

# Foundation for Fusion of Science & Technology

## 第 2 9 期 事 業 報 告 書

自 2022年 4月 1日

至 2023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. 2022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. 2022年度 理事会・評議員会 .....	11
4. 2022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29期（2022年4月1日から2023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

2022年度の事業概況：第29期（2022年4月1日～2023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、補助金の応募が多かったので3百万円と4百万円の案を作成し4百万円の案が採用されました。

今年度よりエンタテインメントゲームに関する調査研究を追加しました。

募集につきましては2022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。2022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53件、補助金38件になり、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、調査研究は5件増、補助金応募件数は13件増となりました。

今年度から追加したエンタテインメントゲームに関する調査研究は調査研究では5件、補助金では7件、合計12件でした。

メールでも受け付けましたが、調査研究では51件、補助金では36件がメールでした。

2022年12月8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18件、補助金として21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56.1万円～150万円で、総額1,500万円を助成。

### 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9万円～30万円で、総額400万円を助成

## 2. 2022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
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
2020年度	51件	59,117,427円	16件	4,389,000円

### ②研究課題分野別内訳

分類	2022年度	2021年度	2020年度
情報科学	11	8	7
社会	15	8	11
医学・福祉	7	7	8
教育	14	20	13
生物	2	1	1
物理	0	1	1
環境	2	1	3
図形・デザイン	0	1	1
経営・経済	1	4	6
土木建築	1	1	1
化学	0	0	0
数学	1	0	0
エンタテインメントゲーム	12	—	—
その他	25	21	15
（心理学）	（15）	（12）	（9）
（コミュニケーション）	（2）	（1）	（0）
（防災）	（4）	（4）	（1）
（物語研究）	（2）	（0）	（0）
（スポーツ）	（1）	（0）	（3）
（出版企画）	（0）	（0）	（2）
（その他）	（1）	（4）	（0）
合計	91	73	67

### ③研究課題別応募状況

研究課題	2022年度	2021年度	2020年度
(A) シミュレーション&ゲーミングに関する研究	35 <sup>件</sup>	40 <sup>件</sup>	40 <sup>件</sup>
(B) 教育用ソフトウェアの試作	18	8	11
(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	38	25	16
合計	91	73	67

## 2022 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	土岐 知弘 准教授	琉球大学 理学部	ボードゲームを用いた南の島特有の水 管理・利用の在り方に関する合意形成プ ロセスの解明	1,500,000	1,500,000	100%
2	浜田 良樹 教授	旭川工業高等専門 学校 人文理数総合科	課題発見型学習によって得られたゲー ミングの保存と維持の方法に関する研 究	1,479,940	1,479,940	100%
3	宮脇 昇 教授	立命館大学 政策科学研究科	国際資源政治のゲーミング開発	847,500	763,000	90%
4	石塚 伸一 教授	龍谷大学 法学部	ウィズ・コロナ時代における「模擬裁判」 の新たな展開 —法教育の ICT 化をめざして—	1,100,000	935,000	85%
5	当麻 哲哉 教授	慶應義塾大学大学院 システムデザインメント 研究科	地域活性化のためのアイデア創出及 び地域愛着度向上を目指したゲーミン グ研究	1,120,000	952,000	85%
6	田窪 美葉 教授	大阪国際大学 経営経済学部	総合的学習を扱うゲームの意思決定履 歴を用いた学習成果の検討	600,000	510,000	85%
7	前村奈央佳 准教授	神戸市外国語大学 外国語学部	異文化間接触における「ゲスト—ホスト 転換」に向けた教材開発	780,000	624,000	80%
8	大藪 博記 准教授	鹿児島大学 法文学部	「人工天罰」付き社会的ジレンマゲーム の提案：誤推論が協力を形成する条件	1,500,000	1,050,000	70%
9	永原健太郎 講師	東京工業大学 リベラルアーツ研究 教育院	東京工業大学附属科学技術高等学校に おける高大連携を活用したゲーミング 教材の開発	1,500,000	1,050,000	70%
10	井門 正美 非常勤講師	ノースアジア大学 経済学部	健康寿命を促進するためのゲーミング・ シミュレーションの活用 —全世代間を通じたGSの複合的活用—	1,500,000	1,050,000	70%

