

Foundation for Fusion of Science & Technology

第 3 1 期 事 業 報 告 書

自 2 0 2 4 年 4 月 1 日

至 2 0 2 5 年 3 月 3 1 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. 2024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. 2024年度 理事会・評議員会	11
4. 2024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31期（2024年4月1日から2025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いただきました。

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

2024年度の事業概況：第31期（2024年4月1日～2025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17百万円、補助金3百万円、総額20百万円としました。

募集につきましては2024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。2024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80件、補助金32件になり、合計で112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8件増、補助金応募件数も8件増となりました。

1件だけ郵送での受け付けでした。

2024年12月5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24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30期実績として1件28万円～127.5万円で、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28期実績として1件4.5万円～30万円で、総額300万円を助成。

2) 2024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
2024年度	80件	96,654,280 円	32件	8,837,500 円
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

②研究課題分野別内訳

分 類	2024年度	2023年度	2022年度
情 報 科 学	14	7	11
社 会	8	5	15
医 学・福 祉	6	10	7
教 育	22	22	14
生 物	0	1	2
物 理	0	0	0
環 境	3	4	2
図形・デザイン	0	0	0
経 営・経 済	9	7	1
土 木 建 築	3	1	1
化 学	2	0	0
数 学	0	0	1
エンタテインメントゲーム	9	11	12
そ の 他	36	28	25
（心理学）	(20)	(17)	(15)
（コミュニケーション）	(7)	(5)	(2)
（防災）	(6)	(3)	(4)
（物語研究）	(0)	(0)	(2)
（スポーツ）	(3)	(3)	(1)
（出版企画）	(0)	(0)	(0)
（その他）	(0)	(0)	(1)
合 計	112	96	91

③研究課題別応募状況

(1) 課題別応募数推移

研究課題	2024年度	2023年度	2022年度
(A) シミュレーション&ゲーミングに関する研究	45 ^件	39 ^件	35 ^件
(B) 教育用ソフトウェアの試作	35	33	18
(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	32	24	38
合 計	112	96	91

2024 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	小山田 晋 准教授	東京農業大学・生物産 業学部・自然資源経営 学科・環境情報研究室	ゲーミングにおける「気づき」の評 価枠組みの構築	4.11	1,000,000	1,000,000	100%
2	荒川 俊也 教授	日本工業大学 先進工 学部 データサイエン ス学科	災害避難時における認知バイアスの影響 をメタ認知するゲームの開発とシミュレ ータ技術を活用した効果検証	3.78	1,500,000	1,275,000	85%
3	武田 信吾 准教授	関西学院大学 教育学部	こども間の協同性と親密性を醸成す るアート系ボードゲームの実証的研 究	3.78	780,000	663,000	85%
4	本多 倫彬 准教授	中京大学 教養教育研究院	しがらみと不安の織り成す国際政治 ゲーム：非合理的アクターのモデル化	3.78	550,000	468,000	85%
5	河瀬 彰宏 准教授	同志社大学文化情報 学部文化情報学科	ゲームバランス崩壊の予測モデル の構築：esports の競技性と公平性 を維持するための新たな視点	3.67	1,260,000	945,000	75%
6	木村 玲欧 教授	兵庫県立大学環境人 間学部・大学院環境人 間学研究科	被災者への質的・量的調査による、 命を守る「非常持出袋」ゲームの開 発	3.67	1,496,000	1,122,000	75%
7	中島 徹 助教	東京大学大学院農学生 命科学研究科・フォレス トマネジメント研究室	大規模 IoT 観測網と先端計算機資源を基盤とす るバーチャルとフィジカルを融合したシミュレ ーションゲームによる自然体験の効果検証	3.67	1,500,000	1,125,000	75%
8	森 俊郎	岐阜県養老町立 東部中学校	教育フェイクニュースに騙されない 「批判的吟味」シリアスゲームの開発 と教員研修プログラムの実践	3.56	430,000	280,000	65%
9	山本 佳祐 講師	京都文教大学総合社 会学部総合社会学科	独裁者ゲームにおける共感的配慮の 役割：損失の文脈を用いた共感利他性 仮説の検証	3.56	1,500,000	975,000	65%
10	奥村 信幸 教授	武蔵大学・社会学部・ メディア社会学科	中高生が偽・誤情報への対処能力を育 てる 学校生活を舞台にしたシミュレ ーションゲーム開発	3.56	780,000	507,000	65%
11	平井 彩可	東京藝術大学美術学 部芸術学科 西洋美術史研究室	ゲームにおける「関係性の創出」に 関する研究	3.56	1,100,000	715,000	65%
12	山形 伸二 准教授	名古屋大学大学院教 育発達科学研究科 心理発達科学専攻	ボードゲームデザインを用いた教 養教育プログラムの開発	3.56	500,000	325,000	65%

