

# Foundation for Fusion of Science & Technology

## 第 2 6 期 事 業 報 告 書

自 2019年 4月 1日

至 2020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. 2019年度研究助成の選考結果について .....	5
3. FOST 賞の贈呈 .....	11
II. 財団の概況 .....	12
1. 主要な事業内容 .....	12
2. 事業所 .....	12
3. 2019年度 理事会・評議員会 .....	12
4. 2019年度 審査委員会 .....	13
III. 事業報告附属明細書 .....	14

## 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26期（2019年4月1日から2020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

2019年度の事業概況：第26期（2019年4月1日～2020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。予定金額は調査研究助成金は財団設立25周年を記念して、昨年より3百万円増額の17百万円、補助金は昨年と同額の3百万円、総額20百万円といたしました。

募集につきましては2019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。2019年10月15日に応募締め切りのところ応募数は調査研究として68件になりました。補助金は10月31日到着分まで受け付けたところ19件になり、合計で87件の応募件数となりました。昨年の実績と比べますと、調査研究助成金は同数、補助金応募件数は4件減りました。

2019年12月12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27件、補助金として17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26期実績として1件17.9万円～140万円で、総額1,700万円を助成。

### 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26期実績として1件7万円～30万円で、総額300万円を助成。

2. 2019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
2019年度	68件	77,792,600 円	19件	5,308,560 円
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

②研究課題分野別内訳

分類	2019年度	2018年度	2017年度
情報科学	28	17	20
社会	10	14	18
医学・福祉	8	10	8
教育	19	32	27
生物	2	0	0
物理	0	0	0
環境	4	5	3
図形・デザイン	0	0	0
経営・経済	6	4	5
土木建築	3	1	1
化学	0	0	0
数学	0	0	0
その他	7	8	4
（心理学）	（3）	（0）	（0）
（コミュニケーション）	（1）	（0）	（0）
（防災）	（3）	（6）	（3）
（物語研究）	（0）	（0）	（0）
（スポーツ）	（0）	（2）	（1）
（出版企画）	（0）	（0）	（0）
合計	87件	91件	86件

③研究課題別応募状況

研究課題	2019年度	2018年度	2017年度
(A) シミュレーション&ゲーミングに関する研究	53件	50件	43件
(B) 教育用ソフトウェアの試作	15件	18件	24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	19件	23件	19件
合計	87件	91件	86件

## 2019 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	金子 友海 准教授	北海道科学大学 短期大学部 自動車工学科	ISAGA サマースクール 2020 を通じた ゲーミング・シミュレーション開発プロ セスの効率的な学習方法に関する調 査・研究	1,400,000	1,400,000	100%
2	白井 宏明 客員教授	放送大学 神奈川学習センター	ゲーミング・シミュレーション入口の拡 大をめざした「プログラミング不要のビ ジネスゲーム開発」の実践試行	600,000	480,000	80%
3	北村 健二 地域分野コー ディネーター 特任教授	能登SDG s ラボ 金沢大学能登里山里 海SDG s 研究部門	「里山里海SDG s ゲーム」の開発と実 践を通じた学び合いと地域づくり活動 の推進	950,000	760,000	80%
4	玉田 和恵 教授	江戸川大学 メディアコミュニケーション学部 情報文化学科	データ分析を伴う問題解決の力を育成 する情報教育カリキュラムとゲーミン グ教材の開発	1,000,000	750,000	75%
5	菊地 剛正 訪問研究員	慶應義塾大学大学院 経営管理研究科	ビジネスゲーム・エージェントシミュ レーション・ケースメソッドの3者の融合 をめざす分析・評価方法の提案	1,500,000	1,125,000	75%
6	栗原 一貴 教授	津田塾大学 学芸学部 情報科学科	身体動作の自主的制限を活用したエン ターテインメントアプリの試作	1,400,000	980,000	70%
7	小出治都子 講師	大阪樟蔭女子大学 学芸学部 化粧ファッション学科	ゲーム開発資料の資料保存のための展 示活用の実績	1,500,000	1,050,000	70%
8	伊藤 慎一 准教授	秋田大学 産学連携推進機構	地方創生とグローバルの視点に基づい た e スポーツイベントにおける社会的 理解の調査	1,300,000	845,000	65%
9	津村 宏臣 准教授	同志社大学 文化情報学部	先史時代の文化変容研究を支援するゲ ーミング・シミュレーションの開発	850,000	552,500	65%
10	武田 竜太 教諭	新十津川町立 新十津川中学校	ゲーミング・シミュレーション「アンガ ーマネジメント」の開発と実践-児童生 徒・教師・保護者のためのインターネッ ト学習サイトの構築-	1,300,000	845,000	65%

