



平成 29 年 4 月 24 日

P C I ホールディングス株式会社
(コード番号 : 3918 東証第一部)
グループ戦略本部グループ戦略室

P C I ホールディングス株式会社

学校法人立教学院 立教池袋中学校・高等学校「数理研究部」の研究活動 「デジタルコンテンツプロジェクト」サポートに関するお知らせ

当社は、**CSR** 活動の一環として、学校法人立教学院 立教池袋中学校・高等学校「数理研究部」の研究活動「デジタルコンテンツプロジェクト」（以下、本研究活動）につき、コーディネーターとしてサポートを開始いたしましたのでお知らせします。

1. 当社の取り組み及び本研究活動の概要について

当社は、企業価値の尺度として「財務情報」（Financial Information）に加え、環境や社会との調和を重視した「企業の社会的責任（CSR=Corporate Social Responsibility）」を重要な経営課題のひとつと捉え、国連W F Pへの支援やプロスポーツ選手のスポンサー活動、被災地の復興支援、自然保護プロジェクト支援等に積極的に取り組んでまいりました。

加えて近年では、「ESG (Environment=環境、Social=社会、Governance=企業統治)」による企業評価基準が浸透してきていることから、当社グループが提供する情報サービスを通じた『各種環境負荷低減 (=E : Environment)への貢献』、『社会基盤 (=S : Social) の支援』も重要課題として認識しております。

こうした中、当社グループは、『社会基盤 (=S : Social) の支援』として、学校法人立教学院 立教池袋中学校・高等学校「数理研究部」が取り組む本研究活動につき、サポートを開始することを決定いたしました。

なお、本年度（平成 29 年 4 月から平成 30 年 3 月。以下同じ。）は、長年のサポート実績があるN P O 法人日本 I F A 協会が引き続き首座を、当社がコーディネーターを務め、株式会社SYNCHRO、株式会社プリズムプラス、P C I ソリューションズ株式会社が「Rikkyo Ikebukuro Support Companies（本研究活動に賛同・協力する事業会社群。以下、RISCs。各法人の概要は、「5. RISCsについて」を参照。）」として参画いたします。RISCs は、「理工系人材の育成」、「イノベーション環境の提供」をテーマに、中高生が最先端技術に触れる機会を提供し、社会的意義が深く新たな価値創造ができる人材育成を支援します。

2. 立教池袋中学校・高等学校「数理研究部」の活動について

学校法人立教学院 立教池袋中学校・高等学校「数理研究部」は、パソコン・プログラミング・数学・ゲーム作り・ウェブ関連や社会科学と様々なことに挑戦をしている文化部です。

最近の成績では、平成 28 年 3 月 23 日から 27 日にかけて、フランス・ラバルで行われたヨーロッパ最大のバーチャルリアリティのコンテスト「**Laval Virtual**」(<http://www.laval-virtual.org/en/>) (注 1)において、「**Soaring Bike**」を研究成果として展示、発表いたしました (<https://www.youtube.com/watch?v=IvdAlaNPyP0>)。その他、日経 STOCK リーグ (注 2)において、10 年連続全国入選するなど活発な活動を行っています。

3. 本研究活動の目標・狙いについて

当社グループは、従来より、IoT／IoE (注 3、4) を成長戦略の柱とし、「自動運転」、「デジタルサイネージ」、「フィンテック」、「VR／AR」、「AI」、「ロボット」等をキーワードに掲げ、研究開発及びプロダクト・ソリューションを進めています。

このたび、学校法人立教学院 立教池袋中学校・高等学校「数理研究部」より「VR／AR」及び社会科学の数理分析、IoT、AI 分野に関する部活動支援のお話を受け、NPO 法人日本 IFA 協会を中心に、ご賛同企業群の中から本年度の活動目標に沿う事業会社 3 社と **RISCs** を組成いたしました。

同学院における教育・研究活動の充実、学生生活の質向上、そして理工系人材育成の一助となればとの思いを込め、積極的な支援を計画しております。

同部との共同作業では、未発表・社会実装技術、研究素材等を提供するだけではなく、若い発想・ひらめきによる斬新なアイデアも期待しております。

4. 本年度のプランについて

新入生を迎えた平成 29 年 4 月より各研究テーマに沿ったサポートを開始いたします。これまで当社は、年間カリキュラムや研究目標について同部と複数回に及ぶ企画立案会議を開催し、**SIGGRAPH Asia 2018** (注 5) や **Laval Virtual 2018** での成果発表、11 月の文化祭 (**R.I.F.=Rikkyo Ikebukuro Festival**) での展示等を前期課程の到達点と定め、学校内外の皆様に研究成果を発信してまいりたいと考えております。

