

人間と遊び

財団レポート 2014

**90歳下世代の
ゲーム文化を
楽しむ**

研究者募集

平成26年度 **調査研究者募集**

研究費 **総額1,000万円まで**

募集テーマ
平成26年度の調査研究課題は、一般の皆様から募集し、下記のテーマを決定しました。

- ありがとうのキセキ
- 振り込み詐欺をゲームで対策

締め切り：平成26年10月15日(水)

平成26年度 **助成研究募集**

研究助成額 **助成研究A 総額 2,800万円**
助成研究B 総額 980万円

募集テーマ
① 重点研究 A：ゲームの分野の研究に対する助成
② 基礎的・基礎的研究：ゲームに関する各種研究

- 助成研究 A：ゲームの分野の研究に対する助成
- 助成研究 B：「人間と遊び」に関する各種研究

締め切り：平成26年10月15日(水)

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

中山財団 検索 <http://www.nakayama-zaidan.or.jp/>

くわしくは当財団WEBサイトを御覧ください

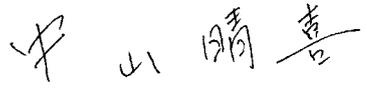
ごあいさつ

当財団は、めまぐるしく変転する「人間と遊び」の世界にあって、公益財団としての務めを果たすべく、平成4年の設立以来懸命に努力してまいりました。

平成26年度は、初の試みとして「社会を変える『夢のゲーム』」のアイデアを公募したところ1,000件近い応募があり、改めて人々の関心の高さを認識しました。入賞作品の内2テーマは、平成27年度調査研究として実施中であります。又、当財団の主要事業である研究助成につきましても、29組が34,500千円の助成金を受けて現在鋭意研究に取り組んでおり、成果が期待されるところであります。

近年ゲームの概念は大きく広がり、エンターテインメント領域を飛び超え、教育・スポーツ・ヘルスケア等のもとより、より広い領域で社会に影響を与えつつあります。又、ゲームを活用した地域振興やゲームプレイの動画配信などによる新しいゲーム文化も誕生しつつあります。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研究への支援も積極的に行ってまいります。

「遊」は、衣食住に続く人間生活の基本的要素として何物にも束縛されず変転し、自由な世界を形成しつつ私達の中で生きていくと確信しております。

代表理事・理事長 





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 26 年度 事業活動のあらまし	4
平成 27 年度 事業計画のあらまし	12
平成 26 年度 研究成果報告	14
財団の歩み	58
役員・評議員	60

平成26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」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

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」に関する研究等の事業であります。

(1) 平成25年度からの継続事業

平成25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26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）
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 名古屋大学大学院 情報科学研究科・教授	1,500

(2) 平成26年度の新規事業

本年度は初の試みとして、一般から研究テーマを公募の上、優れた研究テーマを発掘して、これを研究課題として研究者を募集することとしました。

テーマ公募については、「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」として募集したところ971件の応募があり、内14件を入選作として表彰しました。

研究者の募集については、入選作2件を研究課題として従来通り大学等の研究者に案内しましたが、残念ながら応募者は得られませんでした。

このため、平成26年度調査研究の新規事業は、一旦は実施しないこととしましたが、その後全国の専門学校に再度研究を呼びかけ、平成27年度事業として実施することとしました。

3. 研究助成事業の概要

過去3年間における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25年度助成の研究は平成26年度に実施されました。20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26年度助成の研究は、29組の研究者が平成28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26年度	平成24年度	平成25年度	平成26年度
助成研究A(新規)	14	16	9	19,540	22,400	18,000
同(継続)	3	5	10	2,000	5,200	9,370
助成研究B	8	9	10	5,160	6,200	7,130
国際交流	2	3	-	1,120	1,200	-
合計	27	33	29	27,820	35,000	34,500

※ 平成25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25年度・中間評価と継続助成

中間評価の結果11組中10組の継続採択が決定し、次表の通り助成しました。

研究テーマ	研究体制	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	1,100
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	2,400
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	840
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	630

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 情報学部・客員教授	390
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 こころの未来研究センター・特定助教	680
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 人間ロボット共生センター・特任准教授	1,400
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 情報学部・助教	320
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 図書館情報メディア系・准教授	900
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	710
合 計		9,370

②平成26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しました。

i 重点研究「ゲームを超えたゲーム」

近年、ゲームはその範囲が大きく変化し、エンターテインメント領域、非エンターテインメント領域に関係なく、より大きく社会に影響を与えようとしています。

そこで、本年度は、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、「ゲームを超えたゲーム」研究への支援を行うこととしました。

