

事業報告

〔平成28年4月1日から
平成29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。当事業年度は、取り分け普及啓発分野において、積極的に事業に取り組んでまいりました。

この結果、費用面につきましては、93,270千円(前年度比90.32%)、うち公益目的事業費は86,004千円(前年度比104.19%)、法人管理費は7,266千円(前年度比35.06%)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に配慮しつつも積極的な運用に努めた結果、経常収益は70,192千円(前年度比76.70%)となりました。

これらにより、経常費用は経常収益を23,078千円上回りました。

当事業年度経常増減額は、23,078千円に、保有株式等基本財産の評価益251,750千円及び特定資産の評価損益等83,250千円を合算して311,922千円の増額となりました。

これらの結果、正味財産期末残高は、2,958,809千円(前年比111.78%)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 平成27年度からの継続事業

1組のうち1組を継続採択することとし、研究費を1,000千円としました。

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	研究費
菱山玲子 早稲田大学理工学術院 創造理工学研究科 教授	ディスカッションで頭を柔らかく！	千円 1,000

② 平成29年度の新規事業

調査研究の課題設定は、学識経験者からなる企画委員会によっても手詰まり感があり、近年は助成研究の応募テーマとの差別化も困難となつてまいりました。このため、平成26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4回「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」として実施し、230件の応募作品中11件を表彰し、これらを調査研究課題に設定して研究者を募りましたところ、2組の応募があり、内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4,000千円であります。

※課題J 「災害サポートゲーム～そのときあなたは何をする～」

氏名 所属・肩書	選択研究課題 応募研究課題	期間	研究費
信太 洋行 東京都市大学 都市生活学部	課題 J 災害サポートゲーム～そのときあなたは何をする～	1	千円 4,000

准教授			
-----	--	--	--

【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。

- ・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。
- ・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) ゲームの分野の研究に対する助成（助成研究 A）

① 平成 27 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 4 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 3,100 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
大柳 俊夫 札幌医科大学 医療人育成センター 准教授	国際共同による注意機能訓練ゲームの開発と臨床応用	千円 1,200
三浦 政司 鳥取大学大学院 工学研究科 助教	ゲームデザインプロセスの応用によるエージェントベースモデリングのための対話手法の開発	1,900
合計		3,100

② 平成 28 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て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（ゲームの近未来）

昨年度に引き続き、既存のゲームという枠組みを超えて広がる新しい時代に向けたゲームに関する多様な研究への支援を行うこととしました。

これに伴い、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。

12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及び本審査を行い、次の3組に対して、合計6,000千円を助成しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望 期間	1年目助成額 千円
飛田 博章 首都大学東京産業技術大学院 大学 情報アーキテクチャ専攻 准教授	プレイヤー及び環境への映像 投影装置によるビデオゲーム の拡張	1	3,000
河野 仁 東京大学大学院 工学系研究科 特任研究員	成長するノンプレイヤキャラ クタの知能とその転移	2	2,100
中田 豊久 新潟国際情報大学 情報文化学部 講師	同じ場所に居る200人が同時 に参加するゲームの開発	1	900
合 計			6,000

(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」と前年度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、次の9組に対して、合計10,400千円を助成しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望期間	1年目助成額 (同希望額)
西原 陽子 立命館大学 情報理工学部 准教授	スポーツ中継のように将棋観戦を楽しむ ～主戦場と玉の危険度の可視化による将棋の初心者向けの観戦支援インタフェース～	2	千円 400
小名木明宏 北海道大学大学院 法学研究科 教授	ゲームにおけるペナルティの意義と機能について	1	800
山内 翔 北見工業大学 工学部 助教	ゲームキャラクターのロボット化のための任意形状ロボット構築手法	1	1,000
川合 伸幸 名古屋大学 情報科学研究科 准教授	VRゲームを複数人でプレイすると没入感は高まるか？ 脳・自律神経反応を指標とした実験研究	1	2,500
横田 悠右 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究センター 研究員	ウェアラブル脳波計を用いたコンピュータゲームの没入度に関連する神経基盤の解明	1	1,100
一ノ瀬元喜 静岡大学 工学部 助教	稀少な遠距離移動がゲームプレイヤー間の協力に与える影響の解明	2	1,500
藤原 正仁 専修大学 ネットワーク情報学部 准教授	ゲーム開発者のキャリア形成に関する研究	1	1,500
中野 良樹 秋田大学 教育文化学部 准教授	パズルゲーム“タングラム”における洞察の生起過程	1	800

