

2019 年度
事 業 報 告

自 2019 年 4 月 1 日
至 2020 年 3 月 31 日

公益財団法人
中山隼雄科学技術文化財団

事 業 報 告

2019年4月 1日から
2020年3月 31日まで

I 当法人の現況に関する事項

1 事業の経過及びその成果

当法人は、「人間と遊び」という視点に立った科学技術の振興に関する事業を行い、ゆとりと活力のある社会の構築に貢献することを定款に定める目的としております。

具体的には、この公益目的に適う調査・研究・開発の推進及びこれらの助成、国際交流の助成並びに普及啓発分野の公益事業であります。2020年3月期（以下「2019年度」といいます。）は、普及啓発分野を定款の目的に掲げる3本目の柱として、積極的に事業に取り組んでまいりましたが、不況突入と共に新型コロナウイルスの蔓延が世界中を襲い、一転して大変な事態となってしまいました。

この結果、費用面につきましては、75,611千円(前年度比114.1%)、うち公益目的事業費は65,069千円(前年度比111.4%)、法人管理費は10,542千円(前年度比134.5%)となりました。

一方、収益面につきましては、基本財産の株式配当は辛うじて前年度と同一水準で維持されましたが、事業安定基金及び資産活用基金につきましては、金融情勢が一段と厳しさを増す中、公益事業の存続をかけて、安全性を最優先にしつつ運用に努めた結果、経常収益は72,201千円(前年度比92.0%)となりました。

これらにより、経常費用は経常収益を3,410千円上回りました。

当年度経常増減額は、上記の減額3,410千円に、保有株式等基本財産の評価益8,550千円及び特定資産の評価損159,679千円を合算して154,540千円の減額となりました。

これらの結果、正味財産期末残高は、2,544,312千円(前年比94.3%)となりました。

主要事業別の経過及びその成果は、次のとおりであります。

【調査研究事業】

調査研究事業は、定款第4条第1項第1号の目的である財団自らが能動的に解決又は実現を図るべきと思料する、「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する調査、研究及び開発の推進に関する事業であります。

① 2019年度からの継続事業

当年度はありません。

② 2020年度の新規事業

調査研究の課題設定は、2014年度より一般公募により優れた研究テーマを発掘し、これを研究課題として研究者を募集することとしてまいりました。

この方針に基づき、本年度一般公募は第6回「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」として実施し、252件の応募作品中12件(ジュニア賞9件)を表彰しました。本年度の調査研究課題の設定は、第6回の入賞者の作品を基に、企画委員会が自ら課題を設定して研究者を募りましたところ、3組の応募があり、1組に対して、調査研究を委託しました。新規調査研究費の合計は、金3,000千円であります。

課題① プログラミング的思考力育成ゲーム

課題② 生活のゲームデザイン

所属 肩書	個人 共同	選択研究課題 応募研究課題	期間 (年)	研究費 (希望額) (千円)
齋藤 大輔 早稲田大学 基幹理工学部 講師(任期付)	個人	課題① 遊びながら自律的にプログラミング的思考を育成可能なゲームの提案および学習効果の評価	2	3,000 (3,500)

【研究助成事業】

研究助成事業は、当法人の中核となる事業であり、助成目的別に次のよ

うに分類されます。

・助成研究

定款第4条第1項第2号の目的である「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する調査、研究及び開発に対する助成。
(助成研究A-1、A-2、Bに分類されます。)

・国際交流

定款第4条第1項第3号の目的である学会・研究会活動及び国際交流に対する助成。

(1) 助成研究 A ゲームの分野の研究に対する助成

① 2018年度からの継続事業

助成研究Aのみは複数年度の研究を助成できますが、希望した(3)組について研究者から事前に提出された中間報告書に基づき、選考委員会を開催して中間評価を行い、下表の2組について継続助成することとし、理事会の最終承認を得て合計3,165千円を助成しました。

現在第2年度の研究を継続しております。

氏名 所属・肩書	研究課題	助成額 (希望額) (千円)
笥 康明 東京大学大学院 情報学環 准教授	音でプレイするオーディオゲームセンター実現のためのインタフェース研究	1,700 (2,000)
安本 匡佑 神奈川工科大学 情報学部 准教授	フィジカル e-Sports の実現に向けたインタフェースと身体性の関係の解析と検討	1,465 (1,884)
合 計		3,165 (3,884)

