

人間と遊び

財団レポート 2017

募研究 集究者
社会を変える
ゲームと遊びの研究

公募研究募集
【研究期間】
平成30年4月1日～平成31年3月31日
【研究費】
総額980万円以内
【募集テーマ】
高度Aを画面上に組み込んだ研究アイデアの中から、入賞作品を基に企画委員会が作成した次の課題から1つを選んでください。
① みんなで地域や国を盛り上げるゲームの開発研究
② 「一瞬だけの瞬間」の「持続可能な社会」の構築
※応募者は、調査研究や調査結果の公表が目的で、研究成果の公表が目的でない場合は、応募できません。

助成研究募集
【研究期間】
平成30年3月1日～平成31年2月28日
【研究費】
助成研究費 総額 2,660万円
助成研究員 総額 980万円
助成研究員 総額 70万円
【募集テーマ】
① 助成研究 A
＝ 高度Aを画面上に組み込んだ研究アイデアの中から、入賞作品を基に企画委員会が作成した次の課題から1つを選んでください。
② 助成研究 B：「人間と遊び」に関する各種研究
③ 助成研究 C：「人間と遊び」に関する各種研究
④ 助成研究 D：「人間と遊び」に関する各種研究
⑤ 助成研究 E：「人間と遊び」に関する各種研究
⑥ 助成研究 F：「人間と遊び」に関する各種研究
⑦ 助成研究 G：「人間と遊び」に関する各種研究
⑧ 助成研究 H：「人間と遊び」に関する各種研究
⑨ 助成研究 I：「人間と遊び」に関する各種研究
⑩ 助成研究 J：「人間と遊び」に関する各種研究
⑪ 助成研究 K：「人間と遊び」に関する各種研究
⑫ 助成研究 L：「人間と遊び」に関する各種研究
⑬ 助成研究 M：「人間と遊び」に関する各種研究
⑭ 助成研究 N：「人間と遊び」に関する各種研究
⑮ 助成研究 O：「人間と遊び」に関する各種研究
⑯ 助成研究 P：「人間と遊び」に関する各種研究
⑰ 助成研究 Q：「人間と遊び」に関する各種研究
⑱ 助成研究 R：「人間と遊び」に関する各種研究
⑲ 助成研究 S：「人間と遊び」に関する各種研究
⑳ 助成研究 T：「人間と遊び」に関する各種研究
㉑ 助成研究 U：「人間と遊び」に関する各種研究
㉒ 助成研究 V：「人間と遊び」に関する各種研究
㉓ 助成研究 W：「人間と遊び」に関する各種研究
㉔ 助成研究 X：「人間と遊び」に関する各種研究
㉕ 助成研究 Y：「人間と遊び」に関する各種研究
㉖ 助成研究 Z：「人間と遊び」に関する各種研究

平成29年7月15日(土)～平成29年10月15日(日)
中山財団 <http://www.nakayama-zaidan.or.jp/>
TEL: 05-4236-8581
E-Mail: info@nakayama-zaidan.or.jp
公益財団法人中山隼雄科学技術文化財団

ごあいさつ

中山隼雄名誉会長が、私財200億円余りを投じて当財団を創立してから、本年で四半世紀が経ちました。この間に助成した研究件数は706件、助成金の総額は14億円に上っており、独立財団として厳しい環境を乗り越え「人間と遊び」というややユニークな研究テーマを掲げて事業活動を展開してまいることができました。

コンピュータゲームの分野を重点研究分野に据えてはおりますが、異分野の研究者との共同研究により、より広く深い研究課題に取り組む姿勢に変化しつつあり、当財団も数年前からそのような方向の研究を後押ししてまいりました。

又、研究の間口と奥行きを広げるため、思い切って小学生を含む一般の人々から「夢のゲーム研究アイデア」を募集したところ、5年間で2,123件という多数の応募をいただき、当財団が主導する調査研究のテーマ設定の一助として大いに参考にさせていただいております。

一方、「人間と遊び」を巡る科学技術の進歩には目覚ましいものがあり、半世紀前にはまさに夢の世界だった技術が、実用化により夢を追い越すような現象が次々に現実となっています。

当財団としては、研究者を主な対象にするだけでなく、一般の人々、特に児童・生徒たちが、楽しく遊びながらコンピュータに馴染んでいけるよう、様々な団体と手を結び、これらの研究成果を一般に普及啓発していくことにも力を入れてまいります。

