

人間と遊び

財団レポート 2015

社会を変える
ゲームと遊びの研究

挑戦者募集

締め切り
平成27年10月15日(木)

調査研究者募集
研究期間 (平成26年4月～平成29年3月)
研究費 総額1,260万円以内
募集テーマ

助成研究募集
研究期間 (平成28年3月～平成29年2月)
研究助成額
助成研究A 総額 3,360万円(1万円～500万円)以内
助成研究B 総額 1,400万円(1万円～100万円)以内
国際交流(参加) 総額 140万円(1万円～100万円)以内
募集テーマ

● 助成研究 A: ゲームの分野の研究に対する助成
①重点研究: ゲームを基えたゲームII
②基礎的・基礎的研究: ゲームに関する各種研究
● 助成研究 B: 「人間と遊び」に関する各種研究
● 国際交流 (参加) ※2箇に分けて募集します。

一般の層から募集して決定した。以下の11テーマから1課題をお選びください。
● 自分と向き合うゲーム ● ガットスリーブ ● 未来の世界へ向かうゲーム ● 赤ちゃんとつなぐゲーム
● 障害者を支援するゲーム ● 赤城は成功のもと ● 夢を叶えるゲーム ● 赤城は成功のもと
● 夢を叶えるゲーム ● ディスカッションで夢を叶える ● 赤城は成功のもと
● 正しい日本語の使い方を学ぶゲーム ● 赤城は成功のもと ● 赤城は成功のもと

くわしくは財団WEBサイトを御覧ください
中山財団 TEL: 03-6226-6161
公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団 E-Mail アドレス: info@nakayama-zaidan.or.jp
<http://www.nakayama-zaidan.or.jp/>

ごあいさつ

当財団は、「人間と遊び」という視点に立った研究を助成することを主要な目的として、平成4年に設立されて以来一貫してこの分野の多様な研究を助成してまいりました。

平成27年度は35組の研究者を助成しておりますが、この他にも当財団はユニークな活動をしています。先ず、社会を変える『夢のゲーム』研究アイデアを一般公募し、優れた着想を専門家が研究開発するプロジェクトが定着しつつあります。又、小中学生を対象に、ゲーム開発のプロと共にゲームソフトの制作を楽しむワークショップは、自然にコンピュータに習熟できる試みとして、息長く「IGDA日本」を支援します。

ゲームは、今や文化として定着し、単にエンターテインメントとしてだけでなく、社会生活に欠かせない重要なツールの地位を確立したと申せましょう。一方で、急激に発展するイノベーションの恩恵を受け、VRやARなどの技術を駆使して、人々の予想を超えるスピードで展開しつつあります。

「遊び」は、太古の昔から人間社会の文化と密接な係わりをもってまいりました。時代の要請に先駆ける意気込みをもって「人間と遊び」の公益活動を実施してまいります。

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 27 年度 事業活動のあらまし	4
平成 28 年度 事業計画のあらまし	12
平成 27 年度 研究成果報告	14
財団の歩み	68
役員・評議員等	70

平成27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26年度からの継続事業

「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」を一般から公募したところ971件の応募があり、審査の結果入賞した14件の内から2件を研究課題として採用し、従来通り大学等の研究者に案内しましたが応募者はなく、平成26年度調査研究は実施しないこととしましたので、継続事業はありません。

(2) 平成27年度の新規事業

平成26年度入賞の『夢のゲーム』アイデアを有効活用すべく、全国の28専門学校に対して、入賞14件のいずれも研究課題に選択可能として調査研究の受託を勧誘したところ2組の応募があり、審査の結果次表のとおり研究委託契約を締結しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望期間（年）	研究費（千円）
小山 幸彦 沼津情報ビジネス専門学校 ゲームクリエイト科・教諭	振り込め詐欺に気を付けて！ (振り込め詐欺対策ゲーム)	1	1,450
山田 慎 名古屋工学院専門学校 ゲーム総合学科・教諭	りぼっと (リサイクル志向のゴミ拾いアクションゲーム)	1	50
合 計			1,500

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26年度助成の研究は平成27年度に実施されました。14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27年度助成の研究は、30組の研究者が平成29年2月の完成を目指して実施中であります。

