

2024 年度
事業報告

自 2024 年 4 月 01 日
至 2025 年 3 月 31 日

公益財団法人
中山隼雄科学技術文化財団

I 事業

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の分野の公益事業であります。2025 年 3 月期(以下「2024 年度」といいます。)は、日本の経済活動が産業の活性化・インバウンド急増等の要因により活発化し資金運用の相場環境も好転する中で当財団においても新規事業を含む助成事業・普及啓発活動を従来以上に積極的に行いました。

この結果、費用面につきましては、119,667 千円(前年度比 41.1%増)、うち公益目的事業費は 98,662 千円(前年度比 27.8%増)と大幅に拡大しました。まら法人管理費(東大への寄付 10 百万円を除く)は報酬見直しの影響もあり 11,005 千円(前年度比 45.5%増)の増加となりました。

収益面につきましては、基本財産の株式配当が安定的であったこと、事業安定基金及び資産活用基金につきましても、好調な株式市場・円安の進行により、ポートフォリオ運用の配当金が上振れ、外貨資産の利息収入も引き続き円安の影響により計画を上振れました。結果、経常収益は 119,423 千円(前年度比 6.9%)と過去最高益であった昨年を上回る収益実績となりました。

これらの結果、経常収益は経常費用を 243 千円下回る実績となりました。

なお、公益目的事業会計における経常収益は 90,749 千円、事業費は 98,662 千円となり、7,913 千円の損失となりましたので、単年度での収支相償は満たされましたが昨年度からの通年での余剰金は解消できませんでした。しかしながら 2025 年度も新規事業を含めた事業活動を更に活発化する計画であり余剰金は解消され通年での収支相償は満たされる見込みであります。

当期経常増減額は、上記の 243 千円の損失に、保有株式等基本財産の評価益 819,054 千円及び特定資産の評価益 102,692 千円を合算して 921,503 千円の増額となりました。

以上の結果、正味財産期末残高は、4,582,451 千円(前年比 25.2%増)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。

1. 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 継続助成事業

福岡県立大学小嶋秀幹先生の研究課題「共生社会を考えるゲーム「色んな人の気持ち somebody's feelings」」について、2023 年 11 月 6 日に実施された第 30 回研究成

果発表会での登壇発表に対して大変反響があった点、また、公益に資する研究である点、当財団の「人間と遊び」という視点に沿うものであるという点から、調査研究として継続助成を実施することに致しました

(単位:千円)

『夢のゲーム』入賞作品 から選択したテーマ	氏名	所属機関名	役職	研究 体制	助成 年度	研究費
共生社会を考えるゲーム 「色んな人の気持ち」 somebody's feelings	小嶋秀幹	福岡県立大学 人間社会学部	教授	個人	2024年度	1,000
					2025年度	1,000

② 拡大助成事業

2019 年度助成研究 A 採択者 明治学院大学萩野谷俊平先生の研究課題「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」を発展させた研究が岐阜県警をはじめいくつかの警察機関で実際に採用されていることを受け、新たに「被疑者取調べ訓練」の研究を調査研究として3年間の開発期間で大型助成を実施することと致しました

(単位:千円)

研究テーマ	氏名	所属機関	役職	研究体制	助成年度	研究費
シリアスゲーム 「アバタートレーニング」 による被疑者取調べ訓練	萩野谷俊平	明治学院大学 心理学部 心理学科	准教授	個人	2024年度	9,465
					2025年度	8,638
					2026年度	7,812
					合計	25,915

③ 2024 年度の新規調査研究事業

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が、2024 年度は更に「実装版」という課題を増やしより実装に近づけた作品の募集も加えました。

この方針に基づき、本年度一般公募は 第 11 回「社会を変える『夢のゲーム』アイデア・『夢のゲーム』実装版」として実施し、アイデアは 283 件の応募作品(内小中高生は 92 件)中 最優秀作品 1 件、優秀賞 11 件、ジュニア賞 9 件を表彰しました。実装版は 22 件の応募作品中優秀賞 3 件、審査員特別賞 2 件を表彰しました。

