

2018年度  
事業報告

自 2018年4月 1日  
至 2019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

2018年4月 1日から  
2019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。2019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。

この結果、費用面につきましては、66,252千円(前年度比104.6%)、うち公益目的事業費は58,414千円(前年度比104.6%)、法人管理費は7,837千円(前年度比104.4%)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積極的な運用に努めた結果、経常収益は78,448千円(前年度比113.7%)となりました。

これらにより、経常費用は経常収益を12,196千円下回りました。当年度経常増減額は、上記12,196千円に、保有株式等基本財産の評価損364,730千円及び特定資産の評価損72,360千円を合算して424,893千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、2,698,913千円(前年比86.4%)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 2018年度からの継続事業

当年度はありません。

### ② 2019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5回「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」として実施し、463件の応募作品中12件を表彰しました。本年度の調査研究課題の設定は、過去5回の全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 視覚的なフェイクニュースのバトルゲーム

～合理的思考を育てるゲームに関する研究～

課題② 仮想同行体験システムに関する研究

氏名 所属・肩書	選択研究課題 応募研究課題	期間	研究費 (千円)
松村耕平 立命館大学 情報理工学部 講師	② 博物館におけるソーシャルインクルージョンを実現するテレコミュニケーションロボットのデザイン	1	3,000
合 計			3,000

## 【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 2017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5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5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5,530千円を助成しました。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 (千円)
清水 洋 一橋大学大学院 商学研究科・イノベーション研究 センター 教授	A-2 新産業生成としてのゲームビジネス のオーラル・ヒストリー	1,050 (2,496)
大澤 博隆 筑波大学 システム情報系 助教	A-2 実世界人狼ゲームのデータセット作 成と対話技能習得過程の分析	1,400 (2,300)
有本 泰子 帝京大学 理工学部 講師	A-2 プレイヤー自身の感情制御を余儀な くされる対戦型ゲームの開発	840 (2,008)

末田 航 デジタルハリウッド大学 メディアサイエンス研究所 研究員	A-2 ドローンレースの娯楽性を向上させる配信技法の研究	1,400 (2,000)
小鷹 研理 名古屋市立大学 芸術工学研究科 准教授	A-1 HMD 空間における体外離脱の誘発に関する研究	840 (2,000)
合 計		5,530 (10,804)

## ② 2018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（社会と向き合う/人と向き合うゲーム）

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。

28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19課題を本審査した結果、次の9組に対して、合計10,178千円を助成しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望 期間	1年目助成額 (同希望額) (千円)	事前 審査
萩原 憲二 大阪青山大学 健康科学部 教授	人とのつながりの中で進化し続けるカードゲームの実証研究	1	168 (240)	A A

<b>寛 康明</b> 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	2	1,400 (2,000)	A A-
<b>日高 杏子</b> 芝浦工業大学 デザイン工学部 准教授	伝統的色彩語彙を増やすカードゲームの研究	1	910 (2,000)	A- B+
<b>中西 英之</b> 大阪大学大学院 工学研究科 准教授	ゲーミフィケーションによるサービスロボット操作へのエンターテイメント性の付与	2	1,400 (2,750)	A 未了
<b>南 裕樹</b> 大阪大学大学院 工学研究科 講師	Control-Aided Reality 技術によるビリヤードゲームのデザイン	1	1,400 (5,000)	A 未了
<b>北橋善範</b> 北海道立総合研究機構 林産試験場技術部 研究主任	森林の循環利用を学ぶためのカードゲーム開発	1	1,050 (1,800)	A B
<b>佐瀬一弥</b> 東北学院大学 工学部 講師	砂場インタフェースによる津波防災まちづくりゲーム	1	1,400 (3,830)	A B
<b>南澤孝太</b> 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究 科准教授	Positive Aging に向けた高齢者の体験デザインと行動変容	1	1,050 (2,950)	A B
<b>北越大輔</b> 東京工業高等専門学校 情報工学科 准教授	対戦型ゲームと見守り機構を通じた対話の活性化にもとづく包括的介護予防の枠組構築	1	1,400 (4,930)	B B
<b>合 計</b>			<b>10,178 (25,500)</b>	