30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	希望期間	助成額（千円）
マルチモバイルデバイスの動的かつ立体的連携に関する研究	個人研究 安本 匡佑 東京工科大学 メディア学部・助教	1	2,500

時間知覚の操作を意図した立体視インタラクション	個人研究 河合 隆史 早稲田大学 基幹理工学部・教授	1	2,500
キャラクターの個性を演出するための 分析・制作支援システムの開発	共同研究 研究代表：森島 繁生 早稲田大学 先進理工学部・教授	2	1,500
ゲームを取り巻く企業と消費者の社会的相互作用	共同研究 研究代表：勝又壮太郎 長崎大学 経済学部・准教授	2	2,000
生命的モーションの時空間構造化に基づく 海洋環境ゲームコンテンツ基盤の構築	共同研究 研究代表：里井 大輝 筑波大学大学院 システム情報工学研究科・博士課程	1	2,500
合 計			11,000

ii 基礎的・基盤的研究

募集テーマは「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」と幅広い研究テーマに助成することとしました。

26組の応募があり、審査の結果次表の4組に対して助成しました。

研究テーマ	研究体制	希望期間	助成額（千円）
高HIV流行国スワジランドにおけるHIV啓発のための serious gameの開発とランダム化比較試験による その効果評価に関する研究	共同研究 研究代表：Lukhele Bhekumusa Wellington 京都大学大学院 医学研究科・博士課程	2	2,500
ゲーム要素としての2.5次元スケッチと プレイヤーの創造的認知	個人研究 藤田 至一 東京芸術大学大学院 映像研究科・非常勤講師	2	1,500
競争的な買い物ゲームにおける子どもの価値判断と 意思決定に関する行動経済学的研究	共同研究 研究代表：伊村 知子 新潟国際情報大学 情報文化学部・講師	2	1,200
人狼知能の開発	共同研究 研究代表：大澤 博隆 筑波大学 システム情報系・助教	2	1,800
合 計			7,000

(2) 助成研究B

「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。

40組の応募があり審査の結果次表の10組に対して助成しました。

助成研究Bの研究期間は、単年度のみであります。

研究テーマ	研究体制	助成額（千円）
原発事故以降に福島県の子どもの遊びはどのように変化したか	共同研究 研究代表：水野 智美 筑波大学 医学医療系・准教授	900
患者のアドヒアランスを高めるリハビリゲームのスコア表示法	共同研究 研究代表：菊池 武士 大分大学 工学部・准教授	900
GPUクラスタを用いたDeep Learningに基づく画像認識を用いた月および火星表面の擬似不自然構造物の検出	個人研究 栗原 一貴 津田塾大学 学芸学部・准教授	700
ベルベット錯触の神経基盤	共同研究 研究代表：北田 亮 生理学研究所 心理生理学研究部門・助教	750
低出生体重児の遊びを用いた発達支援プログラムの開発	共同研究 研究代表：高谷理恵子 福島大学 人間発達文化学類・准教授	870
日本の遊戯史における『戸外遊戯法:一名戸外運動法』（1885）出版の意義に関する研究	共同研究 研究代表：李燦雨 筑波大学 体育系・助教	700
乳幼児の車内放置死亡事故がゲーム関連企業の株価に与える影響	個人研究 櫻田 譲 北海道大学大学院 経済学研究科・准教授	330
デスクワーカーを和ませるテーブル緑日システム	個人研究 明神 聖子 立命館大学 情報理工学部・特任助教	700

サーバ構築によるエキスパート棋譜の収集とコンピュータHexの開発	<p>個人研究</p> <p>飯塚 博幸 北海道大学大学院 情報科学研究科・准教授</p>	700
モンテカルロ木探索に基づくカーリング戦術支援システムの開発	<p>個人研究</p> <p>山本 雅人 北海道大学大学院 情報科学研究科・教授</p>	580
合 計		7,130

(3) 国際交流の助成

選考委員会において「事業予算が少ない現状では、より助成の必要性が高い2分野に傾斜配分すべきである。」との認識に基づき、国際交流助成を休止することを決議、これを理事会が事後承認したため、助成を休止しました。

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24年度調査研究及び助成研究の成果を第21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22名中20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：11名、助成研究B：9名であります。又、高名なゲーム・ITジャーナリストでもある立命館大学講師 新 清士氏による講演「ゲームを超えたゲームの時代」を実施し、各方面の関係者から深い関心を寄せていただきました。



