

人間と遊び

財団レポート 2013

公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団

「遊び」を研究する。

平成25年度 助成研究募集
締め切り：平成25年10月19日(土)

募集テーマ

- 学習・教育支援系のシリアスゲーム&ゲームフィクションの研究等
- 人間と遊びに関する種々の研究
- 国際交流への助成

連絡先

公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団
TEL：03-6226-6161
E-Mail アドレス：info@nakayama-zaidan.or.jp

下記の当財団WEBサイトからご応募ください。
<http://www.nakayama-zaidan.or.jp/>



ごあいさつ

当財団は、平成4年に設立され、同23年7月1日に公益法人の認定を受けて現在に至っておりますが、お蔭様でこの間設立の趣意に副った事業活動を絶えることなく展開して参ることができました。

主要な事業は「人間と遊び」に関する調査研究と研究助成であります。平成25年度は、「過剰利便性の副作用として退化する対応能力の回復法又はその対策としてのゲーム的手法の提案」に関し2組が調査研究に、総額35,000千円の助成の下に33組が助成研究に、それぞれ取り組んでおります。

人を惹きつけ夢中にさせるゲームは、老いも若きも親しめる「遊び」として定着し、今や特定の世代のものではありません。遊びの中から新しい文化が創生されることを信じ、「今までにない発想でゆとりと活力のある社会に貢献する夢のゲーム」の研究等に対し、今後も広範囲に支援してまいります。

「人間と遊び」は、時に社会に影響し時に社会に影響されながらも、何物にも束縛されない自由な世界を形成しつつ、私たちの生活の中で生きていくものと確信しております。

代表理事・理事長 中山晴喜





HAYAO NAKAYAMA FOUNDATION
FOR SCIENCE & TECHNOLOGY
AND CULTURE

設立趣意書 (抜粋)

「人間文化は遊びのなかにおいて遊びとして発生し、発展してきた」(ホイジンガ「ホモルーデンス」)とも言われているように、“遊び”は本来人間文化に大きな係わりを持ってきたものであります。わが国が高度に発展させてきた科学技術を、“遊び”をキーワードとする新しい文化のパラダイムへと昇華させ、これによって国際社会における摩擦を減少し、心身共に健康な個人を、豊かで活力ある社会を築き上げることこそ、今後わが国に課せられる大きな使命と言えましょう。

このような情勢に鑑み、中山隼雄科学技術文化財団を設立し、「人間と遊び」という視点に立った科学技術の調査研究、研究開発への助成、学会・研究会などに対する助成および国際交流への助成などの事業を行い、より広く社会文化の発展と人類の福祉の増進に貢献することといたした次第であります。

平成4年7月21日設立

目次

ごあいさつ	2
設立趣意書 (抜粋)	3
平成 25 年度 事業活動のあらまし	4
平成 26 年度 事業計画のあらまし	12
平成 25 年度 成果報告	14
役員・評議員	64

平成25年度 事業活動のあらまし

1. 主要な事業の内容

当法人の主要な事業の内容は、次表のとおりであります。

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」全般に関する研究 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

2. 調査研究事業の経過及びその成果

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課題」に関する事業であります。

(1) 平成24年度決定事業の推進

平成24年度調査研究事業は2テーマを採択し、それぞれの応募者に研究を委託して、平成25年度中に研究を実施し一定の成果を得ました。現在は、下表の1テーマを研究継続しております。

研究テーマ	研究体制	研究費（千円）
社会モデルプラットフォーム「エコロ図」の プロトタイプ制作と運営による創発の研究	共同研究 研究代表者；渡辺 修司 立命館大学准教授	2,000

(2) 平成25年度事業の決定

定款第4条第1項第1号の目的に合致し、かつ、現在最も対応が必要で急がれる2課題を抽出して「調査研究課題」を作成し、7月中に全国の大学、高専、国公立研究機関等369組織に募集案内を送付しました。

8組の応募がありましたが、審査の結果次表のとおり2組の採択者との間に研究委託契約を締結のうえ研究を開始しております。研究課題は、2組共に「過剰利便性の副作用として退化する対応能力の回復法又はその対策としてのゲーム的手法の提案」であります。

