

令和元年度補助金助成選考結果

公益財団法人科学技術融合振興財団

番号	氏名 役職	大学名・学部	調査研究課題	助成金額
01	留野 僚也 博士課程	立命館大学大学院 政策科学研究科 政策科学専攻	避難所支援訓練のための全領域調整ゲーミング・シミュレーションの開発	300,000
02	藤ノ木 耀平 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	Hololensを利用した遺跡修復支援手法の提案-パズルゲーミングによるパーツ適合診断-	255,000
03	横山 実紀 博士課程	北海道大学大学院 文学院 人間科学専攻	社会的意思決定プロセスにおける無知のヴェールの有効性と限界: 忌避施設立地問題を題材としたゲーミング研究	240,000
04	向江 駿佑 博士課程	立命館大学大学院 先端総合学術研究科	ゲームのデザイン・シンボル・インタフェースはいかに社会規範を反映しているか? -女性向け恋愛シミュレーションゲームを中心に	197,000
05	ターン 有加里 ジェシカ修士課程	東京大学大学院 人文社会系研究科 社会文化研究専攻	「同じ人ばかりが行動している」-ボランティアのジレンマにおいて不公平が生じるメカニズムの検討	225,000
06	王 子洋 博士課程	筑波大学 知能機能システム専攻	一人称視点協力仮想現実ゲームにおいて視点共有がプレイヤーの状態認識・空間認識に与える影響の解明	211,500
07	須山 巨基 研究員	明治学院大学 経済学部 経済学科	推薦AI時代における探索と搾取のジレンマ:ゲーミングを通じた価値あるものへの購入を促進する有限時間環境システムの設計と理解	210,000
08	館石 和香葉 修士課程	北海道大学大学院 文学研究科 行動システム科学講座	「集団の評判」の利用と学習は適応的なのか? -進化ゲームシミュレーションを用いた理論的検討-	210,000
09	宮崎 良一 博士課程	横浜国立大学 国際社会科学府	ゲーミング・シミュレーションを用いたソーシャル・ネットワーク形成要因に関する研究	195,000
10	女川 亮司 博士課程	東京大学 総合文化研究科 広域科学専攻	協働運動意思決定における二者結合型意思決定モデルの生成プロセス	180,000
11	中村 隆之 博士課程	北陸先端科学技術大学院大 先端科学技術研究科	ビデオゲームの失敗時演出がプレイヤー行動へ及ぼす影響の調査研究	48,000
12	川端 瞭英 修士課程	琉球大学大学院 農学研究科 農林環境科学科	シミュレーションゲームを利用した地域レベルでの持続可能なエコツーリズムの認識改善	180,000
13	横山 翔汰 修士課程	長岡技術科学大学 工学部 情報・経営システム工学専攻	マルチモーダル情報を用いたグループ対話での知識伝達過程の実験的分析, およびマルチエージェントシミュレーションによる検証	133,500
14	今別府 万大 修士課程	福井大学 工学研究科 知識社会基礎工学専攻	学習効率向上に向けた脳波に基づくVR-HMDユーザの嗜好性推定	120,000
15	坂田 頭庸 博士課程	東京工業大学大学院 総合理工学研究科 知能システム科学専攻	ゲームプレイヤを対象とした集中度合のリアルタイム計測の実現に向けた, プレイヤのプレイ行動の識別技術の開発	120,000
16	吉田 宙史 大学院生1年	北海道教育大学 教職大学院 高度教職実践専攻	ICTを利用した生きる力を育成する家庭科ゲーミング教材の開発	105,000

令和元年度補助金助成選考結果

公益財団法人科学技術融合振興財団

番号	氏名 役職	大学名・学部	調査研究課題	助成金額
17	山上 亜紗美 博士課程	立命館大学大学院 政策科学研究科	授業におけるゲーミングの活用方法-欧州における難民問題を事例に-	70,000

合計

¥ 3,000,000