

平成 25 年度
事業報告

自 平成 25 年 4 月 1 日
至 平成 26 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

〔平成25年4月1日から
平成26年3月31日まで〕

A 当法人の現況に関する事項

I 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。

当事業年度は、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の分野において、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、88,597千円(対前年度126.0%)、うち公益目的事業費は74,148千円(対前年度118.9%)、法人管理費は14,448千円(対前年度181.8%)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積極的な運用に努めた結果、経常収益は68,991千円(対前年53.1%)となりました。

経常費用が経常収益を19,605千円上回りましたが、このうち16,947千円は為替の評価損であります。

当事業年度経常増減額は、19,605千円に、基本財産である保有株式の評価益380,950千円及び特定資産の評価損益等14,965千円を加減算して346,378千円(対前年度148.2%)の増額となりました。

これらの結果、正味財産期末残高は、3,832,272千円(対前年109.9%)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。

(1) 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課題」に関する事業であります。

① 平成 24 年度からの継続事業

平成 24 年度調査研究事業は 2 テーマを採択し、それぞれの応募者に研究を委託して、平成 25 年度中に研究を実施し一定の成果を得ましたが、委託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 1 テーマを研究継続することを答申し、理事会の承認を経て現在第 2 年度の研究を継続しております。

研究テーマ	研究体制	研究費（千円）
社会モデルプラットフォーム「エコロ図」のプロトタイプ制作と運営による創発の研究	共同研究； 研究代表者；渡辺修司 立命館大学准教授	2,000

② 平成 25 年度の新規事業

「企画委員会」において、定款第 4 条第 1 項第 1 号の目的に合致し、かつ、現在最も対応が必要で急がれる課題を抽出して「調査研究課題」を作成し、7 月中に全国の大学、高専、国公立研究機関等 369 組織に募集案内を送付いたしました。

この調査研究の課題は、次の 2 課題でありました。

課題 A

ユニバーサル・デザインメイキング（ゲーミフィケーションの手法を利用し、みんなが参加して公共的な意思決定をするシステムの研究）

課題 B

過剰利便性の副作用として退化する対応能力の回復法又はその対策としてのゲーム的手法の提案

その結果、6 組の応募がありましたが、先ず企画委員会において研究課題との親和性を先議して 3 組に絞り込み、次に外部の学識経験者からなる 10 名の選考委員が事前審査及び本審査により次表の 2 テーマを決定して理事会に答申し、最終的に 1 月 24 日開催の理事会で平成 25 年度 調査研究として採択することを承認しました。

なお、採択された研究テーマは、2 組とも「課題 B」でありました。

これを受けて、各採択者との間に研究委託契約を締結のうえ、研究費合計 4,500 千円を提供いたしました。

研究期間及び研究費は、第 1 年度のみ決定とし、第 2 年度は、選考委員会が継続の可否を中間審査し、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、理事会が平成 26 年度予算として決定することとなります。

研究テーマ	研究体制	研究費（千円）
ゲームを題材とした認知的廃用性萎縮の理論的・実験的検討とその社会化	共同研究； 研究代表者；三輪和久 名古屋大学教授	2,500
ドライビングシミュレータによる自動運転システムへの理解度向上手法研究	個人研究；下山 修 埼玉工業大学工学部機械 工学科教授	2,000
合 計		4,500

(2) 研究助成事業

研究助成事業は、当財団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。

- (i) 定款第 4 条第 1 項第 2 号の目的である「第三者が行う不特定多数の利益となる研究」に対する助成。
研究分野別に助成研究 A「ゲームの分野の研究に対する助成」と助成研究 B「人間と遊びに関する研究」に対する助成があります。
- (ii) 定款第 4 条第 1 項第 3 号の目的である学会・研究会活動の内「ゲームに関する国際会議の開催」に対する助成。

① 助成研究 A

(i) 平成 24 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 6 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 5 テーマについて継続助成することを理事会に答申し、理事会承認を経て合計 5,200 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。

