

2017年度(平成29年度)

# 事業報告

自 2017年(平成29年)4月1日 至 2018年(平成30年)3月31日
---

公益財団法人  
中山隼雄科学技術文化財団

# 事業報告

2017年(平成29年)4月1日から  
2018年(平成30年)3月31日まで

## I 当法人の現況に関する事項

### 1 事業の経過及びその成果

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分野の公益事業であります。2018年(平成30年)3月期(以下「2018年度」といいます。)は、取り分け普及啓発分野を定款の目的に掲げる3本目の柱として自立させるべく、積極的に事業に取り組んでまいりました。

この結果、費用面につきましては、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は前年度と同一水準で維持されましたが、事業安定基金及び資産活用基金につきましては、金融情勢が一段と厳しさを増す中、公益事業の存続をかけて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。

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。

## 【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 2017年度（平成29年度）からの継続事業

当年度はありません。

### ② 2018年度（平成30年度）の新規事業

調査研究の課題設定は、2014年度(平成26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。

この方針に基づき、本年度一般公募は第4回「社会を変える『夢のゲーム』アイデア」として実施し、230件の応募作品中11件を表彰しました。本年度の調査研究課題の設定は、過去4回の全入賞者の作品を基に、企画委員会が自ら課題を設定して研究者を募りましたところ、2組の応募があり、これら2組に対して、調査研究を委託しました。新規調査研究費の合計は、金3,500千円であります。

課題① みんなで地域や街を良くするゲームの開発

課題② 「～離れからの解放」と「自己肯定感向上」に関わる研究

単位：千円

氏名 所属・肩書	選択研究課題 応募研究課題	期間	研究費
榊原直樹 清泉女学院大学人間学部 専任講師	① 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	② 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 (815)
合 計			3,500

## 【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、助成目的別に次のように分類されます。

### ・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。

(助成研究A-1、A-2、Bに分類されます。)

### ・国際交流

定款第4条第1項第3号の目的である学会・研究会活動及び国際交流に対する助成。

## (1) 助成研究 A ゲームの分野の研究に対する助成

### ① 2016年度(平成28年度)からの継続事業

助成研究Aのみは複数年度の研究を助成できますが、希望した3組について研究者から事前に提出された中間報告書に基づき、選考委員会を開催して中間評価を行い、下表の3組について継続助成することとし、理事会の最終承認を得て合計3,000千円を助成しました。現在第2年度の研究を継続しております。

単位：千円

氏名 所属・肩書	研究課題	助成額
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ーの知能とその転移	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イ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

## ② 2017年度（平成29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、7月に当法人のウェブサイトにも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も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（超高齢化社会におけるゲームデザイン）

高齢者が、純粋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、外部の学識経験者からなる10名の選考委員が事前審査を経て11課題を本審査した結果、次の3組に対して、合計6,000千円を助成しました。

単位：千円

氏名 所属・肩書	研究課題	希望期間	1年目 助成額
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

### (A-2) 基礎的・基盤的研究

研究テーマは、「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」と例年と同様に幅広く設定して助成することとしました。34組の応募があり、助成研究(A-1)と同様の審査手続きを経て、15組を本審査した結果、次の9組に対して、合計11,900千円を助成しました。

単位：千円

氏名 所属・肩書	研究課題	希望 期間	1年目 助成額
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
成家拓真 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 リーディング大学院 推進機構本部 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

研究期間及び研究費は第1年度のみでの決定とし、第2年度は、選考委員会が継続の可否を中間審査して、可とした場合にはその金額を決定して理事会に答申したうえで、理事会が2018年(平成30年度)予算として決定することとなります。

## (2) 助成研究 B 「人間と遊び」に関する研究に対する助成

研究テーマは、「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ように配慮しました。

27組の応募があり、助成研究 A と同様の審査手続きを経て14組を本審査した結果、次の8組に対して、合計4,850千円を助成しました。

助成研究 B の研究期間は、単年度のみであります。

単位：千円

氏名 所属・肩書	研究課題	助成額
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（参加）の助成

国際交流の助成は、2015 年度(平成 27 年度)から応募者の利便性を考慮して、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、応募者自身が主体的な役割を持つこととあります。