13	浜田 良樹 教授	旭川工業高等専門学校 人文理数総合科	市民を対象とした大規模なゲーミングの効果測定とその技術移転についての研究	3.56	1,280,000	832,000	65%
14	砂口 洋毅 教授	九州産業大学 経済学部 経済学科	サステナブルな観光事業設計を目的としたビジネスゲームの試作評価	3.44	550,000	330,000	60%
15	山田 政寛 教授	九州大学 データ駆動イノベーション推進本部	「探求の共同体」フレームワークに基づくDX 社会構想カードゲーム、ならびにプレイ分析基盤の開発と評価	3.44	1,475,600	885,000	60%
16	高田 佳輔 講師	静岡県立大学 短期大学部 一般教育等	オンラインゲームにおける協調的集団活動経験が現実世界のチームワークスキルに及ぼす影響に関する混合研究	3.44	900,000	540,000	60%
17	赤木 茅	千葉商科大学 基盤教育機構	経済シミュレーションモデルのための会計計算パッケージの開発	3.38	1,170,000	667,000	57%
18	佐藤 貴之 教授	北九州市立大学 基盤教育センター・地域創生学群	アナログゲームの特長抽出に関する探索的研究—対面・対話的な楽しみの観点からの検討—	3.33	660,000	363,000	55%
19	黒田 昌克 准教授	神戸女子大学 文学部 教育学科	日本における若年層ゲーマーの多様性・平等性・包摂性に関する価値観とゲームプレイの関連性	3.33	1,500,000	825,000	55%
20	金田 晃一 教授	千葉工業大学・先進工学部 教育センター	健全なeスポーツライフの実現に向けたFPS ゲームプレイ時の眼球運動と疲労に関する研究	3.33	1,150,000	633,000	55%
21	一ノ瀬 元喜 准教授	静岡大学 工学部	不完全情報ゲームで相手の心を読みながらプレイするゲーミングエージェントの開発	3.22	1,100,000	497,000	45%
22	渋澤 博幸 教授	豊橋技術科学大学・大学院工学研究科・建築・都市システム学系	自然災害の産業経済復興シミュレータの教材開発と国際展開	3.22	1,500,000	676,000	45%
23	坂田 顕庸 助教	早稲田大学創造理工学部経営システム工学科	エージェント技術を利用したゲーミングのシナリオ設計支援手法の開発	3.22	1,500,000	676,000	45%
24	上杉 昌也 准教授	福岡工業大学・社会環境学部・社会環境学科	散策型防災ゲーム防災Goの高度化	3.22	1,495,000	676,000	45%

