

2020年度 調査研究助成選考結果

公益財団法人科学技術融合振興財団

番号	氏名 職位等	大学名・学部	調査研究課題	助成金額
01	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	実験用ゲームの抽象度と複雑さをどのように決めるか？ゲーミングによる持続可能性研究のための基礎的検討	1,460,000
02	大沼 進 教授	北海道大学大学院 文学研究院 行動システム科学講座	対立する価値を超えた合意案の創発を見出すゲーミング開発	883,500
03	小山田 晋 研究員	北海道大学大学院 農学研究院 農業経済学分野	異文化間ホスピタリティ・ゲーミングの実践によるローカルな社会規範の更新	702,000
04	在間 敬子 教授	京都産業大学 経営学部	グリーンイノベーションのゲーミングシミュレーション開発とゲームプレイの国際比較	1,305,000
05	重松 美加 主任研究官	国立感染症研究所 感染症疫学センター	ゲーミフィケーションを活用した「新しい生活様式」アプリの開発と評価	1,173,000
06	中平 一義 准教授	上越教育大学 大学院学校教育研究科	主権者として租税のあり方を熟議するカードゲーム開発と実践研究	597,000
07	玉井 良尚 授業担当講師	立命館大学 政策科学部	Withコロナ時代における国境管理を題材としたゲーミングの開発及び実施を通じた国境管理に対する学生の意識変化の調査研究	300,000
08	井門 正美 教授	北海道教育大学 教職大学院	オンライン授業におけるゲーミング・シミュレーションの活用 ―参加者の臨場感・切実性を醸成する議論型GSの開発と実践―	910,000
09	石丸 美奈 教授	千葉大学大学院 看護学研究科	認知症との地域共生を実現するケアリング・コミュニティを協働デザインするためのツールの作成と検証：地域活動プランニング・ゲーム	1,001,000
10	砂口 洋毅 教授	九州産業大学 経済学部経済学科	企業の行動指針を策定するためのSDGsゲームの試作評価	450,000
11	柿本 敏克 教授	群馬大学 社会情報学部	仮想世界ゲーム電子版の完全オンライン化の試み―コロナ禍の中のゲーム研究推進方法の考案―	770,000
12	齋藤 長行 教授	東京国際工科大学 工学部デジタルエンター テイメント学科	国際連合「子ども権利条約」を基にしたオンラインゲーム開発ガイドラインに関する研究	750,000
13	本田 秀仁 准教授	追手門学院大学 心理学部 心理学科	個々が用いる意思決定方略の多様性が合理的な集団意思決定を生み出す境界条件の解明	675,000
14	田窪 美葉 教授	大阪国際大学 経営経済学部 経営学科	オンライン学習環境で実践可能なアテンションゲームの制作	360,000
15	原 進 教授	名古屋大学 大学院工学研究科 航空宇宙工学専攻	空の産業革命に向けた社会受容性シミュレータの開発	600,000
16	原田 拓弥 助教	青山学院大学 理工学部 経営システム工学科	コロナ共存社会模索のための合成人口を用いたシリアスゲームの開発	600,000

2020年度 調査研究助成選考結果

公益財団法人科学技術融合振興財団

番号	氏名 職位等	大学名・学部	調査研究課題	助成金額
17	森 俊郎 教諭	岐阜県養老町立笠郷小学校	エビデンスリテラシーを育成するエビデンス活用ゲーム教材の開発と実践	320,000
18	財津 康輔 特別研究員	東京大学大学院 情報学環	小学校高学年向けのゲームジャム型ワークショップの開発とその教育的効果に関する研究—創造性に着目して	356,000
19	山崎 敦子 教授	芝浦工業大学 工学部 情報通信工学科	適度な視覚ストレスで高齢者脳活性を導くゲーム画面色の研究	525,000
20	福井 昌則 特命助教	兵庫教育大学 教員養成・研修高度化センター	学生のゲームにおける創造性尺度の作成と信頼性・妥当性の検討	262,500

合 計

¥14,000,000