第 1 回は 12 月 1 日から翌年 5 月 31 日までの間に開催されるもの、第 2 回目は 6 月 1 日から翌年 11 月 30 日までの間に開催されるもの、に参加する場合としております。

第 1 回につきましては、2 組の応募がありましたが、助成研究 A 及び B の本審査以降とまったく同一の手続きを経て、一旦は 1 組を採択しましたが、応募者本人から「会議体から発表者に採用されなかったので辞退する。」旨の連絡があり不採択としました。

なお、第 2 回につきましては、18 組の応募があり、現在審査中であります。

#### 【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。次年度からこの分野を3本目の事業の柱として位置付けるため、経営資源の投下を含む拡充に努めてまいりました。

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 国際ゲーム開発者協会日本(以下「IGDA 日本」といいます。)と提携し、これを全面的に支援する形で展開しております。IGDA 日本は、着実に実績を挙げております。

② 研究成果の発表会

2015年度(平成27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、9月22日に外部会場において終日開催いたしました。

全国から気鋭の研究者が参集し、当該年度の研究完成者28名全員が口頭発表8名とポスター発表20名に分かれ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。口頭発表者もポスター発表を併せて実施したため、一般入場者を含め80名を超える来場者は各発表者と熱心に質疑応答を行い、普及啓発の成果を挙げることができました。

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 人間と遊び(財団レポート2016)の発行

2014年度に復刊した「年報」は、順調に版を重ね、当年度も「人間と遊び(財団レポート2016)」として9月に発行しました。当法人の特質の一つは、研究成果を社会に還元してきたことであり、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参ります。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

当法人のウェブサイトは、2013年度に当法人の公益活動を広報すること並びに業務機能を補完し効率化すること、という異なった二つの目標を達成するために全面リニューアルし現在に至っております。当法人の紹介・財団の事業・トピックス・公開情報など盛り沢山の内容を毎月更新して新鮮な情報を提供してまいりましたが、当法人の活動を、より広く・深く知っていただくためにSNSによる情報発信を1月から開始し、徐々に成果が挙がっております。

年報「人間と遊び」に収載した研究成果の概要は当法人ウェブサイトでも公開し、一定の条件の下に誰でもがその成果を利用することをできる体制を構築しておりますが、今後は一般の人々にもより興味深くお読みいただける内容とするなど、当法人の事業を社会一般に周知すべく活動してまいります。

一方、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、事務能力の向上と迅速化に威力を発揮しております。

#### 【公益目的事業の直接経費の計画と実績】

以上の公益事業費の内、研究費を中心とした直接経費のみについて、予算と実績を比較すると次表の通りとなります。

単位：千円

事業別	予算額	実算額	達成率 (%)	備考
調査研究事業	7,000	5,722	81.7	3,600～8,400
研究助成事業	26,500	26,148	98.7	12,600～33,600
A	14,500	20,900	144.1	6,900～16,100
B	7,000	4,848	69.3	4,200～9,800
国際交流	500	400	80.0	300～700

普及啓発事業	5,352	4,758	88.9	
合 計	38,852	36,628	94.3	

(注) 備考欄の数字は、基準予算額の上下 40%の範囲を示します。

調査研究の応募テーマと助成研究の応募テーマの双方を比較考量したうえで、より優れたテーマを採択して研究委託若しくは研究助成するため、相互の予算を一部共通化し、個々の研究テーマ群ごとに基準値の上下最大 40%の範囲で、弾力的な配分を行うこととしております。

## 2 資金調達等の状況

- ① 資金調達 : 当期の資金調達はありません。
- ② 設備投資 : 当期の重要な設備投資はありません。
- ③ 事業の譲渡等 : 事業の譲渡等はありません。