合 計 ￥26,676,000 ￥17,000,000 63.73%

2024 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	相馬 ゆめ 博士後期課程 1年	北海道大学文学院 人間科学専攻	除去土壌ゲームを応用した問題認識と 社会的表象の変容過程	4.33	300,000	300,000	100%
2	堀口 維里優 修士課程 2年	東京大学大学院 総合文 化研究科 広域システム科学専攻	LLM を用いた戦略を進化させる NPC の 開発	4.22	300,000	285,000	95%
3	甘利 昭一郎 博士課程	東京大学大学院医学系研 究科生殖・発達・加齢医学 専攻小児医学講座	新生児蘇生法の継続訓練のための VR ゲーミング教材	4.11	300,000	270,000	90%
4	川田 祐太郎 助手	東京藝術大学 芸術情報センター (AMC)	紙や木材を支持体とする DIY ゲームコント ローラおよびフィジカルインタフェース制 作のためのツールキット開発	4.00	300,000	255,000	85%
5	長江 優太朗 博士課程前期 課程	中央大学大学院・文 学研究科・心理学専 攻・博士課程前期課 程	VR ゲームを用いた高齢者の機能改善 を目指した介入研究	3.67	290,000	232,000	80%
6	中村 沙椰 大学院生 修士 課程	京都大学大学院 人 間・環境学研究科	職場の環境が新規提案行動に及ぼす影 響に関する研究 ーボランティアのジレンマゲームのシ ナリオを用いた検討ー	3.56	60,000	45,000	75%
7	陳 佳玉 特任研究員	東京科学大学 (旧： 東京工業大学) 理工学系・環境社会 理工学院	評判情報の顕在化が多文化共生社会の 形成に及ぼす影響： 公共財ゲームを用いた社会ネットワ ーク実験による検討	3.44	300,000	210,000	70%
8	岡野 龍樹 修士2年	茨城大学大学院 理工学研究科 情報工学専攻 笹井研究室	天然知能に基づく人間らしいエージェ ントに関する研究	3.44	300,000	210,000	70%
9	戸簾 隼人 博士前期課程2 年	滋賀大学 大学院データサイ エンス研究科	初等中等教育における閉鎖的メタバ ース空間の活用可能性：	3.33	300,000	180,000	60%
10	井下 敬翔 学生	滋賀大学大学院デ ータサイエンス研 究科	職場環境におけるマルチモーダル LLM を用いた感情シミュレーション&ゲー ミングによる意思決定支援と組織学習 の強化	3.33	300,000	180,000	60%
11	李 佳欣 博士 (後期) 課 程1年	芝浦工業大学・機能 制御システム専攻	日本、中国におけるゲーム配信がゲー ム産業に与える影 3 響の比較分析	3.22	300,000	165,000	55%

12	永延 佳那子 学生 (博士前期 課程 2 年)	大阪公立大学大学院文学 研究科人間行動学専攻心 理学専修社会心理学研究 室	先んじて協力的意思決定を示すことを望ま ない日本人の心理メカニズムの解明：リア ルタイム公共財ゲームを用いた日米比較研 究	3.22	300,000	165,000	55%
13	CHEN CHENG Doctor Student 2nd Year	東京科学大学 社会・人間科学系社会・ 人間科学コース	The Role of Tsunami Simulation in Kesennuma City after the 3.11 Disaster: From Adoption to Abandonment	3.22	270,000	148,500	55%
14	XIAO YANQI 博士後期課程 1 年生	岡山大学大学院 環境生命自然科学研究科 分散システム構成学	腱鞘炎予防のためのゲームシステムに おける指の付け根を柔らかくするハン ドジェスチャーのデザイン	3.11	250,000	104,500	42%
15	石垣 泰暉 特任研究員	東京大学・情報理工 学系研究科・智能機 械情報学専攻	スポーツ用柔軟ツールのシミュレーシ ョンのためのデータ同化法の構築	3.11	300,000	125,000	42%
16	JEONG INHYEOK 博士後期課程	東京大学大学院 総合文化研究科	e スポーツにおける新しいトレーニング方 法が e スポーツアスリートの心理状態と認 知機能に与える影響についての調査	3.11	300,000	125,000	42%

合 計 ¥4,470,000 ¥3,000,000 67.11%

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賞は立命館大学の豊田祐輔准教授が、FOST新人賞は明治大学大学院情報コミュニケーション研究科の大塩浩平氏が受賞しました。FOST社会貢献賞は株式会社すごろくや殿が受賞しました。

授賞式は3月6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. 2024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44回理事会

2024年6月 6日 (木)

議案 第1号議案	2023年度決算について
第2号議案	2023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25回評議員会

2024年6月27日 (木)

議案 第1号議案	2023年度決算について
第2号議案	2023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45回理事会

2024年6月27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定する

(4) 第46回理事会

2025年2月 6日 (火) 書面にて開催

議案 第1号議案	第26回評議員会の招集について
----------	-----------------

(5) 第47回理事会

2025年3月 6日 (木)

議案 第1号議案	2024年度事業実績と収支見込みについて
第2号議案	2025年度事業計画と収支予算について

(6) 第26回評議員会

2025年3月 6日 (木)

議案 第1号議案	2024年度の事業実績と収支見込について
第2号議案	2025年度の事業計画と収支予算について
第3号議案	議事録署名人の選定について

4. 2024年度審査委員会

2024年12月5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

2024年度 事業報告附属明細表

該当ありません。

2025年6月

公益財団法人科学技術融合振興財団