本年度の調査研究課題は、昨年度同様に過去 3 年(第 9 回～第 11 回)のジュニア賞を含めた「夢のゲーム研究アイデア」の受賞テーマから研究を募集しましたが、残念ながら応募がなく内閣府とも相談の上で以下 2 組の研究者に研究を直接委託して調査研究を実施することと致しました。

尚、両研究のテーマともに中・高校生のアイデアであり質の高い研究テーマとして評価されています

(単位:千円)

『夢のゲーム』入賞作品 から選択したテーマ	氏名	所属機関名	役職	研究 体制	共同 研究者名	研究費
スペースデブリ「0(ゼロ)」 ミッション	塚本昌彦	神戸大学大学院 工学研究科	教授	個人		1,000
国際俳句・川柳カードで 学ぶ! 楽しい日本語 for Japanese learners	小出治都子	一般社団法人 日本ゲーム展 示協会	代表理事	共同	中林 寿文 (一般社団法人 日本ゲーム展示協 会)	1,000

2. 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、助成研究・次世代研究者助成・国際交流に分類されます。

(I) 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事業。

助成研究 A-1、A-2、B に分類されます。

(1) 助成研究 A ゲームの分野の研究に対する助成

① 2023 年度からの継続事業

2023 年度助成研究 A に採択された研究者の中から、2 年目の助成を希望した研究者から事前に提出された中間報告書に基づき中間審査を行い、その結果 6 組中 3 組に対して継続助成することとなりました。

現在第 2 年度の研究を継続しております。

(単位:千円)

研究課題名	姓 名	所属機関名	役職	研究体制	1 年目助成研究費	2 年目助成研究費
シリアスゲームによる NICU から の退院支援体験	三代澤幸秀	信州大学医学部	助教	個人	2,000	900
ゾーン状態を実現する脳神経メカ ニズムの解明	杉野 広堯	慶應義塾大学 政策メディア研究科	後期 博士 課程	共同	2,000	1,500
障害者のニーズを踏まえたアクセ シブルなゲーム開発に関するガイ ドライン策定のための現状調査	新谷 洋介	金沢星稜大学 人間科学部	教授	共同	1,800	1,200
合計						3,600

② 2024 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、8 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

助成研究 A-1 に関しては「骨太でゲームの根本に迫る課題」に重点化することを大枠の方針として助成してまいりました。

2024 年度もこの方針を継承し、研究課題を細分化することなく、「人間性・社会性を高めるゲーム2」として、人間関係を大切にし、社会を平和に向けてともに盛り上げていくことを趣旨とするゲームという研究課題を設定し、助成研究の応募者の自由性を保証して良い研究課題を引き出すことを目指しました。

その結果 11 組中 4 組に対して助成することとなりました。

(単位: 千円)

研究課題名	姓 名	所属機関名	役職	研究体制	助成額
見えない人・見えにくい人・見える人が共に遊べる空間音響を利用した協力型インクルーシブVRゲーム	牧 奈歩美	東京藝術大学大学院 映像研究科	准教授	共同	2,000
社会的ストレス状況におけるバーチャル・ペットのストレス緩衝効果の検討	後藤 日奈子	玉川大学大学 院脳科学研究科	博士課程 後期学生	共同	2,000
AIと脳波解析によるゲーム内コミュニケーションの科学的評価と円滑化	石川 知一	東洋大学 情報連携学部	准教授	個人	1,000
生成AIを活用したゲーム性の高い医学教育コンテンツの開発と公開	三原 弘	札幌医科大学 医療人育成センター	准教授	共同	1,750
合計					6,750

(A-2) 基礎的・基盤的研究

助成研究 A-2 の研究課題は、「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、助成することとしました。

助成研究 A-1 と同様の審査手続きを経て、24 組を本審査した結果、次の 9 組に対して助成することとなりました。

(単位:千円)