## 3 直前 3 年度の財産及び損益の状況

単位：千円

区 分	第 4 期 2015 年 3 月期	第 5 期 2016 年 3 月期	第 6 期 2017 年 3 月期	第 7 期 (当年度)
経常収益	88,347	91,515	70,192	69,010
評価損益等調整前 当期経常増減額	4,854	△11,752	△23,078	5,650
当期経常増減額	△542,238	△643,147	311,922	164,998
正味財産期末残高	3,290,034	2,646,886	2,958,809	3,123,807

## 4 対処すべき課題

### (1) 基本方針

当法人は、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。

2018 年度（平成 30 年度）は、波動が大きい現下の金融情勢悪化に対処して資金の運用を一層慎重にし、事業規模を徐々に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してまいります。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 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

当法人の公益法人化は、比較的早期に実現したため、当初はガバナンス・システムが概して保守的に設計されておりましたが、2012年度（平成24年度）から同2015年までに強行規定と異なる規定、重複規定、法の要請規定の欠缺について、定款を始めとする主要規定から順次必要な制改定を進めました。

その後は、2016年度（平成28年度）にいわゆるマイナンバー制度の導入に伴い、「文書管理規程」を改定して、当法人の情報全般を統制する「情報管理規程」とするなどの対策を講じてまいりました。

2017年度（平成29年度）も、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、規定の有無に限らず法の趣旨に照らして厳密に運用し、コンプライアンス・マネジメントを徹底させてまいります。

### ② 事業活動の規模に関する戦略

当法人は、全ての事業活動の原資を金融財産の各年度の運用益に依存している。このため、金融市場の変動によって過去には数年間にわたり事業資金が得られず、やむなく大幅に公益事業活動を圧縮し、なおかつ基本財産を取崩さざるを得ない事態に追い込まれる苦い体験をしている。このことは、毎年研究助成を待ち望んでいる多くの研究者の期待を裏切るものであり、この経験から事業活動の規模の原則を「予算規模を運用益の範囲とし、基本財産と基金の取り崩しは、やむを得ない例外的な場合を除き厳に慎む。」としており、この方針は堅持します。

なお、当法人の従事比率は80%対20%に据え置きます。

## (2) 公益目的事業

当法人の主要な公益目的事業は、調査、研究、開発の推進及びこれらの助成並びに普及啓発の3分野であります。そのすべてが「人間と遊び」というユニークな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。普及啓発の分野では、「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中期的な視点をもって地道に継続する必要があります。

3分野の事業実施に当たっては、限りある資金を有効に生かすため、より有為な使用方法、時宜にかなった研究テーマの設定、公平な助成先の選定等について、ますます工夫が必要であります。

### ① 調査研究事業

現在わが国には、多くの解決すべき社会問題が存在しておりますが、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を当面の基本方針としております。

2015年度（平成26年度）以降は、斬新なアイデアを求める企画委員会の意向で、研究テーマを広く一般から公募することとしております。

2018年度（平成30年度）は、「夢のゲーム」公募も5回目を数えることになるので、入賞作品のアイデアを基に、当法人の事業活動の実態にも通暁した学識経験者7名からなる企画委員会が、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ております。他方、「夢のゲーム」の公募自体も回を重ねる毎に図らずも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・公正な審査を通じて、適切な助成活動をすることが重要であります。そのため、外部学識経験者10名による「選考委員会」に実質的な決定権を委ね、その自律的な活動により、助成対象者を決定いたします。

助成研究のテーマ設定につきましても、基本的には、本年度の方針を踏襲し、分野別に次の基本方針で臨みますが、具体的な課題設定は、選考委員会の決定するところによります。

#### 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回募集します。なお、限りある資金を生かすために、調査研究、助成研究の各事業に関しては、事業予算の基準値に上下40%の範囲で上限値と下限値を設け、相対的により有為な研究に資金を提供できるよう、弾力的な配分を行います。

### 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」の継続及び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助成する形式で展開しておりますが、中期的な観点に立ち、今後も地道に活動してまいります。

広報の多様化による公益活動の周知とこれを通じて質量ともに充実した助成研究希望者を発掘、これらに伴い当法人に対する積極的な評価の獲得を目指すことは、普及啓発のために重要な事業であります。又、公益活動の展開の中でSR (Social Responsibility) 活動にも引き続き目を向けていく必要があります。

