

平成23年度事業報告

自 平成23年7月1日

至 平成24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

1 調査研究の推進

最近のゲームの世界では、ゲーム機、パソコン、携帯電話、スマホ等の「プラットフォームの多様化の進展」、「離れて所在するプレイヤーがインターネットで接続し、一緒にプレイする等の「オンライン化の進展」、ゲームをエンターテイメントだけでなく、教育、医療、社会生活などに利用していく「ジャンルと利用者の多様化の進展」という3つを軸に進展している。

こうした流れの中で、ゲームが経済や社会の発展に与える力は大きいという認識が広がり、韓国、中国、米国、欧州ではゲームを社会イノベーション力の一角に位置付けて政府機関による強力なバックアップが行なわれ、また、ゲームの開発利用に取り組む大学やその成果や人材を活用する企業が増えており、特に21世紀に入ってからからのゲームの躍進には目を見張るものがある。

これに対して、大学でゲームで学位を得ることは難しいなど大学や行政の取組は低調であり、一般の人々のゲームの新展開への関心もさほど高くはない。また、産業的にもゲーム機を利用した在来型のゲームが停滞傾向にあり、新たなジャンルと期待されたモバイル機器利用ゲームも在来ゲームをソーシャル化することを軸に進められ、新たな展開への力は伸び悩んでいる。

その結果、中国、韓国、米国など外国の方が、ゲームの開発や生産高が多くなってきている。

このため、当財団では、我が国のゲームが再び世界の主導的地位にもどることを目指して、方策を探求していきたいと考えてきた。

そこで、平成22年から特に「オンラインゲームの教育目的利用」の分野を取り上げ、最近の各国の取組動向との比較分析を行い、我が国の特徴を活かしながらその創造的活動を促進する方策を探ることとし、東京大学大学院情報学環の馬場章教授を代表とする研究グループに資金を提供して「オンラインゲームの教育利用における課題と対策に関する調査研究」を推進した。

まず、本研究の前半では、デジタルゲームに対する意識調査と教育効果の実験を実施した。オンラインゲームの教育利用を促進するためには、まずデジタルゲームに対する意識を調査したうえで、それを克服する方法、とりわけ教育にデジタルゲームを導入する方法を考案する必要があるからである。その意味でこれらの調査と実験は密接な関連を有している。なお、調査と実験は、両者ともに関東第一高等学校（東京都江戸川区、以下、関東一高）の全面的な協力を得て実施した。

デジタルゲームに対する意識調査は、業界団体や調査会社あるいは学術目的による調査が行われているが、調査規模は必ずしも大きくなくデータの偏りが指摘されてきた。また、教育の現場に対して、デジタルゲームの教育への導入を前提とした

意識調査は行われていない。約2000名を対象とした定点的かつ大規模な調査としては本邦初の調査となった。

また、実験では、ニンテンドーDS用ゲームソフト『有罪×無罪』を使用して、関東一高の1年生を対象に、教育効果の測定を行った。ゲームプレイの前後に質問紙調査を、ゲームプレイ後にはさらにインタビュー調査を行って、それらの結果を集計し、統計的に分析した。その結果、裁判員制度に対する理解において、ゲームプレイが顕著な効果をもたらすことを実証した。

なお、意識調査については、現在論考を準備している段階であり、実験については『デジタルゲーム研究』（日本デジタルゲーム学会発行）への掲載が決定した。

次に、研究の後半では、研究前半に実施した調査と研究の結果の集約と分析を進めるとともに、デジタルゲームが教育効果をもたらす心理的、生理的要因の解明のための実験を行う予定である。デジタルゲームの教育効果については、従来、ゲームに対する学習者の興味・関心という動機付けのレベルで説明されることが多かった。確かにそれは是認されるが、さらに根元的な理由を解明することによって、オンラインゲームを教育に導入することの意義を解明し、説得力をもたせることが重要である。

そこで注目したのは、人のストレス研究で用いられている唾液成分の測定である。例えば、ゲームプレイ前後のコチチゾールやアミラーゼの分析と質問紙調査を結びつけることで、ゲームプレイが人に与える心理的、生理的影響の計測実験を行った。ただし、唾液成分の分析をゲーム研究に用いる事例はこれまで存在していないので、その有効性を検証するための予備実験を繰り返し行い、唾液成分の中でも、とくにアミラーゼ分析が有効であることを明らかにした。