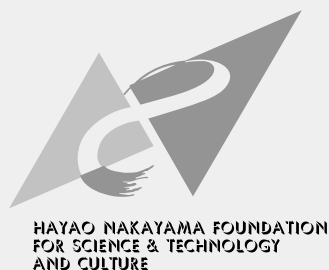
2017年夏に東京大学総合図書館内に完成した「中山隼雄未来ファクトリー」も、普及啓発活動の一つの拠点として、有効に活用していくべきでしょう。

「人間と遊び」は、私達人間の精神活動の分野において、有史以前から強い結びつきを有しており、未来においても無限の可能性をもたらしてくれるでしょう。

私共は、「人間と遊び」の公益活動により、社会に明るい火を灯す存在でありたいと願っています。

代表理事・理事長 中山 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
2017年度 事業活動のあらまし	4
2018年度 事業計画のあらまし	12
財団の歩み	14
2017年度 研究報告書概要	16
役員・評議員等	72

2017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) 2017年度からの継続事業

当年度はありません。

(2) 2018年度の新規事業

2018年度調査研究事業は2組を採択し、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）
榊原 直樹 清泉女学院大学人間学部・専任講師	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	1	3,000
高橋 紀子 福島大学子どものメンタルヘルス支援事業推進室・特任准教授	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	1	500
合 計			3,500

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。

2016年度助成の研究は2017年度に実施されました。25組の研究者から提出された研究報告書概要は16ページ以下に収載しました。

2017年度助成の研究は、26組の研究者が2019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）		
	2015 年	2016 年	2017 年	2015 年	2016 年	2017 年
助成研究 A（新規）	15	12	12	23,100	16,400	17,900
同（継続）	5	2	3	7,100	3,100	3,000
助成研究 B	10	9	8	7,600	6,400	4,850
国際交流	5	3	2	1,090	600	500
助成研究計	35	26	25	38,890	26,500	26,250

※ 2016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。

※ 採択時点での件数及び金額ベースで記載。

4. 研究助成事業の課題別経過及び成果

(1) 助成研究A

①2016年度・中間評価と継続助成

中間評価の結果3組共継続採択が決定し、次表のとおり助成しました。

氏 名 所属・肩書	研 究 課 題	助成額（千円）
河野 仁 東京工芸大学工学部・助教	成長するノンプレイヤキャラクタの知能とその転移	1,200
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ー間の協力に与える影響の解明	1,000
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～	800
合 計		3,000

②2017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「超高齢化社会におけるゲームデザイン」

高齢者が、純粹に娯楽として繰り返し楽しめるゲームは、世界的に少ないので、これに一石を投じるべく単なる伝統的な遊びのデジタル化に留まらない「ゲームをゲームとして楽しめるアイデアや技術的な提案」を期待して募集しました。

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。

22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）
小鷹 研理 名古屋市立大学 芸術工学研究科・准教授	HMD空間における体外離脱の誘発に関する研究	2	2,000
栗原 一貴 津田塾大学 学芸学部情報科学科・准教授	Toolification of Gamesの発展研究	1	2,000
岡橋 さやか 京都大学 医学研究科 人間健康科学系専攻・助教	間隔伸張法による 記憶トレーニング用ゲームアプリ開発	1	2,000
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。

34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）
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	新産業生成としてのビデオゲームビジネスの オーラル・ヒストリー	2	1,800
成塚 拓真 中央大学理工学部 物理学科・助教	ドローンネットワーク法に基づく 対戦型スポーツのフォーメーション解析	1	500
長久 勝 国立情報学研究所 クラウド基盤研究開発センター・特任研究員	クラウド時代の協働環境における ゲーム制作についての実証研究	1	1,000
仲村 敏隆 早稲田大学大学院 経済学研究科 博士後期課程3年	ゲームをする人々の属性に関する世代の視点・ 男女別の視点からの基礎的研究	1	1,000
小林（七邊） 信重 デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科・准教授	日本・中国・欧州の デジタルゲーム文化・市場の比較調査研究	1	1,600
大澤 博隆 筑波大学 システム情報系・助教	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	2	2,000
有本 泰子 帝京大学 理工学部・講師	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	2	1,000
飯島 玲生 名古屋大学大学院 情報学研究科附属価値創造研究センター・特任助教	地域への関心を高めるまちなか発想ゲーム 「メイキット」の開発	1	1,000
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	ドローンレースの娯楽性を向上させる 配信技法の研究	2	2,000
合 計			11,900