② 2019年度 新規事業

重点研究と基礎的・基盤的研究に分類して助成することとし、7月に当法人のウェブサイトにも募集案内を掲載すると共に、全国の大学、高専、国公立研究機関等の関連組織にも募集案内を送付する外、関連学会に依頼して当該学会のウェブサイトにも掲載するなどして幅広く募集を広報しました。

(A-1) 重点研究（サステナビリティにつながるゲーム）

又、本重点研究では、ゲーム以外の領域とのコラボレーションに基づく独創的な研究を歓迎することとしております。

25組の応募があり、外部の学識経験者からなる10名の選考委員が事前審査を経て15課題を本審査した結果、次の8組に対して、合計13,470千円を助成しました。

受付番号	氏名 所属・肩書	研究課題	希望期間	1年目助成額 (同希望額) (千円)	事前審査
29	萩野谷 俊平 法政大学大学院 ライフ スキル教育研究所 特任研究員	シリアスゲーム「アバタ ートレーニング」による 児童虐待面接訓練	2	2,900 (2,923)	A A
31	西田 佳史 東京工業大学 工学院機 械系 教授	転落誘発特徴の遊具化に 基づく子どもの行動予測 モデル開発	2	1,500 (2,981)	A B
32	植山 祐樹 防衛大学校 機械工学科 講師	リアルタイム三人称視点 映像による投擲能力の向 上	1	2,000 (4,960)	A- B-
33	仲田 知弘 第一工業大学 工学部 准教授	ゲームの要素を導入した 排出権取引市場のモデル 化	2	1,500 (2,086)	A B

57	藤本 雄一郎 奈良先端科学技術大学院 大学 先端科学技術研究科 助教	音楽ゲームフィケーショ ンと AR を用いて長期継 続利用を促進する手指運 動訓練システム	1	2,000 (3,000)	A B
59	久保山 力也 大分工業高等専門学校 一般科 講師	ゲーミングによるインク ルーシブな日本社会の創 造	2	1,270 (1,270)	A A
64	福本 壘 長岡造形大学 造形学部 助教	都市の持続性に寄与する 空き空間活用ゲームの開 発と評価	2	1,000 (2,000)	A- B
69	竹本 拓治 福井大学地域創生推進本 部 (大学院工学研究科) 教授	デザインワークショップ によるゲームの SDG s 応用類型化と検討	1	1,300 (1,600)	A B
合 計				13,470 (20,820)	

(A-2) 基礎的・基盤的研究

研究テーマは、「ゲームの本質に関する研究」、「ゲームと人間に関する研究」、「ゲームと社会に関する研究」及び「ゲームと技術に関する研究」と例年と同様に幅広く設定して助成することとしました。24 組の応募があり、助成研究(A-1)と同様の審査手続きを経て、15 組を本審査した結果、次の 5 組に対して、合計 9,450 千円を助成しました。

受付 番号	氏 名 所属・肩書	研 究 課 題	希 望 期 間	1 年目助成額 (同希望額) (千円)	事前 審査
3	森本 有紀 九州大学 芸術工学研 究院 助教	中型から大型の動植物を対象 とした動的プロジェクション マッピングの自動生成	2	3,000 (3,650)	A A-

27	渋谷 明子 創価大学 文学部 教授	ゲーム文化の多様性と共存の 実現に向けた内容分析	2	2,300 (2,300)	A A
39	大本 義正 静岡大学 情報学部 准教授	同調認知による没入的体験効 果の向上	1	2,000 (3,000)	A B+
42	謝 浩然 北陸先端科学技術大学 院大学 ヒューマンラ イフデザイン領域 助教	プロジェクションマッピング によるゲーム支援技術の研究	1	1,500 (2,600)	A B
67	牛田 啓太 工学院大学 情報学部 准教授	手遊び・影絵を用いた CG・ロ ボット操作手法の知育・アミ ューズメントへの発展	1	650 (650)	A A-
合 計				9,450 (12,200)	

(2) 助成研究 B 「人間と遊び」に関する研究に対する助成

研究テーマは、「遊びの本質及び影響に関する研究」、「遊びの社会的諸活動への応用に関する研究」及び「助成研究 A 又は B のいずれの課題にも属さない『人間と遊び』の研究」とし、事実上人間と遊びをテーマにした研究であればどのような専門分野からでも応募できるように配慮しました。