研究テーマ	研究体制	研究費（千円）
脳・自律神経系活動の複数プレイヤー同時計測による協調型ゲームの「場」の解析	共同研究； 研究代表；嶋田総太郎 明治大学准教授	1,300
バーチャル迷路ゲームを用いた発達障害児・者の空間認知能力の解明	共同研究； 研究代表；渡邊 洋 産業技術総研主任研究員	1,300
触地図上の宝探しゲームによる中途失明者の自律移動支援用具に対する親和性の向上	共同研究； 研究代表；喜多 伸一 神戸大学大学院教授	800
発達障害児における社会的スキルゲームによる対人関係の改善	共同研究； 研究代表；井上 菜穂 鳥取大学大学院生	800
拡張現実感を用いて発災時の判断力を育成する次世代型避難訓練の開発と実施	共同研究； 研究代表；光原 弘幸 徳島大学大学院講師	1,000
合 計		5,200

(ii) 平成 25 年度新規事業

重点研究と基礎的・基盤的研究に分類して 7 月中に全国の大学、高専、国公立研究機関等 328 組織に募集案内を送付する外 41 の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いたしました。

(A-1)重点研究

ゲームの面白さや機能を活用して社会的な諸活動の効果効率を上げることを目的とする、いわゆるシリアスゲームや、ゲームのスコアのつけ方、報酬の獲得方法等ゲームで使われる手法を産業や社会に取りこんで効果や効率を上げる、いわゆるゲーミフィケーションが世界的に注目を浴びるようになって久しく、わが国においても今後のゲームの発展と社会の発展の双方にわたって重要な領域であり、この面の開発力の強化が必要となっています。

そこで、本年度は、社会的に研究支援が重要とされる領域において、特に「学習・教育支援系のシリアスゲーム&ゲーミフィケーション」について新しいゲームコンセプトの創出に資するような研究を募集したところ 33 組の応募があり、調査研究と同様の手続きを経て、次の 5 組に

対して合計 9,200 千円を助成いたしました。

研究テーマ	研究体制	期間	助成額(千円)
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	個人研究；和田 真 国立障害者リハビリテーションセンター研究所 発達障害研究室長	2	1,500
行動経済学に基づく体験型金融経済ゲームの研究開発	共同研究； 研究代表；竹本拓治 福井大学産学官連携本部 准教授	2	1,800
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	個人研究；野波寛 関西学院大学社会学部 教授	2	1,400
授業づくりにゲーミフィケーションを援用できる教員の養成に関する研究-教員養成課程におけるプログラムの開発と普及-	共同研究； 研究代表；塩田真吾 静岡大学教育学部 専任講師	1	2,000
エンターテインメントゲームとシリアスゲームがユーザーに与える心理的影響の比較研究	共同研究； 研究代表；鎌倉 哲史 東京大学大学院 学際情報学府 博士課程	2	2,500
合 計			9,200

(A-2) 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」についても、従来通り幅広く助成することといたしました。

45 組の応募があり、次の 11 組に対して合計 13,200 千円を助成いたしました。

研究テーマ	研究体制	期間	助成額(千円)
ビジネスゲームによる合意形成プロセスの国際比較	共同研究； 研究代表；岩井 千明	2	1,300

	青山学院大学 国際マネジメント研究科 教授		
マルチエージェント・シミュレーションとのインタラクション型仮想環境ゲームによる災害時避難行動分析システムの開発	個人研究；荒川 雅裕 名古屋工業大学 教授	1	2,500
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	共同研究； 研究代表；中嶋 正之 神奈川工科大学 客員教授	2	600
オンラインで共有・評価されるゲームプレイの効果	個人研究；玉宮 義之 東京大学 特任研究員	1	700
高齢者の転倒予防における家庭用ゲーム機器を用いた介入効果の包括的検討	共同研究； 研究代表；中島そのみ 札幌医科大学保健医療学部 准教授	1	2,500
創造性を司るメカニズムの解明	個人研究；上田祥行 京都大学 特定助教	2	700
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	共同研究； 研究代表；三枝 亮 豊橋技術科学大学 特任准教授	2	1,500
生体情報のフィードバックループを形成するアバター表現	共同研究； 研究代表；上野 道彦 東京大学学際情報学府 後期博士課程	1	800
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	個人研究；梶並知記 神奈川工科大学 助教	2	600
テレビゲームが小学生の社会的 適応性に及ぼす影響	個人研究；鈴木佳苗 筑波大学 准教授	2	1,000
おしゃぶりコントローラ	個人研究；石井 健太郎	2	1,000