現在では、すでに専用の実験ルームの設置に着手しており、今後は、PS3用のゲームである『ソウルキャリバー』（バンダイナムコゲームス）など複数のゲームをタスクゲームとして取り上げ、一般的な計算ゲームと比較して、プレイによる両者の唾液成分であるアミラーゼの測定をおこなって、ゲームに対する意欲や、ゲームから受ける正負の影響を解明することとなっている。

なお、本研究のまとめとして、教育にオンラインゲームを導入するための意義や目的、問題点の解決法、具体的な導入方法について、一般向け（とくに保護者、教育関係者向け）の小冊子（約30ページ）を準備中であり、本研究の終了を待って成果を取りまとめて、小冊子を広く頒布する予定である。

以上のように、本研究は、オンラインゲームの教育利用の目的のために、現在それを妨げている要因の分析、克服方法の探索、教育効果の測定、教育効果の要因分析、さらに、研究の社会還元という総合的観点から進めている。

2 研究の助成

① 募集

ゲームに関わる研究を対象とする「助成研究A」、人間と遊びに関する研究を対象とする「助成研究B」、国際交流活動を対象とする「国際交流」に区分して、助成課題を募集した。募集は、7月に開始し、10月14日で締め切った。

このうち、「助成研究A」については、毎年、その年の重点を示して募集を行っているが、今年度は昨年を引き続いて特に「オンラインゲームの教育目的利用の領域」を重点研究領域と指定して募集した。これによって「オンラインゲームの教育目的利用の領域」の分野の発展に寄与できるような新しいコンテンツ、ツール、方法の開発を促進しようとしたが、応募は関連研究を含めても16件にとどまり、この分野における理解が十分にはいきわたっていないこと、募集イメージの理解促進に工夫が必要であることなどの課題が残った。

また、ゲームと遊びに関する基礎的、基盤的研究を振興するという従来からの領域については、昨年度に引き続き、「ゲームの本質及び影響」「新しい制作法」「次世代技術」「シリアスゲームの可能性への挑戦」等に関する項目を基軸に募集を行った。

助成の規模については、ゲームの研究を行う助成研究Aに対しては、1課題400万円以下、複数年度の研究は期間2年以下で総額500万円・単年度300万円以下、遊びの研究を行う助成研究Bについては1課題100万円以下とした。

募集の方法については、研究実績や応募実績がある又は関連する研究を行っている可能性がありそうな機関をリストアップし、国公立大学105校、私立大学128校、高専及び短大37校、研究機関10機関にポスター及び募集要項を送付して周知を図った。

また、関連のありそうな33学会に募集掲載や案内を依頼するとともに、財団のホームページでも公告した。

② 応募

平成23年度の応募は総計で128件であった。

応募は、助成研究をゲームと遊びに分けて募集することとした平成17年以来毎年着実に増加してきたが、今年度はじめて前年を下回った。

	20年度	21年度	22年度	23年度
助成研究A	62(13)	67(15)	79(20)	65(16)
同継続分	9(8)	8(8)	3(2)	8(6)
助成研究B	35(9)	39(9)	41(10)	50(13)
国際交流	2(2)	3(10)	8(4)	5(2)
合計	106(30)	114(32)	131(32)	128(37)

() は採択件数

③ 審査

資産運用が好調であったので、助成金総枠は前年度の3200万円から、今年度は3800万円に増額した。

応募課題に対して、選考委員会によるヒアリング、申請書類の査読、委員会審議等を重ねて、採択課題を選考し、総額で3800万円になるよう査定した。

審査の結果は、下記のとおりである。うち助成研究Aの内容をみれば、重点募集をした「オンラインゲームの教育利用関係」については、16件3230万円の応募があり、5件580万円(交付額の22%)が採択された。その他の主な領域では、「シリアスゲーム」について応募20件2745万円に対して6件720万円(交付額の27%)、「次世代技術」について応募15件3179万円に対して5件820万円(交付額の31%)、「ゲームの本質・影響」について応募12件2553万円に対して5件515万円(交付額の19%)が採択された。