辻雄一郎 筑波大学 人文社会系 准教授	「ゲームを遊ぶ憲法上の権利と規制」	1	800
合 計			10,400

研究期間及び研究費は第1年度のみでの決定とし、第2年度は、選考委員会が継続の可否を中間審査して、可とした場合にはその金額を決定して理事会に答申したうえで、理事会が平成29事業年度予算として決定することとなります。

(2) 「人間と遊び」に関する研究に対する助成（助成研究 B）

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。

35組の応募があり、助成研究 A と同様の審査手続きを経て、次の9組に対して、合計 6,400 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。

氏名 所属・肩書	研究課題	助成額
平岡 透 長崎県立大学 情報システム部 教授	バイラテラルフィルタによる非写実的な動画の生成	千円 500
高柳 雅朗 東邦大学医学部 助教	内臓が着脱可能な人体模型ペーパークラフトの開発	800
遠藤 真 富山高等専門学校 嘱託教授	楽しく遊ぶプロペラ・コンテスト・プログラムの試み	800
李 燦雨 筑波大学体育系	享乐的競技弓術「便射」から読み解く軍事と遊戯文化の狭間	500

助教		
小池 耕彦 自然科学研究機構 生理学研究所 心理生理学研究部門 特任助教	「オンライン感」の神経基盤：二者同時記録脳機能イメージングを用いて	900
中野 茂 札幌国際大学 人文学部 教授	「あっち向いてホイ」遊びのストレス耐性効果	700
小川有希子 法政大学 社会学部 兼任講師	喜劇映画における登場人物の身体の動きによる笑いの生成・認知メカニズム	500
本吉 達郎 富山県立大学 工学部 講師	プログラミング学習を取り入れた遊環境構築のためのタンジブルなプログラミングツール	800
高田 佳輔 中京大学 現代社会学部 嘱託職員	ソーシャルスキル向上のためのオンラインゲームコミュニティの利用可能性—流動的集団による高難度の集団活動経験が現実世界に及ぼす影響—	900
合 計		6,400

(3) 国際交流（参加）の助成

国際交流の助成は、平成 27 事業年度から年 2 回募集することとしました。

応募資格は、具体的に発表等の予定がある等、応募者が主体的な役割を持つ者であります。

第 1 回は平成 28 年 12 月 1 日から平成 29 年 5 月 31 日までの間に開催されるもの、第 2 回目は平成 29 年 6 月 1 日から平成 29 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。第 1 回につきましては、2 組の応募がありましたが、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、次の 1 組を採択し助成金 200 千円を提供いたしました。

なお、第2回につきましては、8組の応募があり、現在審査中でありませ

氏名 所属・肩書	会議等の名称 開催期間・場所	助成額
中安 翌 金沢美術工芸大学 准教授	SIGGRAPH ASIA 2016 2016年12月5日～8日 中国・マカオ The Venetian Macao	千円 200

【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、当法人が自ら主位的に行う「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」という）と提携し、全面的に支援する形で本事業年度から開始しました。

② 研究成果の発表会

平成26事業年度調査研究及び助成研究の成果を「第23回研究成果発表会」として、9月23日に外部会場において終日開催いたしました。

全国から気鋭の研究者が参集し、当該年度の研究完成者26名全員が口頭発表8名とポスター発表18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：13名、助成研究B：11名であります。口頭発表者もポスター発表を併せて実施したため、80名を超える来場者は各発表者と熱心に質疑応答を行い盛況でした。

又、特別講演として「挑戦：エンタテインメントシステムを社会にアタッチする」と題し、神奈川工科大学情報学部白井暁彦准教授による VR の最新研究成果を踏まえた講演を実施しました。