## (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。31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、20組を本審査した結果、次の9組に対して、合計9,310千円を助成しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望 期間	1年目助成額 (同希望額) (千円)	事前 審査
福島 宏器 関西大学 社会学部 准教授	ゲームプレイ時の姿勢がプレイヤーの行動に与える影響	1	700 (1,200)	A- A-
大谷 通高 総合地球環境学研究所 技術補佐員	社会課題をリフレーミングするゲーム的要素に関する研究	1	700 (1,300)	A A-
安本匡佑 神奈川工科大学 情報メディア学科 准教授	フィジカル e-Sports の実現に向けたインターフェースと身体性の関係の解析と検討	2	1,400 (2,778)	A 未了
古川 聖 東京藝術大学 美術学部先端芸術表現科 /芸術情報センター 教授、芸術情報センター 長（兼任）	準天頂衛星システム“みちびき”を用いた空間楽器の試み	1	1,400 (2,500)	A A-
蘆田 宏 京都大学大学院 文学研究科 教授	HMD 機器による視覚誘導性自己運動感覚の研究	1	2,100 (3,546)	A- 未了
福井隆雄 首都大学東京	個人の感覚特性に応じた VR 空間における擬似触覚認知	1	1,050 (3,000)	A- 未了

システムデザイン学部准教授				
<b>今給黎 隆</b> 東京工芸大学 芸術学部ゲーム学科 准教授	ゲーム開発ツールリポジトリの調査と構築	1	700 (1,500)	A B
<b>河合 新、延原 肇</b> 筑波大学 システム情報系 助教、准教授	深層カプセルネットワークを用いた高精度アイトラッキングとユーザ情動推定への応用	1	700 (2,000)	A- B
<b>林 志修</b> 獨協大学法学部 特任助手	ゲーム内の攻撃行動を伴う向社会的行動がプレイヤーの向社会的性と攻撃性に与える影響	1	560 (1,105)	A B+
<b>合 計</b>			<b>9,310 (18,929)</b>	

研究期間及び研究費は第1年度のみ決定とし、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2019年予算として決定することとなります。

## (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。

27組の応募があり、助成研究 A と同様の審査手続きを経て18組を本審査した結果、次の9組に対して、合計3,500千円を助成しました。

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 (希望額) (千円)	事前 審査
藤木 淳 札幌市立大学 デザイン学部 准教授	外部電源不要・不特定交換型ソ ーシャル音楽システムの制作	700 (1,000)	A A
高橋 裕子 立教大学 学校・社会教育講座、 学芸員課程 兼任講師	ギリシアの初期鉄器時代にお ける土製玩具とその社会的背 景	280 (505)	A- A-
寺島 修 富山県立大学 工学部 講師	ディープラーニングを活用し たゲームプレイヤーに与える 音・振動情報の最適化	420 (800)	A 未了
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	280 (500)	A B
清水 康二 奈良県立橿原考古学研究所 調査部 指導研究員	将棋東南アジア伝来説の提唱 者アレックス・ランドルフと日 本	280 (970)	A B-
田中一敏 東京大学大学院 情報理工学研究科 特任研究員	自律的に創造した遊びを通じ て成長する人間型知能の開発	560 (1,000)	A- B
高見 友幸 大阪電気通信大学 総合情報学部 教授	将棋の起源および大型将棋の 呪術性に関する研究	490 (1,000)	A- 未了
須藤 勲 千葉工業大学 社会システム科学部教育センター 准教授	「遊び」の構成要素の分析の試 み	210 (400)	B+ B

関博紀 東京都市大学 メディア情報学部 講師	ルールの変更が生み出す新たなプレイの実験的解明：スリーオンスリーバスケットボールを対象として	280 (1,000)	A C+
合 計		3,500 (7,175)	

### (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。

第1回につきましては、6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、一旦は2組を採択しましたが、1課題については応募者本人から「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、第2回につきましては、12組の応募があり、現在審査中であります。

氏名 所属・肩書	会議等の名称 開催期間・場所	助成額 (希望額)	総合評価
Chiahuei Tseng 東北大学 電気通信研究所 准教授	2019 International GamiFin Conference "Levi・Lapland・Finland 2019年4月8日～2019年4月10日"	200 (361)	○=8 ×=1
合 計		200 (361)	