研究課題名	姓 名	所属機関名	役職	研究体制	助成額
音声対話により適応的に協力するゲームAIの開発	稲葉 通将	電気通信大学 人工知能先端研究センター	准教授	個人	2,000
身体的・心理的インタラクションを伴う人とロボットのゲーム対戦に向けた内部状態表出手法の検討	山添 大丈	兵庫県立大学 大学院工学研究科	准教授	個人	1,956
拡張現実型BCIを活用したゲームによる新規体験の創出と脳活動の変調効果評価	小谷 潔	東京大学大学院 新領域創成科学研究科 人間環境学専攻	教授	個人	1,800
すべての人々が楽しめる触覚と聴覚を活用したインクルーシブゲームの開発	山崎 浩一	東京電機大学 理工学部	教授	個人	1,800
ゲームへのエンゲージメントを最大化する運動介入手法に関する研究	前川 和純	東京大学 先端科学技術研究センター 身体情報学分野	特任講師	個人	1,800
日本のアーケードゲーム機保全に関する調査研究事業	川崎 寧生	立命館大学 衣笠総合研究機構	専門研究員	個人	1,500
シャボン膜の凍結過程に着目した多重投影スクリーン	佐藤 俊樹	北陸先端科学技術大学院大学 創造社会デザイン研究領域	准教授	個人	800
学習ゲームのデザインに資するゲームデザインパターンの開発と評価	財津 康輔	日本大学 生産工学部	助教	個人	1,300
ゲーミフィケーションを活用したマルチモーダル学習による非認知能力の国際比較	竹本 拓治	福井大学 地域創生推進本部 附属 創生人材センター (大学院工学研究科 産業創成工学専攻)	センター長/教授	個人	1,700
合計					14,656

(2) 助成研究 B 「人間と遊び」に関する研究に対する助成

助成研究 B の研究課題は、「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ものとなっております。

助成研究 A と同様の審査手続きを経て 13 組を本審査した結果、次の 4 組に対して助成することとなりました。

助成研究 B の研究期間は、単年度のみです。

(単位:千円)

研究課題名	姓 名	所属機関名	役職	研究体制	助成額
幼児期の粘土遊びにおける発達の検討：粘土を用いた顔の表現の指標化と療育プログラムの作成	平中 尚子	沖縄キリスト教短期大学 地域こども保育学科	准教授	共同	1,000
遊びを支える身体部位間の力調節メカニズムの解明	加藤 辰弥	一般社団法人 NeuroPiano	プロジェクトリサーチャー	個人	1,000
触れる数、感じる数：数詞と数量を結びつけるタンジブルデバイスの開発	柴崎 美奈	東京都立大学 システムデザイン学部	助教	個人	600
自動演奏楽器の自律自走化に基づく鑑賞者に生命を想起させる音楽体験の研究	藤木 淳	札幌市立大学 デザイン学部	教授	共同	700
合計					3,300

(Ⅱ) 次世代研究者(高校生)助成事業

「人間と遊び」のテーマに関連した研究活動を行う次世代研究者(高校生)を対象とした「次世代研究者助成事業」を新規事業として実施致しました。若年層研究者への支援の必要性が各委員会等でも議論のテーマとなっており、当財団としても前向きな新規事業として今後も進めて参ります。

応募 10 組を本審査した結果、次の 3 組に対して助成することとし昨年の研究発表会で成果を発表しました。

氏名	学校名・学年	テーマ
廉 智佑	トキワ松学園高等学校 2年生	障害者向け携帯型ゲーム機補助具の実現
鈴木 杏奈	茨城県立IT未来高等学校 2年生	Have magic power! ～音声認識を用いた発音評価学習系ゲームの開発～
神保 広宣	創価高等学校 3年生	マッキベン型人工筋肉を使ったリアルなロボットアームの開発

(Ⅲ) 国際交流(参加)の助成

2023 年度は休止いたしました。2024 年度は当財団が助成した研究者の海外で開催される「遊びゲームに関する学会」への参加費の助成を行いました。

助成研究と同様の審査手続きを経て 2 組を本審査した結果、次の 2 組に対して助成することとなりました。

(単位:千円)

氏名	所属機関／役職	出席学会／役割	テーマ	助成金額
毛利 仁美 他1名	立命館大学 映像学部／専任講師	Replaying Japan 2024 ／口頭発表者	ビデオゲーム関連資料の保存 意義に関する研究:小学館の学 年別学習雑誌を事例として	993
小出 治都子	大阪樟蔭女子大学 学芸学部／講師	Replaying Japan 2024 ／口頭発表者	ゲームの保守からみる次世代へ の継承と教育	480