(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。

27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。

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 (千円)
林 洋輔 大阪教育大学 教育学部 保健体育講座・講師	「理性の遊び」としての哲学論争： 「体育・スポーツ哲学」からの挑戦	450
倉重 宏樹 電気通信大学 情報理工学研究科・特任研究員	遊びの根源としての世界観生成についての 認知神経科学的研究	500
小田 裕樹 国立文化財機構 奈良文化財研究所 都城発掘調査 部・研究員	考古資料からみた「天平人の遊び」の復元研究	850
山本 健 琉球大学 理学部・講師	映像作品に登場するキャラクターのサイズ設定に対 する統計物理学的な分析	500
岡本 和也 京都大学 医学部附属病院・講師	拡張現実ゲームを用いた高齢者の身体活動の促進	500
太田 啓示 東京農工大学 工学研究院・ポスドク研究員	スポーツを想定した新たな対戦ゲーム課題の開発と 競い合い時の行動戦略の定量化	900
松阪 崇久 京都西山短期大学・専任講師	幼児における遊びを通じた学びとその進化	450
藤田 佑樹 東京藝術大学 芸術情報センター・教育研究助手	ゲームによる異言語交流のための サウンドシステムの開発	700
合 計		4,850

(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18組の応募がありましたが、審査の結果次の2組に対して助成しました。

第1回（開催期間：2017年12月1日～2018年5月31日）

2組の応募がありましたが、採択には至りませんでした。

第2回（2018年6月1日～2018年11月30日）

21組の応募がありましたが、審査の結果次の2組が採択されました。

氏 名 所属・肩書	会議等の名称 開催期間・場所	助成額 (千円)
大澤 博隆 筑波大学 助教 ヒューマンエージェントインタラクション	International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems (AAMAS) 2018年7月10日～7月15日 スウェーデン・ストックホルム/ ストックホルム国際会議場	250
Rebane Kadri 電気通信大学 博士課程後期課程学生 大学院情報理工学研究科 総合情報学専攻	Superhuman Sports Design Challenge 2018年7月2日～7月5日 オランダ・デルフト/ Delft University of Technology	250
合 計		500

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に注力しています。

(1) 小中学生を主な対象とする「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展開し着実に実績を挙げております。



(2) 研究成果の発表会

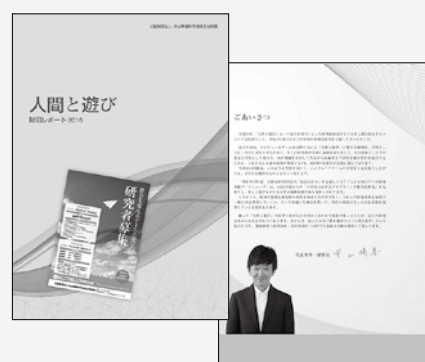
2015年年度調査研究及び助成研究の成果を第24回研究成果発表会として、2017年9月22日に終日外部会場において開催しました。発表者は、当該年度の研究完成者28名全員が全国から参集して熱心に発表しました。研究分野別内訳は、調査研究1名、助成研究A:17名、助成研究B:9名、普及啓発:1名であります。

又、特別講演として「デジタルゲームと人工知能の相互作用と共進化」と題し、デジタルゲームにおけるAI研究開発の第一人者、三宅 陽一郎氏による講演を実施しました。



(3) 年報「人間と遊び（財団レポート2016）」の発行

復刊第5号となる年報を「人間と遊び（財団レポート2016）」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。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い読み物にしています。



(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35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