(2) 年報「人間と遊び(財団レポート2013)」の発行

前年度7年ぶりに復活させた年報を「人間と遊び(財団レポート2013)」として、8月に発行しました。平成25年度の研究成果報告書の概要を収載したほか、事業活動及び事業計画のあらまし等を紹介しています。



(3) ウェブサイトによる情報発信の活発化

前年度全面リニューアルしたウェブサイトにつきましては、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豊富な情報を提供し、当法人の事業を社会一般に周知するよう努めました。又、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ます。



6. 財産及び損益の状況

平成26年度の総事業費は83,492千円（前年度比94.24%）、うち公益目的事業費は68,844千円（前年度比92.85%）、法人管理費は14,647千円（前年度比101.38%）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た結果、経常収益は88,347千円（前年度比128.06%）となりました。

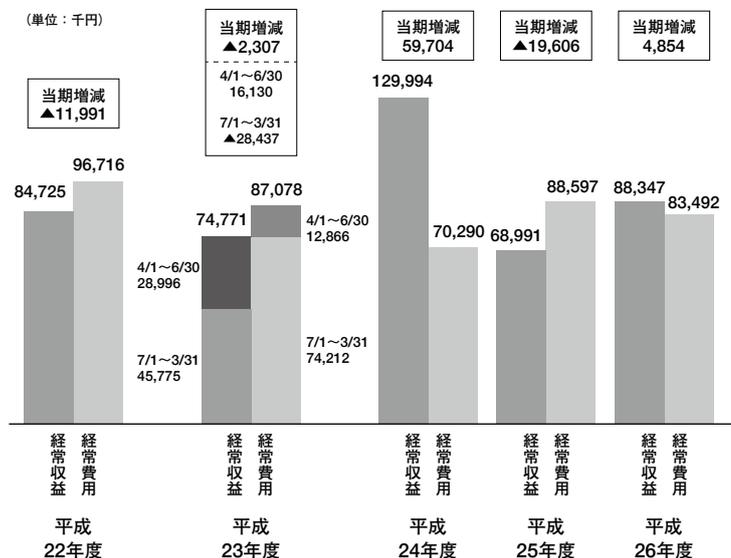
これらにより、経常費用は経常収益を4,854千円下回りました。

当事業年度経常増減額は、4,854千円に、保有株式等基本財産の評価損530,100千円及び特定資産の評価損益等16,992千円を加減算して542,238千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、3,290,034千円（前年比85.85%）となりました。

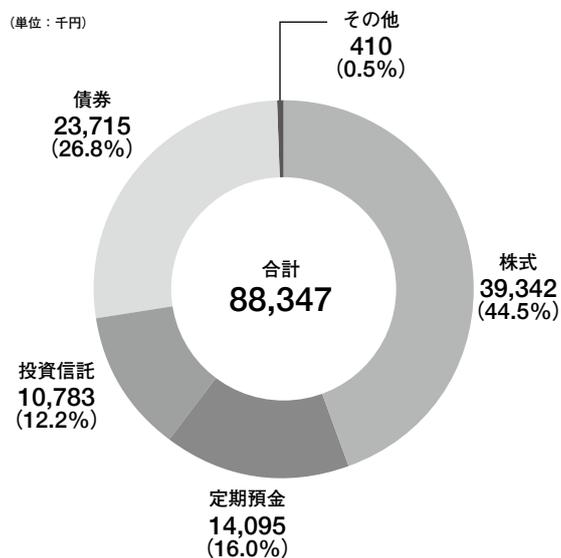
経常収支の推移

過去5年間における経常収益と経常費用の推移は次表のとおりであります。



平成26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。

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

事業活動の効率化と簡素化を図るため、日常の事業活動に影響のある実体規定類について、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順次制定改廃してまいります。

又、SR (Social Responsibility) 活動にも目を向けてまいります。

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、資産の半ばを構成する株式の配当変動に備えて、事業活動に必要な資産を法の許容する限度までで構築していく必要があります。

(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分野であります。その全てが「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。又、広い視野で公益活動を展開するという観点から、単発の助成であっても定款に定めた目的実現に資するものについては実施を検討する必要があります。

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。当事業年度初めての試みとして、コンテスト方式により広く一般から研究テーマを募集し、成功しましたが、肝心の当該研究テーマを受託して実施することを希望する研究応募者は無く、所期の目的を果たすことはできませんでした。今後は、研究委託先発掘の再チャレンジが大きな課題となります。平成27年度は、企画委員会を改組し、調査研究のあり方を抜本的に再構築してまいります。