	東京大学大学院 総合文化 研究科 特任研究員		
合計			13,200

助成研究 A で 2 年間の研究を希望する助成者に対する期間及び研究費は、第 1 年度のみ決定とし、第 2 年度は、選考委員会が継続の可否を中間審査し、可とした場合には理事会に答申し、理事会が承認することとしております。

② 助成研究 B

募集テーマに関しては、「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」その他助成研究 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。

28 組の応募がありましたが、助成研究 A とまったく同一の手続きを経て、次の 9 組を採択し、助成金合計 6,200 千円を提供いたしました。

助成研究 B の研究期間は、単年度のみであります。

研究テーマ	研究体制	助成額 (千円)
インターネットによる「障害児と遊び」の情報交流とその効果	個人研究；渡辺勸持 美作大学地域生活科学研究所 客員研究員	600
超短編小説の自動生成機構	個人研究；佐藤理史 名古屋大学 教授	600
幼稚園および保育所において発達障害幼児が参加できる集団遊びの開発	共同研究； 研究代表；西館有沙 富山大学人間発達科学部 准教授	800
スラムにおける遊び	個人研究；井本佐保里 浦和大学 非常勤講師	400
ゆるキャラはなぜ「かわいい」のか？	個人研究；藤田 一寿 津山工業高等専門学校情報工学	800

	科 講師	
こどもが遊びながら動植物とのかかわりを学ぶための基礎情報の収集とその応用について	共同研究； 研究代表；土田 あさみ 東京農業大学農学部 准教授	500
タイのマックルック駒の調査による日本将棋の起源に関する研究	共同研究； 研究代表；清水康二 奈良県立橿原考古学研究所 主任研究員	700
チャイルド・ライフ・スペシャリスト（CLS）による治療的遊び（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	共同研究； 研究代表；馬戸史子 大阪大学医学部附属病院 小児医療センター チャイルド・ライフ・スペシャリスト（Certified Child Life Specialist）	800
頭部搭載型風覚ディスプレイによる一人称エンタテインメント体験の臨場感向上	個人研究；橋本 悠希 筑波大学 助教	1,000
合計		6,200

③ 国際交流の助成

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もので、かつ、平成 26 年 3 月 1 日から平成 27 年 2 月 28 日までの間に開催されるものに限定して募集いたしました。

4 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、次の 3 組を採択し、助成金合計 1,200 千円を提供いたしました。

会議等の名称・開催期間・場所	実施体制	助成額（千円）
The 13th Annual Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames 2014) (第 1 3 回ゲームのためのネットワークとシステム	石橋 豊 名古屋工業大学大学院 教授	300

サポートに関するワークショップ) 平成 26 年 12 月 4 日～同月 5 日 名古屋工業大学		
第 22 回国際学生対抗バーチャルリアリ ティコンテスト 平成 26 年 10 月 23 日～同月 25 日 日本科学未来館	梶本裕之 電気通信大学 准教授	400
NICOGRAPH International 2014 平成 26 年 6 月 1 日～同月 3 日 Uppsala University(スウェーデン)	宮田 一乗 北陸先端科学技術大学院大学 教授	500
合計		1,200

(3) 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、当財団が自ら主体的に行う「調査研究」及び当財団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 23 年度調査研究及び助成研究の成果を「第 20 回研究成果発表会」として、9 月 26 日に外部会場において終日開催いたしました。

発表者は、当該年度の研究従事者 31 名中 27 名に上り、全国から気鋭の研究者が参集して熱心に発表しました。研究別内訳は、助成研究 A : 17 名、助成研究 B : 10 名であります。特に本年は口頭発表者 8 名もポスター発表を併せて実施したため、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盛況でした。