29 組の応募があり、助成研究 A と同様の審査手続きを経て 17 組を本審査した結果、次の 13 組に対して、合計 9,670 千円を助成しました。

助成研究 B の研究期間は、単年度のみであります。

受付 番号	氏名 所属・肩書	研究課題	助成額 (希望額) (千円)	事前 審査
6	水野 智美 筑波大学 医学医療系 准教授	ゲームセンターの高齢者の実 態分析とそれを基にした高齢 者が楽しめるゲームの提案	1,000 (1,000)	A- A
12	平野 成樹 千葉大学大学院医学研究 院 脳神経内科学 講師	認知症ボードゲーム「ワスレロ グ」を用いた学童期・青年期へ の疾患教育が認知症の症状に 及ぼす効果介入研究	900 (1,000)	A B
22	大西 克彦 大阪電気通信大学 総合 情報学部 准教授	展示楽器に対する興味誘発お よび持続性を考慮した演奏シ ステムの開発	500 (1,000)	A C
26	津田 彩乃 京都大学大学院 教育学 研究科 博士後期課程2年	協力型ボードゲームの教育現 場における効果の検討	700 (1,000)	A B
30	小田 裕樹 国立文化財機構 奈良文 化財研究所 都城発掘調 査部 研究員	「遊戯考古学」の構築に向けた 実践的研究～平城京出土遊戯 具を対象として～	870 (870)	A A
34	勝本 雄一朗 東京電機大学 理工学部 助教	線状の物体で語句を表示する サイネージの実現	700 (1,000)	A B
38	西道 実 武庫川女子大学 経営学部 教授	英語学習における「心理的安 全」を担保するゲーム手法のモ ジュール化とその効果につい て	700 (997)	A C
40	青木 孝子 東海大学現代教養センタ ー 専任講師	空間把握力育成のための多面 体紙工作の教材研究	700 (1,000)	A B+
48	川本 哲也 東京大学大学院 教育学研 究科 特任助教	人の生涯発達過程における遊 びの発達の意義の解明	700 (1,000)	A B+
52	青山 真人 宇都宮大学 農学部 准教授	ウシやヤギにおける「闘いのル ール」の解明と、一般人への啓 発2	500 (750)	A B

56	田中 拓海 慶應義塾大学大学院 社 会学研究科 後期博士課程3年	遊びにおける主体性の役割と 促進要因に関する実験心理学的 研究	1,000 (1,000)	A- A
62	藤井 浩光 千葉工業大学 先進工学部 准教授	錯視効果とプロジェクション マッピングによる 2D-3D 提示 システム	700 (1,000)	A B
73	福地 健太郎 明治大学総合数理学部 専任教授	柴野拓美関係文書の調査によ る日本 SF コミュニティ形成過 程の研究	700 (940)	A- B
合 計			9,670 (12,557)	

(3) 国際交流（参加）の助成

国際交流の助成は、応募者の利便性を考慮して、年2回募集することとして
しています。

応募資格は、具体的に発表等の予定がある等、応募者自身が主体的な役
割を持つこととあります。

第1回は12月1日から翌年5月31日までの間に開催されるもの、第2
回目は6月1日から翌年11月30日までの間に開催されるもの、に参加
する場合としております。

2018年度第2回は12組の内、評価の高かった5組について個別に審査
し、3組に対して助成することを決定しました。

受付 番号	氏名 所属・肩書	会議等の名称・主催機関 場所・開催期間・	助成額 (希望額) (千円)
13	福井 昌則 広島大学大学院 工学研究科 博士課程後期学生	International Conference on Computational Creativity 2019 Association for Computational Creativity アメリカ・ノースカロライナ州・シャーロッ ト University of North Carolina 2019年6月17日～6月21日	200 (475)
14	横山 実紀 北海道大学文学院	50th Anniversary ISAGA Conference The International Simulation and Gaming	200 (367)

	行動科学講座 博士後期課程1年	Association ポーランド・ワルシャワ コズミンスキー大学 2019年8月26日～30日	
21	謝 浩然 北陸先端科学技術大 学院大学 先端科学技術研究科 助教	32nd International Conference on Computer Animation and Social Agents (CASA 2019) Sorbonne University, France; ACM SIGGRAPH; Computer Graphics Society フランス国立科学研究センター 2019年7月1日～3日	200 (340)
合 計			600 (1,182)

2019年度第1回につきましては2組の応募があり、助成研究A及びBの本審査以降とまったく同一の手続きを経て、1組について採択しましたが、応募者本人から「会議体から発表者に採用されなかったので辞退する。」旨の連絡があり不採択としました。

なお、2019事業年度第2回につきましては、3組の応募があり、現在審査中であります。

【普及啓発事業】

普及啓発事業は、定款第4条第1項第4号の目的に関する事業であり、当法人が自ら主体的に行う「調査研究」及び当法人が助成して研究者が行う「助成研究」の成果を、広く一般に公開しその普及を促進する事業であります。