研究テーマ	研究体制	研究費（千円）
ゲームを題材とした認知的廃用性萎縮の 理論的・実験的検討とその社会化	共同研究 研究代表者；三輪 和久 名古屋大学教授	2,500
ドライビングシミュレータによる 自動運転システムへの理解度向上手法研究	個人研究 下山 修 埼玉工業大学工学部機械工学科教授	2,000
合 計		4,500

3. 研究助成事業の概要

事業年度別の研究課題別助成の件数及び金額の概要は次表のとおりであります。

平成24年度助成の研究は平成25年度に実施されました。27組の研究者から提出された研究成果概要書は14ページ以下に掲載しました。

平成25年度助成の研究は、33組の研究者が平成27年3月の完成を目指して実施中であります。

研究課題別	件数		金額(千円)	
	平成24年度	平成25年度	平成24年度	平成25年度
助成研究A(新規)	14	16	19,540	22,400
同(継続)	3	5	2,000	5,200
助成研究B	8	9	5,160	6,200
国際交流	2	3	1,120	1,200
助成研究計	27	33	27,820	35,000

※ 平成24年度の研究報告書本誌をご希望の方は、当財団事務局にご請求ください。

4. 研究助成事業の課題別経過及び成果

(1) 助成研究A

① 平成24年度・中間評価と助成

中間評価の結果6組中5組の継続採択が決定し、次表のとおり助成しました。

研究テーマ	研究体制	助成額(千円)
脳・自律神経系活動の複数プレイヤー同時計測による協調型ゲームの「場」の解析	共同研究 研究代表：嶋田総太郎 明治大学准教授	1,300
バーチャル迷路ゲームを用いた発達障害児・者の空間認知能力の解明	共同研究 研究代表：渡邊 洋 産業技術総研主任研究員	1,300
触地図上の宝探しゲームによる中途失明者の自律移動支援用具に対する親和性の向上	共同研究 研究代表：喜多 伸一 神戸大学大学院教授	800
発達障害児における社会的スキルゲームによる対人関係の改善	共同研究 研究代表：井上 菜穂 鳥取大学大学院生	800
拡張現実感を用いて発災時の判断力を育成する次世代型避難訓練の開発と実施	共同研究 研究代表：光原 弘幸 徳島大学大学院講師	1,000
合計		5,200

②平成25年度・新規助成

重点研究と基礎的・基盤的研究に分類して募集いたしました。

i 重点研究「学習・教育支援系のシリアスゲーム&ゲーミフィケーション」

わが国においてもシリアスゲーム&ゲーミフィケーションは今後のゲームの発展と社会の発展の双方にわたって重要な領域であり、この面の開発力の強化が必要となっています。

33組の応募があり、審査の結果次表の5組に助成いたしました。

研究テーマ	研究体制	期間	助成額（千円）
自閉症のコミュニケーション障害を改善するための訓練ゲームの開発	個人研究 和田 真 国立障害者リハビリテーションセンター研究所 発達障害研究室長	2	1,500
行動経済学に基づく体験型金融経済ゲームの研究開発	共同研究 研究代表：竹本 拓治 福井大学産学官連携本部 准教授	2	1,800
迷惑施設の決定権をめぐる正当性：NIMBY問題の合意形成を目指す参加型オンラインゲーミングの開発	個人研究 野波 寛 関西学院大学社会学部 教授	2	1,400
授業づくりにゲーミフィケーションを援用できる教員の養成に関する研究 －教員養成課程におけるプログラムの開発と普及－	共同研究 研究代表：塩田 真吾 静岡大学教育学部 専任講師	1	2,000
エンターテインメントゲームとシリアスゲームがユーザーに与える心理的影響の比較研究	共同研究 研究代表：鎌倉 哲史 東京大学大学院 学際情報学府 博士課程	2	2,500
合 計			9,200

ii 基礎的・基盤的研究

「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」についても、従来どおり幅広く助成することとしました。

