

平成30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	竹村 徳倫 博士課程	東京工業大学 環境・社会理工学院 社会・人間工学系	問題解決モデルに基づく留学生の日本語作文指導用 ゲーミング教材の開発	300,000
02	太田 和彦 研究員	総合地球環境学研究所 FEASTプロジェクト	都市の持続可能なフードシステムについての意見交換を 促進させるシリアスゲームの改良および学習プログラムの 開発	300,000
03	内藤 碧 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	時間的変動環境下の集合知の創発に社会的ネットワーク 構造が与える影響-行動実験とマルチエージェントシミュ レーションによる検討-	225,000
04	大塚 雅之 教諭(研究員)	大阪府立三国丘高等学校 大阪府社会科研究会	ゲーミフィケーションを活用した公民科における「分業と交 換ゲーム」の開発と実践-市場メカニズムの効率性を気づ かせるための方略として-	225,000
05	中田 星矢 修士課程	北海道大学大学院 文学研究科	長期的な教育による忠実な模倣は技術の累積的進化に 寄与するの? :コンピュータ・シミュレーションによる検討	225,000
06	横光 健吾 特任助教	立命館大学 総合心理学部	ゲーミングの要素を組み込んだギャンブル欲求対処アプ リケーションの開発	195,000
07	モハマド ヘルミ ビン アブドゥラ	立命館大学大学院 政策科学研究科	Gaming Simulation for Community-Based Disaster Risk Reduction:A Disaster Education Tool to Increase Coping Capacity Towards Earthquake Disaster Risk in Malaysia	195,000
08	本間 祥吾 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	環境変動性に対する適応としての心と社会の共進化:進 化ゲーム・シミュレーションを用いた理論的検討	110,000
09	大谷 通高 技術補佐員	総合地球環境学研究所 研究基盤国際センター 情報基盤部門	社会課題はどのようにゲームとしてリフレーミング可能 か? -国内外のゲーム制作者へのインタビューを通じて	165,000
10	金成 慧 嘱託研究員	玉川大学 脳科学研究所 応用脳科学研究センター	社会的価値志向性と意思決定中の瞳孔反応の関連	150,000
11	森永 笑子 修士課程	広島工業大学大学院 工学系研究科 情報システム科学専攻	カード操作方式とマルチプレイヤ参加型協力ゲームによ る並列処理プログラミング学習支援システムの開発に関 する研究	150,000
12	耿 学旺 修士課程	九州大学大学院 人間環境学府 教育システム専攻	拡張現実とラーニングアナリティクスを用いた日本語の複 合動詞学習ゲームの設計・開発・評価	135,000
13	岩本 朋也 修士課程	広島工業大学大学院 工学系研究科 情報システム科学専攻	ゲームベースシミュレータに基づいた物理・数学の知識獲 得に有効なプログラミング学習支援システムの開発に関 する研究	135,000
14	山田 洋一 教諭	北海道恵庭市立和光小学校	ゲーミフィケーションを活用した小学校国語科における 「書くこと」領域の教材開発	90,000
15	ムクタフィ アフマト 博士課程	東京工業大学 情報理工学院 情報工学系	エージェントによる集団思考現象の研究	80,000
16	寿 秋露 修士課程	玉川大学大学院 脳科学研究所	潜在連合テストによる社会的価値志向性の測定方法の開 発	84,000

平成30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	富士 直斗 修士課程	九州大学大学院 人間環境学府 行動システム専攻	乳児向け音育ゲームの開発： 能動的コミュニケーション能力を育む	84,000
18	川上 智 博士課程	日本大学 生産工学部 数理情報工学	ゲーム産業における経営意思決定のモデル化とビジネス ゲームの一次試作	77,000
19	大下 昌紀 修士課程	広島工業大学大学院 工学系研究科 情報システム科学専攻	プログラミング学習におけるコーディング履歴の可視化及 びその複数人での共有によるゲーミフィケーション機能の 開発に関する研究	75,000

合計 ￥ 3,000,000