

Foundation for Fusion of Science & Technology

第 2 7 期 事 業 報 告 書

自 2020年 4月 1日

至 2021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. 2020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. 2020年度 理事会・評議員会	11
4. 2020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27期（2020年4月1日から2021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

2020年度の事業概況

第27期（2020年4月1日～2021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。予定金額は例年より1百万円増額の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2020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。2020年10月15日応募締め切りのところ10月31日まで延長し、応募数は調査研究として51件、補助金16件になり、合計で67件の応募件数となりました。昨年の実績と比べますと、調査研究は17件減、補助金応募件数は3件減となりました。

本年度からメールでも受け付けましたが、調査研究では42件、補助金では14件がメールでした。

2020年12月10日にZOOMにて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15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27期実績として1件26.25万円～146万円で、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27期実績として1件10万円～30万円で、総額300万円を助成。

2. 2020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
2020年度	51 ^件	59,117,427 ^円	16 ^件	4,389,000 ^円
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

②研究課題分野別内訳

分類	2020年度	2019年度	2018年度
情報科学	7	28	17
社会	11	10	14
医学・福祉	8	8	10
教育	13	19	32
生物	1	2	0
物理	1	0	0
環境	3	4	5
図形・デザイン	1	0	0
経営・経済	6	6	4
土木建築	1	3	1
化学	0	0	0
数学	0	0	0
その他	15	7	8
（心理学）	（9）	（3）	（0）
（コミュニケーション）	（0）	（1）	（0）
（防災）	（1）	（3）	（6）
（物語研究）	（0）	（0）	（0）
（スポーツ）	（3）	（0）	（2）
（出版企画）	（2）	（0）	（0）
合計	67 ^件	87 ^件	91 ^件

③研究課題別応募状況

研究課題	2020年度	2019年度	2018年度
(A) シミュレーション&ゲーミングに関する研究	40 ^件	53 ^件	50 ^件
(B) 教育用ソフトウェアの試作	11 ^件	15 ^件	18 ^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	16 ^件	19 ^件	23 ^件
合計	67 ^件	87 ^件	91 ^件

2020 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	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	実験用ゲームの抽象度と複雑さをどのように決めるか？ゲーミングによる持続可能性研究のための基礎的検討	1,460,000	1,460,000	100%
2	大沼 進 教授	北海道大学 大学院文学研究院 行動システム科学講座	対立する価値を超えた合意案の創発を見出すゲーミング開発	950,000	883,500	93%
3	小山田 晋 研究員	北海道大学大学院 農学研究院 農業経済学分野	異文化間ホスピタリティ・ゲーミングの実践によるローカルな社会規範の更新	780,000	702,000	90%
4	在間 敬子 教授	京都産業大学 経営学部	グリーンイノベーションのゲーミングシミュレーション開発とゲームプレイの国際比較	1,500,000	1,305,000	87%
5	重松 美加 主任研究官	国立感染症研究所 感染症疫学センター	ゲーミフィケーションを活用した「新しい生活様式」アプリの開発と評価	1,420,000	1,173,000	83%
6	中平 一義 准教授	上越教育大学 大学院 学校教育研究科	主権者として租税のあり方を熟議するカードゲーム開発と実践研究	796,000	597,000	75%
7	玉井 良尚 授業担当 講師	立命館大学 政策科学部	With コロナ時代における国境管理を題材としたゲーミングの開発及び実施を通じた国境管理に対する学生の意識変化の調査研究	400,000	300,000	75%
8	井門 正美 教授	北海道教育大学 教職大学院	オンライン授業におけるゲーミング・シミュレーションの活用 —参加者の臨場感・切実性を醸成する議論型GSの開発と実践—	1,300,000	910,000	70%
9	石丸 美奈 教授	千葉大学大学院 看護学研究科	認知症との地域共生を実現するケアリング・コミュニティを協働デザインするためのツールの作成と検証：地域活動プランニング・ゲーム	1,430,000	1,001,000	70%
10	砂口 洋毅 教授	九州産業大学 経済学部経済学科	企業の行動指針を策定するための SDGs ゲームの試作評価	750,000	450,000	60%

11	柿本 敏克 教授	群馬大学 社会情報学部	仮想世界ゲーム電子版の完全オンライン化の試み —コロナ禍の中のゲーム研究推進方法の考案—	1,400,000	770,000	55%
12	齋藤 長行 教授	東京国際工科専門職 大学 工科学部デジタルエン ターテイメント学科	国際連合「子ども権利条約」を基にした オンラインゲーム開発ガイドラインに 関する研究	1,500,000	750,000	50%
13	本田 秀仁 准教授	追手門学院大学 心理学部 心理学科	個々が用いる意思決定方略の多様性が 合理的な集団意思決定を生み出す境界 条件の解明	1,500,000	675,000	45%
14	田窪 美葉 教授	大阪国際大学 経営経済学部 経営学科	オンライン学習環境で実践可能なアテ ンションゲームの制作	800000	360,000	45%
15	原 進 教授	名古屋大学 大学院工学研究科 航空宇宙工学専攻	空の産業革命に向けた社会受容性シミ ュレータの開発	1,500,000	600,000	40%
16	原田 拓弥 助教	青山学院大学 理工学部 経営システム工学科	コロナ共存社会模索のための合成人口 を用いたシリアスゲームの開発	1,500,000	600,000	40%
17	森 俊郎 教諭	岐阜県養老町立 笠郷小学校	エビデンスリテラシーを育成するエビ デンス活用ゲーム教材の開発と実践	800,000	320,000	40%
18	財津 康輔 特別研究員	東京大学 大学院 情報学環	小学校高学年向けのゲームジャム型ワ ークショップの開発とその教育的効果 に関する研究—創造性に着目して	890,000	356,000	40%
19	山崎 敦子 教授	芝浦工業大学 工学部 情報通信工学科	適度な視覚ストレスで高齢者脳活性を 導くゲーム画面色の研究	1,500,000	525,000	35%
20	福井 昌則 特命助教	兵庫教育大学 教員養成・研修高度化 センター	学生のゲームにおける創造性尺度の作 成と信頼性・妥当性の検討	750,000	262,500	35%