45組の応募があり、審査の結果次表の11組に対して助成しました。

研究テーマ	研究体制	金額（千円）
ビジネスゲームによる合意形成プロセスの国際比較	共同研究 研究代表：岩井 千明 青山学院大学国際マネジメント研究科教授	1,300
マルチエージェント・シミュレーションとのインタラクション型仮想環境ゲームによる災害時避難行動分析システムの開発	個人研究 荒川 雅裕 名古屋工業大学教授	2,500
ゲームプレイヤの心理的・知能科学的なオンライン総合解析システム（Engagement System）の作成とその試行実験	共同研究 研究代表：中嶋 正之 神奈川工科大学客員教授	600
オンラインで共有・評価されるゲームプレイの効果	個人研究 玉宮 義之 東京大学特任研究員	700
高齢者の転倒予防における家庭用ゲーム機器を用いた介入効果の包括的検討	共同研究 研究代表：中島そのみ 札幌医科大学保健医療学部准教授	2,500
創造性を司るメカニズムの解明	個人研究 上田 祥行 京都大学特定助教	700
移動型映像音響インタラクションによるゲーム本質の解明	共同研究 研究代表：三枝 亮 豊橋技術科学大学特任准教授	1,500
生体情報のフィードバックループを形成するアバター表現	共同研究 研究代表：上野 道彦 東京大学学際情報学府後期博士課程	800
e-Sportsにおけるプレイの魅力を伝える情報提示手法に関する研究	個人研究 梶並 知記 神奈川工科大学助教	600
テレビゲームが小学生の社会的適応性に及ぼす影響	個人研究 鈴木 佳苗 筑波大学准教授	1,000
おしゃぶりコントローラ	個人研究 石井健太郎 東京大学大学院総合文化研究科特任研究員	1,000
合 計		13,200

(2) 助成研究B

募集テーマは、「遊びの本質及び影響に関する研究」、「遊びに関する新しい概念やツールに関する研究」、「遊びの社会的諸活動への応用に関する研究」その他研究助成Aのカテゴリーに属するもの以外の「人間と遊び」に係わる研究全般としました。

28組の応募がありましたでしたが次表の9課題を採択しました。

助成研究Bの研究期間は、単年度のみであります。

研究テーマ	研究体制	助成額（千円）
インターネットによる「障害児と遊び」の情報交流とその効果	個人研究 渡辺 勸持 美作大学地域生活科学研究所 客員研究員	600
超短編小説の自動生成機構	個人研究 佐藤 理史 名古屋大学 教授	600
幼稚園および保育所において 発達障害幼児が参加できる集団遊びの開発	共同研究 研究代表：西館 有沙 富山大学人間発達科学部 准教授	800
スラムにおける遊び	個人研究 井本佐保里 浦和大学 非常勤講師	400
ゆるキャラはなぜ「かわいい」のか？	個人研究 藤田 一寿 津山工業高等専門学校情報工学科 講師	800
こどもが遊びながら動植物とのかかわりを学ぶための 基礎情報の収集とその応用について	共同研究 研究代表：土田あさみ 東京農業大学農学部 准教授	500
タイのマックルック駒の調査による 日本将棋の起源に関する研究	共同研究 研究代表：清水 康二 奈良県立橿原考古学研究所 主任研究員	700
チャイルド・ライフ・スペシャリスト（CLS）による 治癒的遊び（Therapeutic Play） －病児と家族の心のケアにおける専門職による 遊びの活用とその意義	共同研究 研究代表：馬戸 史子 大阪大学医学部附属病院小児医療センター チャイルド・ライフ・スペシャリスト (Certified Child Life Specialist)	800
頭部搭載型風覚ディスプレイによる 一人称エンタテインメント体験の臨場感向上	個人研究 橋本 悠希 筑波大学 助教	1,000
合 計		6,200

(3) 国際交流の助成

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もので、かつ、平成26事業年度中に開催されるものに限定して募集しました。