① 小中学生を対象とする「ゲーム開発体験ワークショップ」

小中学生を主な対象として、楽しく遊びながら論理的思考を醸成させること、長期的な観点で人材育成するため指導者も同時に参加させること、全国的な規模で数年にわたり実施し地域間格差を縮小することなどを目的として、「ゲーム開発体験ワークショップ」を特定非営利法人 国際ゲーム開発者協会日本（以下「IGDA 日本」といいます。）と連携し、これを全面的に支援する形で展開しております。当初の契約期間は、2018事業年度末まででしたが、この間に IGDA

日本は着実に実績を挙げたので、2020 事業年度まで 2 年間期間を延長しました。

② 研究成果の発表会

2018 年に研究を実施し、2019 年 3 月までに終了した、調査研究及び助成研究の成果を「第 26 回研究成果発表会」として、9 月 25 日に外部会場において終日開催しました。

全国から気鋭の研究者が参集し、当該年度の研究完成者 20 名全員が口頭発表 7 名とポスター発表 13 名に分かれて熱心に発表しました。研究分野別内訳は、調査研究：2 名、助成研究 A：9 名、助成研究 B：8 名、普及啓発：1 名であります。口頭発表者はポスターでも併せて発表したため、一般入場者を含め 90 名を超える来場者は、各発表者と熱心に質疑応答を行い、普及啓発の成果を挙げることができました。

又、特別講演として「ゲーム研究における産学連携の実践（アカデミアの叡知と産業界の実践の相互作用による「面白さ」の探求）」と題し、サイゲームスリサーチ研究所長 倉林修一氏による講演を実施しました。

③ 特別普及活動

当財団の創立者である中山隼雄名誉会長が、東京大学情報学環の求めに応じ、東京大学総合図書館内に「中山隼雄未来ファクトリー」を寄付したのに呼応して当財団も同調し、一定の助成を行いました。当該施設の有効活用を図るため、第 25 回研究成果発表会で研究発表をされた研究者に発表の機会を提供し、2 月 9 日に通算 2 回目の講演会を開催しました。

④ 人間と遊び（財団レポート 2018）の発行

「人間と遊び（財団レポート 2018）」は、復刊後順調に版を重ね、直近では 9 月に発行しました。当法人の特質の一つは、研究成果を社会に還元してきたことであり、情報提供の確かなツールとして今後も毎年継続して発行して参ります。

内容は、すべての調査研究と助成研究の成果を読みやすい概要書として収載したことの外、普及啓発活動の報告も加えて、事業計画や事業活動のあらましを含む当法人の概要等の情報を親しみやすい読

み物にしています。

⑤ ウェブサイトの高度情報化

当法人のウェブサイトは、当法人の公益活動を広報すること並びに業務機能を補完し効率化すること、という異なった二つの目標を達成するため重要な役割を担っており、コンテンツの質を上げるため数年ごとに全面リニューアルしております。本事業年度は、スマートフォンに対応した中規模改定を実施しました。これにより、当法人の紹介・財団の事業・トピックス・公開情報など盛り沢山の内容を毎月更新して新鮮な情報を提供してまいりました。

年報「人間と遊び」に収載した研究成果の概要は当法人ウェブサイトでも公開し、一定の条件の下に誰でもがその成果を利用することができる体制を構築しております。

調査研究や助成研究の、募集、応募、審査、通知、報告等をほぼ一貫してウェブ上で行うことにより、研究者と当法人のコミュニケーションツールとしても大きな役割を果たしており、事務能率の向上と迅速化に威力を発揮しております。

他方、当法人の活動をより広く・早く一般の皆様にも気軽に知っていただけるように、SNSによる情報発信を一昨年1月から開始し、徐々に成果が挙がっております。今後は更に興味深くお読みいただける内容とするなど、当法人の事業を社会一般に周知すべく努力してまいります。

【公益目的事業の直接経費の計画と実績】

以上の公益事業費の内、研究費を中心とした直接経費のみについて、予算と実績を比較すると次表の通りとなります。

単位：千円

事業別	予算額	実算額	達成率(%)	備考
調査研究事業	5,000	3,740	74.8	3,000~7,000
研究助成事業	26,800	36,355	135.7	16,080~37,520
A	20,000	26,085	130.4	12,000~28,000
B	6,000	9,670	161.2	3,600~8,400