### 【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。前年度からこの分野を3本目の事業の柱として位置付けるため、経営資源の投下を含む拡充に努めてまいりました。

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、前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、本事業年度から2年間期間を延長することにしております。

② 研究成果の発表会

2016年度調査研究及び助成研究の成果を「第25回研究成果発表会」として、9月28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24名全員が口頭発表8名とポスター発表16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：11名、助成研究B：10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70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「遊びが変えていく自己～バーチャルリアリティと身体性の観点から～」と題し、東京大学大学院知能機械情報学専攻 講師 鳴海拓志氏による講演を実施しました。

③ 特別普及活動の開始

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て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24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、9月1日最初の講演会を開催しました。この活動は、選考委員会の協力の下に、年1回程度継続する予定です。

#### ④ 人間と遊び（財団レポート2017）の発行

「人間と遊び（財団レポート2017）」は、復刊後順調に版を重ね、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掲載したことの外、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。

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」に掲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	4,252	85.0	3,000~7,000
研究助成事業	26,500	29,217	110.3	15,900~37,100
A	19,000	25,017	131.7	11,400~26,600
B	7,000	3,500	50.0	4,200~9,800
国際交流	500	700	140.0	300~700
普及啓発事業	5,400	5,469	101.3	
合 計	36,900	38,938	105.5	

(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 5 期	第 6 期	第 7 期	第 8 期
	2016 年 3 月期	2017 年 3 月期	2018 年 3 月期	(当年度)
経常収益	91,515	70,192	69,010	78,448
評価損益等調整前 当期経常増減額	△11,752	△23,078	5,650	12,196
当期経常増減額	△643,147	311,922	164,998	△424,893
正味財産期末残高	2,646,886	2,958,809	3,123,807	2,698,913

## 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す。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。

2018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

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。

2019 年度は、「夢のゲーム」研究アイデア公募も 6 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図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、適切な助成活動を行う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、2018年度は、事務局連代表幹事に就任し、期中に「内閣府による立ち入り検査」について、監査法人代表を招き、事務局長に加え実務担当者も参加する研究会を開催するなどの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てまいりました。

しかしながら、長年安定的に定期預金の書換継続に応じて来たナショナルオーストラリア銀行（NAB）が、突然業務を廃止して預け入れ預金 500 万オーストラリアドル全額を返済してまいりました。これらの結果当初の預金金利と解約時の金利との為替差損など 51,043 千円発生し、資産活用基金 50,000 千円を取り崩さざるを得なくなりました。

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す。

従って、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、一方では、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)アミューズキャピタル	目的：財団事務所の賃借 金額：月額賃料：226 千円（保証金：2,400 千円） 期間：2014 年 4 月 1 日～2016 年 3 月 31 日 以降自動延長中
調査研究委託	清泉女学院大学	目的：自治体経営体験ゲームを通じた地域活性化に関する研究 金額：3,000 千円 期間：2018 年 4 月 1 日～2019 年 3 月 31 日
調査研究委託	福島大学	目的：自己肯定感を高め自分の「強み」を知る機会となる他者からの言葉についての研究 金額：500 千円 期間：2018 年 4 月 1 日～2019 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	2012年6月18日	事業全般の統括
主任	横尾 志保	1996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30回 6月8日 理事8名 監事1名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①2017年度事業報告の承認 ②2017年度計算書類（案）の決定 ③2017年度 第2回国際交流助成の承認 ④理事候補者9名の決定 ⑤監事候補者2名の決定 ⑥企画委員1名の選任 ⑦選考委員1名の選任 ⑧第7回定時評議員会の招集 ⑨代表理事1名の停止条件付選定 ⑩役付理事3名の停止条件付選定</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>なし</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①業務執行理事の職務執行状況 ②第5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 ④東京大学「中山隼雄未来ファクトリー」稼働状況 ⑤永年勤続表彰</p>	<p>全部可決</p> <p>全部了承</p>
第31回 1月25日	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①2019年度調査研究者の決定</p>	全部可決