又、本年は初の試みとして、当財団理事でもある東京大学大学院情報学環教授 馬場 章氏による 2 年間にわたる調査研究の成果を踏まえた講演「デジタルゲームの教育目的利用研究」を実施しました。

発表会終了後は、立食形式で交流会を実施し、研究者相互のみならず多様な参加者が有意義な交流を行いました。

② 人間と遊び（財団レポート 2012）の発行

当財団の「年報」は、平成 17 年度に第 13 号を発行したのを最後に中断

したままとなっていました。

しかしながら、当財団の特質の一つは、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当年度から装いを一新して「人間と遊び（財団レポート 2012）」の名称で7月に復活させました。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掲載したことに加えて、事業計画や事業活動のあらましに加え、当法人の概要等の情報を親しみやすく纏めたものになっています。この事業は今後も毎年継続してまいります。

③ ウェブサイトの全面更新と情報発信の活発化

久しく手を加えていなかった当財団のウェブサイトを4月に全面リニューアルし、財団の紹介、財団の事業、トピックス、公開情報など盛り沢山な内容を提供しました。

年報「人間と遊び」に掲載した研究成果の概要は当財団ウェブサイトでも公開し、一定の条件の下に誰でもその成果を利用することができる体制を構築して利用の便を図りました。

当財団の歴史や香山リカ立教大学教授と中山晴喜当財団理事長の対談などは、一般の人々にも興味深い内容となっておりますが、年間17回のニュースリリースを掲載して、当財団の事業を社会一般に周知すべく活動しました。

(4) 公益目的事業の直接経費の計画と実績

以上の公益事業の直接経費について、予算額と実績を比較すると次表のとおりとなります。

単位：千円

事業別	予算額	実算額	達成率 (%)	備考
調査研究事業	10,000	6,500	65.0	6,000～14,000
研究助成事業	32,000	35,000	109.4	28,000～36,000
A	24,000	27,600	115.0	16,800～31,200
B	7,000	6,200	88.6	4,200～9,800
国際交流	1,000	1,200	120.0	600～1400
普及啓発事業	2,031	2,109	103.8	—
合 計	44,031	43,609	99.0	

(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。

当事業年度より、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最大上下40%の範囲で、弾力的な配分を行うことといたしました。

II 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。

III 直前2事業年度の財産及び損益の状況

単位：千円

区分	平成23年度	平成24年度	平成25年度
経常収益	45,775	129,994	68,991
評価損益等調整前 当期経常増減額	△28,436	59,704	△19,605
当期経常増減額	137,684	233,676	346,378
正味財産期末残高	3,252,217	3,485,893	3,832,272

(注) 平成23年度は、公益財団法人の認定を受けた平成23年7月1日から平成24年3月31日までの9か月決算であります。

IV 対処すべき課題

1 基本方針

旧法の財団が特例民法法人として存続可能な期間は、平成25年11月をもって期限を迎え、公益法人の事業運営とこれに対する主務官庁である内閣府の取り扱いも、認定法発効時に比較し柔軟に変更される一方、昨今相次いだ公益財団等の不祥事もあり、基本的な思想ベースに関しては、むしろ厳格な解釈が徹底されつつあります。

このような事業環境に鑑み、当法人の事業活動については、公益財団の基本的思想を再確認して日常活動に徹底すると共に、法の許容する合理的な範囲で柔軟化を図ることにより、定款に定めた目的をより高いレベ

ルで達成するため、次の諸課題に対処してまいります。

(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

当法人のガバナンスシステムは、財団の規模に比較して過剰に保守的な面があるので、平成 24 年度から定款を嚆矢に重要規定から順次改定を進めて参りました。

今後は、主要な実体規定を精査し、ガバナンスを徹底させるために必要なものから順次改定することにより、実態に合ったガバナンスシステムを構築しつつ、コンプライアンス・マネジメントを推進します。

(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、運用益の範囲を原則とし、基本財産及び基金の取り崩しは厳に慎みます。

