

人間と遊び

財団レポート 2016

社会を変えるゲームと遊びの研究
研究者募集

【研究期間】 平成29年4月～平成30年3月
総額 **840万円以内**

【研究テーマ】
一般の皆様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。
● 教育の場 ● 介護・高齢者 ● 子どもの発達
● 高齢者の生活支援 ● 子どもの発達
● Thank you for looking ● 高齢者の生活支援
● 高齢者の生活支援 ● 子どもの発達
● 高齢者の生活支援 ● 子どもの発達
● 高齢者の生活支援 ● 子どもの発達

【研究期間】 平成29年3月～平成30年2月
総額 **2,030万円以内**
助成額 **840万円以内**
助成額 **70万円以内**

【研究テーマ】
● 教育研究：ゲームの活用
● 教育研究：ゲームの活用
● 教育研究：ゲームの活用
● 教育研究：ゲームの活用

【締め切り】 平成28年 10月1日(土)

公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団
TEL: 03-6228-6181
E-Mail: info@nakayama-zaidan.or.jp

ごあいさつ

当財団は、「人間と遊び」という視点を切り口とした研究を助成することを主要目的とするユニークな財団として、平成4年設立以来この分野の多様な研究を支援してまいりました。

設立当初は、コンピュータゲームの分野における「人間と遊び」に関する研究を、学問として広く社会に認知させるために、多くの研究者が真剣に論陣を張りました。その成果として今や着実に学問として根付き、次の飛躍を目指して乳児から高齢者まで研究対象分野が多面化すると共に、これを支える基本技術の側面でもVR、AR等の高度化が急速に進んでおります。

当財団の活動は、このような背景を受けて、コンピュータゲームの分野を主な対象としながらも、さらに広範囲なものとなりつつあります。

一例を挙げれば、当財団がNPO法人「IGDA日本」を支援して行う「こども向けゲーム開発体験ワークショップ」は、2020年度からの「小学校におけるプログラミング教育必修化」を先取りし、楽しく遊びながら共に学ぶ協働体験の場を提供しております。

このように、財団の役割も最先端の研究を助成するだけでなく、これらの研究成果を如何に一般に普及啓発していくか、という命題にも軸足を置いて、時代の要請に合った公益活動を展開していく必要があります。

翻って「人間と遊び」の結びつきが太古の昔からきわめて密接であったことが、近年の研究成果からも実証されつつあります。私どもは、過去と未来に夢を馳せつつ「人間と遊び」という視点に立ち、調査研究・研究助成・普及啓発の三分野で引き続き活動を展開してまいります。

代表理事・理事長

やい晴喜





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28年度 事業活動のあらまし	4
平成29年度 事業計画のあらまし	12
財団の歩み	14
平成28年度 研究成果報告	16
役員・評議員等	84

平成28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28年度からの継続事業

1組を継続採択することとし、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	研究費（千円）
菱山 玲子 早稲田大学理工学術院 創造理工学研究科・教授	ディスカッションで頭を柔らかく！	1,000

(2) 平成29年度の新規事業

平成29年度調査研究事業は2組中1課題を採択し、応募者に研究を委託して研究継続しています。

氏名 所属・肩書	研究課題	期間（年）	研究費（千円）
信太 洋行 東京都市大学 都市生活学部・准教授	災害サポートゲーム ～そのときあなたは何をする～	1	4,000

平成27年度助成の研究は平成28年度に実施されました。31組の研究者から提出された研究報告概要書は16ページ以下に収載しました。

研究課題	件 数			金額（千円）		
	平成 26 年度	平成 27 年度	平成 28 年度	平成 26 年度	平成 27 年度	平成 28 年度
助成研究 A（新規）	9	15	12	18,000	23,100	16,400
同（継続）	10	5	2	9,370	7,100	3,100
助成研究 B	10	10	9	7,130	7,600	6,400
国際交流	－	5	4	－	1,090	800
助成研究計	29	35	27	34,500	38,890	26,700

※ 平成27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。

氏 名 所属・肩書	研 究 課 題	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	1,200
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	1,900
合 計		3,100