国際交流	800	600	75.0	480~1,120
普及啓発事業	5,750	5,493	95.5	
合 計	37,550	45,588	121.4	

(注) 備考欄の数字は、基準予算額の上下 40%の範囲を示します。

調査研究の応募テーマと助成研究の応募テーマの双方を比較考量したうえで、より優れたテーマを採択して研究委託若しくは研究助成するため、相互の予算を一部共通化し、個々の研究テーマ群ごとに基準値の上下最大 40%の範囲で、弾力的な配分を行うこととしております。

2 資金調達等の状況

- ① 資金調達 : 当期の資金調達はありません。
- ② 設備投資 : 当期の重要な設備投資はありません。
- ③ 事業の譲渡等 : 事業の譲渡等はありません。

3 直前 3 年度の財産及び損益の状況

単位：千円

区 分	第 6 期 2017 年 3 月期	第 7 期 2018 年 3 月期	第 8 期 2019 年 3 月期	第 9 期 (当年度)
経常収益	70,192	69,010	78,448	72,201
評価損益等調整前 当期経常増減額	△23,078	5,650	12,196	△3,410
当期経常増減額	311,922	164,998	△424,893	△154,540
正味財産期末残高	2,958,809	3,123,807	2,698,913	2,544,312

4 対処すべき課題

(1) 基本方針

当法人は、公益財団の基本思想に忠実であることを前提としつつ、「行動規範」に定める厳正な倫理に則り、公正かつ適切な事業活動を展開する、という基本方針を引き続き事業活動の中核に据えてまいります。

2019 年度は、不況の入り口に差し掛かっていると分析されている現下の金融情勢に対処して資金の運用を一層慎重にし、事業規模を徐々に圧縮したうえで計画・実施・評価の PDS を回していくことにより、法人の継続性に留

意しつつ安定的に事業を実施してまいりました。種々の要因により、結果的に収支相償を実現できない場合には、翌年以降の公益事業費に充当することといたします。

① コーポレート・ガバナンス及びコンプライアンス・マネジメントの徹底

当法人の公益法人化は、比較的早期に実現したため、当初はガバナンス・システムが概して保守的に設計されておりましたが、定款を始めとする主要規定から順次必要な制改定を進めた結果ほぼ満足できる水準に達したと判断しております。

2019年度も、引き続き日常の事業活動に影響のある規定等について、法の許容する範囲で合理的な柔軟化を図ることを主眼にしつつ、小規模組織で運営する法人に相応しい意思決定システムを実現する一方、決定したルールは、規定の有無に限らず法の趣旨に照らして厳密に運用し、コンプライアンス・マネジメントを徹底させてまいりました。

② 事業活動の規模に関する戦略

当法人は、全ての事業活動の原資を金融財産の各年度の運用益に依存しております。このため、金融市場の変動によって過去には数年間にわたり事業資金が得られず、やむなく大幅に公益事業活動を圧縮し、なおかつ基本財産を取崩さざるを得ない事態に追い込まれる苦い体験をしました。このことは、毎年研究助成を待ち望んでおられる多くの研究者の期待を損ねるものでありました。この経験から事業活動の規模の原則を「予算規模を運用益の範囲とし、基本財産と基金の取り崩しは、やむを得ない例外的な場合を除き厳に慎む。」としておりますが、この方針は堅持します。

なお、当法人の従事比率は80%対20%に据え置きます。

(2) 公益目的事業

当法人の主要な公益目的事業は、調査、研究、開発の推進及びこれらの助成並びに普及啓発の3分野であります。そのすべてが「人間と遊び」というユニークな視点に立った科学技術の振興に関する事業であるため、相互に有機的に関連付けられ、支え合って効果を増大させる必要があります。普及啓発の分野では、「遊びを通じて子供たちの成長を促す」

という視点での取り組みを中期的な視点をもって地道に継続する必要があります。

3分野の事業実施に当たっては、限りある資金を有効に生かすため、より有為な使用方法、時宜にかなった研究テーマの設定、公平な助成先の選定等について、ますます工夫が必要であります。

① 調査研究事業

現在わが国には、多くの解決すべき社会問題が存在しておりますが、社会的に重要かつ喫緊の課題であって、「ゲームを用いて、社会の問題を解決する。」ことが可能な研究課題を、研究者のみならず一般市民の知恵を借りながら深耕していくことを当面の基本方針としております。

2020年度は、「夢のゲーム」研究アイデア公募も7回目を数えることになるので、入賞作品のアイデアを基に、当法人の事業活動の実態にも通暁した学識経験者7名からなる企画委員会が、さらに研究者の研究意欲を掻き立てるような課題を設定することとしております。