研究課題	件 数			金額（千円）		
	平成 25 年度	平成 26 年度	平成 27 年度	平成 25 年度	平成 26 年度	平成 27 年度
助成研究 A（新規）	16	9	15	22,400	18,000	23,100
同（継続）	5	10	5	5,200	9,370	7,100
助成研究 B	9	10	10	6,200	7,130	7,600
国際交流	3	－	5	1,200	－	1,090
助成研究計	33	29	35	35,000	34,500	38,890

※ 平成26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26年度・中間評価と継続助成

中間評価の結果6組中5組の継続採択が決定し、次表の通り助成しました。

氏 名 所属・肩書	研 究 課 題	助成額（千円）
森島 繁生 早稲田大学先進理工学 教授	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	1,500
勝又壮太郎 長崎大学 経済学部・准教授	ゲームを取り巻く企業と消費者の社会的相互 作用	1,000
L. B. Wellington 京都大学大学院 医学研究科社会健康医学系専攻・博士 課程	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	2,000
伊村 知子 新潟国際情報大学 情報文化学部・講師	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	1,000
大澤 博隆 筑波大学 システム情報系知能機能工学域・助教	人狼知能の開発	1,600
合 計		7,100

②平成27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 II」

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、昨年度に引き続き、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、「ゲームを超えたゲーム」研究への支援を行うこととしました。

32組の応募があり、審査の結果次表の7組に対して助成しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望期間(年)	1年目助成額 (千円)
大柳 俊夫 札幌医科大学 医療人育成センター・准教授	国際共同による注意機能訓練ゲームの開発と臨床応用	2	2,000
藤本 徹 東京大学 大学総合教育研究センター・助教	創造的なキャリア教育支援のためのシリアスゲームの開発	1	2,500
舛本 大輔 三重大学大学院 医学系研究科・大学院生	小児がん患者に対する長期フォローアップに関する研究 －デジタルツールの評価と応用－	1	500
森本 有紀 東京電機大学 未来科学部・講師	手描きアニメの個人制作支援の研究	1	800
飯田 和敏 立命館大学 映像学部・教授	複数のオープンビッグデータを活用したゲームコンテンツの作成、及び本ゲームプレイの直接的または間接的な公共性への作用に関する研究	1	2,000
李 皓 静岡大学 情報学部・准教授	少子化現象と対策について学ぶカードゲームの制作	2	700
三浦 政司 鳥取大学大学院 工学研究科・助教	ゲームデザインプロセスの応用によるエージェントベースモデリングのための対話手法の開発	2	2,000
合 計			10,500

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8組に対して助成しました。

氏名 所属・肩書	研究課題	希望期間(年)	1年目助成額 (千円)
池原 忠明 首都大学東京 東京都立産業技術高等専門学校・准教授	ゲーム特性を生かした健康保持や体力向上装置の開発	1	700
中村 仁 日本経済大学大学院 経営学研究科・准教授	女性向けゲーム市場における企業と消費者の共進化に関する研究	1	800
中村 隆之 神奈川工科大学 情報学部・特任准教授	ゲームデザイン研究・教育のためのオープンソースゲームの開発の研究	2	2,500

鈴木 真奈 京都大学 文学研究科・博士後期課程	日本のホームエレクトロニクス思想とビデオゲーム	1	200
谷中 俊介 神奈川工科大学大学院 工学研究科・博士課程	VR酔いの検出に応じて角速度と画角を動的に制御するVRシステムの開発	1	2,000
小泉 直也 東京大学大学院 情報学環・特任研究員	カードゲームにおける空中像インタラクションの研究	1	2,000
尾鼻 崇 中部大学 人文学部・助教	「乙女ゲーム」のゲームデザインに関する総合的研究	1	400
Kai Kunze 慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科・准教授	Eyewear for Gaming	1	4,000
合 計			12,600