4組の応募がありましたが次の3組を採択しました。

会議等の名称・開催期間・場所	実施体制	助成額（千円）
The 13th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames 2014)（第13回ゲームのためのネットワークとシステムサポートに関するワークショップ） 平成26年12月4日～同月5日 名古屋工業大学	石橋 豊 名古屋工業大学大学院 教授	300
第22回国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト 平成26年10月23日～同月25日 日本科学未来館	梶本 裕之 電気通信大学 准教授	400
NICOGRAPH International 2014 平成26年6月1日～同月3日 Uppsala University（スウェーデン）	宮田 一乗 北陸先端科学技術大学院大学 教授	500
合 計		1,200

5. 普及啓発事業

普及啓発は、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) 研究成果の発表会

平成23年度調査研究及び助成研究の成果を第20回研究成果発表会として、9月26日に外部会場において終日開催しました。発表者は、当該年度の研究従事者31名中27名に上り、全国から参集して熱心に発表しました。研究分野別内訳は、助成研究A：17名、助成研究B：10名であります。又、本年は初の試みとして、当財団理事でもある東京大学大学院情報学環教授 馬場 章氏による2年間にわたる調査研究の成果を踏まえた講演「デジタルゲームの教育目的利用研究」を実施しました。



(2) 人間と遊び

（財団レポート2012）の発行

平成18年以降中断していた年報を、当年度から装いを一新し「人間と遊び（財団レポート2012）」の名称で、8月に情報提供の確かなツールとして復活させました。この事業は今後も毎年継続してまいります。



(3) ウェブサイトの全面更新と情報発信の活発化

久しく手を加えていなかった当法人のウェブサイトを4月に全面リニューアルし、財団の紹介、財団の事業、トピックス、公開情報などの外、年間17回のニュースリリースを掲載するなど盛り沢山な内容を提供し、当法人の事業を社会一般に周知するよう努めました。



6. 財産及び損益の状況

平成25年度の総事業費は88,597千円(対前年度126.0%)、うち公益目的事業費は74,148千円(対前年度118.9%)、法人管理費は14,448千円(対前年度181.8%)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が前年度と同一水準で維持され、事業安定基金及び資産活用基金につきましても、金融情勢が厳しい中、安全性に配慮しつつ積極的な運用に努めましたが、経常収益は68,991千円(対前年度53.1%)となりました。

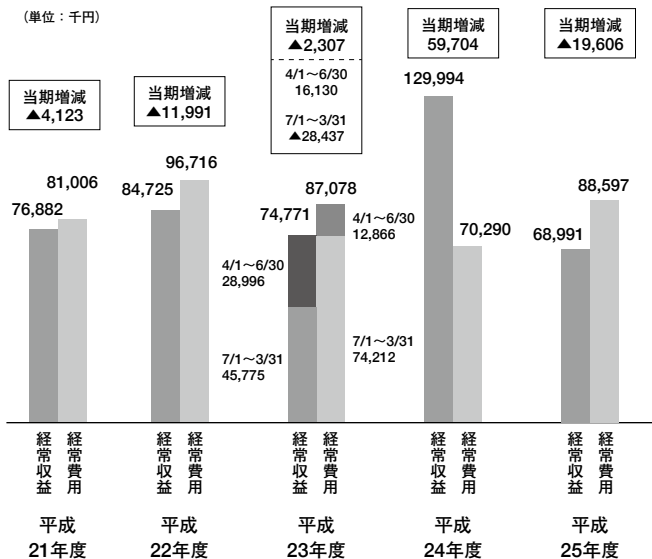
経常費用が経常収益を19,605千円上回りましたが、このうち16,947千円は為替の評価損であります。

当事業年度経常増減額は、19,605千円に、基本財産である保有株式の評価益380,950千円及び特定資産の評価損益等14,965千円を加減算して346,378千円(対前年度148.2%)の増額となりました。