3. 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) 人間と遊び(財団レポート2023)の発行

「人間と遊び(財団レポート2023)」として活動内容をまとめ、10月に発行しました。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新たに加えて、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掲載した読み物になっております。

(2) 「夢のゲーム」表彰式開催

初めての試みとして「夢のゲーム表彰式」を2024年8月6日に東京大学「中山未来ファクトリー」で開催致しました

当日は夢のゲーム受賞者:21組/26名、保護者等15名が参加し表彰式と懇親会を賑やかに行いました。

(3) ワークショップ開催

2021年度助成研究B採択者 奈良教育大学 古田 このみ先生による「からくりおもちゃを作成するワークショップ」を2024年8月16日に高松のe-トピア・かがわで開催致しました。大変好評であったのでワークショップ開催で助成を受けた研究者の新たな展開を支援する普及啓発活動の一環として今後も積極的に実施してまいります。

(4) IGDA(国際ゲーム開発者協会)日本との協働

IGDA 日本との各種イベントの協働を2024年度も実施致しました内容は以下です

- ・デジタルからくり装置作りワークショップを前橋・魚津の2か所で開催
- ・eスポーツで社会の課題を解決するシンポジウムを開催
- ・CEDEC2024・東京ゲームショウに参加する学生を支援するスカラシップ実施

(5) 研究成果発表会

「第31回研究成果発表会」を、2024年11月6日(月)に開催しました。

「調査研究」「助成研究」「普及啓発活動」の成果を28名の研究者に参加頂きました。その内一般の研究者から6名、次世代研究者の高校生3組が登壇して発表し、それ

以外の方はポスター展示による発表を行っていただきました。発表会では活発な意見交換やそれぞれの発表に対する質疑応答がなされました。
最後に久し振りに懇親会を実施して高校生 3 組に研究成果を賑やかに実演してもらうなど大変盛り上がりました。

Ⅱ 役員会等に関する事項

1. 開催状況

(1) 理事会

開催期日	議案の内容	審議結果
第 53 回 6/7 理事 9 名 監事 2 名 一部 オンライン 開催	【決議事項】 第 1 号議案 2023 年度 事業報告承認の件 第 2 号議案 2023 年度 計算書類(案)決定の件 第 3 号議案 2024 年度国際交流助成承認の件 第 4 号議案 次世代研究者助成承認の件 第 5 号議案 収支予算書一部修正の件 第 6 号議案 第 13 回定時評議員会招集の件 第 7 号議案 理事候補者 9 名決定の件 第 8 号議案 代表理事 1 名選定の件 第 9 号議案 業務執行理事 2 名選定の件 第 10 号議案 企画委員選任の件	全部可決
	【協議事項】 なし	
	【報告事項】 ① 業務執行理事の職務執行状況について ② 「夢のゲーム」大募集の実施について	全部了承
	【決議事項】 第 1 号議案 2025 年度 調査研究者ならびに研究費決定の件 第 2 号議案 2025 年度 研究助成ならびに助成金額決定の件 第 3 号議案 明治学院大学・萩野谷先生 助成継続について 第 4 号議案 選考委員選任の件 第 5 号議案 「投資方針書」一部改定の件	全部可決
	【協議事項】 1. 2025 暦年度理事会の開催予定等について	全部合意
	【報告事項】	全部了承