(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。

38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。

氏名 所属・肩書	研究課題	助成額 (希望額) (千円)
山之内 幹 鹿児島県立加治木養護学校 中学部・教務主任	障がい者と健常者をつなぐレクリエーションゲームの開発と汎用化	500
柴里 弘毅 熊本高等専門学校・教授	重度重複障害がある児童生徒のための分身ロボットを通じた遊びの開発	1,000
田中 千晶 桜美林大学 総合科学系・准教授・	幼児の外遊びおよび室内遊びにおける身体活動強度	800
川田 和男 広島大学大学院 教育学研究科・准教授	遊びながら社会性を育むためのアクティブ・ラーニング支援教具の開発	900
藤波 香織 東京農工大学大学院 工学研究院・准教授	身の回りのモノを直接用いたデジタルペインティングによる創造性発揮支援	1,000
磯山 直也 青山学院大学 理工学部・助教	演技・踊りを自然に遊ばせるシステムの開発	900
山本 喜晴 関西国際大学 人間科学部・准教授	ゲームへの親和性とイメージの投影傾向との関連	650
中村美恵子 東京藝術大学 芸術情報センター・芸術情報研究員	生物の形態と振る舞いから学ぶ遊び心の誘発	750
高見 友幸 大阪電気通信大学 総合情報学部・教授	摩訶大将棋の復刻および大型将棋の歴史に関する研究	450
松浦 昭洋 東京電機大学 理工学部・准教授	プレイフルなデジタル絵本システムの開発	650
合 計		7,600

(3) 国際交流の助成

本事業年度から年2回募集することとしました。

応募資格は、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者で、合わせて14組の応募がありましたが、審査の結果次の5組に対して助成しました。

第1回（開催期間：平成27年12月1日～平成28年5月31日）

氏名 所属・肩書	会議等の名称 開催期間・場所	仮助成額 (希望額) (千円)
清水 康二 奈良県立橿原考古学研究所・主任研究員	The Board Game Studies 2016 2016年4月13日～16日 The German Games Archive Nuremberg	240
林 志修 東京大学大学院・大学院生	2016 IEEE ISCC International Symposium on Creative Computing March29th-April 1st,2016 Exeter College, University of Oxford Oxford, England	200
合 計		440

第2回（平成28年6月1日～同年11月30日）

氏名 所属・肩書	会議等の名称 開催期間・場所	助成額 (千円)
上野 未貴 豊橋技術科学大学 情報メディア基盤センター・助教	The 13th International Conference on Distributed Computing and Artificial Intelligence 2016 1.IEEE Systems Man and Cybernetics Society Spain Section Chapter 2.Seville University Universidad de Sevilla. Avenida Reina Mercedes s/n. 41012 Sevilla. 2016年 6月1日～2016年6月3日	280
木村 知宏 東京大学大学院 学際情報学府・博士課程	Replaying Japan 2016 1.Institute of East Asian Studies・Japanese Studies/Leipzig University/Juniorprofessor/ Martin ROTH 2.Faculty of History, Arts and Oriental Studies,Schillerstrasse 6, 04109 Leipzig, Germany 2016年8月15日～17日まで	230
PATITAD Patchanee 室蘭工業大学・博士研究員	The 6th International Kansei Engineering and Emotion Research Conference 2016 1.Japan Society of Kansei Engineering, Taiwan Institute of Kansei, and European Kansei Group /Senior Lecturer/Dr Brian Henson 2. University of Leeds Leeds LS2 9JT, United Kingdom 2016年8月31～9月2日	140
合 計		650

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25年度調査研究及び助成研究の成果を第22回研究成果発表会として、9月25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20名中18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、調査研究2名、助成研究A：10名、助成研究B：6名であります。

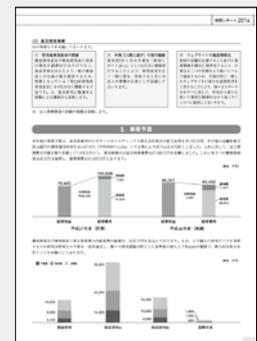
又、超人スポーツの提唱者で「光学迷彩」で透明人間を工学的に実現したことで知られる慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科教授（現東京大学大学院教授）稲見 昌彦先生による講演「超人スポーツを創ろう」を実施し、最先端の研究・実践活動の内容を興味深くお話しいただきました。



(2) 年報「人間と遊び（財団レポート2014）」の発行

復活第3号となる年報を「人間と遊び（財団レポート2014）」として、9月に発行しました。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まいります。