これらの結果、正味財産期末残高は、3,832,272千円(対前年度109.9%)となりました。

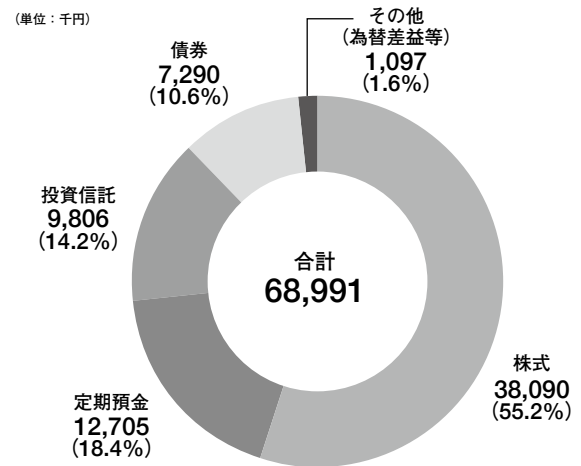
経常収支の推移

過去5年間における経常収益と経常費用の推移は次のグラフのとおりであります。



平成25年度の収益構成

収益は、金融財産の運用益で賄っており、その構成は次のグラフのとおりであります。



平成23年度は、前半が旧財団最終年度、後半が公益財団第1年度であります。

7. 当財団が対処すべき課題

(1) 基本方針

公益財団の基本思想を再確認してすべての活動に徹底すると共に、法の許容する合理的な範囲で事業活動の柔軟化を図り、当財団の目的を高い水準で達成するため、次の諸課題に対処してまいります。

① 公益法人としてのコーポレート・ガバナンス及びコンプライアンス・マネジメントの徹底

定款第35条第2項第5号の規定に基づき、平成25年5月に「行動規範」を制定しました。今後は、当財団関係者全員が意思決定と行動の基準として遵守してまいります。

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内を原則とし、基本財産及び基金の取り崩しは可能な限り慎みます。又、平成25年度に改定した「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、資産の安定的かつ機動的な運用に努めてまいります。

(2) 公益目的事業

当法人の公益目的事業は、調査研究、研究助成及び普及啓発の3分野がありますが、そのすべてが「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。

① 調査研究事業

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としております。課題の設定に当っては、公募により一般からアイデアを求めてまいります。

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・公正な審査により適切な助成活動をすることが重要であります。外部の学識経験者10名からなる選考委員会が選考に当たります。

③ 普及啓発事業

研究者の間で評価が高い「研究成果発表会」の充実、全面更新したウェブサイトによる機動的かつ広範な情報提供、復刊した年報「人間と遊び」の継続発行などにより、研究者から一般人までを対象に多様な情報発信に努めます。

(3) 法人管理事業

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 広報の多様化による当法人の公益活動の周知とこれによる当法人に対する積極的な評価の獲得

② ウェブサイトによる迅速かつ多様な情報発信とペーパーレス化による大幅な業務の効率化

③ 情報管理ルールの徹底による業務効率の向上

④ 自計化による財務データの迅速かつ正確な把握と予算管理の徹底

(4) 資金運用

当法人は事業活動資金の全額を金融資産の運用益により賄っておりますが、そのほぼ半額は基本財産である所有株式の配当収入であります。不測の事態に備えるためには、特定資産である事業安定化基金及び資産活用基金の特性に応じた運用により、少なくとも1年間の事業活動費を賄える程度の内部留保に努める必要があります。

平成26年度 事業計画のあらまし

1. 基本方針

旧法の財団が特例民法法人として存続可能な期間が経過し、公益法人の事業運営とこれに対する主務官庁である内閣府の取り扱いも、認定法発効時に比較し柔軟に変更される一方、昨今相次いだ公益財団等の不祥事もあり、基本的な思想ベースに関しては、むしろ厳格な解釈が徹底されつつあります。

このような事業環境に鑑み、当法人の事業活動については、公益財団の基本的思想を再確認して日常活動に徹底すると共に、法の許容する合理的な範囲で柔軟化を図ることにより、定款に定めた目的をより高いレベルで達成することをめざします。

2. 公益目的事業

(1) 調査研究事業

①研究課題の公募

従来は当法人の「企画委員会」が研究課題を審議決定していましたが、本年度は、今までにない発想で社会を豊かにする「夢のゲーム」の創出アイデアを、文部科学省が主管する「科学技術週間」の参加イベントとして、広く一般から公募することとしました。