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・公正な審査により適切な助成活動を行うことが重要であります。

外部の学識経験者9名からなる選考委員会が選考に当たります。

分野別に次の基本方針で臨みます。

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期待します。

国際交流：「コンピュータゲーム」に関する国際交流は、当事業年度財政的な事情で中断しましたが、復活させる必要があります。

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、ウェブサイトによる機動的かつ広範な情報提供、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参ります。

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 情報管理の最適化のため電子情報を基本とする情報管理ルールの徹底による業務効率の向上

④ 自計化の完全実施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財団の基本財産並びに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す必要があります。

平成27年度 事業計画のあらまし

1. 基本方針

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事業活動の中核に据えております。

本年度は、平成27年3月に実施された内閣府の立入検査結果を踏まえて、事業の継続性に留意しつつ、より高いレベルで安定的に事業を実施すべく計画・実施・評価のPDSを回してまいります。

2. 公益目的事業

当法人の事業目的は、「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にあります。

(1) 調査研究事業

① 研究課題の公募

前年度に初めて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、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、広く一般から公募しましたが、本年は、第2回目として募集することとしました。

② 研究受託者の募集

上記公募の結果、本年度の研究課題には、小学生から一般まで459件の応募作品の中から次の11テーマが選択されました。

- | | | |
|-------------------|-----------------------|---------------------|
| i 自分を好きになるゲーム | ii グッドスリープ | iii 読書の世界へいざ参らん。 |
| iv 赤ちゃんといっしょに笑おう | v 理系離れを解決するためのゲーム | vi 失敗は成功のもと |
| vii 誰の良いところ？連想ゲーム | viii ディスカッションで頭を柔らかく！ | ix 正しい日本語の使い方を学ぶゲーム |
| x 壱拾壱名言を深く識る | xi こころくと仲良くなろう大作戦 | |

応募された企画は、企画委員会と選考委員会の審査を経て、平成28年1月末に研究委託者を決定し、4月から研究に着手します。

③ 平成26年度公募にかかるテーマの研究委託

入選した研究テーマの研究を実現させるため、全国の専門学校に提携を申し入れた結果2校が申し込んできたため、これを本年度の調査研究として実施することとしております。

(2) 研究助成事業

助成研究の募集課題を次の3分野に設定しました。

① 助成研究A（コンピュータゲームの分野に関する研究）

- i 重点研究：「ゲームを超えたゲームⅡ」
近年、ゲームの範囲は大きく広がり、エンターテインメント領域であるかないかに関わらず、より大きな影響を社会に与えようとしています。本年度は「ゲームを超えたゲームⅡ」として、前年に引き続き、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 国際交流

遊び・ゲーム等に関する国際会議への参加（2回に分けて募集します。）

応募された企画は、選考委員会の審査を経て、平成28年1月末に研究助成者を決定し、3月から研究に着手します。

(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

調査研究者及び助成研究者に成果の報告を義務付けるだけでなく、発表者相互はもとより一般の参加者との交流の場を提供するため、恒例となっている「第22回研究成果発表会」を9月25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

復刊第3号に当たる年報を「財団レポート2014」として8月末に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 ウェブサイトの高度情報化

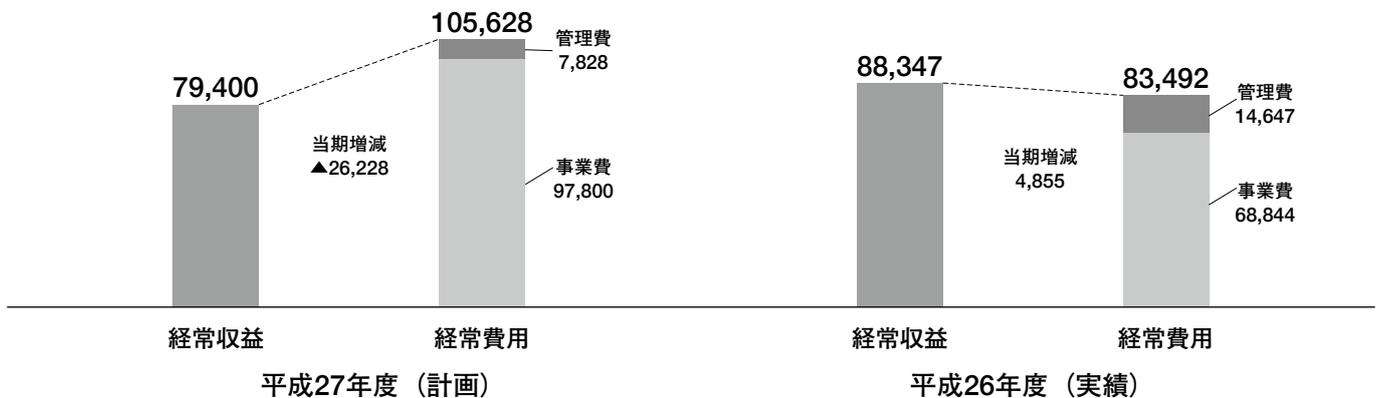
財団の活動を広報すること並びに業務機能を補完し効率化すること、の異なる二つの目標をより高いレベルで達成するため、平成25年に一新したウェブサイトになんが表現形式を工夫することにより、様々なステークホルダーに対して、年次から新たな装いで豊富な情報を分かり易くタイムリーに提供してまいります。