平成26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、財団のあゆみ等を紹介しています。



(3) ウェブサイトの高度情報化

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25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てまいりましたが、全面刷新から2年を経過して鮮度感が薄れてまいりましたので、12月に中規模リニューアルを実施して情報発信力を高めました。

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27年度の総事業費は103,267千円（前年度比123.68%）、うち公益目的事業費は82,544千円（前年度比119.90%）、法人管理費は20,723千円（前年度比141.48%）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も積極的な運用に努めた結果、経常収益は91,515千円（前年度103.59%）となりました。

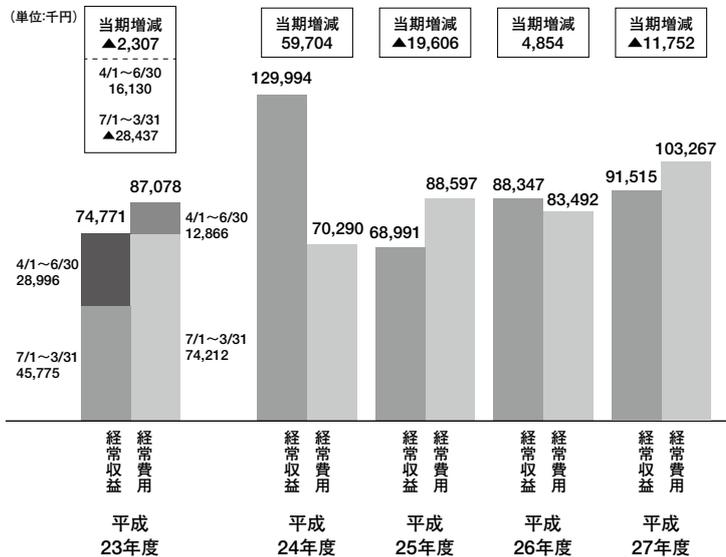
これらにより、経常費用は経常収益を11,752千円下回りました。

当事業年度経常増減額は、11,752千円に、保有株式等基本財産の評価損500,650千円及び特定資産の評価損益等130,745千円を合算して643,147千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、2,646,886千円（前年比80.45%）となりました。

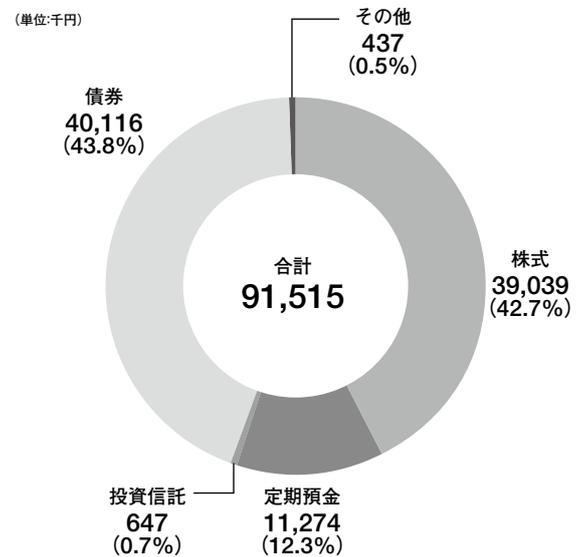
経常収支の推移

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27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

マイナンバー制度の導入に伴い、情報全般を統制する「情報管理規程」を強化するなどの対策を講じましたが、今後も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、時宜にかなう対応をしてまいります。

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原則として行いません。又、目下の金融情勢に鑑み、安全な運用に意を用いることを優先して利益計画を作成し、事業計画の枠組みを決定する必要があります。

(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分野ですが、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。新たに普及啓発の分野において、「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具現化させてまいります。

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。

コンテスト方式により広く一般から「夢のゲーム」研究アイデアを募集し、入賞者の提案テーマを研究課題に採用する方式は3年目を迎えるので、定着に向けて更に工夫を重ねる必要があります。

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回助成します。

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。

他方、小中学生を対象として、コンピュータゲーム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観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、非営利法人の活動を助成する形式で実現させてまいります。

(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公益活動の周知とこれによる研究希望者の発掘及び当法人に対する積極的な評価の獲得