12組の応募があり、審査の結果次表の3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）
飛田 博章 首都大学東京産業技術大学院大学 情報 アーキテクチャ専攻・准教授	プレイヤー及び環境への映像投影装置による ビデオゲームの拡張	1	3,000
河野 仁 東京大学大学院 工学系研究科・特任研 究員	成長するノンプレイヤキャラクターの知能と その転移	2	2,100
中田 豊久 新潟国際情報大学 情報文化学部・講師	同じ場所に居る200人が同時に参加する ゲームの開発	1	900
合 計			6,000

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。

24組の応募があり、審査の結果次表の9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）
西原 陽子 立命館大学 情報理工学部・准教授	スポーツ中継のように将棋観戦を楽しむ～主戦 場と玉の危険度の可視化による将棋の初心者向 けの観戦支援インタフェース～	2	400
小名木 明宏 北海道大学大学院 法学研究科・教授	ゲームにおけるペナルティーの意義と 機能について	1	800
山内 翔 北見工業大学 工学部・助教	ゲームキャラクターのロボット化のための 任意形状ロボット構築手法	1	1,000
川合 伸幸 名古屋大学 情報科学研究科・准教授	VRゲームを複数人でプレイすると没入感が高 まるか？ 脳・自律神経反応を指標とした実 験研究	1	2,500
横田 悠右 情報通信研究機構 脳情報通信融合研究 センター・研究員	ウェアラブル脳波計を用いたコンピュータゲー ムの没入度に関連する神経基盤の解明	1	1,100
一ノ瀬 元喜 静岡大学 工学部・助教	稀有な遠距離移動がゲームプレーヤ間の協力に 与える影響の解明	2	1,500
藤原 正仁 専修大学 ネットワーク情報学部・准教授	ゲーム開発者のキャリア形成に関する研究	1	1,500
中野 良樹 秋田大学 教育文化学部・准教授	パズルゲーム“タングラム”における洞察の 生起過程	1	800
辻 雄一郎 筑波大学 人文社会系・准教授	「ゲームを遊ぶ憲法上の権利と規制」	1	800
合 計			10,400

助成研究Bの研究期間は、単年度のみであります。

7

(3) 国際交流の助成

応募者の利便を図るため、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、応募者が主体的な役割を持つ者で、合わせて10組の応募がありましたが、審査の結果次の4組に対して助成しました。

第1回（開催期間：平成28年12月1日～平成29年5月31日）

氏 名 所属・肩書	会議等の名称 開催期間・場所	助成額 (千円)
中安 翌 金沢美術工芸大学・准教授	SIGGRAPH ASIA 2016 2016年12月5日～8日 中国・マカオ The Venetian Macao	200

第2回（平成29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)
延原 みか子 首都大学東京 産業技術高等専門学校 助教/英語教育	2017 SCHOOLS OF THE FUTURE CONFERENCE 2017/10/26-27 アメリカ、ハワイ/Convention center	200
原田 隆史 同志社大学 教授/図書館情報学	第83回国際図書館連盟年次大会(83rd IFLA WLIC) 2017/8/19-8/25 ポーランド、ヴロツワフ/The Centennial Ha	200
山下 聖悟 東京大学 博士課程/工学 (Human Computer Interaction)	The ACM Symposium on Spatial User Interaction 2017 (SUI) 2017年10月16- 17日 イギリス、ブライトン/Jurys Inn Waterfront	200
合 計		600

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。当財団では、普及啓発事業を調査研究事業、研究助成事業に次ぐ第三の柱として育成することとしています。

(2) 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 IGDA日本を全面的に支援する形で開始しました。



(2) 研究成果の発表会

平成26年度調査研究及び助成研究の成果を第23回研究成果発表会として、平成28年9月23日に終日外部会場において開催しました。発表者は、当該年度の研究完成者26名全員が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：13名、助成研究B：11名であります。

又、VR研究開発の第一人者である神奈川工科大学情報学部情報メディア学科教授 白井暁彦先生に、「挑戦：エンタテインメントシステムを社会にアタッチする」と題して「VR」技術の現状と将来性について最先端の研究・実践活動の成果を興味深くお話しいただきました。



(3) 年報「人間と遊び（財団レポート2015）」の発行

復刊第4号となる年報を「人間と遊び（財団レポート2015）」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27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。



(4) 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27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。

