

Foundation for Fusion of Science & Technology

第 3 0 期 事 業 報 告 書

自 2023年 4月 1日

至 2024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. 2023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. 2023年度 理事会・評議員会	11
4. 2023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が、今後も、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30期（2023年4月1日から2024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FOST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FOST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「FOST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

2023年度の事業概況：第30期（2023年4月1日～2024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。助成予定金額は助成金15百万円、補助金3百万円、総額18百万円でしたが、助成金の応募が多かったので16百万円とし総額19百万円としました。

募集につきましては2023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。2023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72件、補助金24件になり、合計で96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19件増、補助金応募件数は14件減となりました。

全件メールでの受け付けでした。

2023年12月7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16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.

- ① 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発活動）
- ② 社会に役立つシリアスゲームの調査研究
- ③ エンタテインメントゲームに関する調査研究

AB共に第29期実績として1件32.65万円～140万円、総額1,600万円を助成

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29期実績として1件5.8万円～30万円、総額300万円を助成

2) 2023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
2023年度	72件	88,663,040円	24件	6,724,180円
2022年度	53件	64,384,891円	38件	10,618,222円
2021年度	48件	57,386,575円	25件	7,215,200円

②研究課題分野別内訳

分類	2023年度	2022年度	2021年度
情報科学	7	11	8
社会	5	15	8
医学・福祉	10	7	7
教育	22	14	20
生物	1	2	1
物理	0	0	1
環境	4	2	1
図形・デザイン	0	0	1
経営・経済	7	1	4
土木建築	1	1	1
化学	0	0	0
数学	0	1	0
エンタテインメントゲーム	11	12	—
その他	28	25	21
（心理学）	（17）	（15）	（12）
（コミュニケーション）	（5）	（2）	（1）
（防災）	（3）	（4）	（4）
（物語研究）	（0）	（2）	（0）
（スポーツ）	（3）	（1）	（0）
（出版企画）	（0）	（0）	（0）
（その他）	（0）	（1）	（4）
合計	96	91	73

③研究課題別応募状況

研究課題	2023年度	2022年度	2021年度
(A) シミュレーション&ゲーミングに関する研究	39 ^件	35 ^件	40 ^件
(B) 教育用ソフトウェアの試作	33	18	8
(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	24	38	25
合計	96	91	73

2023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	平均 点	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	人間の戦略を模倣するゲーミングエー ジェントの構築	4.70	1,400,000	1,400,000	100%
2	吉川 肇子 教授	慶應義塾大学 商学部	シミュレーション&ゲーミングにお ける倫理的問題の検討	4.44	1,470,000	1,249,500	85%
3	鐘ヶ江 秀彦 教授	立命館大学 歴史都市防災研究所	急速なDXとゲーム化社会が拡大するASEANに おけるアーバン・ゲーミング・シミュレーシ ョンの科学の動向に関する調査研究	4.33	1,500,000	1,200,000	80%
4	杉浦 淳吉 教授	慶應義塾大学 文学部	社会心理学の理解のためゲーミング 研究の体系化とその普及	4.33	1,200,000	960,000	80%
5	北梶 陽子 准教授	広島大学 ダイバーシティ&イン クルージョン推進機構	多様な人々による分配に関する集団 での意思決定が社会的ジレンマにお ける協力行動に与える影響	4.30	1,500,000	1,100,000	73%
6	田名部 元成 教授	横浜国立大学 国際社会科学研究院	AI 対話型ゲーミングシミュレーシ ョン環境の開発	4.22	1,500,000	1,090,000	72%
7	佐藤 恵太 教授	中央大学大学院 法務研究科	ゲームを対象とする著作権の現代的 展開	3.90	1,400,000	950,000	68%
8	ターン有加里 ジュシカ 助教	神戸大学大学院 人文学研究科	「分業型公共財ゲーム」において効率 かつ公平とされる分担方法から乖離 する条件の検討	3.80	1,500,000	950,000	63%
9	小山田 健 准教授	北海道文教大学 国際学部	日本の伝統的紙媒体遊びのオンラインゲ ーム化の研究と実践ーゲーミング・シミュ レーション史的研究分野の開拓ー	3.80	1,500,000	950,000	63%
10	佐藤 みずほ 教授	東京農業大学 国際食料情報学部	持続可能な食行動をデザインするゲ ーム	3.70	1,500,000	877,000	58%
11	尾鼻 崇 准教授	大阪国際工科専門職 大学 工科学部	ゲーム開発技術の傾向分析に基づく 開発者教育の理論化のための調査研 究	3.60	680,000	350,000	51%
12	橋本 博文 准教授	大阪公立大学大学院 文学研究科	意思決定を避けようとする理由：リア ルタイム独裁者ゲームを用いた日米 比較研究	3.60	1,475,000	752,000	51%