②研究受託者の募集

本年度の研究課題は、小学生から一般まで971件の応募作品の中から次の2テーマが採択されました。研究受託希望者を募集しています。

- i ありがとうのキセキ
- ii 振り込め詐欺をゲームで対策

(2) 研究助成事業

助成研究の募集課題を次の2分野に設定しました。助成希望者を募集しています。

①助成研究A

- i 重点研究：「ゲームを超えたゲーム」
最近のゲーム事情を半歩先取りし、「やって楽しいゲームだけでなく見ても楽しめるゲーム」、「ウェアラブル技術を活用したシリアスゲーム」等、既存のゲームの枠組みを超えて広がる新しいゲーム研究への支援を行います。
- ii 基礎的・基盤的研究：「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」

②助成研究B

「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」

(3) 普及啓発事業

次の事業などを実施してまいります。

①研究成果発表会の開催

助成研究者に成果の報告を義務付けるだけでなく、発表と交流の場を提供するため、恒例となっている「第21回研究成果発表会」を9月26日に開催する予定です。又、重点研究に関連する演題による講演会も企画します。

②年報「人間と遊び」の発行継続

平成25年に8年ぶりに復刊した年報を「財団レポート2013」として継続発行することにより、研究成果を広く一般に普及・啓発すると共に当法人の事業の正史として記録してまいります。

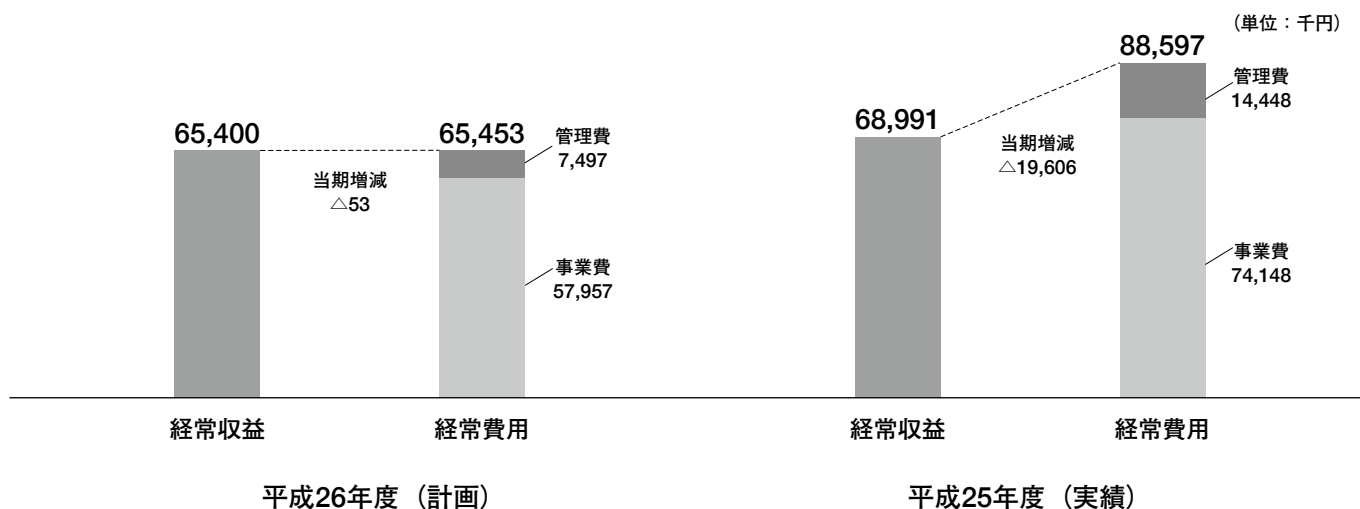
③ウェブサイトの抜本的再構築

情報発信力を高め、多様なステークホルダーの皆様とのインタラクティブなコミュニケーションに努めると共に、研究助成の募集・応募・審査・発表・助成・成果報告に至る手続きをウェブ上で実施する一貫システムを充実させて業務を効率化します。