### (3) 法人管理事業

当法人の常勤者は 2 名のみでありますので、法人管理事業についても、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まいります。

#### ① 正確かつタイムリーな経理情報の作成と有効活用

従来会計事務所に丸投げしていた法人経理は、2014 年度(平成 26 年度)中に自計化を開始し、顧問会計事務所の指導の下に経営の効率化、安定化及び資産形成の礎をゆるぎないものとするべく取り組んでまいりました。

2018 年度(平成 30 年度)は、いわゆる「予実管理」を基にした経営管理諸指標を分析し、これを適時に業務執行理事に提供する体制を引き続き整備してまいります。

#### 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

公益事業を実施するうえで、広く情報を収集・分析し、既存事業の改善や、新規の事業の開発に生かしていくことは、不断の努力が必要であります。これまでともすれば日常業務に追われ十分な活動ができていたとは言えません。

そこで、2018 年度(平成 30 年度)は、この点に特に意を用いて、積極的に生きた情報を入手し、事業活動に活用してまいります。

#### ③ 普及啓発事業を 3 本目の柱とするための施策

普及啓発事業は、制度会計的には助成事業に分類されることが多いのでありますが、法人管理事業が新規取組の突破口になるケースも少なからずあります。

従って、法人管理事業の傍ら常に普及啓発事業との有機的関連性に注意し、費用を最小限に抑えながら、効果の高い施策を訴求する必要があります。

### (4) 資金運用

当法人は、事業活動資金の全額を事実上財団の基本財産、特定資産（事業安定基金、資産活用基金）及びその他金融財産の運用利益に依存しております。

又、公益財団には、寄付金の獲得が推奨されているのでありますが、当

法人は事業目的との関係もあって、広く一般に寄付者を見出すことは困難です。

これらの実情に鑑み、当法人は基本財産、両基金及びその他財産の特性に応じた運用基準により、安全性に極力配慮しつつ、資金別に運用利回りの目標を具体的に定めて、可能な限り高い運用益を目指すこととしてまいりました。

しかしながら、長引く金利水準の低迷は、安全確実な資金運用を不可能とし、一定のリスクを覚悟した資金運用を余儀なくさせられております。従って、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、一方では、事業規模を圧縮していくことが必要であります。

## 5 主要な事業内容

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

## 6 主たる事務所の状況

名称	公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団
所在地	東京都中央区銀座三丁目 15 番 8 号 銀座プラザビル 6 階

## 7 主要な借入先及び借入額

該当事項はありません。

## 8 重要な契約に関する事項



契約名	相手方	契約の概要
賃貸借	(株)アミューズキャピタル	目的：財団事務所の賃借 金額：月額賃料：226 千円（保証金：2,400 千円） 期間：2014 年 4 月 1 日～2016 年 3 月 31 日 以降自動延長
調査研究委託	早稲田大学	目的：ディスカッションで頭を柔らかく！ 金額：1,000 千円 期間：2016 年 4 月 1 日～2018 年 3 月 31 日
調査研究委託	東京都市大学	目的：災害サポートゲーム～そのときあなたは何かをする～ 金額：4,000 千円 期間：2017 年 4 月 1 日～2018 年 3 月 31 日

## 9 会員に関する事項

該当事項はありません。

## 10 職員に関する事項

役職名	氏名	就任年月日	担当事務
事務局長	平林 秀明	2012 年 6 月 18 日	事業全般の統括
主任	横尾 志保	1996 年 9 月 1 日	経理他一般事務

## 11 役員会等に関する事項

### (1) 理事会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 26 回 6 月 7 日 理事 6 名 監事 2 名	<b>【決議事項】</b> ①平成 28 年度事業報告の承認 ②平成 28 年度計算書類案の決定 ③平成 28 年度 第 2 回国際交流助成の承認 ④資産活用基金の一部取崩し ⑤理事候補者 1 名の決定 ⑥企画委員 6 名の選任	全部可決