13	中川 隆 准教授	名古屋市立大学大学院 芸術工学研究科	非対称性実空間ベース・メタバースを活用したメタ音楽体験ソフト“3D graphic notations”の制作	3.50	1,482,000	711,000	48%
14	垂澤 由美子 教授	甲南女子大学 人間科学部	仮想世界ゲームを用いた集団間葛藤・偏見の解消プロセスに関する研究：相互作用過程とコミュニケーションチャンネルへの注目	3.50	680,000	326,500	48%
15	北村 達也 教授	甲南大学 知能情報学部	音声治療の自宅訓練の正確性と継続性を向上させるゲームアプリ群の開発と評価	3.40	1,000,000	432,000	43%
16	前田 由紀 准教授	岐阜大学 医学部	ICT とゲーミング機能を用いたリアリティある小児看護学シミュレーション教育の開発	3.40	1,500,000	647,000	43%
17	田井 政行 准教授	琉球大学 工学部	持続可能な社会インフラ構造物を目指した点検体験のための VR ゲーミング教材の開発	3.40	910,000	391,000	43%
18	園 弘子 教授	九州産業大学 経済学部	水道事業の現状理解と当事者意識醸成にむけたゲーム開発と効果検証 -ゲームが繋ぐ地方自治体と地域住民	3.40	900,000	387,000	43%
19	前田 楓 助教	立教大学 現代心理学部	二重過程理論に基づく信頼ゲームの意思決定プロセスの分析：日米仏比較実験	3.40	1,475,000	638,000	43%
20	中込 敦士 特任准教授	千葉大学 予防医学センター	高齢者のゲーム・e スポーツと健康・ウェルビーイングとの関連	3.40	1,470,000	639,000	43%

合 計 ¥26,042,000 ¥16,000,000 61.44%

2023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	平均 点	助成 希望金額	助成 金額	充足 率%
1	辻本 光英 修士2年	北海道大学 文学院・人間科学専攻	除去土壌福島県外最終処分をめぐる合意形成過程 ー段階的な公衆-ステークホルダー参加を模したゲーミングによる検討ー	4.10	300,000	300,000	100%
2	阪井 士紋 博士課程 前期課程1年	立命館大学大学院 政策科学研究科	ゲーミング・シミュレーション技法を用いた移民の「安全保障化」の検証	4.00	300,000	294,000	98%
3	大空 理人 修士2年	東京大学大学院 学際情報学府	研究倫理教育に資するカードゲーム型学習プログラムの開発と評価	3.90	300,000	285,000	95%
4	大坪 快 修士課程2年	九州大学大学院 人間環境学府行動システム専攻心理学コース	集団間紛争の激化をもたらすマイクロ-マクロダイナミクスの解明	3.80	300,000	279,000	93%
5	梅崎真理子 博士後期 課程2年	九州大学大学院 人間環境学府	新設の特別支援学校における Unreal Engine を用いたバーチャルスクールの導入 ー引越しへの不安を解消し、愛着を育むための試みー	3.50	250,000	200,000	80%
6	秋山 知也 修士課程1年	東京大学大学院 人文社会系研究科	政策を通じた将来普及期待形成は、EV普及の鶏と卵問題を解決するか？ 質問紙実験とシミュレーションによる検討	3.40	300,000	225,000	75%
7	栢場 瑠美 博士前期 課程1年	金沢大学大学院 人間社会環境研究科	教育および社会課題解決に関するゲームの開発において有用なゲームメカニクスの抽出ー市販のボードゲームの分析を経てー	3.30	235,000	165,000	70%
8	打田 篤彦 助教	神戸大学大学院 人間発達環境学 研究科	日本における博士人材の育成環境をシリアスゲームで考える	3.20	260,000	169,000	65%
9	メガミラサ プトゥリ チャンディ Graduate student	山口大学 東アジア研究科	A Framework for Simulations and Games to Strengthen Children's Ability to Face Tsunamis: Comparing from Indonesia and Implementing it to Achieve Success in Japan	3.10	300,000	180,000	60%
10	玉澤 春史 特任研究員	東京大学生産技術 研究所 2部川越研究室	専門家間コミュニケーションの場としてのボードゲーム開発：構想から試遊まで一貫して観察する天文学のボードゲーム開発現場の研究	3.10	300,000	180,000	60%
11	亀山 智実 博士前期 課程2年	金沢大学大学院 人間社会環境研究科	多世代交流型ボードゲームの開発 ー里山資源を利用する技術の継承を目指してー	3.00	195,000	107,000	55%