発表会終了後は、立食形式で交流会を実施し、研究者相互のみならず多様な参加者が有意義な交流を行いました。

③ 人間と遊び（財団レポート 2015）の発行

平成 26 年 9 月に 7 年ぶりに装いも新たに復刊した「年報」は、当事業年度も「人間と遊び（財団レポート 2015）」として 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まいります。

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録したことに加えて、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く纏めたものになっています。

④ 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平成 25 年 4 月に全面リニューアルし現在に至っております。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が、前回の中規模リニューアルから 2 年を経過してコンテンツに鮮度感が薄れてまいりましたので、次年度は再び中規模リニューアルを実施して情報発信力を高める必要があります。

年報「人間と遊び」に収録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をできる体制を構築しておりますが、今後は一般の人々にもより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活動してまいります。

一方、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。

【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	5,900	3,722	63.1	3,540～9,440
研究助成事業	21,000	26,748	127.4	12,600～33,600
A	14,500	19,499	134.5	8,700～2,030
B	6,000	6,400	106.7	3,600～6,400
国際交流	500	849	170	300～800
普及啓発事業	4,554	4,107	90.2	
合 計	31,454	34,577	109.9	

(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最大上下 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 事業年度の財産及び損益の状況

単位：千円

区 分	第 3 期	第 4 期	第 5 期	第 6 期
	平成 26 年 3 月期	平成 27 年 3 月期	平成 28 年 3 月期	(当事業年度)
経常収益	68,991	88,347	91,515	70,192
評価損益等調整前 当期経常増減額	△19,605	4,854	△11,752	△23,078
当期経常増減額	346,378	△542,238	△643,147	311,922
正味財産期末残高	3,832,272	3,290,034	2,646,886	2,958,809

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。

平成 29 事業年度は、現下の金融情勢悪化に対処して資金の運用を一層慎重にし、事業規模を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、平成 24 事業年度から同 27 年までに強行規定と異なる規定、重複規定、法の要請規定の欠缺について、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ました。

その後は、平成 28 事業年度にいわゆるマイナンバー制度の導入に伴い、「文書管理規程」を改定して、当法人の情報全般を統制する「情報管理規程」とするなどの対策を講じてまいりました。

平成 29 事業年度も、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す。

② 事業活動の規模に関する戦略

本法人の事業活動の規模は、運用益の範囲を原則とし、基本財産及び基金の取り崩しは原則として行いません。但し、やむを得ない場合は、理事会の承認で実施できる「資産活用基金」から先ず行います。

又、資産の半ばを構成する株式の配当金額の変動に備えて、法の許容する範囲で事業活動に必要な資産を構築していく必要があります。

一方で、現下の金融情勢はまことに厳しいものがあり、財産運用により事業活動の資金を獲得することには、大きな困難とリスクを伴います。

このため、「金融財産の管理運用に関する規則」を厳密に遵守する中で、従来以上に資産の安全な運用の基準を導入しましたが、一方で無理のない利益計画を作成し、事業活動の枠組みを決定していく必要があります。

(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、新たに「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継続する方針の下で本事業年度より開始しました。地道な継続が必要であります。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となります。

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さらに深耕していくことを当面の基本方針としております。

平成 28 事業年度は、昨年度の「夢のゲーム」研究アイデア入賞 11 作品をそのまま研究課題に採用しました。

平成 29 事業年度は、「夢のゲーム」公募も 4 回目を数えることとなるので、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とすることとしております。

② 助成研究事業

当法人の中核的事業であり、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、本事業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て、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、長期的な観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の活動を助成する形式で本事業年度より開始しましたが、中期的な観点に立ち、今後も地道に展開してまいります。

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

自計化達成に引き続き、予実管理に取り組んできましたが、今後は、一歩進んで PCA の機能を利用して経理情報のデータ分析を行い、事業遂行に有用な情報を提供することにより、経営の効率化、安定化を目指します。

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

日常業務に埋没しがちな業務環境に屈することなく、公益法人協会、助成財団センター、科学技術公益法人事務局長等連絡協議会などの関係諸団体との交流や関連機関が開催する講習会などに積極的に参加することにより有用な情報を入手し、これを当法人に適用できるように加工して、業務の効率化と高度化を志向してゆく必要があります。