5. RISCsについて

(1) N P O 法人日本 I F A 協会 (<http://www.jacifa.sactown.jp>)

平成 18 年 4 月設立。独立系金融商品仲介業者を中心に設立された特定非営利活動法人。広く一般国民を対象として投資に必要な金融知識を普及させるために、「真に独立・中立の立場で顧客の資産形成・管理に関する教育を行うこと」を主たる事業としている。これらの事業を円滑かつ継続的に実施するために

- ・ I F A の社会的認知度の向上
- ・ I F A の資産形成・管理アドバイス能力のレベルアップ
- ・ 投資家と企業を結ぶ「企業 I R 支援事業」
- ・ 金融リテラシー普及活動としての「啓発事業」

等に資する活動も併せて行っている。

◆ I F A (=Independent Financial Adviser)

独立系ファイナンシャルアドバイザー。特定の金融機関に属さず、独立・中立の立場で顧客の資産形成管理・運用等のサポートをする金融プロフェッショナル。

(2) 株式会社 S Y N C H R O (<http://www.udc-synchro.co.jp/>)

平成 13 年 4 月設立。複数の特許技術を保有。高度な生体認証技術をベースに「トータル・アクセス・コントロール」を提供すると共に、同技術の「I o H社会」(注 6)におけるプラットフォームサービスへの進化・貢献を標榜する。静脈認証システム専業のパイオニアとして培った知識やノウハウをシンクロさせ、世の中のあらゆる活動シーンの健全稼動を支える認証基盤の創造を通じ、顧客が目指す「安全」と「安心」の実現を目指している。

(3) 株式会社プリズムプラス (<http://prismplus.jp/>)

平成 27 年 7 月設立。代表の弥谷氏は、大手ゲームメーカーにてディレクターとして複数のキラータイトルに深く関わると同時に、エンジン上で表現する **3DCG** リアルタイムシェーダーを使った新しい試みを用いた多数のタイトルを手がけ、ディレクター兼プロデューサーとしても多くの実績を残す。この経験とリアルタイムの美しさと豊かな表現力を活かし、次世代スマートフォンや V R / A R 向けコンテンツの制作を目的に設立。

平成 29 年 3 月には、「**Prism Lab** (プリズム ラボ)」を新設。社員の福利厚生と、エンターテイメント業界の発展を目指した交流や情報発信の場の提供を目指す。

(4) P C I ソリューションズ株式会社 (<http://www pci-sol.com>)

平成 24 年 9 月設立。当社グループの中核であるソフトウェア開発事業会社。参入障壁が高いといわれる自動車産業向け、通信端末、情報家電等の様々な電子機器を制御する組込み系（エンベデッド）ソフトウェア開発を強みとする。一般事業法人向けソフトウェア開発においては、幅広い分野で顧客の需要に応える。システム開発だけではなく、I T 人材の育成を目的に教育にも力を入れ、システムと人材の

両面から顧客に最適なソリューションを提供。加えて、組込み系（エンベデッド）ソフトウェア開発で培った技術を基に、自動車産業関連の I o T／I o E ソリューションへ展開。金融機関向けデジタルサイネージ「**FDS**」や店舗・店頭向け「情報掲示板 **A-ya**」をブランド化。

同社研究開発事業部は、複数の大学での講演実績があり、产学連携、後進技術者育成に継続的かつ積極的に取り組んでいる。

【脚注】

(注 1) **Laval Virtual**

1999 年よりフランス西部の **Laval** 市で毎年開催されている VR／AR の先端技術やインタラクティブメディアにおけるヨーロッパ最大のコンベンション。

(注 2) 日経 STOCK リーグ

株式会社日本経済新聞社主催、野村ホールディングス株式会社協賛の中学生、高校生、大学生を対象にしたコンテスト形式の株式学習プログラム。生きた経済にふれながら、企業を知り、社会を見る目を養うことを目的としている。

(注 3) I o T (=Internet of Things)

コンピュータ等の情報・通信機器だけでなく、様々な「モノ」に通信機能を持たせ、インターネットに接続、相互に通信することにより、自動認識や自動制御、遠隔計測等を行うこと。

(注 4) I o E (=Internet of Everything)

I o Tよりも広い概念であり、ヒト・モノ・プロセス・データ等がインターネットにつながり、相互に通信が可能となる技術や状態、仕組みのこと。

(注 5) **SIGGRAPH Asia 2018**

コンピュータグラフィックスの世界的な学会

(注 6) I o H (=Internet of Human)

ヒトのインターネット。ヒトとインターネットがつながることを意味する。

以 上

PCI グループは、「安心・安全・豊かな社会」の実現に向け、各種研究開発、エンベデッドシステム開発の豊かな実績で培った I o T 技術の応用により、新たなサービス領域へ積極的に挑戦します。