※ 法人管理事業の計画の掲載は省略します。

3. 事業予算

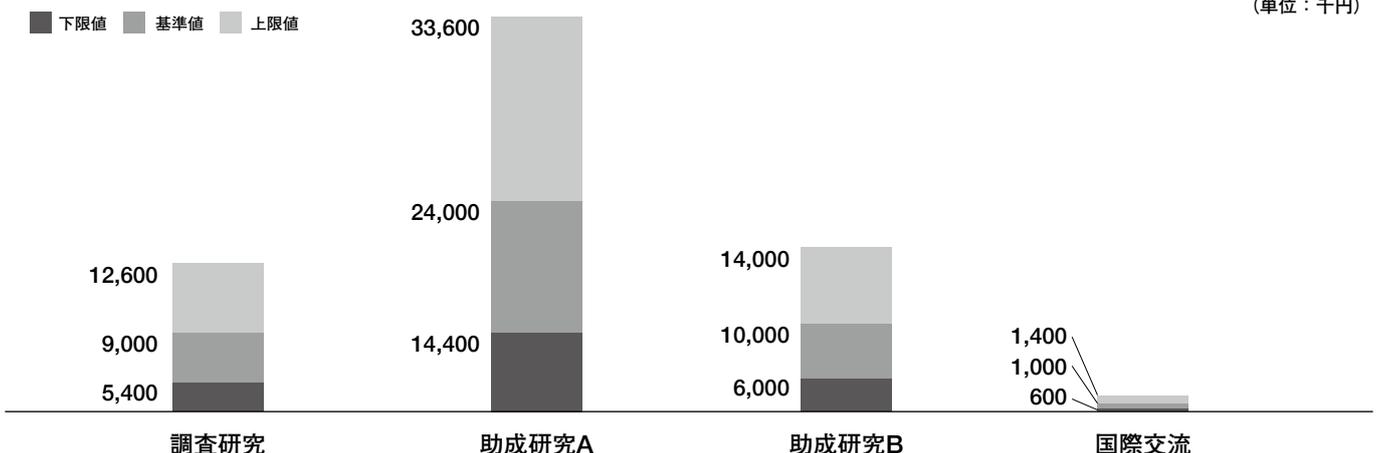
本年度の事業予算は、基本財産中のセガサミーホールディングス株式会社株式の配当金等を39.5百万円、その他の金融資産合計16億円の期待運用利回を39.9百万円（平均利回り2.6%）とする等により計79.4百万円計上しました。これに対して、法人管理費は可能な限り圧縮して7.8百万円とし、従来同様の公益目的事業費は67.8百万円を計画しました。これに東大への個別助成金30百万円を加算し、総事業費は97.8百万円となります。

（単位：千円）



調査研究及び研究助成に係る事業費の内直接費の総額は、44百万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を可能にしております。

（単位：千円）



平成 26 年度 研究成果報告

調査研究

- 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
渡辺 修司 …………… 16

助成研究A-(1年間)

- 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
荒川 雅裕 …………… 18
- 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
上野 道彦 …………… 20
- 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 -
塩田 真吾 …………… 22
- 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
中島そのみ …………… 24

助成研究A-(2年間)

- 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
井上 菜穂 …………… 26
- 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
喜多 伸一 …………… 28
- 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
嶋田総太郎 …………… 30
- 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
光原 弘幸…………… 32
- 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
渡邊 洋 …………… 34

