

Foundation for Fusion of Science & Technology

第 2 5 期 事 業 報 告 書

自 2018年 4月 1日

至 2019年 3月31日

公益財団法人 科学技術融合振興財団

目 次

設立趣旨	2
ご挨拶	3
I. 事業概況	4
1. 調査研究への助成	4
2. 2018年度研究助成の選考結果について	5
3. FOST 賞の贈呈	10
II. 財団の概況	11
1. 主要な事業内容	11
2. 事業所	11
3. 2018年度 理事会・評議員会	11
4. 2018年度 審査委員会	12
III. 事業報告附属明細書	13

設 立 趣 旨

当財団は、次のような趣旨により1994年4月に設立いたしました。

わが国は多くの科学技術分野で目覚ましい発展をとげてまいりました。そして科学技術には、より豊かな人間社会と人間文化の実現に、より一層係わりを深め、その役割を果たしていくことが強く求められております。このような認識のもとに当財団は設立され、特にシミュレーション&ゲーミングの研究など科学技術の融合を促すような課題の研究を標榜し、わが国では極めてユニークな存在として事業活動を展開しております。当財団は、2012年4月に公益財団法人へ移行いたしました。今後、より広範な分野にわたる内外の学識経験者や専門家を結ぶネットワークを形成し、シミュレーション&ゲーミングの研究をはじめとする科学技術の調査研究への助成及び国際交流への助成などの事業を推進し、より豊かな人間社会と人間文化の実現に貢献したいと考える次第でございます。

ご 挨拶

理事長 襟川 陽一

皆様には、益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。

平素は格別のお引き立てを賜り心より厚く御礼申し上げます。このほど第25期（2018年4月1日から2019年3月31日まで）の事業報告書をお届けするにあたり、当期間における事業概況をご報告申し上げます。

本年度の主たる事業であります調査研究への助成につきましては、当財団設立当初から実施している研究助成事業に加えて、若手研究者の独創的な研究を対象として2001年度に設置した補助金事業を含め、多数の興味深い研究テーマが応募されました。審査委員会では活発な議論が行なわれ、公正な審査を経て助成および補助の決定をさせて頂きました。

当財団では「科学技術の融合に関する功労者等の表彰」も事業活動の一環としておりますが、2007年度より研究助成金・補助金を受けた研究者の成果報告書の中から最も優れた研究を選考し、その研究者に対してF O S T賞を贈呈しております。2008年度には若手研究者を対象に賞が新設され、2013年度からF O S T新人賞としました。さらに2011年度にはゲームの研究・開発・応用に関連して顕著な業績を上げた人を表彰する賞として「F O S T社会貢献賞」を加えて、研究者の励みになるような表彰活動を実施しております。

今後とも先進性かつ創造性あふれるシミュレーション&ゲーミングなどの調査研究を助成させて戴くと共に、その普及啓発と国際交流にも努め、社会の発展に貢献してまいりたいと考えております。

今後の財団活動に格別の理解と協力を賜りますようお願い申し上げます。

I・事業概況

2018年度の事業概況：第25期（2018年4月1日～2019年3月31日）の事業概要は次の通りです。

1. 調査研究への助成

本年度も従来どおり、調査研究助成事業および補助金事業を設置して募集を行いました。助成予定金額は、調査研究助成金は昨年より1百万円増の14百万円、補助金は昨年と同額の3百万円、総額17百万円といたしました。

募集につきましては2018年6月に、例年通り全国の大学および社会科学系を中心とした大学院へ約500件の募集要領を送付したほか、ホームページで公開募集をし、さらにゲーム関連諸団体、諸学会にもメールで案内をいたしました。2018年10月15日応募締め切りのところ、応募数は調査研究として68件、補助金として23件、合計で91件の応募件数となりました。昨年の実績と比べますと、調査研究応募件数は1件増、補助金の方は4件増となりました。