11	亀井 憲樹 准教授	ダラム大学 経済・ファイナンス学科	社会的ジレンマ下における自己制御資源と集成的意思決定に関する経済実験	1,000,000	620,000	62%
12	佐藤みずほ 准教授	東京農業大学 国際食料情報学部 食料環境経済学科	高齢者の知識を活用したゲームの開発 (野菜の廃棄ゲーム)	1,400,000	860,000	62%
13	本巢 芽美 准教授	名古屋経済大学 経済学部 現代経済学科	再生可能エネルギー施設立地を題材としたカードゲームの開発	800,000	500,000	62%
14	吉田 昌幸 准教授	上越教育大学大学院 学校教育研究科	デジタル地域通貨は何をエンパワーするのか？-地域通貨形態とエンパワーメントの関係性の研究-	1,100,000	680,000	62%
15	福山 佑樹 特任准教授	明星大学 明星教育センター	対面型謎解きゲームが社会・情動的スキルへ与える影響の検討	800,000	380,000	47%
16	張 潮 助教	福井大学 学術研究院 工学系部門	災害発生時の群衆事故の未然防止を支援するゲームシステムの開発	1,000,000	470,000	47%
17	末田 航 研究員	デジタルハリウッド 大学大学院 メディアサイエンス 研究所	クラウドソーシングによる鳥獣対策は可能か？～カラス目線に立った人間社会との利害の調和と、持続的な共存をテーマにしたシリアスゲームの調査研究とプロトタイプング	1,500,000	700,000	47%
18	芳賀 繁 名誉教授	立教大学	個人およびチームのレジリエンス・ポテンシャルを高めるシリアスゲームの開発	1,300,000	570,000	44%
19	岩見 真吾 准教授	九州大学大学院 理学研究院 生物科学部門	生態系シミュレーションを駆使した持続的な環境保全活動を維持するためのコミュニティエコシステム形成	1,500,000	660,000	44%
20	北梶 陽子 助教	広島大学 ダイバーシティ研究 センター	情報共有 共通の基盤	1,500,000	660,000	44%
21	浅田 義和 講師	自治医科大学 情報センター IR 部門	脱出ゲームの教育活用に関する調査研究: インストラクショナルデザインを踏まえた実践事例のレビューと医療教育における応用検討	1,000,000	390,000	39%



22	吉永 潤 教授	神戸大学大学院 人間発達環境学 研究科	社会科教育においてゲームの学習体験 を事後の学びに生かすディブリーフィ ングの設計	550,000	215,000	39%
23	松村 秀一 教授	岐阜大学 応用生物化学部	種苗放流と漁獲に関する政策決定を支 援するゲーミング・シミュレーション	500,000	195,000	39%
24	福地健太郎 専任教授	明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエ ンス学科	スピーチや話芸を対象とした VR ロー ルプレイングシステムの教育応用の研 究	1,100,000	430,000	39%
25	酒井 宏平 専門研究員	立命館大学 O I C総合研究機構	観光時における自助力向上のためのシ ミュレーション&ゲーミングに関する 研究	530,000	190,000	35%
26	駒澤 伸泰 講師	大阪医科大学 医学教育センター 医療技能シミュレー ション室	医療従事者の多職種協働による急変対 応教育を目的としたシリアスゲームの 開発	500,000	179,000	35%
27	川合 康央 教授	文教大学 情報学部 情報システム学科	ゲームエンジンとオープンデータを用 いた都市空間シミュレーションシステ ムの基盤構築	1,490,000	513,500	35%