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

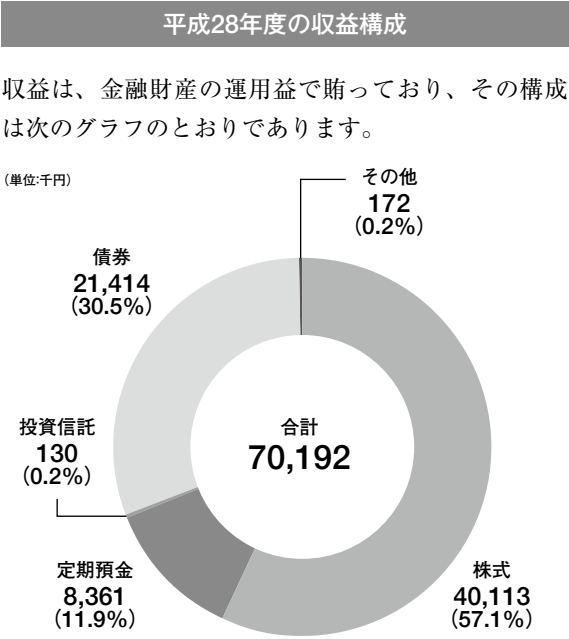
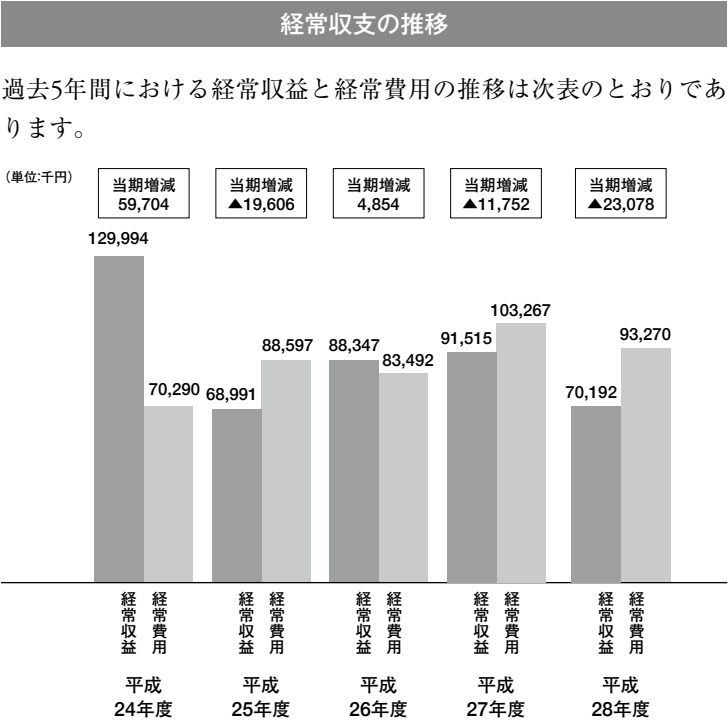
平成28年度の総事業費は93,270千円(前年度比90.32%)、うち公益目的事業費は86,004千円(前年度比104.19%)、法人管理費は7,266千円(前年度比35.06%)となりました。

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70,192千円(前年度比76.70%)となりました。

これらにより、経常費用は経常収益を23,078千円上回りました。

当事業年度経常増減額は、23,078千円に、保有株式等基本財産の評価益251,750千円及び特定資産の評価損益等83,250千円を合算して311,922千円の増額となりました。

これらの結果、正味財産期末残高は、2,958,809千円(前年比111.78%)となりました。



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

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、厳密に運用してまいります。

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。但し、やむを得ない場合は、理事会の承認で実施できる「資産活用基金」から先ず行います。

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無理のない利益計画を作成し、事業計画の枠組みを決定する必要があります。

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開始しましたが、中期的観点に立った地道な継続が必要です。

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4年目を迎えるので、入賞作品のアイデアを基に、企画委員会において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ました。

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。

一方では、小中学生を対象として、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、第三者機関である非営利法人の活動を支援する形式で開始しましたが、今後も地道に展開してまいります。

③ 普及啓発事業を3本目の柱とするための施策

今後は、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、これに伴い事業規模を圧縮していくことが必要であります。

平成29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を着実に回していくことにより、法人の継続性を主眼と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にあります。