	<p>⑦第6回定時評議員会の招集</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>★なし</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①業務執行理事の職務執行状況</p> <p>②第4回「夢のゲーム」研究アイデア入賞者及び調査研究委託課題</p> <p>③IGDA 日本の「子ども向けゲーム開発体験ワークショップ」支援</p> <p>④永年勤続表彰</p>	全部了承
<p>第27回</p> <p>10月16日</p> <p>書面上開催</p>	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①選考委員1名の補欠選任</p>	可決
<p>第28回</p> <p>1月26日</p> <p>理事6名</p> <p>監事0名</p>	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①平成30年度調査研究者の決定</p> <p>②平成29年度研究助成者の決定</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>①平成30歴年度理事会の開催予定等</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①業務執行理事の職務執行状況</p> <p>②平成29年度年間運用益の動向</p> <p>③IGDA 日本の子供向けWS支援</p>	<p>全部可決</p> <p>了承</p> <p>全部了承</p>
<p>第29回</p> <p>3月9日</p> <p>理事6名</p> <p>監事2名</p>	<p><b>【決議事項】</b></p> <p>①平成30年度事業計画及び収支予算書等決定</p> <p>②選考委員10名の選任</p> <p><b>【協議事項】</b></p> <p>なし</p> <p><b>【報告事項】</b></p> <p>①平成29年度第2回国際交流助成の募集</p> <p>②第5回「夢のゲーム」研究アイデアの公募</p>	<p>全部可決</p> <p>全部了承</p>

## (2) 評議員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第6回	<b>【決議事項】</b>	全部可決

6月23日 7名	①平成28年度計算書類の承認 ②理事1名の選任 <b>【協議事項】</b> ★なし <b>【報告事項】</b> ①第6期（平成28年度）事業報告	了承
-------------	---	----

### (3) 企画委員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第21回 5月18日 6名	<b>【決議事項】</b> ①平成29年度 調査研究課題の決定 <b>【協議事項】</b> ①平成30年度 調査研究課題応募要領の概要 ②次回企画委員会の日時 <b>【報告事項】</b> ①平成28年度第2回国際交流助成の採択者 ②平成29年度助成研究課題	可決  ①は一部変更の上了承 ②は了承 全部了承
第22回 11月24日 6名	<b>【決議事項】</b> ①調査研究応募者の提案テーマと企画委員会設定課題の親和性評価 <b>【協議事項】</b> ①IGDA 日本の公益事業評価 ②平成30暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会の日時 <b>【報告事項】</b> ①平成29年度中間決算の概要及び年間の収益見込 ②平成30年度調査研究及び平成29年度助成研究の募集結果	可決  全部合意  全部了承
第23回 2月9日 5名	<b>【決議事項】</b> ①第5回「夢のゲーム」研究アイデアの公募 <b>【協議事項】</b> ①平成29年度調査研究事業計画 ②平成29暦年の活動スケジュール及び次回企画委員会	修正後可決  全部了承

	<b>【報告事項】</b> ①平成 30 年度調査研究及び平成 29 年度助成研究の採択者決定 ②平成 29 年度事業計画と資産運用実績の見込み ③IGDA 日本のデジタルからくり装置 WS 支援	全部了承
--	---	------

#### (4) 選考委員会

開催期日 出席者数	議案の内容	審議結果
第 18 回 5 月 12 日 6 名	<b>【決議事項】</b> ①平成 28 年度第 2 回国際交流助成の採択者決定と答申 ②平成 29 年度助成研究課題の決定 <b>【協議事項】</b> ①平成 29 年度 助成研究課題応募要領の概要 ②次回以降選考委員会の日時 <b>【報告事項】</b> ①平成 29 年度事業計画及び収支予算 ②第 4 回「夢のゲーム」研究アイデア入賞者及び調査研究委託課題 ③IGDA 日本の子ども向けゲーム開発体験ワークショップ	条件付可決  条件付了承  了承 全部了承
第 19 回 11 月 24 日 8 名	<b>【決議事項】</b> ①助成研究 A の 2 年目研究継続可否の審査 <b>【協議事項】</b> ★なし <b>【報告事項】</b> ①平成 29 年度中間決算の概要及び年間の収益見込 ②平成 30 年度調査研究及び平成 29 年度助成研究の応募結果	可決  全部了承
第 20 回 12 月 15 日 7 名	<b>【決議事項】</b> ①平成 30 年度調査研究採択者の決定及び答申 ②平成 29 年度助成研究採択者の決定及び答申 ③平成 30 年度調査研究及び平成 29 年度助成研究の	全部可決