2018年12月13日に審査委員会を開催し、公正な審査を経て、調査研究助成として20件、補助金として19件を採択し、助成を行いました。

I. 研究助成事業

研究課題

A. シミュレーション&ゲーミングに関する調査研究

- ・国際関係、国民経済・社会、地域計画、都市計画、まちづくりなど
社会システム領域におけるシミュレーション&ゲーミング研究
- ・ビジネスゲーム等の「経済・経営」に関するシミュレーション&ゲーミング研究
- ・集団意思決定、問題の解決、政策評価などを支援するシミュレーション&ゲーミング研究
- ・協働・協調作業、組織学習などを支援するシミュレーション&ゲーミング研究
- ・異文化理解、自己実現、課題発見のためのシミュレーション&ゲーミング研究
- ・その他シミュレーション&ゲーミングに関する調査研究

B. 情報技術、ネットワーク技術を応用した

- ・シミュレーション&ゲーミングによる学習用ソフトウェアの試作
(学習用ソフトウェアを通じて行う青少年科学技術啓蒙活動)
- ・社会に役立つシリアスゲームの調査研究

AB共に第25期実績として1件14.4万円～150万円で、総額1,400万円を助成。

II. 補助金事業

研究課題

C. シミュレーション&ゲーミングの先進的独創的な手法の研究

若手研究者を対象に、第25期実績として1件7.5万円～30万円で、総額300万円を助成。

2. 2018年度研究助成の選考結果について

本年度の調査研究助成の概況は次の通りです。

①応募状況

	研究助成事業		補助金事業	
	件数	申請金額	件数	申請金額
2018年度	68 ^件	77,352,380 ^円	23 ^件	6,434,920 ^円
2017年度	67 ^件	74,294,800 ^円	19 ^件	5,420,000 ^円
2016年度	55 ^件	57,315,540 ^円	23 ^件	6,508,300 ^円

②研究課題分野別内訳

分類	2018年度	2017年度	2016年度
情報科学	17	20	11
社会	14	18	15
医学・福祉	10	8	9
教育	32	27	19
生物	0	0	0
物理	0	0	0
環境	5	3	4
図形・デザイン	0	0	1
経営・経済	4	5	10
土木建築	1	1	2
化学	0	0	0
数学	0	0	0
その他	8	4	7
（心理学）	（0）	（0）	（0）
（コミュニケーション）	（0）	（0）	（1）
（防災）	（6）	（3）	（4）
（物語研究）	（0）	（0）	（0）
（スポーツ）	（2）	（1）	（1）
（出版企画）	（0）	（0）	（1）
合計	91 ^件	86 ^件	78 ^件

③研究課題別応募状況

研究課題	2018年度	2017年度	2016年度
(A) シミュレーション&ゲーミングに関する研究	50 ^件	43 ^件	42 ^件
(B) 教育用ソフトウェアの試作	18 ^件	24 ^件	13 ^件
(C) シミュレーション&ゲーミングの先進的独創的な手法の研究	23 ^件	19 ^件	23 ^件
合計	91 ^件	86 ^件	78 ^件