③ 普及啓発事業を 3 本目の柱とするための施策

普及啓発事業は、単に公益事業の一分野として事業展開するだけでは、予算規模に活動が限定されてしまいがちです。そこで、法人管理事業の業務遂行の過程で、当法人の普及啓発事業の目的に鑑み有意なあらゆる機会をとらえて、可能な限り側面支援を実施していく必要があります。

(4) 資金運用

当法人は、事実上事業活動資金の全額を財団の基本財産の配当金及び特

定資産である事業安定基金及び資産活用基金の運用利益に依存しております。

従って、基本財産及び両基金の特性に応じた運用により、安全性に配慮しつつ、可能な限り高い運用益を目指してまいりましたが、急激かつ大幅な金融情勢の悪化は、当法人の資金運用にも大きなダメージを与えております。

今後は、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、これに伴い事業規模を圧縮していくことが必要であります。

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

	ーズキャピタル	金額：月額賃料：226 千円（保証金：2,400 千円） 期間：平成 27 年 4 月 1 日～平成 28 年 3 月 31 日 以降自動延長
調査研究委託	早稲田大学	目的：ディスカッションで頭を柔らかく！の研究開発 金額：1,200 千円 期間：平成 28 年 4 月 1 日～平成 30 年 3 月 31 日
調査研究委託	同志社大学	目的：読後感に対応するキャラクター育成により読書支援を行うシステムの研究開発 金額：1,800 千円 期間：平成 28 年 4 月 1 日～平成 29 年 3 月 31 日

9 会員に関する事項

該当事項はありません。

10 職員に関する事項

役職名	氏名	就任年月日	担当事務
事務局長	平林 秀明	平成 24 年 6 月 18 日	事業全般の統括
一般事務	横尾 志保	平成 8 年 9 月 1 日	経理他一般事務

11 役員会等に関する事項

(1) 理事会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 22 回 6 月 10 日 理事 8 名 監事 0 名	【決議事項】 ①平成 27 年度事業報告の承認 ②平成 27 年度計算書類案の決定 ③平成 27 年度 第 2 回国際交流助成の承認 ④東京大学図書館に対する助成の決定 ⑤資産活用基金の一部取崩し ⑥評議員候補者 1 名の決定 ⑦理事候補者 9 名の決定	⑨・⑩は 評議員会で全 理事が再選さ れることを停 止条件として 可決 他の議案は全 部可決

	⑧第5回定時評議員会の招集 ⑨代表理事1名の選定 ⑩役付理事3名の選定 【協議事項】 ★なし 【報告事項】 ①業務執行理事の職務執行状況 ②第3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」 ④永年勤続表彰	全部了承
第23回 10月1日 書面上開催	【決議事項】 ①選考委員1名の補欠選任	可決
第24回 1月27日 理事6名 監事1名	【決議事項】 ①平成29年度調査研究者の決定 ②平成28年度研究助成者の決定 【協議事項】 ①平成29歴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 ②平成28年度年間運用益の動向 ③IGDA 日本の子供向けWS支援	全部可決 了承 全部了承
第25回 3月23日 理事6名 監事2名	【決議事項】 ①平成29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】 ①平成28年度 第2回国際交流助成の募集 ②平成30年度「夢のゲーム」研究アイデアの公募	可決 全部了承

(2) 評議員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 5 回 6 月 24 日 5 名	【決議事項】 ①平成 27 年度計算書類の承認 ②評議員 1 名の選任 ③理事 9 名の選任 【協議事項】 ★なし 【報告事項】 ①平成 27 年度事業報告	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 17 回 4 月 28 日 6 名	【決議事項】 ①第 3 回夢のゲーム研究アイデア入賞者の決定 ②平成 29 年度 調査研究課題の決定 【協議事項】 ①平成 29 年度 調査研究課題応募要領の概要 ②次回企画委員会の日時 【報告事項】 ①平成 28 年度 事業計画及び収支予算	全部可決 全部了承 了承
第 18 回 10 月 28 日 6 名	【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 【協議事項】 ①IGDA 日本の公益事業評価について ②平成 28 暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会の日時 【報告事項】 ①平成 28 年度中間決算の概要及び年間の収益見込 ②平成 29 年度調査研究及び平成 28 年度助成研究の募集結果	可決 全部合意
第 19 回 2 月 10 日	【決議事項】 ①平成 30 年度調査研究テーマの公募	修正後可決