合 計 ￥ 29,370,000 ￥17,000,000 57.88%

## 2019 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	留野 僚也 博士課程	立命館大学大学院 政策科学研究科 政策科学専攻	避難所支援訓練のための全領域調整ゲーミング・シミュレーションの開発	300,000	300,000	100%
2	藤ノ木 耀平 修士課程	早稲田大学 創造理工学研究科 経営システム工学 専攻	Hololens を利用した遺跡修復支援手法の提案-パズルゲーミングによるパーツ適合診断-	300,000	255,000	85%
3	横山 実紀 博士課程	北海道大学大学院 文学院 人間科学専攻	社会的意思決定プロセスにおける無知のヴェールの有効性と限界：忌避施設立地問題を題材としたゲーミング研究	300,000	240,000	80%
4	向江 駿佑 博士課程	立命館大学大学院 先端総合学術研究 科	ゲームのデザイン・シンボル・インタフェースはいかに社会規範を反映しているか？ -女性向け恋愛シミュレーションゲームを中心に	246,560	197,000	80%
5	ターン有加里 ジェシカ 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	「同じ人ばかりが行動している」-ボランティアのジレンマにおいて不公平が生じるメカニズムの検討	300,000	225,000	75%
6	王 子洋 博士課程	筑波大学 知能機能システム 専攻	一人称視点協力仮想現実ゲームにおいて視点共有がプレイヤーの状態認識・空間認識に与える影響の解明	282,000	211,500	75%
7	須山 巨基 研究員	明治学院大学 経済学部 経済学科	推薦AI時代における探索と搾取のジレンマ：ゲーミングを通じた価値あるものへの購入を促進する有限時間環境システムの設計と理解	300,000	210,000	70%
8	舘石 和香葉 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	「集団の評判」の利用と学習は適応的なのか？ -進化ゲームシミュレーションを用いた理論的検討-	300,000	210,000	70%
9	宮崎 良一 博士課程	横浜国立大学 国際社会科学府	ゲーミング・シミュレーションを用いたソーシャル・ネットワーク形成要因に関する研究	300,000	195,000	65%
10	女川 亮司 博士課程	東京大学 総合文化研究科 広域科学専攻	協働運動意思決定における二者結合型意思決定モデルの生成プロセス	300,000	180,000	60%

11	中村 隆之 博士課程	北陸先端科学技術 大学院大学 先端科学技術研究 科	ビデオゲームの失敗時演出がプレイヤー行 動へ及ぼす影響の調査研究	80,000	48,000	60%
12	川端 瞭英 修士課程	琉球大学大学院 農学研究科 農林環境科学科	シミュレーションゲームを利用した地域レ ベルでの持続可能なエコツーリズムの認識 改善	300,000	180,000	60%
13	横山 翔汰 修士課程	長岡技術科学大学 工学部 情報・経営システム 工学専攻	マルチモーダル情報を用いたグループ対話 での知識伝達過程の実験的分析, およびマ ルチエージェントシミュレーションによる 検証	300,000	133,500	44%
14	今別府 万大 修士課程	福井大学 工学研究科 知識社会基礎工学 専攻	学習効率向上に向けた脳波に基づくVR- HMDユーザの嗜好性推定	300,000	120,000	40%
15	坂田 顕庸 博士課程	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	ゲームプレイヤを対象とした集中度合のリ アルタイム計測の実現に向けた, プレイヤ のプレイ行動の識別技術の開発	300,000	120,000	40%
16	吉田 宙史 大学院生1年	北海道教育大学 教職大学院 高度教職実践専攻	ICTを利用した生きる力を育成する家庭 科ゲーミング教材の開発	300,000	105,000	35%
17	山上 亜紗美 博士課程	立命館大学大学院 政策科学研究科	授業におけるゲーミングの活用方法-欧州 における難民問題を事例に-	200,000	70,000	35%

合 計    ¥4,708,560    ¥3,000,000    63.71%

### 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、FOST新人賞、FOST社会貢献賞を決定しましたが、授賞式はコロナウイルスの影響を考慮し2021年3月まで延期しました。

## 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. 2019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27回理事会

2019年6月6日（木）開催  
議案 第1号議案 2018年度決算について  
第2号議案 2018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

#### (2) 第15回評議員会

2019年6月27日（木）開催  
議案 第1号議案 2018年度決算について  
第2号議案 2018年度事業報告について  
第3号議案 議事録署名人の選任について

#### (3) 第28回理事会

2020年2月7日（金）開催  
議案 第1号議案 第16回評議員会の招集について

#### (4) 第29回理事会

2020年3月10日（火）開催  
議案 第1号議案 2019年度事業実績と収支見込みについて  
第2号議案 2020年度事業計画と収支予算について

#### (5) 第16回評議員会

2020年3月10日（火）開催  
議案 第1号議案 2019年度事業実績と収支見込みについて  
第2号議案 2020年度事業計画と収支予算について  
第3号議案 議事録署名人の選任について

#### 4. 2019年度審査委員会

2019年12月12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
  - (7) 審査基準について

2019年度 事業報告附属明細表

該当ありません。

2020年6月  
公益財団法人科学技術融合振興財団