助成研究 B

- スラムにおける遊び
井本佐保里 …………… 36
- 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
土田あさみ…………… 38
- 超短編小説の自動生成機構
佐藤 理史 …………… 40
- 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
清水 康二 …………… 42
- 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
西館 有沙 …………… 44
- 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
橋本 悠希 …………… 46
- 「ゆるキャラはなぜ「かわいい」のか？」
藤田 一寿 …………… 48
- 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
渡辺 勸持 …………… 50

国際交流助成（開催）

- The 13th Annual Workshop on Network and System
Support for Games (NetGames 2014)
石橋 豊 …………… 52
- 国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト IVRC
開催報告書
梶本 裕之 …………… 54
- NICOGRAPH International 2014 開催報告書
宮田 一乗 …………… 56

※本誌では研究成果報告の概要書を掲載しています。
報告書本文をご希望の方は財団事務局にご請求下さい。

※助成研究 A：ゲーム分野の研究に対する助成
※助成研究 B：「人間と遊び」に関する各種研究に対する助成
※国際交流（開催）：国際会議等の開催に関する助成

財団の歩み 1992-2014

1992 内閣総理大臣から7月21日に設立許可を受け、財団法人
中山隼雄科学技術文化財団を設置。「研究開発助成」、
「国際交流助成」について助成事業開始



中山 隼雄
1932年生まれ。東京都出身。
私財196億円を投じて当財団を設立し理事長に就任、
2006年より名誉会長。
(株)セガ・エンタープライゼス社長。(株)パソナ元
会長。(株)アミューズキャピタル会長としてゲーム事
業・人材事業・IT事業分野に投資し、若手経営者の育成
と企業価値の増大を支援。