	応募件数	希望金額合計	採択件数	査定額合計
助成研究A	65件	1億654万円	16件	1737万円
同継続分	8件	1777万円	6件	945万円
助成研究B	50件	4396万円	13件	1018万円
国際交流	5件	279万円	2件	100万円
合計	128件	1億7106万円	34件	3800万円

④ 助成の内容

平成23年度においては、前年度交付の研究が実施されるとともに、新たに次の課題について研究助成金を交付した。

◎ 平成23年度助成研究A新規採択研究課題

	テーマ	申請者	所属機関	金額:円
1	ネット対戦シミュレーション型ゲームにおけるプレイヤー間の”協調“創発機構の解明-進化ゲーム理論におけるネットワーク互惠の進化メカニズムの動力的解明	谷本潤	九州大学大学院総合理工学研究院	500,000
2	飲食物摂取をゲームコンテンツクリア条件にすることで好き嫌い矯正を目的とした「偏食矯正システム」の開発	小坂崇之	神奈川工科大学情報学部情報メディア学科	2,400,000
3	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	産業技術総合研究所健康工学研究部門	1,100,000
4	情報リテラシー授業履修者を対象とした匿名性の高いクイズ番組型オンラインゲームの開発	大野麻子	四条畷学園短期大学ライフデザイン総合学科	800,000
5	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	豊田工業等高等専門学校電気・電子システム工学科	1,000,000
6	物理ゲーム館設立に向けた基礎研究	小田垣孝	東京電機大学理工学部理学系物理学コース	800,000
7	「かわいい」3D キャラクターの自動生成に関する研究	萩原将文	慶応義塾大学理工学部情報工学科	2,300,000
8	臭覚・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	名古屋工業大学大学院工学研究科	1,500,000
9	オンラインで他者との協力/競争が記憶容量と脳活動に与える影響	川崎真弘	理化学研究所脳リズムモデル連携ユニット	1,200,000
10	初期ビデオゲームの疑似3D表現の再評価-絵画や映画、アニメーションとの比較考察を通して	吉田寛	立命館大学ゲーム研究センター	470,000
11	舌の位置と力の情報を利用した医療・福祉用ゲームコントローラーの開発	佐々木誠	岩手大学工学部機械システム工学科	1,400,000
12	歩行者の蹴り力に応じたトレッドミルと3次元の画像シミュレータを用いた屋内型歩行体験リハビリシステムの開発	中島康貴	早稲田大学大学院先進理工学研究科	700,000
13	脳活動計測法を用いたゲームキャラクターに対する一体感の検討	松田剛	東京大学大学院総合文化研究科	1,000,000

14	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	京都産業大学コンピュータ理工学部	1,000,000
15	ゲームプレイヤーのスキル熟達化と社会生活への転移に至る促進要因モデルの構築	藤本徹	東京大学大学院情報学環	500,000
16	タブレット型コンピュータを用いた災害対策シミュレーションゲームの開発と評価	伊原彰紀	奈良先端科学技術大学院大学情報科学研究科	700,000
			合計	17,370,000

◎ 平成23年度助成研究A継続研究課題

	テーマ	申請者	所属機関	金額:円
1	赤ちゃんの興味が「見える」ベビー・アイチャットゲームの開発と評価	宮崎美智子	玉川大学脳科学研究所	1,600,000
2	マルチタッチユーザインタフェースを用いたオンライン異文化体験シミュレーション	片上大輔	東京工芸大学工学部コンピュータ応用学科	1,500,000
3	報酬感と疲労感の脳内相互作用メカニズムの解明	水野敬	(独)理化学研究所分子イメージング科学研究センター	1,800,000
4	微小振動子アレイによる触覚呈示技術の開発とゲームインタフェースへの応用	澤田秀之	香川大学工学部知能機械システム工学科	2,000,000
5	脳・機械系フィードバック制御によるオンラインロボット群操縦ゲームの開発と操縦時脳機能データに基づく簡易脳内状態推定の試み	田中一男	電気通信大学大学院情報理工学研究科	1,800,000
6	人間の感性に与える生体リズムの影響とその応用に関する研究	小野史典	東京大学先端科学技術研究センター	750,000
			合計	9,450,000

