会での発表会や研究者の交流会を実施しさらなる交流を図る

第三号議案：2015年度決算

■2015年度貸借対照表
■2015年度収支計算書

2015年度貸借対照表

日本デジタルゲーム学会

貸 借 対 照 表

（平成 28 年 3 月 31 日 現在）

（単位：円）

借方		貸方	
科目	金額	科目	金額
【流動資産】	8,572,619	【流動負債】	45,000
現 金	229,958	未払費用	35,000
普通預金	8,342,661	仮受金	10,000
三菱東京UFJ銀行	541,543		
ゆうちょ銀行	7,801,118	【正味財産】	8,527,619
		次期繰越金	8,527,619
		前期繰越金	8,278,389
		当期収支差額	249,230
資産の部 合計	8,572,619	負債及び正味財産の部合計	8,572,619

平成27(2015)年度収支計算書

（平成 27 年 4 月 1 日 ～ 平成 28 年 3 月 31 日）

（単位：円）

収入の部	予 算	決 算	増 減	備 考
会費収入(正会員)	1,300,000	1,665,000	365,000	
会費収入(学生会員)	249,000	330,000	81,000	
会費収入(賛助会員)	900,000	600,000	−300,000	
研究会収入	600,000	797,000	197,000	
出版物収入	100,000	121,970	21,970	
受取利息	1,000	184	−816	
その他収入	50,000	0	−50,000	
小 計	3,200,000	3,514,154	314,154	
前期繰越金	8,278,389	8,278,389	0	
収入合計	11,478,389	11,792,543	314,154	

支出の部	予 算	決 算	増 減	備 考
消耗品費	50,000	24,086	−25,914	
通信費	100,000	74,185	−25,815	
印刷費	1,000,000	918,082	−81,918	
研究会支出	200,000	65,000	−135,000	
会合費	50,000	500,313	450,313	
旅費交通費	200,000	120,594	−79,406	
業務委託費	1,200,000	1,433,808	233,808	
諸謝金	200,000	120,000	−80,000	
雑費	20,000	0	−20,000	
支払手数料	10,000	8,856	−1,144	
その他支出	170,000	0	−170,000	
小 計	3,200,000	3,264,924	64,924	
次年度繰越金	8,278,389	8,527,619	249,230	
支 出 合 計	11,478,389	11,792,543	314,154	

日本デジタルゲーム学会 DiGRA JAPAN Digital Games Research Association JAPAN

第四号議案：2016年度予算の執行報告

- 2016年度予算
- 2016年度の執行報告

2016年度予算

単位：円

収入の部	2016年度予算（A）	2015年度予算（B）	増　減（B）－（A）
会費収入（正会員）	1,300,000	1,300,000	0
会費収入（学生会員）	300,000	249,000	-51,000
会費収入（賛助会員）	800,000	900,000	100,000
研究会収入	700,000	600,000	-100,000
出版物収入	50,000	100,000	50,000
受取利息	1,000	1,000	0
その他収入	49,000	50,000	1,000
小　　計	3,200,000	3,200,000	0

支出の部	2016年度予算（A）	2015年度予算（B）	増　減（B）－（A）
消耗品費	50,000	50,000	0
通信費	100,000	100,000	0
印刷費	1,000,000	1,000,000	0
研究会支出	600,000	200,000	-400,000
会合費	50,000	50,000	0
旅費交通費	150,000	200,000	50,000
業務委託費	1,340,000	1,200,000	-140,000
諸謝金	100,000	200,000	100,000
雑費	20,000	20,000	0
支払手数料	10,000	10,000	0
その他支出	30,000	170,000	140,000
小　　計	3,450,000	3,200,000	-250,000

2016年度中間執行報告

平成28年4月1日　～　平成28年9月30日

単位：円

収入の部	2016年度予算	2016年度 中間執行報告
会費収入（正会員）	1,300,000	1,615,000
会費収入（学生会員）	300,000	135,000
会費収入（賛助会員）	800,000	700,000
研究会収入	700,000	462,500
出版物収入	50,000	21,000
受取利息	1,000	3
その他収入	49,000	0
小　　計	3,200,000	2,933,503

支出の部	2016年度予算	2016年度 中間執行報告
消耗品費	50,000	7,901
通信費	100,000	25,559
印刷費	1,000,000	393,120
研究会支出	600,000	18,000
会合費	50,000	225,000
旅費交通費	150,000	199,543
業務委託費	1,340,000	1,108,118
諸謝金	100,000	90,000
雑費	20,000	0
支払手数料	10,000	5,292
その他支出	30,000	0
小　　計	3,450,000	2,072,573

第五号議案：2017年度予算案

単位：円

収入の部	2017年度予算（A）	2016年度予算（B）	増　減（B）－（A）
会費収入（正会員）	1,500,000	1,300,000	−200,000
会費収入（学生会員）	150,000	300,000	150,000
会費収入（賛助会員）	800,000	800,000	0
研究会収入	700,000	700,000	0
出版物収入	50,000	50,000	0
受取利息	1,000	1,000	0
その他収入	49,000	49,000	0
			0
			0
小　　計	3,250,000	3,200,000	−50,000

支出の部	2017年度予算（A）	2016年度予算（B）	増　減（B）－（A）
消耗品費	50,000	50,000	0
通信費	100,000	100,000	0
印刷費	900,000	1,000,000	100,000
研究会支出	600,000	600,000	0
会合費	50,000	50,000	0
旅費交通費	150,000	150,000	0
業務委託費	1,460,000	1,340,000	−120,000
諸謝金	100,000	100,000	0
雑費	20,000	20,000	0
支払手数料	10,000	10,000	0
その他支出	30,000	30,000	0
小　　計	3,470,000	3,450,000	−20,000

第六号議案：細則の改訂

【日本デジタルゲーム学会細則第1条の改訂】

・事務局の住所の変更に伴い、細則第1条の改訂を行う。

（事務局）

第１条　本会の事務局を株式会社ガリレオ 学会業務情報化センター

（東京都豊島区巣鴨1-24-1 第2ユニオンビル4F）に置く。

第六号議案：表彰

【学会賞】学会賞規程第５条

①「学会賞」

②「若手奨励賞」

【学生大会奨励賞】学生大会奨励賞規程第７条