1997 子どもの生命力活性化と遊び
との関係に関する研究結果を
基に、PHP研究所から『子供の
心を強くする本』発刊



2002

「財団レポート」
10周年記念号
発刊



1998 子どもの優しさ育成に関する研究
結果を基に、PHP研究所から『子
供のやさしさを育む本』発刊



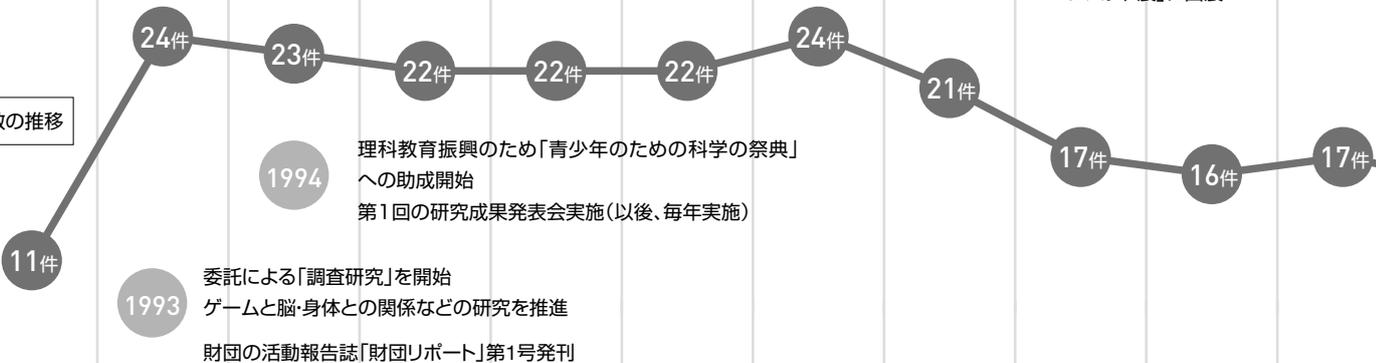
2000

高齢者の福祉・介
護に向けたゲーム
ソフト「めんそーれ
沖縄」を試作、「暮
らしのデジタルイ
ンパクト展」に出展



1996 子どもの心の発達と遊びとの関係に
関する研究結果を基に、PHP研究所
から『遊びが育てる子どもの心』発刊

研究助成件数の推移

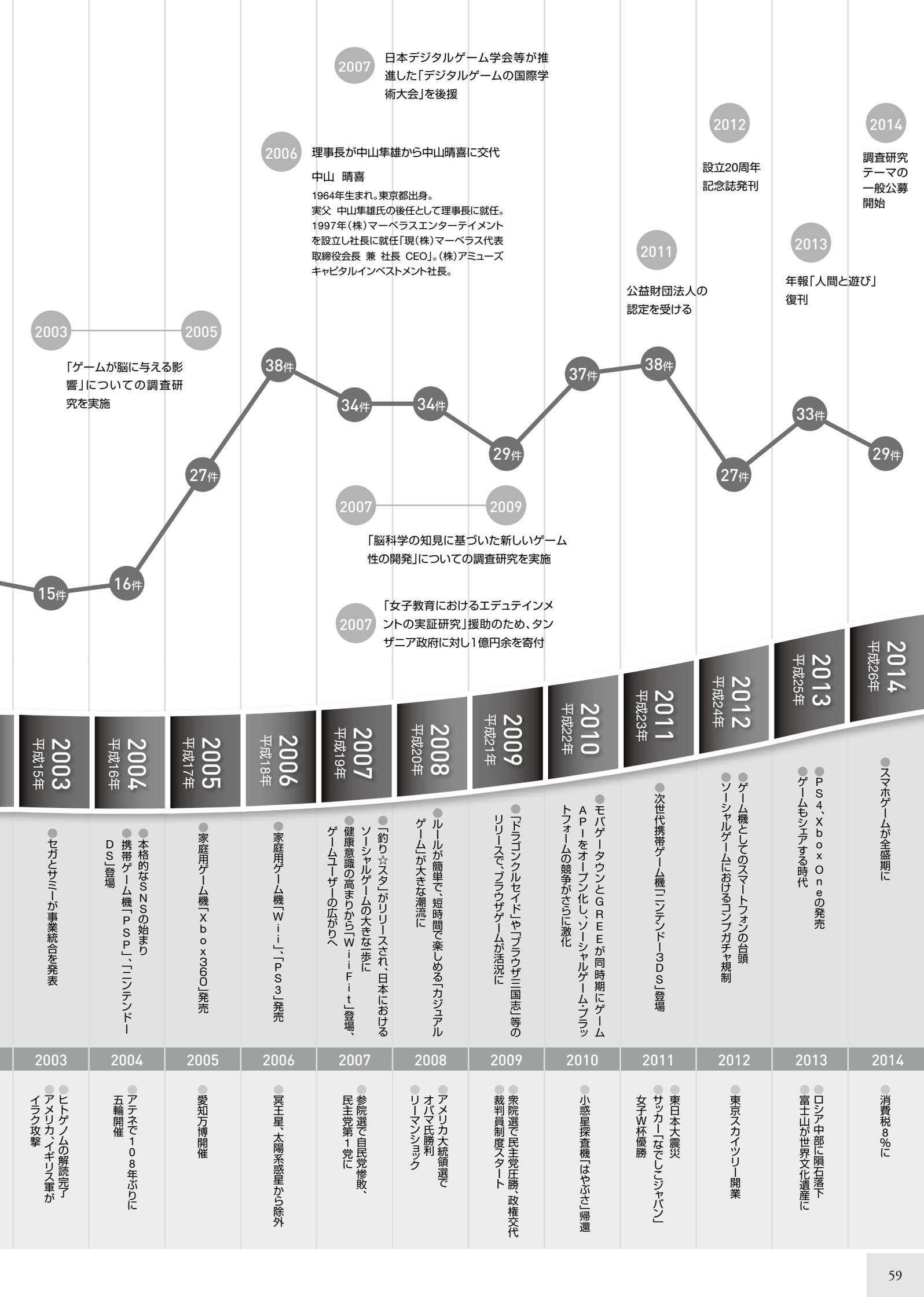


START

ゲーム業界の動き

社会の動き

Year	Game Industry Movement	Social Movement
1992 (平成4年)	スーパーファミコンが台頭し、多人 数プレイ用アダプタの登場で、多人 数プレイ時代に突入	毛利さん宇宙へ アメリカ大統領選で クリントン氏当選
1993 (平成5年)	「ニールコンピュータエンタテイン メント」が設立され、次世代ゲーム 機の開発に着手	皇太子、雅子さまご成婚
1994 (平成6年)	家庭用ゲーム機プレイステーション や「セガサターン」等、新ハードの度重 なる発売により社会現象に	大江健三郎氏が ノーベル文学賞受賞
1995 (平成7年)	Windows 95が発売されたのをき っかけに急速にインターネットが拡大 「フリック」登場	阪神淡路大震災 EU新体制発足
1996 (平成8年)	「ロードオブモンスターズ」のサービス開始 で日本のブラウザゲームが幕開け 「たまごっち」登場	
1997 (平成9年)	ゲームソフトがコンビニでも販売され、ゲ ームの流通形態が大きく変貌	消費税5%に
1998 (平成10年)	「ドリームキャスト」発売。ゲームハードとして は初めてモデムを標準搭載し、買つてす ぐにインターネットが出来る高性能マ シンが登場	
1999 (平成11年)	「i-mode」の登場で手のひらサイズの インターネット提供	ユーロが始動
2000 (平成12年)	新ハード機「プレイステーション2」 発売で、クオリティの高いゲームソフ トが実現。DVDも再生可能に	三宅島噴火 ロシア大統領にプーチン氏当選
2001 (平成13年)	新ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」、 「ゲームキューブ」発売 ハドソンが「コナミグループ傘下」に	小泉内閣が発足 アメリカで同時多発テロ
2002 (平成14年)	「ラグナロクオンライン」の日本での大 ヒットにより、オンラインゲーム市場 が拡大 家庭用ゲーム機初のオンライン専用 MORPGソフトの発売	サッカーW杯日韓共同開催



2007

日本デジタルゲーム学会等が推進した「デジタルゲームの国際学術大会」を後援

2006

理事長が中山隼雄から中山晴喜に交代

中山 晴喜

1964年生まれ。東京都出身。
実父 中山隼雄氏の後任として理事長に就任。
1997年(株)マーベラスエンターテイメントを設立し社長に就任(現(株)マーベラス代表取締役会長 兼 社長 CEO)。(株)アミューズキャピタルインベストメント社長。

2012

設立20周年
記念誌発刊

2014

調査研究
テーマの
一般公募
開始

2013

年報「人間と遊び」
復刊

2011

公益財団法人の
認定を受ける