研究費決定及び答申 【協議事項】 ①平成 30 歴年度 委員会の活動予定 【報告事項】 ① 研究助成中の研究者に関する異動事項	一部変更して 了承  了承
---	------------------------

## 12 許可、認可、承認等に関する事項

該当事項はありません。

## 13 保有株式の概要

発行会社名	保有株式数 (株)	保有比率 (%)	資産区分
セガサミーホールディングス(株)	普通株式 950,000	0.357	基本財産
(株)IHI	普通株式 18,000	0.0116	事業安定基金
(株)三菱 UFJ フィナンシャル・グループ	普通株式 109,600	0.00788	同上

## II 役員等に関する事項

### (1) 理事

(2018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	2018年6月	(株)マーベラス 代表取締役会長兼社長 CEO
常務理事 事務局長	平林 秀明	同上	—
常務理事	中村 俊一	同上	(株)アミューズキャピタル 代表取締役社長
理事	稲増 龍夫	同上	法政大学 社会学部教授
理事	大熊 健司	同上	(国研)科学技術振興機構 先端融合評価部会 委員
理事	中塚 尚子	同上	立教大学 現代心理学部教授
理事	坂元 章	同上	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	同上	東京工業大学 情報理工学院 教授
理事	渡邊 一衛	同上	成蹊大学 名誉教授

(注) 1 渡邊一衛氏は、2017年6月23日付で就任いたしました。

## (2) 監事

(2018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	2018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

(2018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	2019年6月	慶應義塾大学 名誉教授
評議員	出澤 正徳	同上	電気通信大学 名誉教授
評議員	稲見 昌彦	同上	東京大学大学院 教授
評議員	内田 伸子	同上	十文字学園 理事 筑波大学 客員教授
評議員	小野 忠彦	同上	(株)マーベラス 監査役
評議員	残間里江子	同上	(株)キャンディッド・プロデューサー 代表取締役
評議員	内藤 経雄	同上	(株)アミューズキャピタル 取締役
評議員	長谷川良平	同上	(国研)産業技術総合研究所 研究グループ長
評議員	三浦 宏文	同上	東京大学 名誉教授

			工学院大学 顧問
--	--	--	----------

#### (4) 役員等の報酬等の額

地位	人数	報酬等の総額（千円）
理事	9	10,260
監事	2	180
評議員	9	210
合計	20	10,650

- (注) 1 理事の報酬総額には、使用人兼務理事の使用人分給与は含んでおりません。  
2 評議員の報酬限度額は、定款第 16 条において、総額 120 万円以下と定められております。  
3 理事及び監事の報酬は、定款第 30 条に基づき、評議員会決議による「評議員及び役員等の報酬等及び費用に関する規程」において定められております。  
4 当法人は、役員との間に責任限定契約を締結しておりません。

### Ⅲ 会計監査人に関する事項

当法人は、会計監査人設置法人に該当しておりません。

### Ⅳ 業務の適正を確保するための体制等の整備についての決議の内容の概要

当法人は、機関設計が簡素であることに鑑み、定款第 35 条第 2 項第 5 号の規定に基づく必要な体制の整備に代えて、2014 年 5 月 31 日付をもって理事会決議により前文と全 10 カ条からなる「行動規範」を制定し、全ての当法人の評議員、理事、監事、委員及び職員が遵守しなければならない意思決定と行動の基準としています。

### Ⅴ その他の法人の状況に関する重要な事項

該当事項はありません。