5名	<p>②IGDA 日本との協働による公益事業</p> <p>【協議事項】</p> <p>①平成 29 年度調査研究事業計画</p> <p>②平成 29 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】</p> <p>①平成 29 年度調査研究及び平成 28 年度助成研究の採択者決定</p> <p>②平成 28 年度年間運用益の動向</p>	<p>可決</p> <p>了承</p> <p>一部変更後了承</p> <p>全部了承</p>
----	--	--

(4) 選考委員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
<p>第 15 回</p> <p>5 月 13 日</p> <p>6 名</p>	<p>【決議事項】</p> <p>①平成 27 年度第 2 回国際交流助成の採択者決定と答申</p> <p>②平成 28 年度助成研究課題の決定</p> <p>【協議事項】</p> <p>①平成 28 年度 助成研究課題応募要領の概要</p> <p>②次回以降選考委員会の日時</p> <p>【報告事項】</p> <p>①平成 28 年度事業計画及び収支予算</p> <p>②第 3 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</p> <p>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>条件付可決</p> <p>条件付了承</p> <p>了承</p> <p>全部了承</p>
<p>第 16 回</p> <p>11 月 11 日</p> <p>9 名</p>	<p>【決議事項】</p> <p>①調査研究の 2 年目研究継続可否の審査</p> <p>②助成研究 A の 2 年目研究継続可否の審査</p> <p>【協議事項】</p> <p>★なし</p> <p>【報告事項】</p> <p>①平成 28 年度中間決算の概要及び年間の収益見込</p> <p>②平成 29 年度調査研究及び平成 28 年度助成研究の応募結果</p>	<p>全部可決</p> <p>全部了承</p>
第 17 回	【決議事項】	全部可決

12月16日 8名	①平成29年度調査研究採択者の決定及び答申 ②平成28年度助成研究採択者の決定及び答申 ③平成29年度調査研究及び平成28年度助成研究の研究費決定及び答申	了承
	【協議事項】 ①平成29年度委員会活動予定 【報告事項】 ①研究助成中の研究者に関する異動事項	了承

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

項目	内容
株式発行会社名	セガサミーホールディングス株式会社
保有株式数	普通株式 950,000株
発行済総株式数に占める割合	0.357%
株式原始取得日	平成4年7月21日
議決権の行使	なし（議決権行使には、理事会の承認が必要）
株式発行会社との関係	なし

II 役員等に関する事項

(1) 理事

(平成29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	平成28年6月	(株)マーベラス 代表取締役会長 CEO
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	(特非)地方再興・個別化医療支援 副理事長
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	東京工業大学大学院 総合理工学研究科教授

(注) 1 中山晴喜、平林秀明、中村俊一、稲増龍夫、大熊健司、中塚尚子、坂本章、出口 弘及び馬場 章の 9 氏は、平成 28 年 6 月 24 日開催の評議員会において選任され就任いたしました。

2 馬場 章氏は、平成 28 年 9 月 24 日付で辞任いたしました。

(2) 監事

(平成 29 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	平成 30 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

(平成 29 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	平成 31 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	東京大学大学院 教授
評議員	内田 伸子	同上	十文字学園 理事 筑波大学 客員教授
評議員	小野 忠彦	同上	(株)マーベラス 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
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	産業技術総合研究所 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 顧問

(注) 1 内藤経雄氏は、平成 28 年 6 月 10 日開催の評議員会において選任され就任いたしました。

2 伊藤博史氏は、平成 28 年 6 月 10 日付で辞任いたしました。

(4) 役員等の報酬等の額

地位	人数	報酬等の総額 (千円)
理事	10	10,350
監事	2	150
評議員	5	150
合計	17	10,650

(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、平成 26 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。