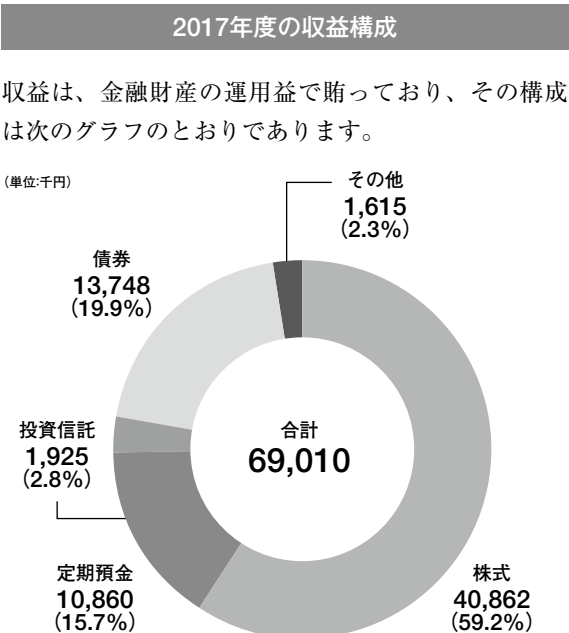
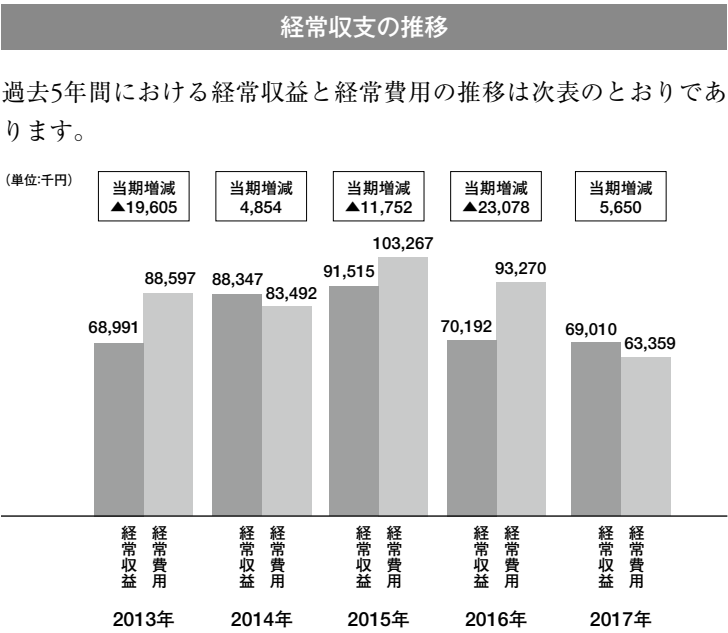
2017年度の総事業費は63,359千円（前年度比67.93%）、うち公益目的事業費は55,851千円（前年度比64.94%）、法人管理費は7,508千円（前年度比103.33%）となりました。

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69,010千円（前年度比98.32%）となりました。

これらにより、経常費用は経常収益を5,650千円下回りました。

当事業年度経常増減額は、上記5,650千円に、保有株式等基本財産の評価益183,350千円及び特定資産の評価損24,002千円を合算して164,998千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、3,123,807千円（前年比105.58%）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。

なお、計画した運用益が結果として事業経費を上回る場合には、将来の公益事業経費不足に備え、1億円程度を目標として内部留保に努めることとします。

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簡素で機動的な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。

(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。

普及啓発の分野においては、「遊びを通じて子供たちの成長を促す」という視点により、中期的観点に立った地道な継続が必要です。

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5年目を迎えたので、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。他方、「夢のゲーム」の公募自体も回を重ねる毎に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を検討してまいります。

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・公正な審査により適切な助成活動を行うことが重要であります。そのため、外部の学識経験者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

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、SNSの開始、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、小中学生を主な対象として、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で各地で実施していますが、今後も全国に広げてまいります。

(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 正確かつタイムリーな経理情報
の作成と有効活用

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

③ 普及啓発事業を3本目の柱と
するための施策

(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、基本財産及び両基金の特性に応じた運用により、安全性に配慮しつつ、可能な限り高い運用益を目指してまいりましたが、長引く金利水準の低迷は、当法人の資金運用にも大きなダメージを与えております。

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。

2018年度 事業計画のあらまし

1. 基本方針

公益財団法の保護法益に忠実であることを前提としつつ、当法人の「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、波動が大きい足下の金融情勢に鑑み、資金運用にリスクの少ない金融商品を導入するよう工夫し、運用益を安定させると共に、事業規模を徐々に圧縮して、両者のインバランスを可能な限り少額にするよう努力します。

計画した運用益が事業経費を上回る場合には、将来の運用益不足に備え、1億円程度を目標として内部留保に努めることとします。

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とあります。

(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で5回目になりました。既に2018年3月1日から同年4月15日まで、文部科学省が実施する「科学技術週間」の参加イベントとして実施し、463件の応募作品から一般の部:12組、ジュニアの部11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、これら受賞作品を基にして、企画委員会が選定した次の2課題が決定しました。2018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。