2018 年度調査研究助成選考結果

番号	氏名 役職	大学名 学部	調査研究課題	助成 希望金額	助成 金額	充足 率 %
1	吉川 肇子 教授	慶應義塾大学 商学部	日本におけるシミュレーション&ゲーミング研究の評価および国際貢献の検討-倫理規定及び行動規範の策定に向けて-	1,500,000	1,500,000	100%
2	鈴木 研悟 助教	筑波大学 システム情報系 構造エネルギー工学域	ゲーミングを基盤とするエネルギー政策評価法の提案	1,500,000	1,350,000	90%
3	杉浦 淳吉 教授	慶應義塾大学 文学部 人文社会学科	気候変動問題への対策に関するゲーミング調査研究	1,000,000	900,000	90%
4	藤原 正仁 准教授	専修大学 ネットワーク情報学部 ネットワーク情報学科	ゲームレーティングシステムの日欧比較	1,500,000	1,350,000	90%
5	安藤 香織 准教授	奈良女子大学 研究院生活環境科学 系生活文化学科	「普通と違う」を捉え直すゲームの開発：発達障がいを持つ成人を対象に	1,150,000	900,000	78%
6	長谷川達人 講師	福井大学 学術研究院 工学系部門	親子双方のエンゲージメントに配慮したスマホ依存改善支援システムの開発と実践評価	1,500,000	970,000	65%
7	大沼 進 教授	北海道大学大学院 文学研究科 行動システム科学講座	決め方の事前合意がのちの合意形成に及ぼす効果： 無知のヴェールが機能するとき、泣くとき	1,500,000	970,000	65%
8	小孫 康平 特命教授	皇學館大学 教育学部 教育学科	教職志望大学生のためのゲーム・リテラシーを題材とした情報モラル教育の教材開発	600,000	360,000	60%
9	中井 豊 教授	芝浦工業大学 システム理工学部 電子情報システム学科	クラウドファンディングに見られる寄付行動と社会関係資本形成に関するシミュレーション研究	1,150,000	575,000	50%
10	岡本 玲子 教授	大阪大学大学院 医学系研究科 保健学専攻	地域包括ケア人材を育成するシナリオベースのシミュレーションプログラムの転用可能性調査と普及版開発	1,500,000	750,000	50%
11	井門 正美 教授・教職大 学院長	北海道教育大学 教職大学院	人口減少社会における「地方創生ゲーミング」の開発と実践-北海道の地域創生を手がかりとして-	1,500,000	750,000	50%

12	谷本 潤 教授	九州大学大学院 総合理工学研究院 環境理工学部門	IoT 技術に裏付けられたインフルエンザから高齢者を守る予防接種補助スキームの社会デザイン; 進化ゲーム理論と MultiAgentSimulation の社会情報システムへの応用	1,500,000	670,000	45%
13	瀬戸 繭美 助教	奈良女子大学 研究院自然科学系環 境科学領域	環境トークバトルゲーム「がちかん」を用いた対話型環境教育・コミュニケーションプログラムの開発と実践	1,180,000	530,000	45%
14	後藤 裕介 准教授	岩手県立大学 ソフトウェア情報学部 ソフトウェア情報学科	高等学校の教科「情報」におけるモデリングとシミュレーションの方法論を学ぶための学習環境の調査研究	900,000	410,000	45%
15	松本 光春 准教授	電気通信大学大学院 情報理工学研究科 情報学専攻	音を創り、音を触り、音を観る： 共に遊び、共に創る音楽ゲーミングシステムの開発	1,500,000	520,000	35%
16	澤山 郁夫 助教	兵庫教育大学 先導研究推進機構	ADHD 児向け漢字読み自習アプリの開発： 効果音や息吹きゲーム等の付加物の効果に着目して	412,380	144,000	35%
17	小山田 晋 助教	東北大学大学院 農学研究科 環境経済学分野	環境保全をめぐるジレンマの創造的解決を支援する合意形成ゲーミングの開発	820,000	287,000	35%
18	田窪 美葉 教授	大阪国際大学 経営経済学部 経営学科	ネットワークを応用したアテンションゲームの制作	900,000	315,000	35%
19	松本 多恵 講師	島根大学 研究・学術情報機構総 合情報処理センター	サイバー被害に巻き込まれないための Gamification を活用した情報セキュリティコンテンツの開発と実践	950,000	294,000	30%
20	本間 優子 准教授	新潟青陵大学 福祉心理学部 臨床心理学科	ゲーミフィケーションを利用した発達障害児向け役割取得能力トレーニング用デジタル絵本（アプリ）の開発	1,500,000	455,000	30%