2007

「脳科学の知見に基づいた新しいゲーム性の開発」についての調査研究を実施

2009

2007

「女子教育におけるエデュテインメントの実証研究」援助のため、タンザニア政府に対し1億円余を寄付

● スマホゲームが全盛期に

● PS4、Xbox Oneの発売
● ゲームもシェアする時代

● ゲーム機としてのスマートフォンの台頭
● ソーシャルゲームにおけるコソガチャ規制

● 次世代携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS」登場

● モバゲータウンとGREEが同時期にゲームAPIをオープン化し、ソーシャルゲームプラットフォームの競争がさらに激化

● 「ドラゴンクエスト」や「ブラウザ三国志」等のリリースで、ブラウザゲームが活況に

● ルールが簡単で、短時間で楽しめる「カジュアルゲーム」が大きな潮流に

● 「釣り☆スタ」がリリースされ、日本におけるソーシャルゲームの大きな歩み
● 健康意識の高まりから「Wii Fit」登場、ゲームユーザーの広がりへ

● 家庭用ゲーム機「Wii」、「PS3」発売

● 家庭用ゲーム機「Xbox 360」発売

● 本格的なSNSの始まり
● 携帯ゲーム機「PSP」、「ニンテンドーDS」登場

● セガとサミーが事業統合を発表

● 消費税8%に

● ロシア中部に隕石落下
● 富士山が世界文化遺産に

● 東京スカイツリー開業

● 東日本大震災
● サッカー「なでしこジャパン」
● 女子W杯優勝

● 小惑星探査機「はやぶさ」帰還

● 衆院選で民主党圧勝、政権交代
● 裁判員制度スタート

● アメリカ大統領選で
● オバマ氏勝利
● リーマンショック

● 参院選で自民党惨敗、
● 民主党第1党に

● 冥王星、太陽系惑星から除外

● 愛知万博開催

● アテネで108年ぶりに
● 五輪開催

● ヒトゲノムの解読完了
● アメリカ、イギリス軍が
● イラク攻撃

役員・評議員

名誉会長 中山 隼雄

理事及び監事

(平成27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 兼 社長 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	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

評議員

(平成27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	伊藤 博史	(株) アミューズキャピタル 専務取締役
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	十文字学園理事・十文字学園女子大学 特任教授
評議員	小野 忠彦	(株) マーベラス 監査役
評議員	残間里江子	(株) キャンディッド・プロデュース 代表取締役
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	工学院大学 顧問 東京大学 名誉教授
評議員	有澤 誠	慶應義塾大学 名誉教授

委員会

(平成27年7月1日現在)

企画委員会 委員長	有澤 誠
選考委員会 委員長	馬場 章

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団
財団レポート 2014 人間と遊び

2015年8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/>