- 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～
- 2) 仮想同行体験システムに関する研究 ～コミュニケーションの多様化に対応する技術～

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、2019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。

2018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、2019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、2019年1月15日から同年4月15日までの間行われます。

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：「重点研究=社会と向き合う/人をつなげるゲーム」

ゲームはしばしば、現実社会から遊離した存在、社会に背を向ける存在といったいわれなき批判を浴びてきました。そうした声にもかかわらず、ゲームは今や私たちの社会に広く定着し、私たちの社会を構成する重要な一部であるといえるでしょう。それはとりもなおさず、ゲームに関わる人々が、社会と向き合うこと、人をつなげることを大事にしてきたからにはかなりません。多面的な角度から自由に発想して下さい。

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2018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 IGDA日本との協働による事業

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。

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25回研究成果発表会」を9月28日に開催します。

又、重点研究に関連する次の特別講演を企画しています。

講師：東京大学大学院知能機械情報学専攻 講師鳴海拓志 先生

演題：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～

③ 年報「人間と遊び」の発行継続

復刊第6号に当る年報を「財団レポート2017」として9月初旬に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。

④ 中山未来ファクトリーにおける活動

2017年夏に当法人名誉会長 中山隼雄氏の寄付等により東京大学情報学環内に開設された施設を利用して、中央での研究成果を発表する機会が少ない研究者に、研究成果を発表する場を提供する試みを始めます。

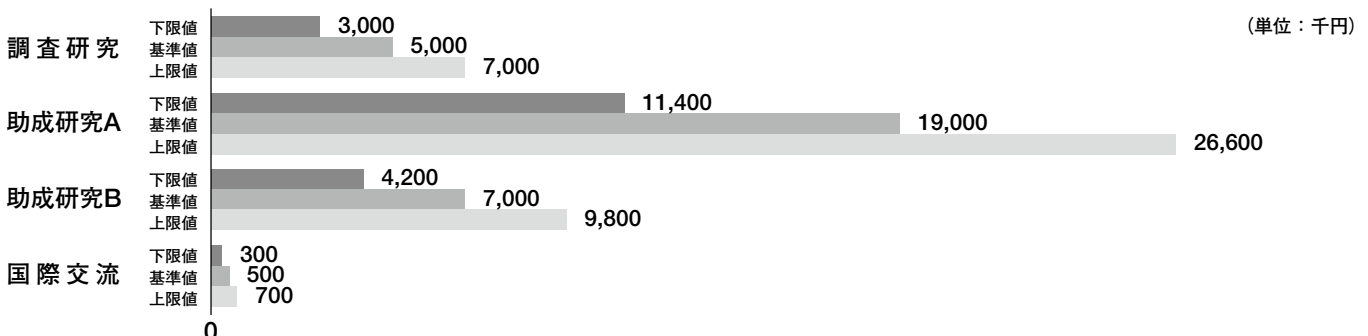
※ 法人管理事業の計画の掲載は省略します。

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7.3百万円とし、従来同様の公益目的事業費は56.7百万円を計画しました。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。



財団の歩み 1992-2017

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200億円余り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

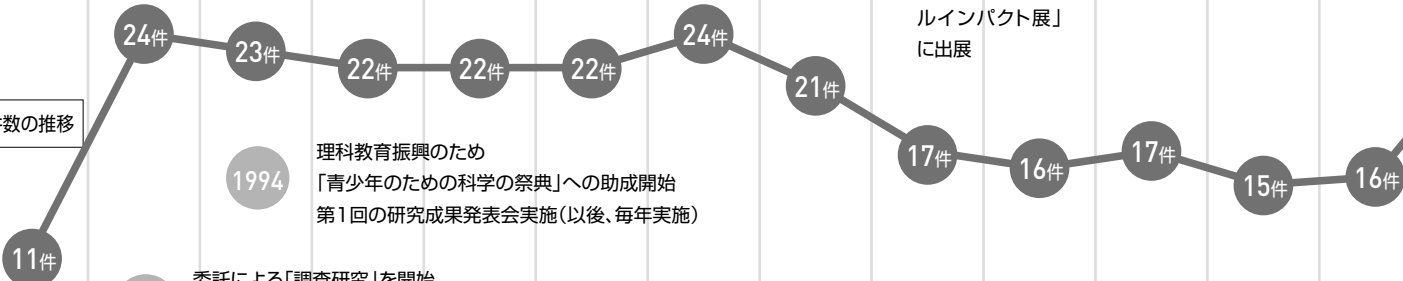


1996 子どもの心の発達と遊びとの関係に関する研究結果を基に、PHP研究所から『遊びが育てる子どもの心』発刊

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 「ゲームが脳に与える影響」についての調査研究を実施

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)