◎ 平成23年度助成研究B採択研究課題

	テーマ	申請者	所属	金額:円
1	ブロック玩具の教育利用「化学反応式のブロック玩具による翻訳」	堀越亮	京都大学大学院工学研究科	360,000

2	遊びによる脳の活性化のしくみ	上田(石原)奈津実	名古屋大学大学院理学研究科	1,000,000
3	住環境安全性を考慮した玩具利用型住環境教育プログラムの開発	岩下剛	東京都市大学工学部建築学科	650,000
4	赤ちゃんと音の出会い:”音遊び”に内在する多感覚性とその発達の基盤に関する視線計測からのアプローチ	丸山慎	東京大学大学院教育学研究科	1,000,000
5	イラストレーター・真鍋博の「遊び車の思想」にみられる未来像	竹内孝治	愛知産業大学造形学部建築学科	500,000
6	日々出会う断片的な情報を playful に扱うインターフェイスの研究 playful interface for dealing with daily personal fragments of information	高橋亜希子	京都大学大学院情報学研究科	500,000
7	3次元モデルを入力としたLEGO組立図の自動生成に関する研究	張英夏	東京工業大学大学院情報理工学研究科	850,000
8	子どもの遊びにおける「想像上の仲間」とその発達意義を探る	遠藤利彦	東京大学大学院教育学研究科	900,000
9	熟練ドラマーの脳白質線維構造の解明	藤井進也	東京大学大学院教育学研究科	1,000,000
10	楽器演奏の手指運動スキル習得を支援するインターフェイスの開発	長田典子	関西学院大学工学部・人間システム工学科	920,000
11	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意義-	馬戸史子	大阪大学医学部附属病院小児医療センター	1,000,000
12	ロボットとの遊びを通じた自閉症児療育手法の開発	竹橋洋毅	名古屋大学エコトピア科学研究所融合プロジェクト研究部門	1,000,000
13	「コンピュータ将棋データベースにおける可能手評価値の機械学習による自動登録システムと将棋盤と駒による手動登録システムの研究」	梶谷明大	茨城大学大学院理工学研究科	500,000
			合計	10,180,000

◎ 平成23年度国際交流助成採択課題

	テーマ	申請者	所属機関	金額:円
1	国際学生対抗バーチャルリアリティコンテスト	長谷川晶一	特定非営利法人 日本バーチャルリアリティ学会	500,000
2	The 31th ACM International Conference on Design of Communication(ACM SIGDOC 2013)	菱山玲子	早稲田大学理工学術院 創造理工学研究科	500,000
			合計	1,000,000

3 普及事業

平成23年10月24日海運クラブを会場として、第18回研究発表会を開催し、平成20年度及び平成21年度採択課題について平成22年度に実施した研究を中心に発表を行った。

発表数が多いため、調査研究1件及び助成研究A12件について口頭発表を、助成研究A件及び助成研究B件についてポスター発表を行った。発表内容について数多くの好評が寄せられた。

参加者は、発表関係者の他関東地方の大学及び研究機関に案内を出すとともにホームページに公告して募集した。今回は80人が参加した。

また、発表会に引き続き、発表者と参加者との交流会を開催し、60人が参加した。

◎ 口頭発表した助成研究課題

	テーマ	発表者	所属	助成年度
1	アマチュアのゲーム制作の実態と、それが日本のゲーム開発に果たしている役割に関する調査研究	七邊信重	東京工業大学エージェントベース社会システム科学研究センター	21年度
2	被害者学教育ゲームの開発とその効果の検討	荒川歩	武蔵野美術大学 造形学部	21年度
3	ソーシャルコミュニケーション能力向上のための人形劇ロールプレイングゲームの開発	生田目美紀	筑波技術大学産業技術学部総合デザイン学科	20年度～

4	体表点字のゲームと学習への応用	大墳聡	群馬工業高等専門学校電子情報工学科	21年度
5	インタラクティブ可能な妊婦体験システムの開発	小坂崇之	神奈川工科大学情報学部メディア学科	21年度
6	環境学習を支援する植生インタラクティブゲームの開発	武田義明	神戸大学大学院人間環境学専攻(宇都宮大学 出口明子 共同研究者)	21年度
7	対話的物理シミュレーションのラピッドプロトタイピング環境の構築	滝沢寛之	東北大学大学院情報科学研究科情報基礎科学専攻	20年度～
8	将棋感想戦を支援するソフトウェアの研究開発	垂水浩幸	香川大学工学部信頼性情報システム工学科	20年度～
9	脳とゲームのインターフェース:頭で考えるだけで操作できるゲームの動作原理	長谷川功	新潟大学大学院歯学総合研究科	19年度～
10	ごっこ遊びによる学習意欲向上に着目した実空間共有型エデュテインメントシステムの開発	山本倫也	関西学院大学理工学部人間システム工学科	21年度
11	モーションキャプチャによるCG映像を用いた舞台作品創作・演出システムの開発	曾我麻佐子	龍谷大学理工学部情報メディア学科	21年度
12	がん患者・家族向けのがん検診・治療シミュレーションゲームの開発	湯地晃一郎	東京大学医科学研究所附属病院内科	20年度～