オンライン 開催	2. 次回(第 48 回)企画委員会の日時について	
第 48 回 7/5 8 名出席 一部 オンライン 開催	【決議事項】 第 1 号議案 2025 年度 調査研究課題決定の件 【協議事項】 1. 2025 年度 調査研究者募集要領の概要について 2. 次回(第 49 回)企画委員会の日時について 【報告事項】 1. 国際交流助成・高校生研究助成の採択結果について 2. 研究成果発表会実施について 3. 夢のゲーム表彰式実施について	全部可決 全部合意 全部了承
第 49 回 11/22 8 名出席 一部 オンライン 開催	【決議事項】 第 1 号議案 2025 年度調査研究 委託形式実施の件 第 2 号議案 2025 年度調査研究 委託先評価の件 【協議事項】 1. 明治学院大学・萩野谷先生 中間報告について 2. 2025 暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会の日時につ いて 【報告事項】 1. 2024 年度中間決算の概要及び年間収益見込について 2. 2024 年度助成研究の募集結果について 3. 2023 年度助成研究の2年目継続研究採択について 4. 研究成果発表会実施のご報告	全部可決 全部合意 全部了承
第 50 回 2/14 8 名出席 一部 オンライン 開催	【決議事項】 第1号議案 第 12 回「夢のゲーム」研究アイデア公募の件 【協議事項】 1. 2026 年度 調査研究事業計画について 2. 次回企画委員会について 【報告事項】 1. 2024 年度調査研究及び 2023 年度助成研究の採択者決定につ いて 2. 2023 年度調査研究「フードダイバーシティ・ポーカー」ワークショッ プについて	全部可決 全部合意 全部了承

(4) 選考委員会

開催期日	議案の内容	審議結果
第 40 回 5/30 8 名出席 一部 オンライン開催	【決議事項】 第 1 号議案 高校生研究助成採択者の決定及び答申の件 第 2 号議案 国際交流助成採択者の決定及び答申の件 【協議事項】 1. 次回選考委員会の日時について 【報告事項】 1. 2024 年度 事業計画及び収支予算について 2. 規定変更について	全部可決 全部合意 全部了承
第 41 回 5/30 9 名出席 一部 オンライン開催	【決議事項】 第 1 号議案 助成研究課題決定の件 【協議事項】 1. 助成研究課題募集要領について 2. 次回以降の委員会開催日について 【報告事項】 1. 研究成果発表会実施について 2. 助成研究者 研究計画変更申請受理について	全部可決 全部合意 全部了承
第 42 回 10/27 8 名出席 一部 オンライン開催	【決議事項】 第 1 号議案 助成研究 A 2 年目研究継続可否審査の件 【協議事項】 1. 次世代研究者(高校生)研究助成 募集要領について 2. 次回選考委員会の議題及び日程について 3. 2025 年の予定(ご提案) 【報告事項】 1. 2025 年度 調査研究及び助成研究の募集結果について 2. 助成研究者 研究計画変更申請受理について 3. 研究成果発表会について	全部可決 全部合意 全部了承

2. 役員名簿

(1) 理事 9 名

(2025 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	2026 年 6 月	(株)アミューズキャピタル 代表取締役会長 (株)アミューズキャピタルインベストメント 代表取締役 (株)シアターH 代表取締役会長
常務理事	藤森 健也	同上	(株)アミューズキャピタル 代表取締役社長 (株)シアターH 代表取締役社長
常務理事 事務局長	高倉 潔	同上	(株)アミューズキャピタル 顧問
理事	稲増 龍夫	同上	法政大学 名誉教授
理事	大熊 健司	同上	—
理事	坂元 章	同上	お茶の水女子大学 理事・副学長
理事	出口 弘	同上	千葉商科大学大学院 商経学部 教授
理事	渡邊 一衛	同上	成蹊大学 名誉教授
理事	柿沼 美紀	同上	日本獣医生命科学大学 名誉教授

(2) 監事 2 名

(2025 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	2026 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 8 名

(2025 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	2027 年 6 月	慶應義塾大学 名誉教授
評議員	稲見 昌彦	同上	東京大学 総長特任補佐 先端科学技術センター 副所長・教授
評議員	内田 伸子	同上	IPU・環太平洋大学教授 お茶の水女子大学名誉教授
評議員	小野 忠彦	同上	(株)マーベラス 元監査役
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	長谷川 良平	同上	(国研)産業技術総合研究所 情報・人間工学領域 上級主任研究員
評議員	中村 俊一	同上	(株)アミューズキャピタル 代表取締役副会長
評議員	楠 房子	同上	多摩美術大学美術学部 情報デザイン学科 教授

以上