又、資産の半ばを構成する株式の配当の変動に備えて、少なくとも 1 年程度の事業活動に必要な資産を構築していく必要があります。

このため、平成 25 年度に改定した「金融財産の管理運用に関する規則」を厳密に遵守する中で、資産の安定的かつ機動的な運用に努めてまいります。

2 公益目的事業

当法人の公益目的事業は、調査、研究、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。特に事業資金に限りがある中では、より有為な資金の使用方法について、ますます工夫が必要となります。

(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。

従来は「企画委員会」が研究テーマを案出してまいりましたが、時宜に即した研究課題を案出することは決して容易ではなく、その結果研究応募者の提案テーマの質も年々低下しており、代替の方策を開発する必要があります。

(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、適切な助成活動を行うことが重要であります。そのため、学識経験者 10 名による匿名の「選考委員会」の自律的な活動を保証することに意を用いてまいります。助成研究のテーマ設定に関しては、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する。

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期待する。

なお、限りある資金を生かすために、本事業年度は初の試みとして、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、弾力的な配分を実施しましたが、所期の効果が認められたのでこれを継続する必要があります。

(3) 普及啓発事業

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、本年 8 年ぶりに復活させた年報「人間と遊び」の継続及び全面的に更新したウェブサイト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ための努力が肝要であります。

3 法人管理事業

当法人の常勤者は 2 名と僅少でありますので、従来は公益目的事業の遂

行に手いっぱい、管理業務が十分に行き届かなかった側面があります。本事業年度は、公益財団の専門公認会計士事務所と提携し、会計的側面の正確かつ迅速な処理に努めて参りましたが、さらに一步を進め自計化を実現させる必要があります。その他の業務についても、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む必要があります。

- (1) 広報の多様化による公益活動の周知とこれに加えて当法人に対する積極的な評価の獲得
- (2) ウェブサイトによる迅速かつ多様な情報発信とペーパーレス化による大幅な業務の効率化
- (3) 情報管理ルール of 徹底による業務効率の向上
- (4) 財務データの迅速かつ正確な把握による予算管理の徹底

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。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、当財団は比較的事業目的が狭いので、実状としては広く一般に寄付者を見出すことは困難であります。

従って、基本財産及び2基金の特性に応じた運用により、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。

V 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

VI 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

VII 主要な借入先及び借入額

該当事項はありません。

VIII 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 契約書	(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：262 千円（敷金：2,400 千円） 期間：平成 23 年 3 月 6 日～平成 27 年 3 月 31 日
調査研究 委託契約書	立命館大学 衣笠総合研究機構	目的：社会モデルプラットフォーム「エコロ図」のプロトタイ プ制作と運営による創発の調査研究委託 金額：研究費として 5,000 千円 期間：平成 24 年 11 月 1 日～平成 27 年 2 月 28 日
調査研究 委託契約書	名古屋大学	目的：ゲームを題材とした認知的廃用性萎縮の理論 的・実験的検討とその社会化 金額：2,500 千円（初年度のみ） 期間：平成 26 年 3 月 1 日～平成 28 年 2 月 29 日
調査研究 委託契約書	埼玉工業大学	目的：ドライビングシミュレータによる自動運転シ ステムへの理解度向上手法研究 金額：2,000 千円（初年度のみ） 期間：平成 26 年 3 月 1 日～平成 28 年 2 月 29 日

IX 会員に関する事項

該当事項はありません。

X 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	平成 24 年 6 月 18 日	事業の統括
一般事務	横尾 志保	平成 8 年 9 月 1 日	一般事務