② 予実管理の適時実現による経営の効率化、安定化及び資産形成の礎構築

③ 電子情報を基本とする情報管理ルールを厳密化することによる業務効率の向上

(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及び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2基金の特性に応じた運用により、目下の金融情勢に鑑み、従来以上に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28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、現下の金融情勢に対処して資金の運用を慎重にし、事業規模を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すべく計画を策定します。

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であります。

(1) 調査研究事業

① 「夢のゲーム」研究アイデアの一般公募

本年で第3回目の、今までにない発想で社会を豊かにする「夢のゲーム」研究アイデアの公募を実施することとしました。本事業は、既に平成28年3月1日から31日まで、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実施され、286件の応募作品から一般の部：11組、ジュニアの部9組を入賞作品に選びました。

② 研究受託者の募集

上記公募の結果、本年度の調査研究課題には、一般の部で受賞した11組全部が選択され、平成28年7月15日から10月1日まで調査研究実施希望者を受け付け中です。入賞作品のテーマは次の通りです。

- A 教えの達人 B 介護シミュレーションゲーム C 僕らはみんな生きている！ D こころの花畑
E 美しい地球を後世に残す F flora - みんなで育てる、まちの花 G Thank you for looking
H 地域復興支援のスマートフォン向けゲーム I 小さな幸せは大きな幸せ
J 災害サポートゲーム ~そのときあなたは何をする~ K 私があなたを支える

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29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。

(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。

平成28年7月15日から同年10月1日まで研究助成の希望者を募集しています。応募された企画は、選考委員会の審査を経て、平成29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。

なお、国際交流の第2回目募集は、平成29年1月15日から同年4月1日までの予定です。

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：「ゲームの近未来」
伝統的なゲームに加えてデジタルゲームが登場して以来、人々の遊びも大きく進化してきました。今や商業ゲームの多くが、大学や企業の研究成果を取り込んで、より高度化し又その変化も日に日に速度を増しています。そのようなデジタルゲームは、数年後を展望したときどのような変化を遂げ、人々の遊び方を豊かに変えていくのでしょうか。
- 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。）

(3) 普及啓発事業

次の事業などを実施してまいります。

① ゲーム開発体験ワークショップの支援

小中学生及びその指導者を対象として、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する中期的取り組みとして、特定非営利法人 国際ゲーム開発者協会日本 (IGDA日本) が実施する「ゲーム開発体験ワークショップ」を、全面的に支援します。

既に第1回目は7月に開催され、高評価を得たので、年3~4回実施することとしています。

② 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23回研究成果発表会」を9月23日に開催する予定です。又、重点研究に関連する講演として、神奈川工科大学情報学部 准教授 白井 暁彦 先生による「近未来のエンターテインメントシステム：VRを中心として(仮題)」を計画しています。