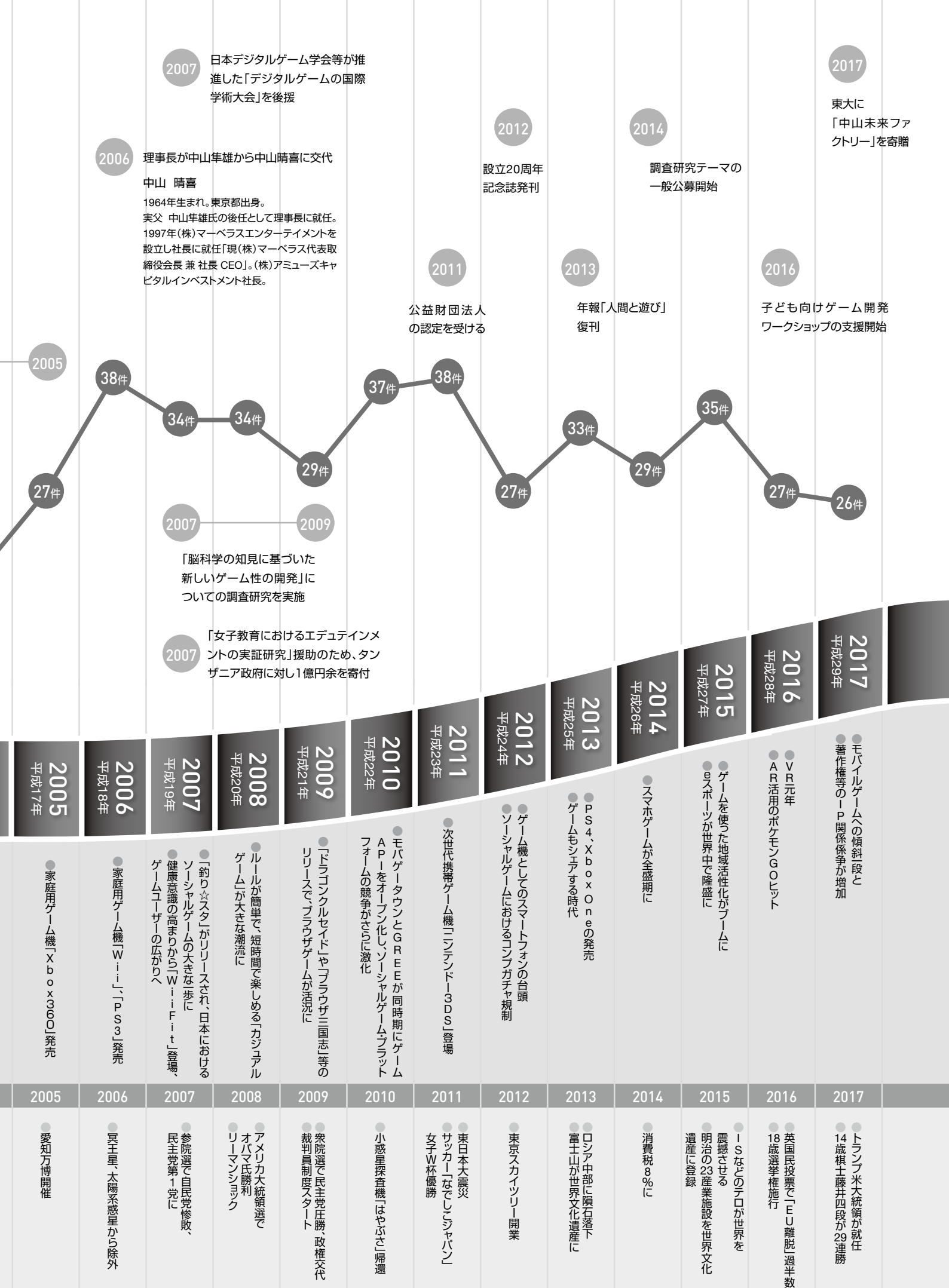
1993 委託による「調査研究」を開始
ゲームと脳・身体との関係などの研究を推進
財団の活動報告誌「財団レポート」第1号発刊

