

2025 年度調査研究者募集要領

-夢のゲームのアイデアの実現・実装へむけた提案を求む-

「夢のゲーム」、一体それはどんなものだろうか。そのアイデアを探し、求めてきました。

当財団ではこれまで 11 年間「社会を変える『夢のゲーム』大募集」を実施し、大変嬉しいことに幅広い方々からのご提案がありました。しかも、ジュニア層から多くの提案があり、その内容の真摯さ、世の中を良くしたいとの観点からの多様な提案には、目を見張るものがあります。

優れたアイデアに対して表彰を行ってまいりましたが、ここではどのようなゲームがあったらいいかだけを問い、いかにしてそれを実現・実装するかは不問にしています。設計・制作の制約を外すことで、自由な発想をしていただくことが狙いでした。

さらに、これまでの入賞作には、本当に実現・実装できたらいいと思うものがいくつもあります。

その良きアイデアを何とか実現に向かって一步でも進められないか。

そこで、以下の募集を行います。

1. 研究課題

今年度の調査研究も引き続き、文部科学省推進科学技術週間参加イベントとして当財団が開催している「社会を変える『夢のゲーム』大募集」過去 3 年間(2022-2024)の入賞作品を実現する、もしくは実装にむけた提案をすることを課題にします。選択する入賞作品はひとつとせず、今年度も複数をコンバインすることを認めます。条件は以下の通りです。

- (0) プロトタイプ制作(既存のシステム上で稼動するプログラム作成)
- (1) 概要設計書制作(ユースケースに基づくものやシナリオベース設計などを含む)
- (2) 実現・実装のための手法・技法・支援システムの提案
- (3) 実現・実装にむけて進めるための事例調査
- (4) その他、実現・実装にむけて具体的に前進させる提案

いかにして実現・実装するかの見通せる段階を、具体的な形で提示することを期待します。入賞作品の記述に含まれていない部分を補うために、応募者の自由裁量で追加することができます。ただし、ほかの権利に齟齬をきたすことがないようにしてください。
※入賞作品をこのように扱うことについては、受賞者の同意を得てあります。

2. 募集条件

(1) 応募資格

国内の大学院、大学、短大、高専、専門学校及び非営利の研究機関等に所属する研究・開発者（大学院博士課程在籍者を含む）又はこれらに所属する研究者を代表者とする共同研究グループ

※大学院博士課程在籍者は、指導教員の推薦を必要とします。

(2) 研究規模

①研究費：100万円(固定)

②研究期間：2025年4月1日～2026年3月末日

③継続助成：公益に資する研究、また、具体的に社会に評価され、実装レベルに至る可能性のある研究に対しては、初年度を含め最長3年間（研究費100万円程度/年）の追加助成を行います。ただし、毎年中間審査を受け、審査に通過した研究が対象となります。

(3) 応募要件

①研究代表者の氏名、所属(役職)、略歴、連絡先(住所・メールアドレス・電話番号)

②「社会を変える『夢のゲーム』大募集」過去3年間（2022年・2023年・2024年）の入賞作品から研究テーマを選択してください。複数テーマのコンバインは可能とします。

※テーマは当財団 Web サイトをご参照ください。

③応募者（共同研究グループの場合はグループ全員分）のこれまでのゲーム制作に関する実績を示す資料を提出してください。

④提案内容を具体的に記述・説明した文書、図表等を活用することが望まれます。

(4) 生成 AI の利用について

①生成 AI を研究報告書作成に使用することは可とします。

ただし、どの程度、どこの箇所において使用したのか必ず申告することを条件とします。

②生成 AI を使用しているように見受けられるにもかかわらず、使用した旨の申告がない場合は審査の中で可否を判断します。

③たとえ研究者本人が意図せずとも、著作権法に触れた場合は財団は責任を負いません。著作権については研究者が管理することを前提とします。

(5) その他

①知的財産権著作権、工業所有権その他の知的財産権は、委託者である当財団に帰属します。但し、研究目的のためには使用を制限しません。

又、有償で第三者に実施させることを希望する場合は、当財団と協議の上その方針に従っていただきます。

②ヒトを対象とする研究採択された際には、所属機関の倫理審査を受けること及び採択された研究の成果報告の際には、倫理審査を受けた旨を明記することを誓約していただきます。

3. 応募方法

(1) 応募期間

2024 年 9 月 2 日（月）～2024 年 10 月 15 日（火）

(2) 提出書類

①研究計画書（指定様式）

専用ページからダウンロードし、記入後同サイトからアップロードして提出してください。

②応募者のこれまでのゲーム制作に関する実績を示す資料（自由様式）

(3) 応募方法

当財団 Web サイトの応募専用ページから申し込んでください。

4. 審査・採択

(1) 審査方法

①企画委員会の親和性評価

学識経験者（非公開）からなる企画委員会が設定した研究テーマとの親和性を評価した後、合格したものを選考委員会に送付します。

②選考委員会の審査

学識経験者（非公開）からなる選考委員会が審査して採否を決定します。

(2) 最終決定及び発表

当財団理事会が企画委員会及び選考委員会の答申を尊重して 2025 年 1 月中に最終決定し、同月中に結果を当財団 Web サイト上で発表します。

(3) 研究費の提供

当財団の指定する「調査研究委託契約書」の締結を条件として、2025 年 3 月末に全額を提供します。

5. 調査研究受託者の義務

(1) 研究成果報告書等の提出

研究(代表)者は、研究終了年の 5 月末日までに、当財団の指定様式により以下を提出してください。

※提出後、1 ヶ月以内で研究成果報告書についての軽微な加筆・修正を求めることがあります。

- ・ 研究成果報告書
- ・ 研究成果報告概要書
- ・ 研究費会計報告書

(2) 研究成果発表会への出席及び発表

研究(代表)者は、研究終了年の 11 月(予定)に当財団が開催する予定の「研究成果発表会」に出席し、指定された方法で研究成果を発表してください。

(3) 調査研究委託契約書の締結

研究者が当該研究の成果を発表する場合、当財団の委託を受けて行っていた研究であることを表記する義務を契約書上で約諾していただきます。

6. 個人情報の取り扱いについて

申込に係る個人情報は、審査のために必要な範囲で特定の関係者に開示するほかは公表しません。但し、採択決定者につきましては、当財団 Web サイト上で氏名、所属機関及び役職を公表します。

【問い合わせ】

名 称：公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団 事務局

住 所：〒104-0061 東京都中央区銀座三丁目 15 番 8 号銀座プラザビル 3 階

電 話：03-6226-6161

e-mail：info@nakayama-zaidan.or.jp

U R L：<https://www.nakayama-zaidan.or.jp/>

以上