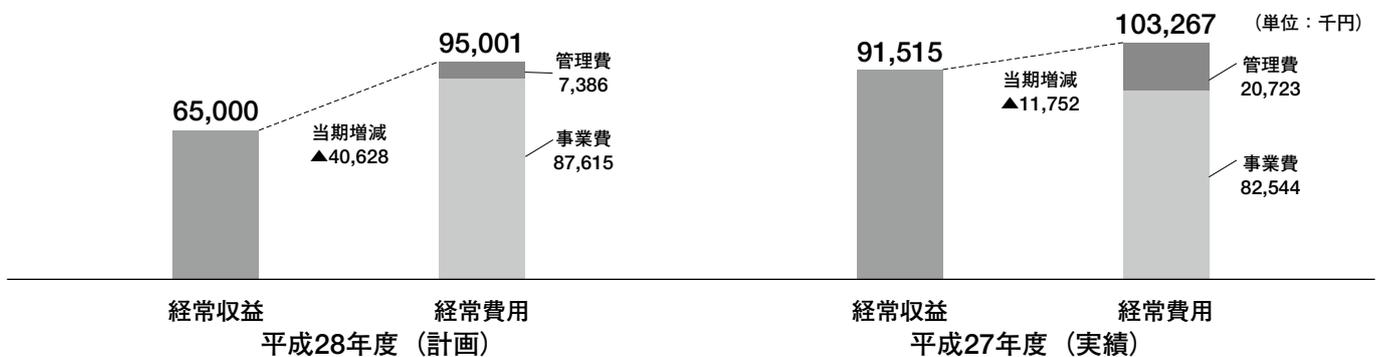
③ 年報「人間と遊び」の発行継続

復刊第4号に当る年報を「財団レポート2015」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。

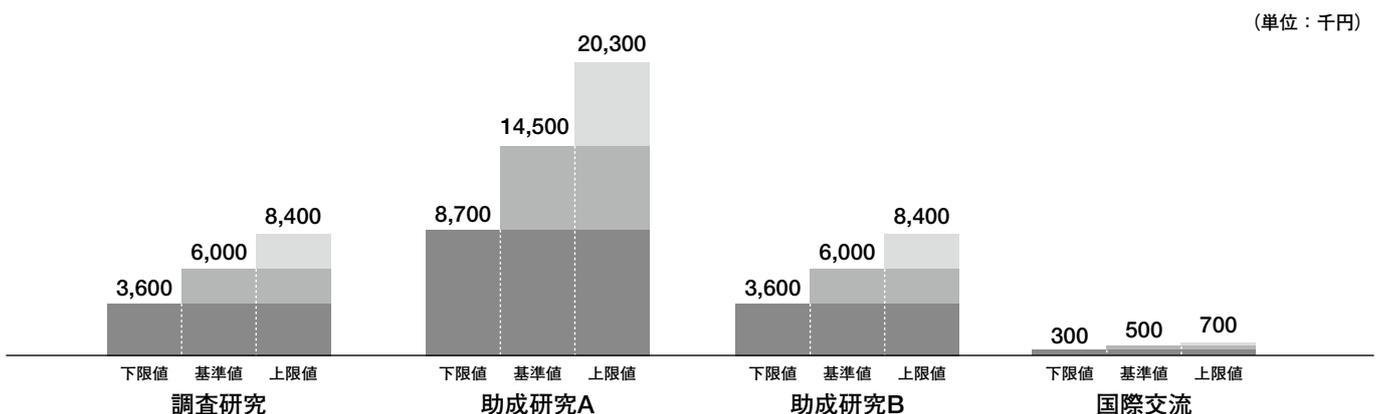
※ 法人管理事業の計画の掲載は省略します。

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39百万円、その他の金融資産の期待運用利回を26百万円とする等により計65百万円計上しました。これに対して、法人管理費は可能な限り圧縮して7.3百万円とし、従来同様の公益目的事業費は57.6百万円を計画しました。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95百万円となります。



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、27百万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。



平成 27 年度 研究成果報告

調査研究

- ゲームを題材とした認知的疲労性萎縮の理論的・実験的検討とその社会化
三輪 和久 16
- リサイクル志向のゴミ拾いアクションゲーム「りぼっと」の実装
山田 慎 18

助成研究A-(1年間)

- 時間知覚の操作を意図した立体視インタラクション
河合 隆史 20
- 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
里井 大輝 22
- オンラインで共有・評価されるゲームプレイの効果
玉宮 義之 24
- 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
安本 匡佑 26

※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

助成研究A-(2年間)

- おしゃぶりコントローラ
石井健太郎 …………… 28
- ビジネスゲームによる合意形成プロセスの国際比較
岩井 千明 …………… 30
- 創造性を司るメカニズムの解明
上田 祥行 …………… 32
- 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
三枝 亮 …………… 34
- テレビゲームが小学生の社会的適応性に及ぼす影響
鈴木 佳苗 …………… 36
- 行動経済学に基づく体験型金融経済ゲームの研究開発
竹本 拓治 …………… 38
- 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
中嶋 正之 …………… 40
- 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
野波 寛 …………… 42
- 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
和田 真 …………… 44