又、「夢のゲーム」の公募自体も回を重ねる毎に凶らずも広告塔としての効果が注目されるようになったため、この側面を積極的に評価して、相乗効果を図ることとしております。

② 助成研究事業

当法人の中核的事业であり、広く各層の研究者から助成を期待されているので、公平・公正な審査を通じて、適切な助成活動をすることが重要であります。そのため、外部学識経験者10名による「選考委員会」に実質的な決定権を委ね、その自律的な活動により、助成対象者を決定いたします。

助成研究のテーマ設定につきましても、基本的には、本年度の方針を踏襲し、分野別に次の基本方針で臨みますが、具体的な課題設定は、選考委員会の決定するところによります。

助成研究 A

骨太でゲームの根本に迫る課題に重点化し、研究テーマを細分化せず応募者の研究の自由性を保証します。

助成研究 B

「人間と遊び」をテーマにする広い分野の研究に、まんべんなく助成することによりユニークな研究を引き出します。

国際交流

「コンピュータゲーム」に関する国際交流に参加する比較的若い研究者を支援することとし、年2回募集します。

なお、限りある資金を生かすために、調査研究、助成研究の各事業に関しては、事業予算の基準値に上下40%の範囲で上限値と下限値を設け、相対的により有為な研究に資金を提供できるよう、弾力的な配分を行います。

③ 普及啓発事業

当法人設立以来欠かさず開催している「研究成果発表会」により、調査研究と助成研究の研究者に発表の場を提供すると共に、年報「人間と遊び」の継続及びウェブサイトの刷新等による多様な情報発信により、当法人の事業活動及びその成果を広く一般の人々に周知させて利用を促し、もって啓発の効果を高めていくことが肝要であります。

一方では、小中学生を対象とし、コンピュータゲームの制作を通じて楽しく遊びながら論理的思考を醸成させることや、長期的な点で人材育成することを目的として、「ゲーム開発体験ワークショップ」を、第三者機関である非営利法人と連携して展開しておりますが、中期的な観点に立ち、今後も地道に活動してまいります。

広報の多様化による公益活動の周知とこれを通じて質量ともに充実した助成研究希望者を発掘、これらに伴い当法人に対する積極的な評価の獲得を目指すことは、普及啓発のために重要な事業であります。又、公益活動の展開の中でSR（Social Responsibility）活動にも引き続き目を向けていく必要があります。

(3) 法人管理事業

当法人の常勤者は2名のみでありますので、法人管理事業についても、優先順位を明確にしたうえで業務の合理化を徹底し、以下の課題に取り

組んでまいります。

① 正確かつタイムリーな経理情報の作成と有効活用

2019年度は、いわゆる「予実管理」を基にした経営管理諸指標を分析し、これを適時に業務執行理事に提供する管理会計システムを本格的に導入しました。より信頼性の高い制度としてまいります。

② 関係諸団体との交流促進による有用情報の入手と活用

公益事業を実施するうえで、広く情報を収集・分析し、既存事業の改善や、新規の事業の開発に生かしていくことは、不断の努力が必要であります。これまでともすれば日常業務に追われ十分な活動ができていたとは言えません。

そこで、2019年度は、事務局連に参加し、引続き活動を展開してまいりました。今後も積極的に生きた情報を入手し、事業活動に活用してまいります。

③ 普及啓発事業を3本目のゆるぎない柱とするための施策

普及啓発事業は、制度会計的には助成事業に分類されることが多いのでありますが、法人管理事業が新規取組の突破口になるケースも少なからずあります。

従って、法人管理事業の傍ら常に普及啓発事業との有機的関連性に注意し、費用を最小限に抑えながら、効果の高い施策を訴求する必要があります。

(4) 資金運用

当法人は、事業活動資金の全額を事実上財団の基本財産、特定資産（事業安定基金、資産活用基金）及びその他金融財産の運用利益に依存しております。

又、公益財団には、寄付金の獲得が推奨されているのでありますが、当法人は事業目的との関係もあって、広く一般に寄付者を見出すことは困難です。

これらの実情に鑑み、当法人は基本財産、両基金及びその他財産の特性に応じた運用基準により、安全性に極力配慮しつつ、資金別に運用利回りの目標を具体的に定めて、可能な限り高い運用益を目指すこととしてまいりました。

しかしながら、2019 事業年度には、EB 債が 1 件ノックインして、日揮ホールディングスの株式に変換され、期中に評価損が 31,240 千円発生するとともに、株価と豪ドルの価値下落と合わせて、期末に 151,129 千円が発生しました。

