

# 2024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	相馬 ゆめ 博士後期課程 1年	北海道大学文学院 人間科学専攻	除去土壌ゲームを応用した問題認識と社会的表象の変容過程	300,000
02	堀口 維里優 修士課程 2年	東京大学大学院 総合文化研究科 広域システム科学専攻	LLMを用いた戦略を進化させるNPCの開発	285,000
03	甘利 昭一郎 博士課程	東京大学大学院 医学系研究科 生殖・発達・加齢医学専攻 小児医学講座	新生児蘇生法の継続訓練のためのVRゲーミング教材	270,000
04	川田 祐太郎 助手	東京藝術大学 芸術情報センター(AMC)	紙や木材を支持体とするDIYゲームコントローラおよびフィジカルインタフェース制作のためのツールキット開発	255,000
05	長江 優太郎 大学院生	中央大学大学院 文学研究科・心理学専攻	VRゲームを用いた高齢者の機能改善を目指した介入研究	232,000
06	中村 沙椰 大学院生 修士課程	京都大学大学院 人間・環境学研究科	職場の環境が新規提案行動に及ぼす影響に関する研究—ボランティアのジレンマゲームのシナリオを用いた検討—	45,000
07	陳 佳玉 特任研究員	東京科学大学 理工学系・環境社会理工 学院	評判情報の顕在化が多文化共生社会の形成に及ぼす影響：公共財ゲームを用いた社会ネットワーク実験による検討	210,000
08	岡野 龍樹 修士2年	茨城大学大学院 理工学研究科 情報工学専攻・笹井研究室	天然知能に基づく人間らしいエージェントに関する研究	210,000
09	戸簾 隼人 博士前期課程 2年	滋賀大学大学院 データサイエンス研究科	初等中等教育における閉鎖的メタバース空間の活用可能性：設計指針と実装に向けた混合研究法アプローチ	180,000
10	井下 敬翔 学生	滋賀大学大学院 データサイエンス研究科	職場環境におけるマルチモーダルLLMを用いた感情シミュレーション&ゲーミングによる意思決定支援と組織学習の強化	180,000
11	李 佳欣 博士後期課程 1年	芝浦工業大学 機能制御システム専攻	日本、中国におけるゲーム配信がゲーム産業に与える影響の比較分析	165,000
12	永延 佳那子 博士前期課程 2年	大阪公立大学大学院 文学研究科人間行動学専攻 心理学専修社会心理学研究室	先んじて協力的意思決定を示すことを望まない日本人の心理メカニズムの解明：リアルタイム公共財ゲームを用いた日米比較研究	165,000
13	CHEN CHENG Doctor Student 2nd Year	東京科学大学 社会・人間科学系社会・ 人間科学コース	The Role of Tsunami Simulation in Kesennuma City after the 3.11 Disaster: From Adoption to Abandonment	148,500
14	XIAO YANQI 博士後期課程 1年生	岡山大学大学院 環境生命自然科学研究科 分散システム構成学	腱鞘炎予防のためのゲームシステムにおける指の付け根を柔らかくするハンドジェスチャーのデザイン	104,500
15	石垣 泰暉 特任研究員	東京大学 情報理工学系研究科・ 知能機械情報学専攻	スポーツ用柔軟ツールのシミュレーションのためのデータ同化法の構築	125,000

# 2024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
16	JEONG INHYEOK 博士後期課程	東京大学大学院 総合文化研究科	eスポーツにおける新しいトレーニング方法がeスポーツアスリートの心理状態と認知機能に与える影響についての調査	125,000

合 計 ￥3,000,000