11	後藤 裕介 准教授	芝浦工業大学 システム理工学部	検証可能な物語としての社会シミュレーションを用いた政策コミュニケーション分析の研究	1,400,000	980,000	70%
12	鮫島 輝美 教授	関西医科大学 看護学部	子育てにかかる経験知を社会的共通資本として活用するためのゲーミング開発	1,500,000	836,000	56%
13	太田 和彦 准教授	南山大学 総合政策学部	シリアスゲームの学習効果を高めるための専門家との交流手法の開発: デモンストレーション、デブリーフィング、関連資料の紹介	1,080,000	605,000	56%
14	隅田 康明 講師	九州産業大学 理工学部	小学校低学年の児童を対象としたプログラミング知育教材の開発	644,400	366,060	56%
15	洪沢 良太 講師	第一工科大学 工学部	身体・認知能力の異なるユーザが遠隔地間で遊べる非対称ゲームインタフェース	1,000,000	561,000	56%
16	伊藤 慎一 准教授	秋田大学 産学連携推進機構	改正食品衛生法の観点から漬物の安心安全と食文化継承のジレンマを考えるリーガルゲームの開発と評価	1,000,000	561,000	56%
17	村岡 千種 講師	北海道科学大学 薬学部	医療教育用脱出ゲームの評価に関する調査研究: ICT を活用した学習者評価およびプログラム評価の検討	1,100,000	616,000	56%
18	浅野 俊幸 教授	湘南工科大学 工学部	避難マルチエージェントシミュレーションとサイバー空間が結びついたVR 避難行動システムの検討	1,000,000	561,000	56%

合 計      ¥20,651,840    ¥15,000,000    72.63%

## 2022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	HAO SHUQI 博士課程1年	名古屋工業大学大学院 工学研究科	3次元空間内でのサイン認知を扱う視界駆動型エージェントモデルを用いた地下鉄駅における群衆流シミュレーションに関する研究	300,000	300,000	100%
2	大塩 浩平 修士課程2年	明治大学大学院 法学研究科	リーガル・マインド養成ゲームの制作手法と調査—合理的なルール・メイカーを目指す DX 時代の新たな法教育の土台づくりに向けて—	300,000	255,000	85%
3	田中 達也 博士課程1年	神戸大学大学院 人間発達環境学 研究科	現職教員の防災教育指導力の向上を目指した ICT 活用型避難訓練ゲーミフィケーションプログラムの開発	300,000	255,000	85%
4	宮本 健利 修士課程1年	大阪公立大学 文学研究科	香川県ネット・ゲーム依存症対策条例は住民の「ゲーム観」を変えたのか？	242,000	201,000	83%
5	柴崎 祥太 Post- doctoral researcher	University of North Carolina Greensboro, Department of Biology	文化の創造をシミュレートする：ヒトはどのように自然から文化を創りあげたのか？	300,000	240,000	80%
6	松木田 健斗 修士課程2年	早稲田大学大学院 人間科学研究科	インターネットゲーム障害予備群に対する注意バイアス修正を用いた予防的介入の検討	300,000	240,000	80%
7	紺谷 遼太郎 助教	くらしき作陽大学 子ども教育学部	保育実践にゲームデザインを活用できる保育者養成に関する研究—保育者養成課程における授業プログラムの開発—	298,440	224,000	75%
8	新井 さくら 研究員	玉川大学 脳科学研究所	なぜ自己利益追求の機会を放棄するのか：独裁者ゲームでの独裁者役割忌避の背後にある評判管理メカニズムの実験的検証	300,000	225,000	75%
9	早田 絵里菜 博士課程1年	早稲田大学 社会科学部	「他者をシミュレーションする」自分事として考えるボードゲーム開発—多様な社会を前提とした災害時の共助促進を目指して—	300,000	225,000	75%
10	上原 礼央奈 博士課程1年	慶應義塾大学 大学院商学研究科	価値観の多様性が組織のパフォーマンスに与える影響～性質の異なる意思決定ゲームでの検討～	300,000	210,000	70%
11	島 孟留 講師	群馬大学 共同教育学部	拡張現実スポーツを用いた共同演習による他者との交流促進の試み	300,000	195,000	65%