長引く金利水準の低迷は、安全確実な資金運用を不可能とし、一定のリスクを覚悟した資金運用を余儀なくさせられておりましたので、出来る限り基本財産等の毀損を招かないよう、従来以上に運用姿勢を慎重にし、事業規模を圧縮してまいりましたが、新型コロナ禍の発生による市場の収縮は極めて厳しいものでありました。

5 主要な事業内容

事業	主要な事業の内容
調査研究事業	「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する調査、研究及び開発の推進
研究助成事業	「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する調査、研究及び開発に対する次の助成 助成研究 A： ゲームの分野の研究 助成研究 B： 「人間と遊び」一般に関する研究 国際交流： ゲームに関する国際会議の開催又は参加
普及啓発事業	「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する普及啓発

6 主たる事務所の状況

名称	公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団
所在地	東京都中央区銀座三丁目 15 番 8 号 銀座プラザビル 6 階

7 主要な借入先及び借入額

該当事項はありません。

8 重要な契約に関する事項

契約名	相手方	契約の概要
賃貸借	(株)アミュ	目的：財団事務所の賃借

	①業務執行理事の職務執行状況 ②第6回「夢のゲーム」研究アイデア入賞者及び調査研究委託課題 ③IGDA 日本の「子ども向けゲーム開発体験ワークショップ」支援	
第34回 1月27日 理事7名 監事2名	【決議事項】 ①2020年度調査研究者の決定 ②2019年度研究助成者の決定 【協議事項】 ①2020暦年度理事会の開催予定等 【報告事項】 ①業務執行理事の職務執行状況 ②2019年度年間運用益の動向 ③IGDA 日本の子供向けWS支援 ④特別普及活動	全部可決 了承 全部了承
第35回 3月13日 理事9名 監事2名 (書面上 開催)	【決議事項】 ①2020年度 事業計画及び収支予算書等決定 【協議事項】 なし 【報告事項】 なし	全部可決

(2) 評議員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第8回 6月27日 5名	【決議事項】 ①2018年度計算書類の承認 ②評議員9名の選任 【協議事項】 なし 【報告事項】 ①第8期事業報告	全部可決 了承

(3) 企画委員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 28 回 4 月 26 日 6 名	<p>【決議事項】 ①第 6 回夢のゲーム研究アイデア入賞者の決定</p> <p>【協議事項】 ①次回企画委員会の日時</p> <p>【報告事項】 ①2019 年度 事業計画及び収支予算 ②IGDA 日本の公益事業</p>	可決 合意 全部了承
第 29 回 11 月 15 日 7 名	<p>【決議事項】 ①調査研究応募者の提案テーマと企画委員会設定課題の親和性評価 ②IGDA 日本の公益事業評価</p> <p>【協議事項】 ①2020 暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会の日時</p> <p>【報告事項】 ①2019 年度中間決算の概要及び年間の収益見込 ②2018 年度第 2 回国際交流助成の決定及び 2020 年度調査研究・2019 年度助成研究の募集テーマ ③2020 年度調査研究及び 2019 年度助成研究の募集結果</p>	可決 合意 全部了承
第 30 回 2 月 7 日 7 名	<p>【決議事項】 ①第 7 回「夢のゲーム」研究アイデアの公募</p> <p>【協議事項】 ①2021 年度調査研究事業計画の決定 ②2020 暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会</p> <p>【報告事項】 ①2020 年度中間決算の調査研究及び 2019 年度助成研究の採択者決定 ②2019 年度年間運用益の動向 ③IGDA のデジタルからくり装置 WS 支援</p>	可決 合意 全部了承