(1) 調査研究事業

① 「夢のゲーム」研究アイデアの一般公募

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開始してから本年度4回目になりますが、既に平成29年3月1日から同年4月15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し、230件の応募作品から一般の部：12組、ジュニアの部10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、過去4回に一般の部で受賞した45作品を基に企画委員会が2課題を選定し、平成29年7月15日から10月15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。

1) みんなで地域や街を良くするゲームの開発

2) 「～離れからの解放」と「自己肯定感向上」に関わる研究

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30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29年7月15日から同年10月15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30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30年1月15日から同年4月15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：「超高齢化社会におけるゲームデザイン」

ゲームのIT化が進む一方、高齢化社会が進展し、「枯れた高齢者」ではなく自分なりの価値観をもち、仕事や趣味に意欲的な元気な世代が急増し、その市場は経済的にも無視できない存在になっています。高齢者向けのゲームというと、学習効果や医療効果を目的としたものが多く、純粋にゲームをゲームとして繰り返し楽しめるものは少ないように思われます。この傾向はわが国のみならず世界的な趨勢ですが、単なる伝統的な遊びのデジタル化に留まらないゲームのアイデアや技術的な提案等ここに一石を投じる研究を期待するものです。

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。）

(3) 普及啓発事業

文部科学省が小学校3年生に対するコンピュータ教育を平成30年から必修科目にすることなど、当法人の普及啓発事業は可能性と必要性に富んでおります。

従って、当法人としても普及啓発事業を、調査研究、助成研究に続く3本目の柱として育成していく必要性が以前よりも大きくなっております。

そこで今後は当財団の過去の蓄積を生かし、様々な非営利法人と手を結び、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）が主催する「ゲーム開発体験ワークショップ」を、中期的な観点から全面的に支援します。

既に昨年度中に3回開催され、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24回研究成果発表会」を9月22日に開催いたします。又、重点研究に関連する講演として、三宅陽一郎 先生による「デジタルゲームと人工知能の相互作用と共進化」を計画しています。