12	徳野 純子 特任研究員	マギル大学 ステインバーグ センター	ARの使いやすさと認知負荷を考慮、理想化したシミュレーション外科教育プログラムの構築	300,000	195,000	65%
13	後藤 日奈子 修士課程2年	専修大学大学院 文学研究科	仮想空間上でのペットとの関わりがストレスの緩和や気分の向上に与える影響	300,000	180,000	60%
14	御手洗 彰 博士課程3年	京都産業大学大学院 先端情報学研究所	持続可能な観光を実現するための自由回遊型ゲームシステムの実証	300,000	180,000	60%
15	中谷 卓史 3年	筑波大学大学院 人間総合科学学術院	仮想現実（VR）環境での整形外科骨折手術シミュレーション技術の新規開発	300,000	154,500	52%
16	小川 拓実 修士課程1年	帝京大学大学院 理工学研究科	世界モデルを用いた強化学習によるゲームの面白さ最大化のための動的難易度調整	300,000	154,500	52%
17	小楠 なつき 博士課程3年	北海道大学 文学研究科	数理モデルによる関係流動性決定要因の考察—動的な概念としての関係流動性の性質を調べる—	300,000	154,500	52%
18	新比恵 理志 修士2年	東京大学大学院 経済学研究科	給油モデルの構築を通じたガソリンの長期弾力性の推計とエネルギー政策シミュレーション	210,000	94,500	45%
19	菅沼 秀蔵 修士課程1年	東京大学大学院 人文社会系研究科	我々は先人からどう学ぶのか—情報探索場面における系列的な社会学習の検討—	260,000	117,000	45%
20	鳥山 稔 助教	至誠館大学 現代社会学部現代社会学科	サッカー型のeスポーツ実施がJリーグクラブに対する態度に及ぼす影響—eスポーツをプレイした回数の違いに着目して—	224,802	90,000	40%
21	亀井 雄貴 修士課程1年	芝浦工業大学大学院 理工学研究科	救急医療シミュレーションプラットフォーム	274,000	110,000	40%

合 計      ¥6,009,242    ¥4,000,000    66.56%

### 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賞は文教大学の川合康央教授が、FOST新人賞は立命館大学先端総合学術研究科のシン・ジュヒョン氏と日本大学大学院生産工学研究科の進士多佳子氏が受賞しました。FOST社会貢献賞は南海電気鉄道株式会社殿が受賞しました。

授賞式は3月9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. 2022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37回理事会

2022年5月31日 (火) 書面にて開催  
議案 第1号議案 2021年度決算について  
第2号議案 2021年度事業報告について  
第3号議案 第21回定時評議員会の招集について

#### (2) 第21回評議員会

2022年6月23日 (木) 書面にて開催  
議案 第1号議案 2021年度決算について  
第2号議案 2021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38回理事会

2022年6月23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39回理事会

2023年2月8日 (水) 書面にて開催  
議案 第1号議案 第22回評議員会の招集について

#### (5) 第22回評議員会

2023年3月9日 (木)  
議案 第1号議案 2022年度事業実績と収支見込みについて  
第2号議案 2023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40回理事会  
2023年3月9日 (木)  
議案 第1号議案 2022年度事業実績と収支見込みについて  
第2号議案 2023年度事業計画と収支予算について

4. 2022年度審査委員会  
2022年12月8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

2022年度 事業報告附属明細表

該当ありません。

2023年6月  
公益財団法人科学技術融合振興財団