

平成 25 年度 調査研究者募集要領

【公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団】

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団は、平成 25 年度の調査研究を、研究者の皆様の応募を得て採択した研究テーマを当財団の公益目的事業として決定し、当財団が研究費を負担して、研究者の皆様に研究を委託して実施することといたしました。

研究者の皆様のこの課題に対する挑戦をお待ちしています。

記

1. 研究課題

平成 25 年度 調査研究目的を、前年度に引き続き「ゲームの面白さや手法を使って、様々な社会的課題をみんなでゲームを楽しみながら協力して解決していけるような、新しいゲームの創生」としました。

本年の研究課題は、以下の通りです。

(参考文献「幸せな未来はゲームが創る」マクゴニカル著 他)

研究課題 (1)

①課題名

ユニバーサル・デジジョンメイキング

(ゲーミフィケーションの手法を利用し、みんなが参加して公共的な意思決定をするシステムの研究)

②課題設定の背景

私達は、先の福島原発事故で「専門家」が如何に頼りないかを思い知りました。又、相次ぐ違法判決にも拘らず、国会議員は未だに選挙制度改革に二の足を踏んでいます。

他方、近年ゲーミフィケーションの手法を駆使して、社会的な課題を一挙に解決するシリアスゲームが脚光を浴びつつあります。

そこで、老若男女、どんな人でも参加して選挙制度など公共的な制度の決定ができる、シュミレーションシステムの提案を求めます。

研究課題 (2)

①課題名

過剰利便性の副作用として退化する対応能力の回復法又はその対策としてのゲーム的手法の提案

②課題設定の背景

情報システム、自動システムの普及により仕事の面のみでなく日常生活の面においても利便性が著しく向上していますが、一方で便利な道具は脳に楽をさせるものであり、脳機能の退化をもたらしがちです。とりわけ若者は、幼少時からブラックボックス化した便利な道具に囲まれており、物事の流れの中での問題解決能力が低いことが懸念されます。そこで、その弊害を克服するための方策又は（とりわけ）ゲームを利用した方法に関する提案を求めます。

2. 募集条件

①応募資格

国内の大学院、大学、短大、高専、専門学校及び非営利の研究機関等に所属する研究者（大学院博士課程在籍者を含む。但し、指導教官・教員の推薦が必要。）又はこれらの機関に所属する研究者を代表者とする研究グループとします。

② 成果要件

研究終了時の研究報告書（5-①）には、プロトタイプのゲームを作成して一定の被験者にプレーさせ、有効性の確認結果を記載すること及び当該ゲームを提出することを条件とします。

③ 研究規模

研究費：総額 1,000 万円以下

研究期間：平成 26 年 3 月 1 日～平成 27 年 2 月末日又は平成 28 年 2 月末日の 1 年間又は 2 年間

※ 2 年間の場合は、1 年経過後に選考委員会が中間評価を実施し、継続の可否を決定します。

3. 応募方法

①応募期間

平成 25 年 7 月 19 日～平成 25 年 10 月 19 日

②提出書類

調査研究の申込書：指定様式

研究費用の計画書：指定様式

研究実績の申告書：(論文・受賞等) 代表論文 3 篇を添付

③応募方法

当財団ウェブページから申し込んでください。

※ 紙ベースでの提出は不要・不可

4. 審査・採択

①審査方法

- i 研究課題決定機関である当財団 企画委員会は、会議形式により研究課題との親和性を評価し、合格したものを選考委員会に送達する。
- ii 審査機関である当財団選考委員会は、委員個人の事前審査及び会議形式の本審査の 2 段階で審査し、採否を理事会に答申する。

②採択の決定

理事会は、選考委員会の答申を受けて、平成 26 年 1 月中に最終決定し、同月中に結果を当財団ウェブページに発表する。

③研究費用の提供

平成 26 年 2 月中に全額を提供する。

5. 研究報告

①研究報告書

研究代表者は、研究終了後 4 月上旬までに指定様式により、研究報告書、研究成果概要書、会計報告書等を提出する。

②研究成果発表会

研究代表者は、研究終了後 10 月上旬までに実施する「研究成果発表

会」に出席し、成果を発表する。

6. 連絡先

住所：〒104-0061

東京都中央区銀座三丁目 15 番 8 号

公益財団法人 中山隼雄科学技術文化財団

調査研究募集担当

URL : <http://www.nakayama-zaidan.or.jp>

☎ : 03-6226-6161

e-mail : info@nakayama-zaidan.or.jp

以 上