合計 円 24,062,380 14,000,000 58.18%

2018 年度補助金助成選考結果

番号	氏名 役職	大学名 学部	調査研究課題	助成 希望金額	助成 金額	充足 率%
1	竹村 徳倫 博士課程	東京工業大学 環境・社会理工学院 社会・人間工学系	問題解決モデルに基づく留学生の日本語 作文指導用ゲーミング教材の開発	300,000	300,000	100%
2	太田 和彦 研究員	総合地球環境学研究所 FEAST プロジェクト	都市の持続可能なフードシステムについ ての意見交換を促進させるシリアスゲー ムの改良および学習プログラムの開発	300,000	300,000	100%
3	内藤 碧 修士課程	東京大学大学院 人文社会系研究科 社会文化研究専攻	時間的変動環境下の集合知の創発に社会 的ネットワーク構造が与える影響-行動実 験とマルチエージェントシミュレーショ ンによる検討-	265,000	225,000	85%
4	大塚 雅之 教諭 (研究員)	大阪府立三国丘高等学 校 大阪府社会科学研究会	ゲーミフィケーションを活用した公民科 における「分業と交換ゲーム」の開発と 実践-市場メカニズムの効率性を気づかせ るための方略として-	300,000	225,000	75%
5	中田 星矢 修士課程	北海道大学大学院 文学研究科	長期的な教育による忠実な模倣は技術の 累積的進化に寄与するのか? : コンピュ ータ・シミュレーションによる検討	300,000	225,000	75%
6	横光 健吾 特任助教	立命館大学 総合心理学部	ゲーミングの要素を組み込んだギャンブル 欲求対処アプリケーションの開発	300,000	195,000	65%
7	モハマド ヘルミ ビン アブドゥラ MasterY1	立命館大学大学院 政策科学研究科	GamingSimulation for Community-Based Disaster Risk Reduction:A Disaster Education Tool to Increase Coping Capacity Towards Earthquake Disaster Risk in Malaysia	300,000	195,000	65%
8	本間 祥吾 修士課程	北海道大学大学院 文学研究科 行動システム科学講座	環境変動性に対する適応としての心と社会 の共進化: 進化ゲーム・シミュレーシ ョンを用いた理論的検討	200,000	110,000	55%
9	大谷 通高 技術補佐員	総合地球環境学研究所 研究基盤国際センター 情報基盤部門	社会課題はどのようにゲームとしてリフ レーミング可能か?-国内外のゲーム制 作者へのインタビューを通じて	300,000	165,000	55%
10	金成 慧 嘱託研究員	玉川大学 脳科学研究所応用脳科 学研究センター	社会的価値志向性と意思決定中の瞳孔反 応の関連	300,000	150,000	50%
11	森永 笑子 修士課程	広島工業大学大学院 工学系研究科 情報システム科学専攻	カード操作方式とマルチプレイヤ参加型 協力ゲームによる並列処理プログラミング 学習支援システムの開発に関する研究	300,000	150,000	50%

12	耿学旺 修士課程	九州大学大学院 人間環境学府 教育システム専攻	拡張現実とラーニングアナリティクスを用いた日本語の複合動詞学習ゲームの設計・開発・評価	299,920	135,000	45%
13	岩本 朋也 修士課程	広島工業大学大学院 工学系研究科 情報システム科学専攻	ゲームベースシミュレータに基づいた物理・数学の知識獲得に有効なプログラミング学習支援システムの開発に関する研究	300,000	135,000	45%
14	山田 洋一 教諭	北海道恵庭市立和光 小学校	ゲーミフィケーションを活用した小学校国語科における「書くこと」領域の教材開発	260,000	90,000	35%
15	ムクタフィ アフマド 博士課程	東京工業大学 情報理工学院 情報工学系	エージェントによる集団思考現象の研究	240,000	80,000	33%
16	寿 秋露 修士課程	玉川大学大学院 脳科学研究科	潜在連合テストによる社会的価値志向性の測定方法の開発	300,000	84,000	28%
17	富士 直斗 修士課程	九州大学大学院 人間環境学府 行動システム専攻	乳児向け音育ゲームの開発： 能動的コミュニケーション能力を育む	300,000	84,000	28%
18	川上 智 博士課程	日本大学 生産工学部 数理情報工学	ゲーム産業における経営意思決定のモデル化とビジネスゲームの一次試作	300,000	77,000	26%
19	大下 昌紀 修士課程	広島工業大学大学院 工学系研究科 情報システム科学専攻	プログラミング学習におけるコーディング履歴の可視化及びその複数人での共有によるゲーミフィケーション機能の開発に関する研究	300,000	75,000	25%