助成研究 B

- 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
飯塚 博幸 …………… 46
- 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
菊池 武士 …………… 48
- ベルベット錯触の神経基盤
北田 亮 …………… 50
- GPU クラスタを用いた Deep Learning に基づく画像処理
を用いた月および火星表面の擬似不自然構造物の検出
栗原 一貴 …………… 52
- 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
櫻田 譲 …………… 54
- 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
高谷理恵子 …………… 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
- 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
水野 智美 …………… 60
- デスクワーカーを和ませるテーブル緑日システム
明神 聖子 …………… 62
- 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
山本 雅人 …………… 64
- 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
李 燦雨 …………… 66

財団の歩み 1992-2015

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元社長。(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



2003



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

2000

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

研究助成件数の推移



1994 理科教育振興のため「青少年のための科学の祭典」への助成開始
第1回の研究成果発表会実施(以後、毎年実施)

1993 委託による「調査研究」を開始
ゲームと脳・身体との関係などの研究を推進
財団の活動報告誌「財団レポート」第1号発刊

START

ゲーム業界の動き

社会の動き

Year	Game Industry Movement	Social Movement
1992	スーパーファミコンが台頭し、多数プレイ用アダプタの登場で、多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	「ソニー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	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	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 「フリクラ」登場	阪神淡路大震災 EU新体制発足
1996	「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	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	「ドリームキャスト」発売。ゲームハードとしては初めてモテムを標準搭載し、買ってからインターネットが出来る高性能マシンが登場	
1999	「i-mode」の登場で手のひらサイズのインターネットデバイスへ、さまざまなコンテンツの提供	ユーロが始動
2000	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	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 ハード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	「リウナロクオンライン」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
2003	セガとサミーが事業統合を発表	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

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。

2005

「ゲームが脳に与える影響」についての調査研究を実施

38件

27件

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

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

34件

34件

29件

37件

2011

公益財団法人の認定を受ける

2012

設立20周年記念誌発刊

2013

年報「人間と遊び」復刊

2014

調査研究テーマの一般公募開始

33件

29件

35件

2004
平成16年

- 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

2004

- アテネで108年ぶりに五輪開催

2005
平成17年

- 家庭用ゲーム機「Xbox360」発売

2005

- 愛知万博開催

2006
平成18年

- 家庭用ゲーム機「Wii」・「PS3」発売

2006

- 冥王星、太陽系惑星から除外

2007
平成19年

- 「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一歩に
- 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は

2007

- 参院選で自民党惨敗、民主党第1党に

2008
平成20年

- 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

2008

- アメリカ大統領選でオバマ氏勝利
- リーマンショック

2009
平成21年

- 「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

2009

- 衆院選で民主党圧勝、政権交代
- 裁判員制度スタート

2010
平成22年

- モバイルタウンと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

2010

- 小惑星探査機「はやぶさ」帰還

2011
平成23年

- 次世代携帯ゲーム機「ニンテンドー3DS」登場

2011

- 東日本大震災
- サッカー「なでしこジャパン」女子W杯優勝

2012
平成24年

- 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ンパチ規制

2012

- 東京スカイツリー開業

2013
平成25年

- PS4、Xbox Oneの発売
- ゲームもシェアする時代

2013

- ロシア中部に隕石落下
- 富士山が世界文化遺産に

2014
平成26年

- スマホゲームが全盛期に

2014

- 消費税8%に

2015
平成27年

- ゲームを使った地域活性化がブームに
- eスポーツが世界中で隆盛に

2015

- ISなどのテロが世界を震撼させる。
- 明治の23産業施設を世界文化遺産に登録

役員・評議員等

名誉会長 中山 隼雄

理事及び監事

(平成28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	(特非) 地方再興・個別化医療支援 副理事長
理 事	香山 リカ	立教大学現代心理学部 教授
理 事	坂元 章	お茶の水女子大学基幹研究院人間科学系 教授
理 事	出口 弘	東京工業大学情報理工学院 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28年7月1日現在)

評 議 員	有澤 誠	慶應義塾大学 名誉教授
評 議 員	出澤 正徳	電気通信大学 名誉教授
評 議 員	稲見 昌彦	東京大学大学院情報理工学系研究科 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	国立研究開発法人 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	内藤 経雄	(株) アミューズキャピタル 取締役

委員会

(平成28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 2015 人間と遊び

2016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/>



HAYAO NAKAYAMA FOUNDATION
FOR SCIENCE & TECHNOLOGY
AND CULTURE