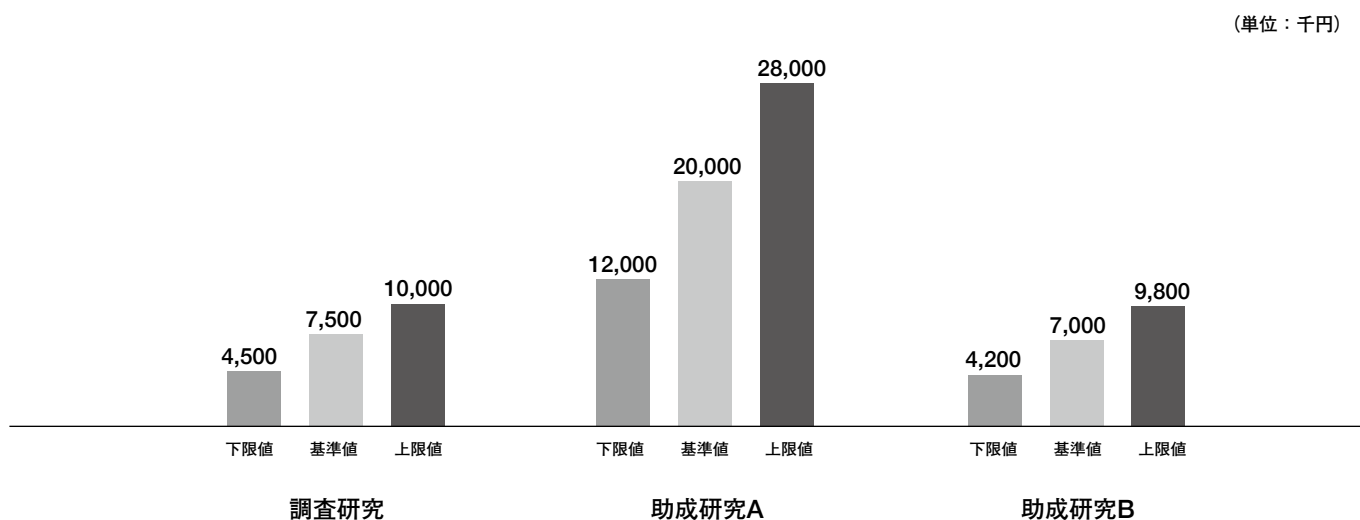
※ 法人管理事業の計画の掲載は省略します。

3. 事業予算

本年度の事業予算は、基本財産中のセガサミーホールディングス株式会社株式の配当金を昨年と同額の38百万円、その他の金融資産合計16億円の期待運用利回を27.4百万円（平均利回り1.7%）とする等により計65.4百万円計上しました。これに対して、法人管理費は最小限7.5百万円程度が固定的に必要なので、公益目的事業費は58.0百万円を計画しました。



上記のうち調査研究費及び研究助成費の総額は、定常的な経費22百万円を除外した、34.5百万円を見込んでおります。なお、より優れた研究テーマを採択するため研究分野相互の予算を一部共通化し、個々の研究課題分野ごとに基準値の最大上下約40%の範囲で、弾力的な配分を行うこととしております。



平成 25 年度 成果報告

助成研究A-(1年間)

- 法専門家活用能力の増進をはかる戦略的法ゲームの開発
久保山力也 16
- 冷温触覚呈示できるインタラクティブ絵本の
システム開発
串山久美子 18
- 最先端研究推進におけるゲーミフィケーションの可能性
根本 香絵 20
- ゲーミフィケーションを用いた欠陥除去の促進
坂本 一憲 22
- スマートフォンによる環境音認識のための
ソーシャルゲームを用いた学習用環境音データ
収集機構の実現
前川 卓也 24
- ARG のまちづくり・社会支援への応用に関する基礎研究
中村 仁 26
- オープンソースハードウェアを用いた生理指標多人数計測
による「楽しさ」評価システムの開発
長野祐一郎 28
- Substitutional Reality (SR：代替現実) 技術を用いた、
新しいゲームインターフェイスの開発
藤井 直敬 30
- ペーパークラフト工作を取り入れた造形教育を支援する
ゲームシステムの開発
鈴木 浩 32
- 身体を介したゲーム操作における高齢者のメンタルモデル
の変容に関する研究
梅村 浩之 34