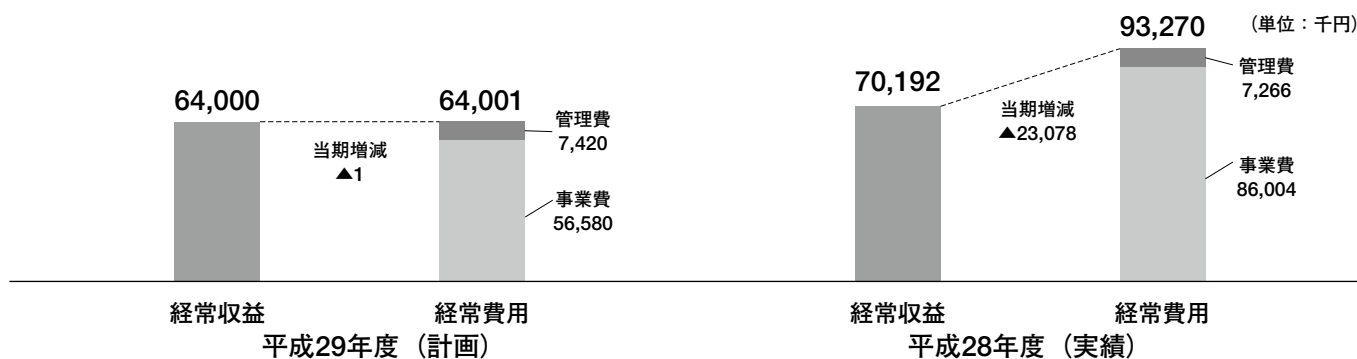
③ 年報「人間と遊び」の発行継続

復刊第5号に当る年報を「財団レポート2016」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。

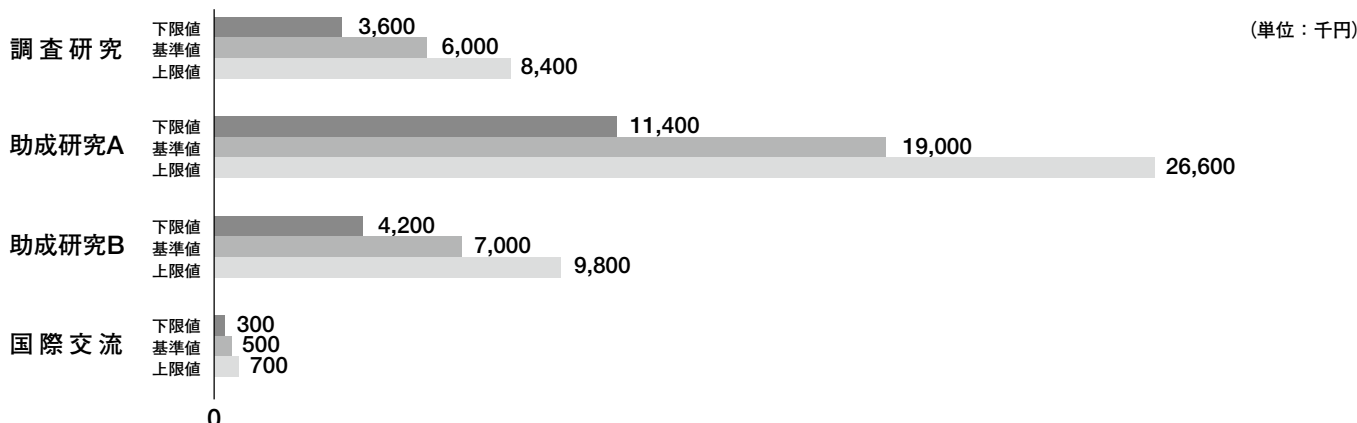
※ 法人管理事業の計画の掲載は省略します。

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41百万円、その他の金融資産の期待運用利回を23百万円とする等により計64百万円計上しました。これに対して、法人管理費は可能な限り圧縮して7.4百万円とし、従来同様の公益目的事業費は56.5百万円を計画しました。総事業費は64百万円となります。



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、32.5百万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上下最大約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。



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)パナソニ
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



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
沖縄」を試作、「暮
らしのデジタルイ
ンパクト展」に出展

2003

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

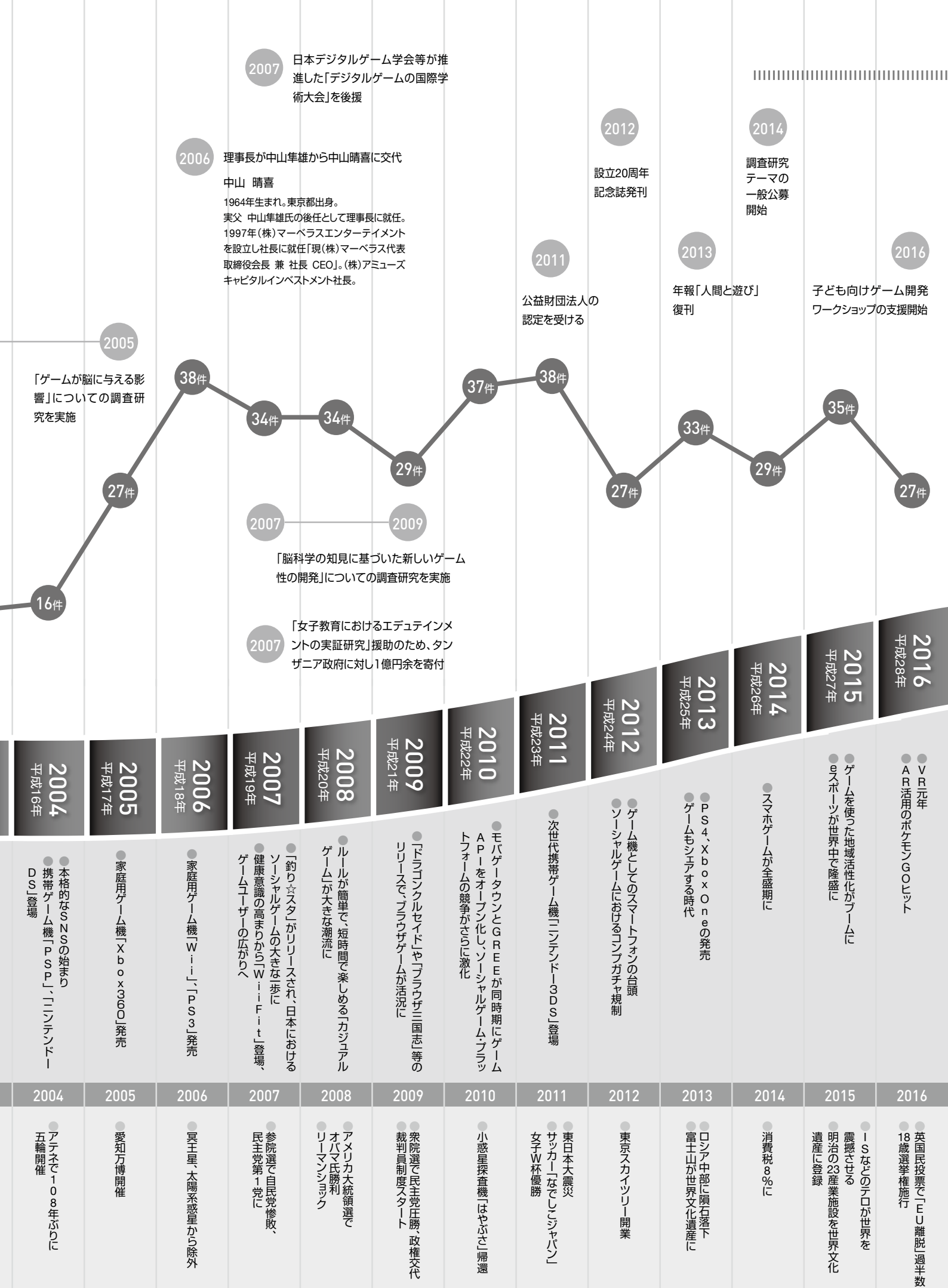
委託による「調査研究」を開始
ゲームと脳・身体との関係などの研究を推進
財団の活動報告誌「財団レポート」第1号発刊