理事 6 名 監事 1 名	②2018 年度研究助成者の決定 <b>【協議事項】</b> ①2018 歴年度理事会の開催予定等 <b>【報告事項】</b> ①業務執行理事の職務執行状況 ②2018 年度年間運用益の動向 ③IGDA 日本の子供向け WS 支援	了承  全部了承
第 32 回 3 月 15 日 理事 7 名 監事 1 名	<b>【決議事項】</b> ①2019 年度 事業計画及び収支予算書等決定 ②資産活用基金の一部取崩し ③選考委員 1 名の選任 <b>【協議事項】</b> なし <b>【報告事項】</b> ①2018 年度 第 2 回国際交流助成の募集 ②第 6 回「夢のゲーム」研究アイデアの公募	全部可決      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 7 回 6 月 22 日 7 名	<b>【決議事項】</b> ①2017 年度計算書類の承認 ②理事 9 名の選任 ★代表理事及び役付 3 理事の停止条件付選定 ③監事 2 名の選任 <b>【協議事項】</b> なし <b>【報告事項】</b> ①第 7 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 24 回	<b>【決議事項】</b>	可決

4月27日 5名	<p>①第5回夢のゲーム研究アイデア入賞者の決定</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>①次回企画委員会の日時</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①2018年度 事業計画及び収支予算</p> <p>②IGDA 日本の公益事業</p>	<p>合意</p> <p>全部了承</p>
第25回 5月18日 5名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①2019年度 調査研究課題の決定</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>①2019年度 調査研究課題応募要領の概要</p> <p>②次回（第26回）企画委員会の日時</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①平成29年度中間決算の概要及び年間の収益見込</p> <p>②平成30年度調査研究及び平成29年度助成研究の募集結果</p>	<p>可決</p> <p>①は一部変更して合意②は全部合意</p> <p>次回に繰延</p>
第26回 12月4日 4名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>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</p> <p>②IGDA 日本の公益事業評価・2年間延長</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>①「夢のゲーム」研究アイデアの募集方法</p> <p>②2019 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><b>【報告事項】</b></p> <p>①2018年度中間決算の概要及び年間の収益見込</p> <p>②2019年度調査研究及び2018年度助成研究の募集結果</p>	<p>全部可決</p> <p>合意</p> <p>全部了承</p>
第27回 2月8日 6名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①第6回「夢のゲーム」研究アイデアの公募</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>①2019年度調査研究事業計画の決定</p> <p>②2019 暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①2019年度調査研究及び2018年度助成研究の採択者決定</p> <p>②2018年度年間運用益の動向</p> <p>③IGDA のデジタルからくり装置WS支援</p>	

#### (4) 選考委員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 21 回 6 月 1 日 7 名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①2017 年度（平成 29 年度）第 2 回 国際交流助成の採択者決定</p> <p>②2018 年度（平成 30 年度） 助成研究課題の決定</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>①2018 年度（平成 30 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><b>【報告事項】</b></p> <p>①2018 年度（平成 30 年度） 事業計画及び収支予算</p> <p>②第 4 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>	全部可決  全部合意  全部了承
第 22 回 11 月 16 日 名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①助成研究 A の 2 年目研究継続可否の審査</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>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><b>【報告事項】</b></p> <p>①2018 年度中間決算の概要及び年間の収益見込</p> <p>②2019 年度調査研究及び 2018 年度助成研究の募集結果</p>	可決  次回審議  全部了承
第 23 回 12 月 14 日 名	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①2019 年度調査研究採択者の決定及び答申</p> <p>②2018 年度助成研究採択者の決定及び答申</p> <p>③2019 年度調査研究及び 2018 年度助成研究の研究費決定及び答申</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>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>②2019 年度委員会を含む当財団の活動予定</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>① 研究助成中の研究者に関する異動事項</p>	全部可決  全部合意  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

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	0.00802	同上

## II 役員等に関する事項

### (1) 理事

(2019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)マーベラス 代表取締役会長兼社長 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	(国研)科学技術振興機構 先端融合評価部会 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

(2019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	(国研)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

(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	10,320
監事	2	180
評議員	9	150
合計	20	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。