(4) 選考委員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 24 回	【決議事項】	全部可決

<p>5月10日 8名</p>	<p>①2018年度第2回 国際交流助成の採択者決定 ②2019年度 助成研究課題の決定</p> <p>【協議事項】 ①2019年度助成研究課題応募要領の概要 ②次回以降選考委員会の日時</p> <p>【報告事項】 ①2019年度事業計画及び収支予算 ②第6回「夢のゲーム」研究アイデア入賞者及び調査研究委託課題 ③IGDA日本の「子ども向けゲーム開発体験ワークショップ」</p>	<p>全部合意</p> <p>全部了承</p>
<p>第25回 11月15日 7名</p>	<p>【決議事項】 ①助成研究Aの2年目研究継続可否の審査</p> <p>【協議事項】 ①中山未来ファクトリーにおける特別普及活動の在り方</p> <p>【報告事項】 ①2019年度中間決算の概要及び年間の収益見込 ②2020年度調査研究及び2019年度助成研究の募集結果</p>	<p>可決</p> <p>次回審議</p> <p>全部了承</p>
<p>第26回 12月13日 8名</p>	<p>【決議事項】 ①2020年度調査研究採択者の決定及び答申 ②2019年度助成研究採択者の決定及び答申 ③2020年度調査研究及び2019年度助成研究の研究費決定及び答申</p> <p>【協議事項】 ①中山未来ファクトリーにおける特別普及活動の在り方 ②2020年度委員会を含む当財団の活動予定</p> <p>【報告事項】 ① 研究助成中の研究者に関する異動事項</p>	<p>全部可決</p> <p>全部合意</p> <p>了承</p>

12 許可、認可、承認等に関する事項

該当事項はありません。

13 保有株式の概要

発行会社名	保有株式数 (株)	保有比率 (%)	資産区分
セガサミーホールディングス(株)	普通株式 950,000	0.357	基本財産
(株)IHI	普通株式 18,000	0.0116	事業安定基金
(株)三菱UFJフィナンシャル・グループ	普通株式 109,600	0.00807	同上
日揮ホールディングス(株)	普通株式 97,600	0.0377	同上

II 役員等に関する事項

(1) 理事

(2020年3月31日現在)

地位	氏名	任期	重要な兼職の状況
代表理事 理事長	中山 晴喜	2020年6月	(株)アミューズキャピタル 取締役
常務理事 事務局長	平林 秀明	同上	—
常務理事	中村 俊一	同上	(株)アミューズキャピタル 代表取締役社長
理事	稲増 龍夫	同上	法政大学 社会学部教授
理事	大熊 健司	同上	(国研)科学技術振興機構 先端融合評価部会前委員
理事	中塚 尚子	同上	立教大学 現代心理学部教授
理事	坂元 章	同上	お茶の水女子大学 基幹研究院人間科学系 教授
理事	出口 弘	同上	東京工業大学 情報理工学院 教授
理事	渡邊 一衛	同上	成蹊大学 名誉教授

(2) 監事

(2019年3月31日現在)

地位	氏名	任期	重要な兼職の状況
監事	鈴木 正明	2022年6月	公認会計士・税理士

			鈴木正明事務所所長
監事	田中 克郎	同上	弁護士 TMI 総合法律事務所代表パートナー

(3) 評議員

(2020年3月31日現在)

地位	氏名	任期	重要な兼職の状況
評議員	有澤 誠	2019年6月	慶應義塾大学 名誉教授
評議員	出澤 正徳	同上	電気通信大学 名誉教授
評議員	稲見 昌彦	同上	東京大学先端科学技術センター 教授
評議員	内田 伸子	同上	IPU・環太平洋大学次世代教育学 部教授
評議員	小野 忠彦	同上	(株)マーベラス 前監査役

評議員	残間里江子	同上	(株)キャンディッド・プロデュース 代表取締役社長
評議員	内藤 経雄	同上	(株)アミューズキャピタル 取締役
評議員	長谷川良平	同上	(国研)産業技術総合研究所 人間情報研究部門 研究グループ長
評議員	三浦 宏文	同上	東京大学 名誉教授 工学院大学特任教授

(4) 役員等の報酬等の額

地位	人数	報酬等の総額（千円）
理事	9	10,350
監事	2	210
評議員	9	120
合計	20	10,680

- (注) 1 理事の報酬総額には、使用人兼務理事の使用人分給与は含んでおりません。
2 評議員の報酬限度額は、定款第 16 条において、総額 120 万円以下と定められております。
3 理事及び監事の報酬は、定款第 30 条に基づき、評議員会決議による「評議員及び役員等の報酬等及び費用に関する規程」において定められております。
4 当法人は、役員との間に責任限定契約を締結しておりません。

III 会計監査人に関する事項

当法人は、会計監査人設置法人に該当しておりません。

IV 業務の適正を確保するための体制等の整備についての決議の内容の概要

当法人は、機関設計が簡素であることに鑑み、定款第 35 条第 2 項第 5 号の規定に基づく必要な体制の整備に代えて、2014 年 5 月 31 日付をもって理事会決議により前文と全 10 カ条からなる「行動規範」を制定し、全ての当法人の評議員、理事、監事、委員及び職員が遵守しなければな

らない意思決定と行動の基準としています。

V その他の法人の状況に関する重要な事項

該当事項はありません。

以上