◎ ポスター発表した助成研究課題

	テーマ	発表者	所属	助成年度
1	ゲームプレイが口腔機能に与える影響についての研究	金子知生	北海道大学病院高次口腔医療センター	21年度
2	参照事例を用いたゲームキャラクター作成支援	中村剛士	名古屋工業大学大学院工学研究科	21年度
3	家庭用ビデオゲーム黎明期の「ゲームマニュアル」のデジタルアーカイブ構築とその活用に関する総合的研究	尾鼻崇	立命館大学アトリサーチセンター	21年度

4	相転移を考慮した粒子ベースビジュアルシミュレーションライブラリの開発	岩崎慶	和歌山大学システム工学部情報通信システム学科	21年度
5	自閉症児の遊戯のための3D地形図の開発	吉野大輔	日本大学文理学自然科学研究所	21年度
6	キャラクターの魅力とゲーム本来の面白さを両立させる演技生成エンジンの開発	長谷川晶一	東京工業大学精密工学研究所	19年度～
7	眼鏡型ウェアラブル視線検出システムを利用した人の視線情報活用に関する研究	三木則尚	慶應義塾大学理工学部機械工学科	20年度～
8	直感的操作が可能な多自由度反射型触覚センサ	嵯峨智	東北大学情報科学研究科	20年度～
9	乳幼児との関わりを豊かにする父親遊びの開発的研究～母親と異なるあそび実践プログラム作り～	小崎恭弘	神戸常盤大学短期大学部幼児教育学科	21年度
10	アンサンブル演奏における視線行動の役割	河瀬諭	大阪大学大学院人間科学研究科	21年度
11	高齢者の音楽を援用した知的遊びの提案とその効果の認知的心理学的観点からの検証	後藤靖宏	北星学園大学文学部心理・応用コミュニケーション学科	21年度
12	技能獲得を促がす玩具の開発(紐の結び方の習得における構造理解と手順の習得)	竹之内博史	慶應義塾大学政策メディア研究科	21年度
13	「子供の遊び」にみる「生きた環境」の意味に関する研究-地方都市部における小学生の遊び環境の経年変化について-	栗原知子	福井大学教育地域科学部	21年度
14	感情のタグgingを容易にする、記憶強化のための感情シャッターボタン付写真ライフログシステム「気分シャッター」の開発実装	小谷一司	デジタルハリウッド大学院(東京大学学際情報学府末田航 共同研究者)	21年度
15	インタラクティブ可能な妊婦体験システムの開発	小坂崇之	神奈川工科大学情報学部メディア学科	21年度

② ホームページによる広報

財団に関する基本的事項の周知は、ホームページを軸に実施している。

7月からのホームページへのアクセスは、33763件であり、助成課題募集期間中は毎月5300～6500件あるが、それ以外の月はおおむね2000件台のアクセスとなっている。ホームページの利用率の向上には成果情報などの充実が必要であり、ホームページの充実に向けて、データの整理を進めた。

II 財団の活動状況

1 公益認定

6月23日の認定等委員会において、公益社団法人及び公益財団法人の認定等に関する法律に基づく公益財団法人の認定答申が出された。

7月1日に登記を行い、民法に基づいて設立した財団法人中山隼雄科学技術文化財団は平成23年6月30日をもって終了し、7月からは新法に基づく公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団となった。

2 評議員会

平成23年度の評議員会は、次のとおり開催した。

① 第1回評議員会(平成23年9月9日)

第1号議題 議長の選任

第2号議題 認定に係る諸状況に関する報告

第3号議題 規程類等に関する決議

(評議員会運営規則、評議員、役員の報酬等及び費用に関する規程
及び基金の設置及び資金の運用に関する規程)