START

ゲーム業界の動き

社会の動き

2003 平成15年	●セガとサミーが事業統合を発表	2003	●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
2002 平成14年	●「ミクナロクオンライン」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MMORPGソフトの発売	2002	●サッカーW杯日韓共同開催
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 ●ハードンがコナミグループ傘下に	2001	●小泉内閣が発足 ●アメリカで同時多発テロ
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	2000	●三宅島噴火 ●ロシア大統領にプーチン氏当選
1999 平成11年	●通話中心の携帯電話が「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	1999	●ユーロが始動
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	1998	
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	1997	●消費税5%に
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でのブラウザゲームが幕開け ●「たまごっち」登場	1996	
1995 平成7年	●Windows 95が発売されたのをきつかけに急速にインターネットが拡大 ●「フリック」登場	1995	●阪神淡路大震災 ●EU新体制発足
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	1994	●大江健三郎氏がノーベル文学賞受賞
1993 平成5年	●「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	1993	●皇太子、雅子さまご成婚
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	1992	●毛利さん宇宙へ ●アメリカ大統領選でクリントン氏当選



平成 28 年度 研究成果報告

※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

調査研究

- 読後感に対応するキャラクター育成により読書支援を行うシステム
原田 隆史 18

助成研究A1(1年間):重点研究「ゲームを超えたゲーム・II」

- 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
飯田 和敏 20
- 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
藤本 徹 22
- 小児がん経験者に対する長期フォローアップに関する研究
～長期フォローアップツールの評価と応用～
舩本 大輔 24
- 手描きアニメの個人制作支援の研究
森本 有紀 26

助成研究A2(1年間):基礎的・基盤的研究

- ゲーム特性を生かした健康保持や体力向上装置の開発
池原 忠明 28
- 「乙女ゲーム」のゲームデザインに関する総合的研究
尾鼻 崇 30
- Eyewear for Gaming
クンツェ カイ 32
- 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
梶並 知記 34
- カードゲームにおける空中像インタラクションの研究
小泉 直也 36
- 日本のホームエレクトロニクス思想とビデオゲーム
鈴木 真奈 38

役員・評議員等

名誉会長 中山 隼雄

理事及び監事

(平成29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	東京工業大学総合理工学研究科 教授
理 事	渡邊 一衛	成蹊大学 名誉教授
監 事	鈴木 正明	公認会計士・税理士 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29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	内藤 経雄	(株) アミューズキャピタル 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

委員会

(平成29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	渡邊 一衛

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団
財団レポート 2016 人間と遊び

2017 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/>