12	佐野 雄大 長期履修 課程2年	鳴門教育大学大学院 高度学校教育実践専攻・教 育探究総合コース	学校教員の ICT および AI 活用教育に対 する意識および実施状況とデジタルゲ ーム経験との関連性の把握	3.00	300,000	165,000	55%
13	松元 一織 一貫制博士 課程・3回生	立命館大学大学院 先端総合学術研究科	将棋のハンディキャップ「駒落ち」の力 の均衡化のあり方-プロ将棋棋士を対象 したインタビュー調査から-	2.90	135,080	58,000	43%
14	岡野 健人 修士課程1年	千葉大学大学院 教育学研究科	いじめ場面における「空気」をシミュレ ートしたゲーム型いじめ防止教材の開 発 ー道徳不活性化に着目してー	2.90	300,000	131,000	43%
15	益本 英明 修士1年	福井大学大学院 工学研究科	対話型 AI を用いたノベルゲームに対す る心的負担度およびコミュニケーション 能力の変化の調査	2.90	300,000	131,000	43%
16	井上 喜延 修士1年	九州大学大学院 人間環境学府	大学生の自殺予防教育を目的としたノ ベルゲームの開発 : 援助要請の促進に焦点を当てて	2.90	300,000	131,000	43%
合 計					¥4,375,080	¥3,000,000	68.57%

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賞は北海道大学大学院の小山田晋教授が、FOST新人賞は東京大学大学院総合文化研究科の高田亮介氏が受賞しました。FOST社会貢献賞は株式会社コナミデジタルエンタテインメント殿が受賞しました。

授賞式は3月7日に帝国ホテルで開催され、受賞者には賞金のほか賞状およびトロフィーが贈呈されました。授賞式には受賞者、成果報告者など約50名が出席されました。

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. 2023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41回理事会

2023年6月 1日 (木)

- | | |
|----------|-------------------|
| 議案 第1号議案 | 2022年度決算について |
| 第2号議案 | 2022年度事業報告について |
| 第3号議案 | 第23回定時評議員会の招集について |

(2) 第23回評議員会

2023年6月22日 (木)

- | | |
|----------|----------------|
| 議案 第1号議案 | 2022年度決算について |
| 第2号議案 | 2022年度事業報告について |
| 第3号議案 | 新たな監事の選任について |
| 第4号議案 | 議事録署名人の選定について |

(3) 第42回理事会

2024年2月 6日 (火) 書面にて開催

- | | |
|----------|-----------------|
| 議案 第1号議案 | 第24回評議員会の招集について |
|----------|-----------------|

(4) 第24回評議員会

2024年3月 7日 (木)

- | | |
|----------|----------------------|
| 議案 第1号議案 | 2023年度事業実績と収支見込みについて |
| 第2号議案 | 2024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 |

(5) 第43回理事会

2024年3月 7日 (木)

- | | |
|----------|----------------------|
| 議案 第1号議案 | 2023年度事業実績と収支見込みについて |
| 第2号議案 | 2024年度事業計画と収支予算について |

4. 2023年度審査委員会

2023年12月7日（木）

- 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

2023年度 事業報告附属明細表

該当ありません。

2024年6月
公益財団法人科学技術融合振興財団