第4号議題 基本財産及び基金に関する理事会決定の承認

第5号議題 役員の報酬の決議

第6号議題 平成23年度事業計画、予算及び資金計画の承認

第7号議題 特例法人の平成23年度(4月1日～6月30日)の事業報告及び決算書類の承認

第8号議題 名誉会長の決議

② 第2回評議員会(平成24年3月14日)

第1号議題 平成24年度事業計画の承認

第2号議題 平成24年度収支予算書の承認

第3号議題 平成24年度資金調達及び設備投資の見込記載書類の承認

第4号議題 基金の取崩に関する議決

3 理事会

平成23年度の理事会は、次のとおり開催した。

① 第1回理事会 (平成23年8月25日)

第1号議題 第1回評議員会の開催について

② 第2回理事会 (平成23年9月9日)

第1号議題 公益法人認定に係る諸状況に関する報告

第2号議題 規程類に関する決議

第3号議題 基本財産及び基金に関する決議

第4号議題 平成23年度事業計画、予算及び資金計画に関する決議

第5号議題 特例法人に係る平成23年度事業報告及び決算書類の承認

第6号議題 理事長及び常務理事の業務報告

第7号議題 名誉会長の推薦

第8号議題 選考委員の確認

③ 第3回理事会 (平成24年1月19日)

第1号議題 平成23年度の収支見通しに関する報告

第2号議案 平成23年度研究等の助成の決定

第3号議題 企画委員会委員の選任

第4号議題 業務の執行を担当する理事の職務の執行状況の報告

第5号議題 その他 (20年史の編集について)

④ 第4回理事会 (平成24年3月2日)

第1号議題 第2回評議員会の開催について

⑤ 第5回理事会 (平成24年3月14日)

第1号議題 平成24年度事業計画の決議

第2号議題 平成24年度収支予算書の決議

第3号議題 平成24年度資金調達及び設備投資の見込記載書類の決議

第4号議題 基金の取崩に関する議決

第5号議題 選考委員会委員の選任

4 選考委員会

① 第2回選考委員会(平成23年10月24日)

第1号議題 ヒアリング及び査定を進め方について

第2号議題 継続課題のヒアリングと査定

② 第3回選考委員会（平成23年12月26日）

第1号議題 新規課題の選考に当たって

第2号議題 継続課題の処理について

第3号議題 研究助成Aの選考

第4号議題 研究助成Bの選考

第5号議題 国際交流助成の選考

第6号議題 来年度以降に反映させるべき事項について

5 企画委員会

① 第1回企画委員会（平成24年2月6日）

第1号議案 委員長の選任

第2号議案 企画委員会設立の経緯と作業の要件

第3号議案 どういう領域を攻めるか

② 第2回企画委員会（平成24年3月16日）

第1号議案 藤本徹氏講演（シリアスゲームの発展方向）

第2号議案 椎塚久雄氏講演（シニア向けゲームの発展可能性）

6 評議員及び役員の構成

平成24年3月31日現在の評議員及び役員は次のとおりである。

① 評議員

出澤 正徳 電気通信大学名誉教授

稲見 昌彦 慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授

内田 伸子 お茶の水女子大学名誉教授

大熊 健司 理化学研究所横浜研究所長

小野 忠彦 (株)TVポータル監査役

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

椎葉 忠志 (株)Aiming 代表取締役

馬場 章 東京大学大学院情報学環教授

長谷川 良平 産業技術総合研究所ヒューマンライフテクノロジー研究部門
グループリーダー

三浦 宏文 工学院大学顧問、東京大学名誉教授

② 役員

理事長	中山 晴喜	(株) マーベラス AQL 取締役会長
常務理事	内藤 哲雄	(公財) 中山隼雄科学技術文化財団常勤理事
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	青木 利則	(株) マーベラス AQL 取締役
理事	有澤 誠	慶応義塾大学名誉教授
理事	稲増 龍夫	法政大学社会学部教授
理事	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	杉原 厚吉	明治大学大学院先端数理科学研究科教授
理事	中塚 尚子	立教大学現代心理学部教授
監事	田中 克郎	TMI 総合法律事務所代表パートナー弁護士
監事	鈴木 正明	新日本有限責任監査法人シニアパートナー 公認会計士