合 計 ￥ 22,926,000 ￥14,000,000 61.07%

2020 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	野村 理 助教	弘前大学大学院 医学研究科 救急・災害医学講座	コロナ禍で持続可能な遠隔シミュレーション医学教育の開拓	300,000	300,000	100%
2	古橋 健悟 博士課程	名古屋大学大学院 教育発達科学研究科	援助者シミュレーションによる援助要請の促進: Empathy gaps の解消効果に着目して	300,000	280,000	93%
3	シン ジュヒョン 初任研究員	立命館大学 先端総合学術研究科	日本・韓国・台湾における「インパクトゲーム」に関する比較研究——制作側のリアリティの再現を巡って	244,000	219,000	90%
4	小池 真由 PhD student4	The University of Edinburgh School of Philosophy Psychology and Language Sciences	恋愛ゲームにおける疑似恋愛が実際の行動や感情に及ぼすポジティブな影響の検討	300,000	270,000	90%
5	佐藤友紀子 特任助教	慶應義塾大学 政策・メディア研究科	ランダム報酬メカニズムをめぐる日中欧米の文化横断比較分析	300,000	270,000	90%
6	西村 明美 博士課程	大阪市立大学大学院 文学研究科 人間行動専攻・心理学専修	オンラインゲームプレイのモチベーションにおける国民文化の影響—『あつまれ動物の森』を事例に—	300,000	240,000	80%
7	渡邊 陽 博士課程	金沢大学大学院 人間社会環境研究科 地域創造学専攻	戦略思考向上のための教育用ゲームの開発と評価—河川環境を題材として—	195,000	146,000	75%
8	前田 楓 博士課程	安田女子大学大学院 文学研究科	直観的な協力は集団の枠を超えられるか—眼球運動測定装置およびマウスラボを用いた検討—	280,000	210,000	75%
9	布目 明弘 助教	富山高等専門学校 商船学科 航海コース	AI センサーを使用したクレーン指揮訓練教材の開発	300,000	210,000	70%
10	邵 騰飛 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	「観光資源群」に注目した AR 搭載街歩きゲームアプリによる観光誘導	300,000	210,000	70%
11	進士多佳子 博士課程	日本大学大学院 生産工学研究科 数理情報工学専攻	離れて暮らす家族による協調作業で家族の歴史を可視化するシリアスゲームの開発	300,000	170,000	57%

12	藏口 佳奈 特任助教	追手門学院大学 心理学部	キュートアグレッション生起の測定 と発達の検討	300,000	135,000	45%
13	加川 宗嗣 修士課程	福井大学 工学研究科 知識社会基礎工学専攻	機械学習を用いたインタラクティブ ゲームにおける意図しない行動の検 出	300,000	120,000	40%
14	小林 慧 修士課程	福井大学 工学研究科 知識社会基礎工学専攻	ウェアラブルデバイスを用いたトラ ンポリン運動を促進するエンタテイ メントシステム	300,000	120,000	40%
15	萩倉 丈 修士課程	関西学院大学大学院 理工学研究科 情報科学専攻	初学者がゲームを含むウェブコンテ ンツを作る事ができるブロックプロ グラミング環境の開発	300,000	100,000	33%

合 計 ¥4,319,000 ¥3,000,000 69.46%

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4日に受賞者と審査委員長と理事長のみの出席でZOOMウェビナーを使用して開催しました。

なお、第13回FOST賞授賞式は2020年11月26日に同じ方式で開催しました。

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. 2020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30回理事会

2020年6月1日（月）書面にて開催
議案 第1号議案 2019年度決算について
第2号議案 2019年度事業報告について
第3号議案 第17回定時評議員会の招集について

(2) 第17回評議員会

2020年6月25日（木）書面にて開催
議案 第1号議案 2019年度決算について
第2号議案 2019年度事業報告について
第3号議案 理事・監事の改選と新理事の選任について
第4号議案 議事録署名人の選任について

(3) 第31回理事会

2020年6月25日（木）書面にて開催
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32回理事会

2020年2月5日（金）書面にて開催
議案 第1号議案 第18回評議員会の招集について

(5) 第18回評議員会

2021年3月1日（月）書面にて開催
議案 第1号議案 2020年度事業実績と収支見込みについて

第2号議案 2021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

(6) 第33回理事会

2021年3月3日 (水) 書面にて開催
議案 第1号議案 2020年度事業実績と収支見込みについて
第2号議案 2021年度事業計画と収支予算について

4. 2020年度審査委員会

2020年12月10日 (木) ZOOMにて開催

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

2020年度 事業報告附属明細表

該当ありません。

2021年6月
公益財団法人科学技術融合振興財団