助成研究A-(2年間)

- 劇場型対戦ゲームによる線形代数導入教育の実践的研究
西澤 一 36
- 嗅覚・触覚を用いることによるネットワーク型ゲームの
臨場感向上に関する研究
石橋 豊 38
- 日常生活を楽しくする環境埋込型フィジカルコントローラ
に関する研究 - 触れる、叩く、こする、を中心に -
平井 重行 40

助成研究 B

- 身体意識向上のための全方位対応弓型インターフェース
デバイスの開発
安本 匡佑 42
- 歯磨き音変調による歯磨きの印象修飾と
モチベーション向上
梶本 裕之 44
- テレイグジスタンスでイルカと遊ぶ, クジラを知る
妻木 勇一 46
- 音楽の綱引き
肉体における体感的な緊張及び緩和と、
聴覚から想像する音楽の緊張及び緩和とを
連動させる音楽インターフェース
山田真由美 48
- Kinect を利用した遊びを通しての
子どものバランス能力評価
進矢 正宏 50
- 錯視ブロック遊びを通じた科学的思考の
育成ワークショッププログラムの開発
大谷 智子 52
- 聴覚的リズムと視覚的リズムの交錯による
新しい認知の形式
中川 隆 54
- チンパンジーの遊びに「遊び心」の起源を探る
齋藤 亜矢 56
- チャイルド・ライフ・スペシャリスト (CLS) による
治癒的遊び (Therapeutic Play)
～病児と家族の心のケアにおける専門職による
遊びの活用とその意義～
馬戸 史子 58

国際交流助成 (開催)

- 立命館大学・アルバータ大学共同による
ゲームスタディーズ国際カンファレンス
上村 雅之 60
- 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト IVRC
野嶋 琢也 62



役員・評議員

名誉会長 中山 隼雄

理事及び監事

(平成26年7月1日現在)

代表理事 理事長	中山 晴喜	(株) マーベラス 代表取締役会長 CEO
常務理事*	平林 秀明	(公財) 中山隼雄科学技術文化財団 事務局長
常務理事	中村 俊一	(株) アミューズキャピタル 代表取締役社長
理事	有澤 誠	慶應義塾大学 名誉教授
理事	稲増 龍夫	法政大学社会学部 教授
理事	大熊 健司	(株) 理研イノベーションキャピタル 代表取締役
理事	香山 リカ	立教大学現代心理学部 教授
理事	坂元 章	お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科 教授
理事	出口 弘	東京工業大学大学院総合理工学研究科 教授
理事	馬場 章	東京大学大学院情報学環 教授
監事	鈴木 正明	公認会計士 鈴木正明事務所 所長
監事	田中 克郎	弁護士 TMI 総合法律事務所 代表パートナー

(注) *は常勤役員

評議員

(平成26年7月1日現在)

評議員	出澤 正徳	電気通信大学 名誉教授
評議員	稲見 昌彦	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授
評議員	内田 伸子	お茶の水女子大学 名誉教授
評議員	小野 忠彦	—
評議員	残間里江子	(株) キャンディッド・コミュニケーションズ 代表取締役会長
評議員	長谷川良平	(独) 産業技術総合研究所 研究グループ長
評議員	三浦 宏文	東京大学 名誉教授
評議員	伊藤 博史	(株) アミューズキャピタル専務取締役
評議員	吉富 進	(一財) 日本宇宙フォーラム 常務理事

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団
財団レポート 2013 人間と遊び

2014年9月 発行

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団

〒104-0061 東京都中央区銀座三丁目15番8号 銀座プラザビル 6階

TEL : 03-6226-6161

FAX : 03-6226-6162

E-mail : mail@nakayama-zaidan.or.jp

ホームページ : <http://www.nakayama-zaidan.or.jp/>



HAYAO NAKAYAMA FOUNDATION
FOR SCIENCE & TECHNOLOGY
AND CULTURE