START

ゲーム業界の動き

社会の動き

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
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	●「ラグナロクオンライン」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が発売で、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ルを標準搭載し、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っかけに急速にインターネットが拡大 ●ブラウザ登場	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	●「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、多人数プレイ時代へ突入	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



2017年度 研究成果報告

調査研究

- 災害サポートゲーム～そのときあなたは何をする～
信太 洋行 18
- ディスカッションで頭を柔らかく！
菱山 玲子 20

助成研究A1(1年間):重点研究「ゲームの近未来」

- 同じ場所に居る 200 人が同時に参加するゲームの開発
中田 豊久 22
- 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
飛田 博章 24

助成研究A2(1年間):基礎的・基盤的研究

- ゲームにおけるペナルティーの意義と機能について
小名木 明宏 26
- VR ゲームを複数人でプレイすると没入感が高まるか？
脳・自律神経を指標とした実験研究
川合 伸幸 28
- ゲームを遊ぶ憲法上の権利と規制
辻 雄一郎 30
- パズルゲーム“タングラム”における洞察の生起過程
中野 良樹 32
- ゲーム開発者のキャリア形成に関する研究
藤原 正仁 34
- 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
山内 翔 36
- 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
横田 悠右 38

※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A1(2年間):重点研究「ゲームを超えたゲーム・II」

- 国際共同による注意機能訓練ゲームの開発と臨床応用
大柳 俊夫 40
- 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
三浦 政司 42

助成研究 B

- 演技・踊りを自然に遊ばせるシステムの開発
磯山 直也 44
- 楽しく遊ぶプロペラ・コンテスト・プログラムの試み
遠藤 真 46
- 喜劇映画における登場人物の身体の動きによる笑いの生
成・認知メカニズム
小川 有希子 48
- 「オンライン感」の神経基盤：
二者同時記録 MRI を用いて
小池 耕彦 50
- ソーシャルスキル向上のためのオンラインゲームコミュニ
ティの利用可能性
—流動的集団による高難度の集団活動経験が現実世界に及ぼす影響—
高田 佳輔 52
- 脾臓と腎臓の学習教材ペーパークラフトの開発
高柳 雅朗 54
- 「あっち向いてホイ」遊びのストレス耐性効果
中野 茂 56
- バイラテラルフィルタによる非写実的な動画の生成
平岡 透 58
- プログラミング学習を取り入れた遊環境構築のためのタン
ジブルなプログラミングツール
本吉 達郎 60
- 享乐的競技弓術「便射」から読み解く軍事と遊戯文化の狭間
李 燦雨 62

国際交流助成（参加）

- SIGGRAPH ASIA 2016 でのインタラクティブアート作品
「Luminescent Tentacles」の展示報告
中安 翌 64
- SCHOOLS OF THE FUTURE 2017
Annual Conference
延原 みか子 66
- 第 83 回国際図書館連盟年次大会
原田 隆史 68

普及啓発

- ゲームエンジンを用いた遊びの協業制作体験（2 年目）
小野 憲史 70

役員・評議員等

名誉会長 中山 隼雄

理事及び監事

(2018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	(国研) 科学技術振興機構先端融合評価部会 委員
理 事	香山 リカ	立教大学心理学部 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	渡邊 一衛	成蹊大学 名誉教授
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

(2018年7月1日現在)

有澤 誠	慶應義塾大学 名誉教授
出澤 正徳	電気通信大学 名誉教授
稲見 昌彦	東京大学先端科学技術研究センター 教授
内田 伸子	十文字学園女子大学 特任教授・お茶の水女子大学 名誉教授
小野 忠彦	(株) マーベラス 監査役
残間 里江子	(株) キャンディッド・プロデュース 代表取締役社長
内藤 経雄	(株) アミューズキャピタル 取締役
長谷川 良平	(国研) 産業技術総合研究所 研究グループ長
三浦 宏文	東京大学 名誉教授・工学院大学 名誉教授

委員会

(2018年7月1日現在)

名称	委員長
企画委員会	有澤 誠
選考委員会	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 2017 人間と遊び

2018 年 9 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/>