XI 役員会等に関する事項

1 理事会

開催期日	決議案の内容	審議結果
平成 25 年 5 月 31 日	① 事業報告の承認 ② 決算書類（案）の決定 ③ 定款一部変更（案）の決定 ④ 評議員会運営規則一部変更（案）の決定 ⑤ 理事会運営規則一部変更（案）の決定 ⑥ 基金の設置及び資金の運用に関する規程一部変更（案）の決定 ⑦ 行動規範の制定 ⑧ 理事候補者 1 名の決定 ⑨ 第 2 回定時評議員会の招集 ⑩ 企画委員 7 名の選任 ㊦ 業務執行理事の職務執行状況について他	可決 可決 可決 可決 可決 可決 可決 可決 可決 可決 了承
平成 25 年 7 月 25 日 (定款第 37 条 2 項)	① 助成事業実施規程一部変更の承認	可決
平成 26 年 1 月 24 日	① 調査研究の採択テーマの決定 ② 助成研究の採択テーマの決定 ③ 基金の設置及び資金の運用に関する規則の一部変更 ㊦ 業務執行理事の職務執行状況について他	可決 可決 可決 了承
平成 26 年 3 月 19 日	① 事業計画及び収支予算（案）等の決定 ② 調査研究テーマの公募決定 ③ 経理規程一部変更の決定 ④ 職務権限規程全文改定の決定 ⑤ 選考委員 10 名の選任	可決 可決 可決 可決 可決

2 評議員会

開催期日	決議案の内容	審議結果
平成 25 年 6 月 24 日	① 計算書類の承認	可決
	② 定款一部変更の承認	可決
	③ 評議員会運営規則一部変更の承認	可決
	④ 理事会運営規則一部変更の承認	可決
	⑤ 基金の設置及び資金の運用に関する規程一部変更の承認	可決
	⑥ 理事 1 名の選任	可決

XII 許可、認可、承認等に関する事項

該当事項はありません。

VIII 保有株式の概要

項 目	内 容
株式発行会社名	セガサミーホールディングス株式会社
保有株式数	普通株式 950,000 株
発行済総株式数に占める割合	0.357%
株式原始取得日	平成 4 年 7 月 21 日
議決権の行使	なし（議決権行使には、理事会の承認が必要）
株式発行会社との関係	なし

B 役員等に関する事項

I 理事及び監事

(平成 26 年 3 月 31 日現在)

地位	氏名	任期	担当及び重要な兼職の状況
代表理事 理事長	中山 晴喜	平成 26 年 6 月	(株)マーベラス AQL 代表取締役会長
常務理事 (※)	平林 秀明	同上	当法人事務局長

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	有澤 誠	同上	慶應義塾大学 名誉教授
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	(株)理研イノベーションキャピタル 代表取締役
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	お茶の水女子大学大学院 人間文化創成科学研究科教授
理事	出口 弘	同上	東京工業大学大学院総合理工学研究科 知能システム科学専攻教授
理事	馬場 章	同上	東京大学大学院 情報学環教授
監事	鈴木 正明	同上	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

(注) 1 (※)は常勤であります。

2 理事 馬場 章氏は、平成 25 年 6 月 24 日開催の評議員会において選任され就任いたしました。

3 理事 杉原厚吉氏は、平成 25 年 6 月 24 日付で辞任いたしました。

II 評議員

地位	氏名	任期	重要な兼職の状況
評議員	出澤 正徳	平成 27 年 6 月	電気通信大学 名誉教授
評議員	稲見 昌彦	同上	慶應義塾大学大学院 教授
評議員	内田 伸子	同上	筑波大学 監事
評議員	小野 忠彦	同上	(株)TV・ポータル 監査役

評議員	残間里江子	同上	(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
評議員	長谷川良平	同上	(独)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
評議員	伊藤 博史	同上	(株)アミューズキャピタル 専務取締役
評議員	吉富 進	同上	(一財)日本宇宙フォーラム 常務理事

(注) 1 馬場 章氏は、平成 25 年 6 月 24 日をもって、辞任いたしました。

Ⅲ 役員等の報酬等

地位	人数	報酬等の総額（千円）
理事	11	10,482
監事	2	162
評議員	10	259
合計	23	10,903

- (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まれておりません。
- 2 理事及び評議員の人数には、期中に退任した理事 1 名及び評議員 1 名を含んでおります。
- 3 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。
- 4 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。
- 5 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。

C 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。

D 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

定款第 35 条第 2 項第 5 号の規定するところに拠り、平成 25 年 5 月 31 日付をもって理事会決議により前文と全 10 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。

E 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。