

平成27年度 調査研究助成選考結果

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
1	杉浦 淳吉 教授	慶應義塾大学 文学部 人文社会学科	アナログ商用ゲームの意義と体系化に関する研究	880,000
2	堀北 哲也 教授	日本大学 生物資源科学部 獣医学科	獣医師等を対象としたカードゲーム「やぐら鶴」を用いた緊急時のチームコミュニケーショントレーニングに関する研究	740,000
3	菱山 玲子 教授	早稲田大学 理工学術院 創造理工学研究所	Gラーニング空間の多言語化による外国人向け老舗企業探索ラリーの開発と実践	1,070,000
4	渡邊 直樹 准教授	筑波大学 システム情報系 社会工学域	重み付き投票実験における被験者の認知・推論能力と「意味のある」学習	720,000
5	安藤 香織 准教授	奈良女子大学 研究院生活環境科学系 生活文化学科	視点の移動を体験するコミュニケーション・ゲームの開発：発達障がいを持つ成人を対象に	670,000
6	小林 重人 助教	北陸先端科学技術大学院大学 知識科学研究科	市民とエンジニアの共通の知識基盤を形成するためのゲーミング手法の開発と評価	620,000
7	鐘ヶ江 秀彦 教授	立命館大学 政策科学部	近未来におけるアーバン・ゲーミング・シミュレーションに関する動向に関する調査研究	735,000
8	阿部 学 専任講師	敬愛大学 国際学部 こども学科	ゲーミフィケーションを援用した保育実践設計モデルについての検討	545,000
9	松本 光春 准教授	電気通信大学 情報理工学研究所 総合情報学専攻	ウェイワードロボット：“わがままな”ロボットによる人の能動的行為の誘起に関する研究	770,000
10	横谷 謙次 准教授	新潟青陵大学大学院 臨床心理学科	喫煙者に対する心理療法のシミュレーションモデル構築とその検証	705,000
11	松本 多恵 助教	関東学院大学 情報科学センター	異なるLMSに適応したGamification教材・コンテンツの開発	470,000
12	中平 一義 講師	上越教育大学大学院 学校教育研究科 教科・領域専攻	ゲーミング・シミュレーションの考え方に基づく主権者育成のためのPBL型教育の教材開発	235,000
13	姫野 友紀子 助教	立命館大学 生命科学部 生命情報学科	生体機能要素シミュレーターを使って心臓のしくみを理解するシリアスゲームの試作・開発	643,000
14	伊藤 慎一 特任講師	秋田大学 産学連携推進機構	知的財産権制度におけるゲーミングシミュレーション手法の開発と実践	610,000
15	片岡 隆之 准教授	近畿大学 工学部 情報学科	チョイスゲームによる学生と社会人との社会人基礎力向上プロセス差異分析とベイジアンネット	200,000
16	福山 佑樹 特任助教	東京大学大学院 総合文化研究科 教養学部	看護・介護業界におけるキャリア意識を向上させ、離職を防止するためのゲーム教材に関する研究	430,000

平成27年度 調査研究助成選考結果

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	梶並 知記 助教	神奈川工科大学 情報学部 情報工学科	テキストマイニングとゲーミフィケーションの融合によるスマートフォン依存症の抑制手法に関する研	240,000
18	中西 英之 准教授	大阪大学大学院 工学研究科 知能・機能創成工学	効果的な知識伝達のための物体受け渡しシミュレーション	430,000
19	Bjorn Ole 特定講師	京都大学 学際融合教育研究推進センター 文学研究科	ライブ・アクション・ロールプレイ(LARP)の学習効果分析:シリアス・ゲームによる意識向上を目的とし	645,000
20	渡邊 席子 准教授	大阪市立大学 大学教育研究センター	海外研修参加者を対象とする必修演習科目における、参加者自身によるゲーミング・シミュレーショ	190,000
21	藤本 徹 助教	東京大学 大学総合教育研究センター	シリアスゲームデザインを支援するカードゲームの開発	645,000
22	吉永 潤 准教授	神戸大学大学院 人間発達環境学研究科 人間発達科学専攻	社会科教育においてゲーミングの学習効果を増進する	270,000
23	柴田 傑 助教	室蘭工業大学 しくみ情報系領域	バーチャルリアリティとネットワークを活用した「周期表」学習用の「すごろく」ソフトウェアの開発	537,000

合計

¥ 13,000,000