

# 2022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	HAO SHUQI 博士課程1年	名古屋工業大学大学院 工学研究科	3次元空間内でのサイン認知を扱う視界駆動型エージェントモデルを用いた地下鉄駅における群衆流シミュレーションに関する研究	300,000
02	大塩 浩平 修士課程2年	明治大学大学院 法学研究科	リーガル・マインド養成ゲームの制作手法と調査-合理的なルール・メイカーを目指すDX時代の新たな法教育の土台づくりに向けて-	255,000
03	田中 達也 博士課程1年	神戸大学大学院 人間発達環境学研究科	現職教員の防災教育指導力の向上を目指したICT活用型避難訓練ゲーミフィケーションプログラムの開発	255,000
04	宮本 健利 修士課程1年	大阪公立大学 文学研究科	香川県ネット・ゲーム依存症対策条例は住民の「ゲーム観」を変えたのか?	201,000
05	柴崎 祥太 Post-doctoral researcher	University of North Carolina Greensboro, Department of Biology	文化の創造をシミュレートする：ヒトはどのように自然から文化を創りあげたのか?	240,000
06	松木田 健斗 修士課程2年	早稲田大学大学院 人間科学研究科	インターネットゲーム障害予備群に対する注意バイアス修正を用いた予防的介入の検討	240,000
07	紺谷 遼太郎 助教	くらしき作陽大学 子ども教育学部	保育実践にゲームデザインを活用できる保育者養成に関する研究 —保育者養成課程における授業プログラムの開発—	224,000
08	新井 さくら 研究員	玉川大学 脳科学研究所	なぜ自己利益追求の機会を放棄するのか：独裁者ゲームでの独裁者役割忌避の背後にある評判管理メカニズムの実験的検証	225,000
09	早田 絵里菜 博士課程1年	早稲田大学 社会科学部	「他者をシミュレーションする」自分事として考えるボードゲーム開発—多様な社会を前提とした災害時の共助促進を目指して—	225,000
10	上原 礼央奈 博士課程1年	慶應義塾大学大学院 商学研究科	価値観の多様性が組織のパフォーマンスに与える影響～性質の異なる意思決定ゲームでの検討～	210,000
11	島 孟留 講師	群馬大学 共同教育学部	拡張現実スポーツを用いた共同演習による他者との交流促進の試み	195,000
12	徳野 純子 特任研究員	マギル大学 ステインバーグセンター	ARの使いやすさと認知負荷を考慮、理想化したシミュレーション外科教育プログラムの構築	195,000
13	後藤 日奈子 修士課程2年	専修大学大学院 文学研究科	仮想空間上でのペットとの関わりがストレスの緩和や気分の向上に与える影響	180,000
14	御手洗 彰 博士課程3年	京都産業大学大学院 先端情報学研究科	持続可能な観光を実現するための自由回遊型ゲームシステムの実証	180,000
15	中谷 卓史 3年	筑波大学大学院 人間総合科学学術院	仮想現実 (VR) 環境での整形外科骨折手術シミュレーション技術の新規開発	154,500

# 2022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	小川 拓実 修士課程1年	帝京大学大学院 理工学研究科	世界モデルを用いた強化学習によるゲームの面白さ最大化のための動的難易度調整	154,500
17	小楠 なつき 博士課程3年	北海道大学 文学研究科	数理モデルによる関係流動性決定要因の考察—動的な概念としての関係流動性の性質を調べる—	154,500
18	新比恵 理志 修士2年	東京大学大学院 経済学研究科	給油モデルの構築を通じたガソリンの長期弾力性の推計とエネルギー政策シミュレーション	94,500
19	菅沼 秀蔵 修士課程1年	東京大学大学院 人文社会系研究科	我々は先人からどう学ぶのか—情報探索場面における系列的な社会学習の検討—	117,000
20	鳥山 稔 助教	至誠館大学 現代社会学部現代社会学科	サッカー型のeスポーツ実施がJリーグクラブに対する態度に及ぼす影響 — eスポーツをプレイした回数の違いに着目して —	90,000
21	亀井 雄貴 修士課程1年	芝浦工業大学大学院 理工学研究科	救急医療シミュレーションプラットフォーム	110,000

合 計

¥4,000,000