合計 ¥ 5,464,920 3,000,000 54.90%

3. FOST 賞の贈呈

2007年度より表彰活動の一環として、研究助成金・補助金を受けた研究者の成果報告書の中から最も優れた研究を選考し、その研究者に対して「FOST賞」を贈呈することを開始しました。2008年度に於いて若手研究者を対象に賞が新設され、2013年度より「FOST新人賞」としました。FOST賞は研究助成での成果報告者を、FOST新人賞は補助金での成果報告者をそれぞれ対象として表彰することにしました。

さらに、2011年度にはゲームの研究・開発・応用に関連して、社会貢献という観点から顕著な業績を上げた人または団体を表彰する賞として「FOST社会貢献賞」を加えました。

今年度は審査委員会による厳正な審査の結果、FOST賞(賞金50万円)は早稲田大学理工学術院の菱山玲子教授が、FOST新人賞(賞金20万円)は広島大学工学研究科の福井昌則氏が受賞しました。FOST社会貢献賞には、広く一般から候補者の推薦をうけ、審査委員会で協議の結果、日本大学生物資源科学部の堀北哲也教授が受賞しました。

授賞式は2019年3月7日に帝国ホテル(本館 鶴の間)で開催され、受賞者には賞金のほか、賞状及びトロフィーが贈呈されました。授賞式には受賞者、成果報告者、諸大学・研究団体の関係者が約60名出席され、インターネットのニュースなどにも取り上げられました。

Ⅱ・財団の概況

1. 主要な事業内容

(1) 助成事業

- ・科学技術の融合等に関する調査研究に対する助成
- ・科学技術の融合等に関する学会・研究会等に対する助成
- ・科学技術の融合等に関する国際交流に対する助成

(2) 普及啓発事業

- ・科学技術の融合等に関する優秀研究者の表彰
- ・科学技術の融合等に関する功労者（個人及び団体）の表彰

(3) 調査事業

(4) その他本財団の目的を達成するために必要な事業

2. 事業所

神奈川県横浜市港北区日吉本町1-4-24

3. 2018年度 理事会・評議員会

理事会・評議員会は次の通り開催されました。

(1) 第23回理事会

2018年6月7日（木）開催

- | | |
|----------|---------------------|
| 議案 第1号議案 | 2017年度決算について |
| 第2号議案 | 2017年度事業報告について |
| 第3号議案 | 定時評議員会の招集について |
| 第4号議案 | 評議員選定委員会外部委員の再選について |

(2) 第13回評議員会

2018年6月28日（木）開催

- | | |
|----------|-----------------------|
| 議案 第1号議案 | 2017年度決算について |
| 第2号議案 | 2017年度事業報告について |
| 第3号議案 | 理事・監事の改選および新理事の選任について |
| 第4号議案 | 議事録署名人の選定について |

(3) 第24回理事会

2018年6月28日（木）開催

- | | |
|----------|------------------|
| 議案 第1号議案 | 襟川陽一氏を理事長に選定する。 |
| 第2号議案 | 堀口大典氏を専務理事に選定する。 |
| 第3号議案 | 堀口大典氏を事務局長に選任する。 |

(4) 第25回理事会

2019年2月8日（金）開催

- | | |
|----------|-----------------|
| 議案 第1号議案 | 第14回評議員会の招集について |
|----------|-----------------|

- (5) 第26回理事会
2019年3月7日(木)開催
議案 第1号議案 2018年度事業実績と収支見込みについて
第2号議案 2019年度事業計画と収支予算について

- (6) 第14回評議員会
2019年3月7日(木)開催
議案 第1号議案 2018年度事業実績と収支見込みについて
第2号議案 2019年度事業計画と収支予算について
第3号議案 委員会委員の報酬並びに費用に関する規程の改訂について
第4号議案 議事録署名人の選定について

4. 2018年度審査委員会
2018年12月13日(木)開催
議案 (1) 研究助成応募および審査の経緯に関する報告
(2) 調査研究助成事業採択の審議
(3) 補助金事業採択の審議
(4) FOST 賞の審議
(5) FOST 新人賞の審議
(6) FOST 社会貢献賞の審議

2018年度 事業報告附属明細表

該当ありません。

2019年6月
公益財団法人科学技術融合振興財団